



REGLAS DE JUEGO DEL FÚTBOL-SALA



Edición 2009

OBSERVACIONES SOBRE LAS REGLAS DE JUEGO DEL FÚTBOL-SALA

MODIFICACIONES

Se podrá modificar la aplicación de las presentes Reglas de Juego del Fútbol-Sala en partidos disputados por menores de 16 años, equipos femeninos, jugadores veteranos (mayores de 35 años) y jugadores con discapacidades.

Se permiten las siguientes modificaciones :

- Dimensiones de la superficie de juego
- Tamaño, peso y material del balón
- Anchura entre los postes y altura del travesaño
- Duración de los tiempos del partido
- Sustituciones

HOMBRES Y MUJERES

Toda referencia al género masculino en las Reglas de Juego del Fútbol-Sala por lo que respecta a los árbitros, jugadores o funcionarios oficiales equivaldrá, para simplificar la lectura, tanto a hombres como a mujeres.

CLAVE

En las Reglas de Juego del Fútbol-Sala se han utilizado los siguientes símbolos:

* A menos que no figure bajo el título “Circunstancias especiales de la Regla 9 – El inicio y la reanudación del juego”.

REGLAS DE JUEGO DEL FÚTBOL-SALA

Edición 2009

índice

Regla	Página
1. La superficie de juego	4
2. El balón	11
3. El número de jugadores	13
4. El equipamiento de los jugadores	15
5. El árbitro	17
6. El segundo árbitro	19
7. El cronometrador y el tercer árbitro	20
8. La duración del partido	23
9. El inicio y la reanudación del juego	25
10. El balón en juego o en fuera de juego	28
11. El gol marcado	29
12. Faltas e incorrecciones	30
13. Tiros libres	34
14. Faltas acumulativas	36
15. El penalty	39
16. El saque de banda	41
17. El saque de meta	43
18. El saque de esquina	44
Procedimientos para determinar el ganador de un partido o eliminatoria	46
Señales de los árbitros	48
Instrucciones adicionales para árbitros, segundos y terceros árbitros y cronometradores	51

I

LA SUPERFICIE DE JUEGO

DIMENSIONES

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

Longitud	mínimo 25 m máximo 42 m
Anchura	mínimo 15 m máximo 25 m

PARTIDOS INTERNACIONALES

Longitud	mínimo 38 m máximo 42 m
Anchura	mínimo 18 m máximo 25 m



1. LA SUPERFICIE DE JUEGO

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 trazarán un círculo con un radio de 3 m.

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

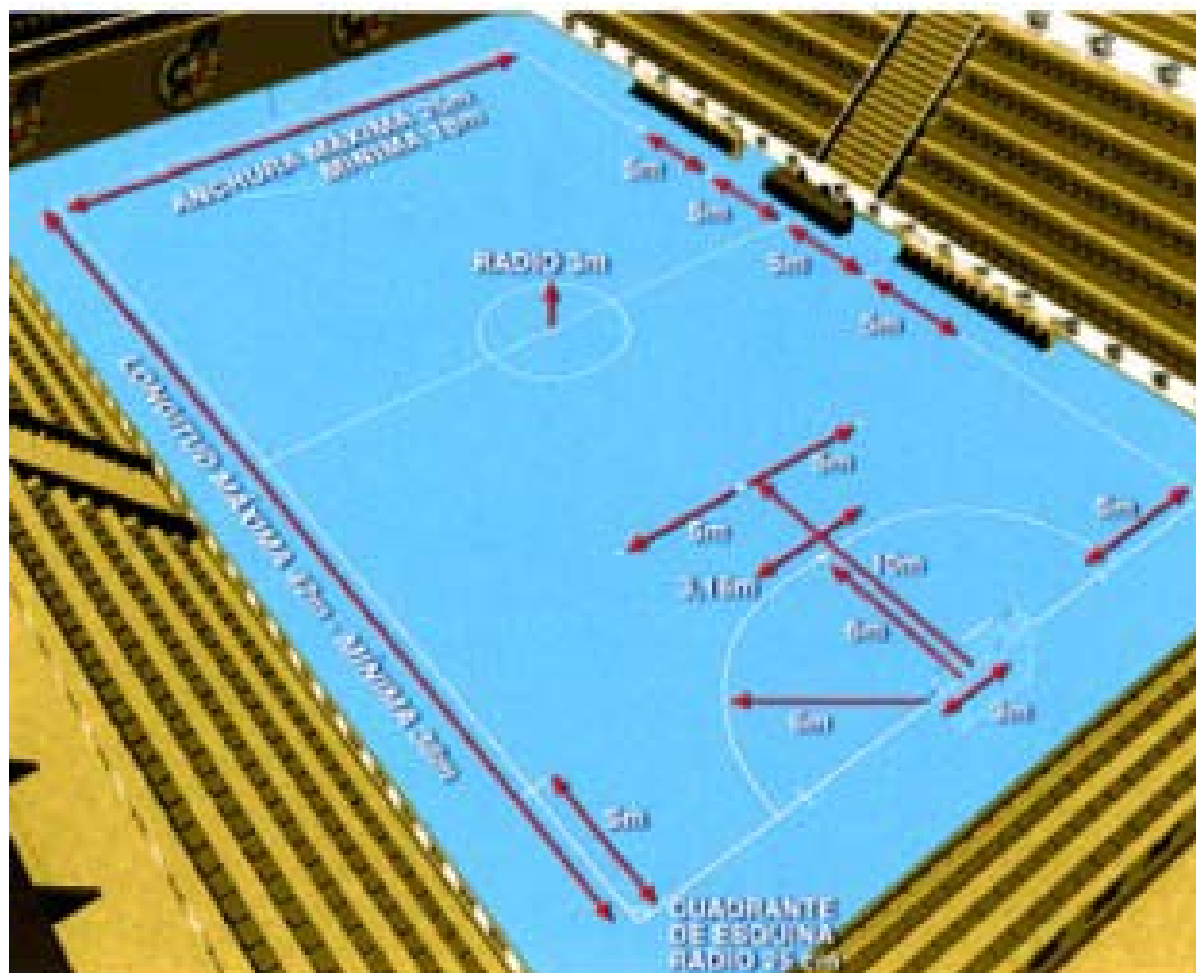


1. LA SUPERFICIE DE JUEGO

EL ÁREA DE PENALTY

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

- Se trazarán dos líneas imaginarias 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 de penalty se conoce como línea del área de penalty.



1. LA SUPERFICIE DE JUEGO

EL PUNTO DE PENALTY

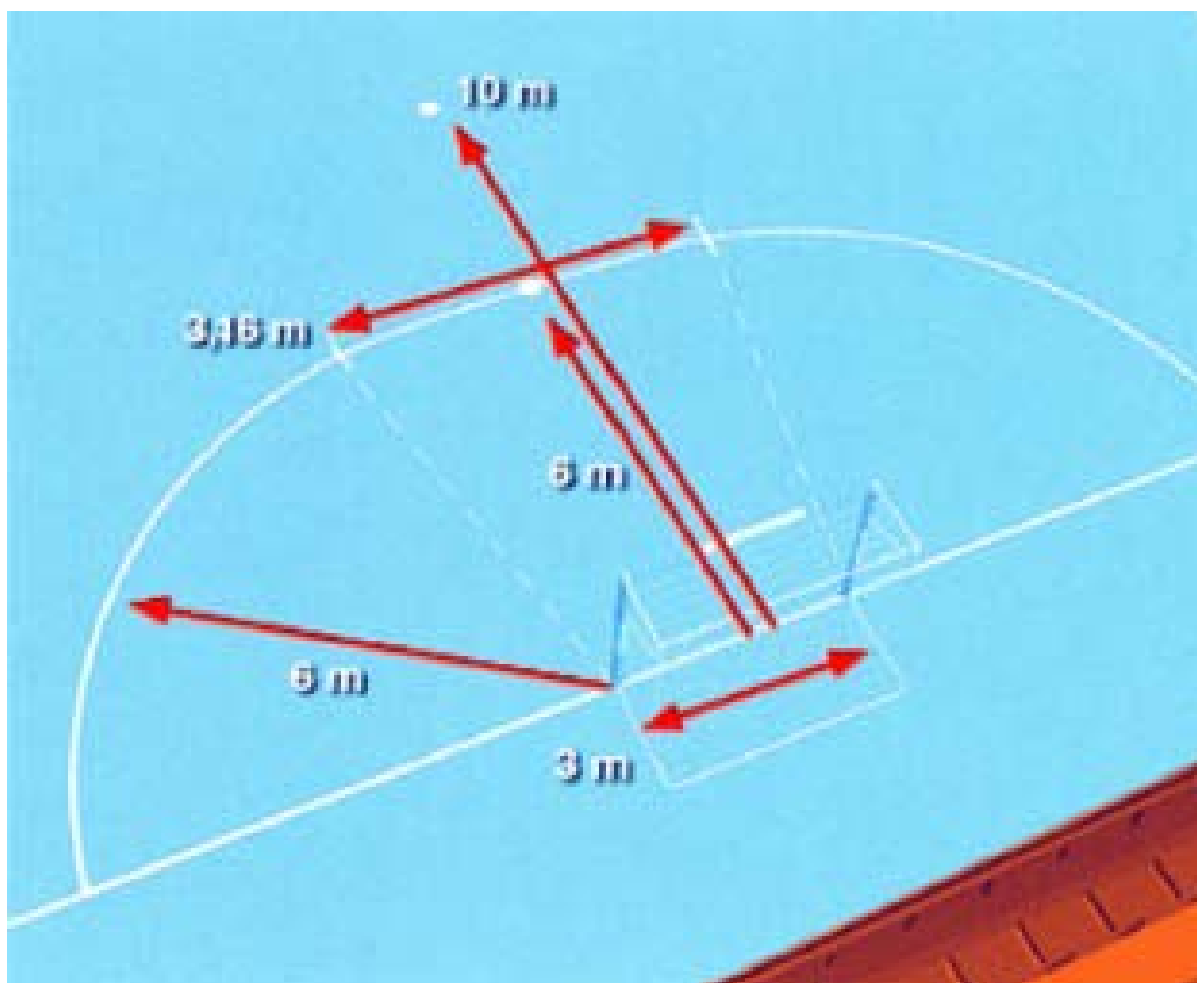
Se dibujará un punto a 6 metros de distancia del punto medio de la línea entre los postes y equidistante de éstos.

EL PUNTO DE DOBLE PENALTY

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

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.

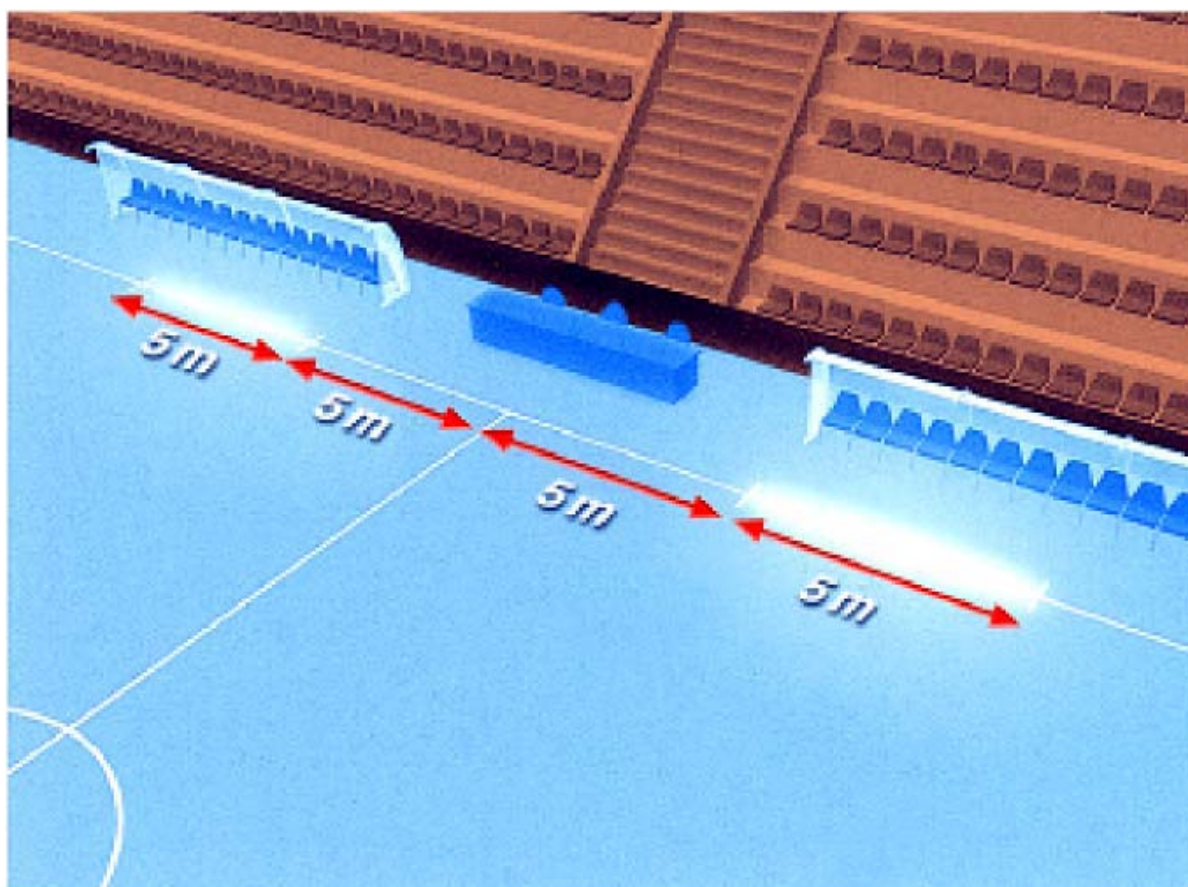


1. LA SUPERFICIE DE JUEGO

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 frente a la mesa del cronometrador, es decir, 5 metros a cada lado de la línea de medio campo, permanecerá libre.



1. LA SUPERFICIE DE JUEGO

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.

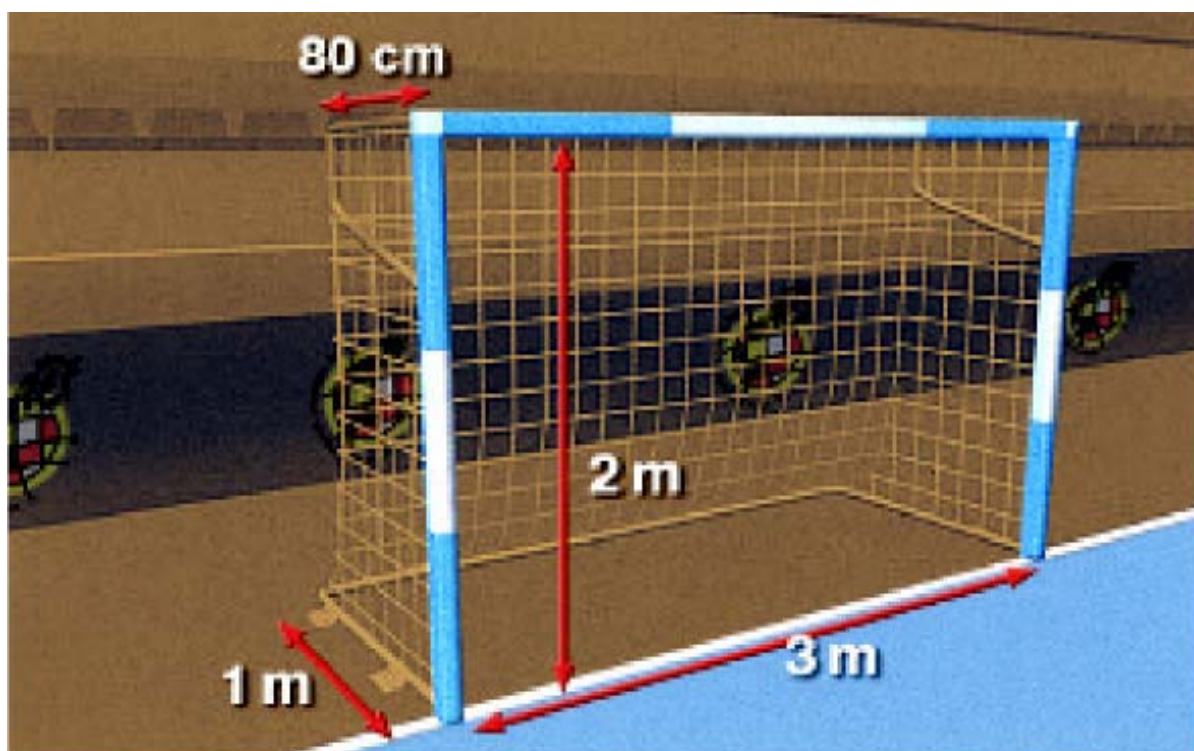
La distancia (medida interior) entre los postes será de 3 m., y la distancia del borde inferior del travesaño al suelo será de 2 m.

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 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.

SEGURIDAD

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



1. LA SUPERFICIE DE JUEGO

SUPERFICIE DE JUEGO

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

DECISIONES

1. Si las líneas de meta miden de 15 a 16 metros, el radio del cuadrante del área de penalty será de 4 metros. Dado este supuesto, el punto de penalty no se situará en el arco del área de penalty, 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 metros 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 punto de doble penalty, a izquierda y derecha, para señalar la distancia que deberá observarse en la ejecución de un tiro desde el punto de doble penalty. 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

PROPIEDADES Y MEDIDAS

El balón:

- Será esférico.
- Será de cuero u otro material adecuado.
- Tendrá una circunferencia mínima de 62 cm. y máxima de 64 cm.
- Tendrá un peso superior a 400 g. e inferior a 440 g. al comienzo del partido.
- Tendrá una presión equivalente a 0,4 – 0,6 atmósferas (400-600 g/cm²) al nivel del mar.



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.

2. EL BALÓN

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 de penalty o saque de banda):

- El partido se reanudará conforme a las Reglas.

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

DECISIONES

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

En los partidos de competiciones de la FIFA y en los partidos de competición bajo los auspicios de las confederaciones, la aprobación del uso de un balón estará sujeta a que el balón tenga una de las tres denominaciones siguientes:

El logotipo oficial "FIFA APPROVED" o el logotipo oficial "FIFA INSPECTED" o la referencia "INTERNATIONAL MATCHBALL STANDARD"

Una denominación tal sirve para indicar que el balón ha sido debidamente controlado y cumple con las especificaciones técnicas, diferentes para cada categoría y adicionales a las especificaciones mínimas estipuladas en la Regla 2. La FIFA elaborará la lista de dichas especificaciones adicionales, características de cada una de las categorías, y seleccionará los laboratorios que llevarán a cabo los controles de calidad.

En las competiciones de asociaciones miembro se podrá exigir el uso de balones con una de las tres denominaciones mencionadas.

En todos los demás partidos, el balón deberá cumplir los requisitos de la Regla 2.

En caso de que en una competición de una asociación miembro se requiera el uso de balones con las denominaciones "FIFA APPROVED" o "FIFA INSPECTED", se deberá permitir también el uso de balones con la designación "INTERNATIONAL MATCHBALL STANDARD", libre del pago de derechos.

En los partidos de competiciones de la FIFA y en partidos de competiciones bajo los auspicios de las confederaciones y las asociaciones miembro, está prohibida toda clase de publicidad comercial en el balón, con excepción del emblema de la competición, el organizador de la competición y la marca autorizada del fabricante. El reglamento de la competición puede restringir el tamaño y el número de dichas marcas.

3

NÚMERO DE JUGADORES

JUGADORES

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

PROCEDIMIENTO DE SUSTITUCIÓN

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

El número máximo permitido de 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.

INFRACCIONES / SANCIONES

Si un 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 a favor del equipo contrario en el lugar donde estaba el balón cuando se interrumpió el juego*.

3. EL NÚMERO DE JUGADORES



DECISIONES

1. Se requieren 5 jugadores por equipo para poder iniciar el partido.
2. En caso de expulsión o lesión 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 funcionario oficial del equipo podrá impartir instrucciones tácticas a los jugadores durante el partido. Los funcionarios oficiales deberán evitar estorbar los movimientos de los jugadores y árbitros, comportándose de forma correcta.

4 EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

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).

EQUIPAMIENTO BÁSICO

El equipamiento básico obligatorio de un jugador comprende los siguientes artículos separados entre sí:

- Un jersey o camiseta.
- Pantalón corto – si se usan pantalones térmicos debajo del corto, éstos tendrán el color principal del pantalón corto.
- Medias.
- Espinilleras o canilleras.
- Calzado – el único tipo de calzado permitido será zapatillas de lona o cuero blanco, así como zapatillas de entrenamiento con suela de goma u otro material similar.

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.

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.

INFRACCIONES / SANCIONES

En caso de cualquier contravención a la presente 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.

4. EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

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.

DECISIONES

1. Los jugadores no pueden mostrar camisetas interiores con lemas o publicidad. Los organizadores de la competición sancionarán a aquellos jugadores que levanten su camiseta para mostrar lemas o publicidad.
2. Las camisetas deberán tener mangas.



LA AUTORIDAD DEL ÁRBITRO

Cada partido será controlado por un árbitro, quien tendrá la autoridad total para hacer cumplir las Reglas de Juego en el partido para el que ha sido nombrado, desde el momento en que entra en la instalación donde se encuentra la superficie de juego hasta que la abandona.

PODERES Y DEBERES

El árbitro:

- Hará cumplir las Reglas de Juego.
- Permitirá 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.
- Tomará nota e informará a las autoridades competentes de todos los incidentes ocurridos antes, durante y después del partido, así como de las medidas disciplinarias tomadas contra jugadores o funcionarios oficiales de los equipos.
- Actuará como cronometrador en caso de que este oficial no esté presente.
- Interrumpirá, suspenderá o finalizará el partido por cualquier tipo de interferencia externa.
- Tomará medidas disciplinarias contra jugadores que comentan infracciones merecedoras de amonestación o expulsión.
- Tomará medidas contra los funcionarios oficiales de los equipos que no se comporten de forma correcta y podrá, si lo juzga necesario, expulsarlos de la superficie de juego y sus alrededores.
- No permitirá que personas no autorizadas entren en la superficie de juego.
- Interrumpirá el juego si juzga que algún jugador ha sufrido lesión grave, y ordenará trasladarlo fuera de la superficie de juego.
- Si juzga que está lesionado levemente, permitirá que el juego continúe hasta que el balón esté fuera de juego.
- 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.

5. EL ÁRBITRO

DECISIONES DEL ÁRBITRO

Las decisiones del árbitro sobre hechos relacionados con el juego son definitivas.

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

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.



6

EL SEGUNDO ÁRBITRO

PODERES Y DEBERES

Se designará a un segundo árbitro, que se situará en el lado opuesto al que controla el árbitro y estará equipado también con silbato.

El segundo árbitro ayudará al árbitro a dirigir el juego conforme a las Reglas de Juego. Además, el segundo árbitro:

- Tendrá poder discrecional para interrumpir el juego cuando se infrinjan las Reglas.
- Deberá, al igual que el árbitro, controlar si las sustituciones han sido efectuadas correctamente.

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

DECISIÓN

En partidos internacionales es obligatoria la presencia de un segundo árbitro.



7

EL CRONOMETRADOR Y EL TERCER ÁRBITRO

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 de medio campo y bajo el mismo lado de 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.

EL CRONOMETRADOR

Controlará que el partido tenga la duración estipulada en la Regla 8, 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 de penalty o el punto de doble penalty, de un tiempo muerto o de un "balón al suelo".
- Cronometrará el minuto de tiempo muerto.
- Cronometrará los 2 minutos de expulsión de un jugador.
- Anunciará, mediante un silbato o una señal acústica diferente de la del árbitro, el final del primer tiempo, del partido, de las prórrogas y del minuto de tiempo muerto.
- Llevará un registro de todos los tiempos muertos que le quedan 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 oficial de uno de los equipos (Regla 8).
- Llevará un registro de las primeras cinco faltas acumuladas por cada equipo, señaladas por los árbitros en cada período, e indicará mediante un silbato o señal acústica diferente de la del árbitro, la quinta falta acumulada de un equipo.

7. EL CRONOMETRADOR Y EL TERCER ÁRBITRO



EL TERCER ÁRBITRO

El tercer árbitro, además de asistir 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 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 el terreno 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, el árbitro decidirá sobre cualquier asunto relacionado con el juego.
- Controlará 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, el tercer árbitro sustituirá al árbitro o al segundo árbitro.

7. EL CRONOMETRADOR Y EL TERCER ÁRBITRO

DECISIONES

1. En partidos internacionales es obligatoria la presencia de un cronometrador y de un tercer árbitro.
2. En partidos internacionales, el cronómetro utilizado deberá tener todos los dispositivos necesarios (cronometría precisa y un dispositivo para cronometrar simultáneamente los dos minutos de un período de expulsión de cuatro jugadores al mismo tiempo, así como para poder controlar la acumulación de faltas de cada equipo en cada período).
3. En caso de ausencia del tercer árbitro, el cronometrador ejercerá también las funciones específicas del tercer árbitro.





LA DURACIÓN DEL PARTIDO

PERIODOS DE JUEGO

El partido durará dos tiempos iguales de 20 minutos cada uno.

El cronometraje lo hará un cronometrador, cuyas funciones están especificadas en la Regla 7.

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

TIEMPO DE JUEGO

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

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 sustitutos deben permanecer en el exterior de la superficie de juego. La sustitución de jugadores sólo es posible al término del tiempo muerto. Igualmente, no se permitirá que un oficial imparta instrucciones en la superficie de juego.

INTERVALO DEL MEDIO TIEMPO

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

8. LA DURACIÓN DEL PARTIDO

DECISIONES

1. En caso de no contar con la ayuda de un cronometrador, el oficial 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.



9

EL INICIO Y LA REANUDACIÓN DEL JUEGO

INTRODUCCIÓN

Se lanzará una moneda y el equipo que gane el sorteo decidirá la dirección en la que atacará en el primer tiempo. El otro equipo efectuará el saque de salida para iniciar el partido. El equipo que gane el sorteo 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.

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 directamente de un saque de salida.

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.

9. EL INICIO Y LA REANUDACIÓN DEL JUEGO

INFRACCIONES / SANCIONES

En el 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 contravención del procedimiento de saque de salida, se repetirá el saque de salida.



El juego se reanuda cuando el balón toca el suelo.

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.

PROCEDIMIENTO

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

9. EL INICIO Y LA REANUDACIÓN DEL JUEGO

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.

CIRCUNSTANCIAS ESPECIALES

Un tiro libre concedido al equipo defensor en su área de penalty podrá ser lanzado desde cualquier parte de dicha área.

Un tiro libre indirecto concedido al equipo atacante en el área de penalty adversaria será lanzado desde la línea del área de penalty 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 de penalty, será ejecutado en la línea del área de penalty en el punto más cercano al lugar donde se encontraba el balón cuando se detuvo el juego.

10

EL BALÓN EN JUEGO O EN FUERA DE JUEGO

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 lo árbitros.
- Golpea el techo.

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.

DECISIONES

1. Si se juega en superficies techadas y el balón golpea el techo, se reanudará el juego con un saque de banda que ejecutarán 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.

11

GOL MARCADO

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.

EQUIPO GANADOR

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

REGLAMENTO DE COMPETICIÓN

Si el reglamento de la competición establece que debe haber un equipo ganador de un partido o una eliminatoria que finaliza en empate, se permiten solamente los siguientes procedimientos:

- Regla de goles marcados fuera de casa.
- Tiempo suplementario.
- Tiros desde el punto de penalty.

DECISIÓN

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

12

FALTAS E INCORRECCIONES

LAS FALTAS E INCORRECCIONES SE SANCIONARÁN DE LA SIGUIENTE MANERA:

TIRO LIBRE DIRECTO

Se concederá un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes seis infracciones de una manera que los árbitros juzguen imprudente, temeraria o con el uso de fuerza excesiva:

- Dar o intentar dar un 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 contra un adversario.
- Golpear o intentar golpear a un adversario.

Se concederá asimismo un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes cinco 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 de penalty sólo cuando ponga en peligro la integridad física de un adversario.
- Hacer una entrada a un contrario para ganar la posesión del balón, tocándole antes que al balón.
- Jugar el balón, es decir, llevarlo, golpearlo o lanzarlo, con la mano o el brazo (se exceptúa al guardameta dentro de su propia área de penalty).

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 de penalty, en cuyo caso se lanzará desde cualquier punto del área de penalty.

LAS INFRACCIONES MENCIONADAS SON FALTAS ACUMULATIVAS.

12. FALTAS E INCORRECCIONES

TIRO DE PENALTY

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

TIRO LIBRE DIRECTO

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 al recibirlo voluntariamente de un compañero sin que el balón haya atravesado la línea del centro del campo o sin que 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 o esquina.
- 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.

Se concederá asimismo un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se lanzará desde el lugar que 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 infracción que no haya sido anteriormente mencionada en la Regla 12, 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*.

SANCIONES DISCIPLINARIAS

Sólo se podrán mostrar tarjetas amarillas o rojas a los jugadores titulares y sustitutos.

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.

12. FALTAS E INCORRECCIONES

INFRACCIONES SANCIONABLES CON UNA AMONESTACIÓN

Un jugador o jugador sustituto será amonestado y se le mostrará la tarjeta amarilla 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.

INFRACCIONES SANCIONABLES CON UNA 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 de penalty).
- 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 de penalty.
- Emplear lenguaje o gesticular de manera ofensiva, grosera y obscena.
- Recibir una segunda amonestación en el mismo partido.

12. FALTAS E INCORRECCIONES

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 una vez transcurridos dos minutos efectivos después de la expulsión, siempre que cuente con la autorización del cronometrador, salvo si se marca un gol antes de que transcurran los dos minutos, en cuyo caso, se aplicarán las siguientes disposiciones:

- Si cinco jugadores se enfrenta a cuatro y el equipo en superioridad numérica marca un gol, se podrá completar el equipo de 4 jugadores.
- Si ambos equipos juegan con cuatro jugadores y se marca un gol, ambos equipos mantendrán el mismo número de jugadores.
- Si cinco jugadores se enfrentan a tres, o cuatro jugadores a tres, y el equipo en superioridad numérica marca un gol, se podrá añadir un jugador al equipo con tres jugadores.
- Si ambos equipos juegan con tres jugadores, y se marca un gol, ambos equipos mantendrán el mismo número de jugadores.
- Si el equipo en inferioridad numérica marca un gol, se continuará el juego sin alterar el número de jugadores.

2. En virtud de las estipulaciones de la Regla 12, 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 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 12.

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.

13

TIROS LIBRES

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.

EL TIRO LIBRE DIRECTO

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

EL TIRO LIBRE INDIRECTO

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

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 de penalty, todos los adversarios deberán situarse fuera de esta área. El balón estará en juego cuando haya salido de esta área.

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*.

SEÑALES

Tiro libre directo:

- Uno de los árbitros señalará el 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 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.

14

FALTAS ACUMULATIVAS

FALTAS ACUMULATIVAS

- Son aquellas sancionadas con un tiro libre directo y mencionadas en la Regla 12.
- 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 el balón esté fuera del juego le indicarán al cronometrador y al tercer árbitro, mediante la señal preceptiva, que anoten la falta acumulativa.
- Si hay tiempo suplementario, todas la faltas acumuladas durante el segundo período del partido continuarán acumulándose en el tiempo suplementario en el partido.

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.



14. FALTAS ACUMULATIVAS

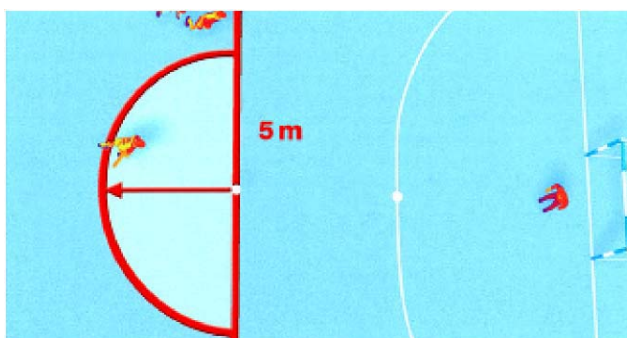
- Los adversarios deberán encontrarse al menos a 5 metros del balón.
- Se podrá anotar un gol en la portería contraria directamente de un tiro libre de este tipo.

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

- 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 de penalty 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 de penalty, a una distancia de cinco metros del balón y no podrán obstaculizar al jugador que ejecuta el tiro libre. Ningún jugador podrá cruzar dicha línea imaginaria hasta que el balón sea golpeado y entre en movimiento.

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 la zona delimitada por la línea media y una línea imaginaria paralela a esta última y que atraviesa el punto de doble penalty a 10 metros de la línea de meta, el tiro libre se lanzará desde el punto de doble penalty. La ubicación del punto de doble penalty 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".



14. FALTAS ACUMULATIVAS

- Si un jugador comete una sexta falta en la mitad de su propia superficie de juego, entre la línea de 10 metros y la línea de meta, fuera del área de penalty, el equipo atacante decidirá si lanza el tiro libre desde el punto de doble penalty 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 período del tiempo suplementario.

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 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 ejecutará desde el lugar en 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 el balón al suelo, que se ejecutará desde el lugar donde tocó el objeto*.

15

EL TIRO DE PENALTY

EL TIRO DE PENALTY

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

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

Se concederá tiempo adicional para poder ejecutar un tiro de penalty al final de cada tiempo o al final de los períodos del tiempo suplementario.

POSICIÓN DEL BALÓN Y DE LOS JUGADORES

El balón:

- Se colocará en el punto de penalty.

El ejecutor del tiro de penalty:

- 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 de penalty.
- Detrás o a los lados del punto de penalty.
- A un mínimo de 5 metros del punto de penalty.



15. EL TIRO DE PENALTY

PROCEDIMIENTO

- El ejecutor del tiro de penalty golpeará 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 de penalty 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.

INFRACCIONES / SANCIONES

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

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

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

- Si se marca un gol, se ejecutará nuevamente el tiro de penalty.
- 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 de penalty infringe esta Regla de Juego después de que el balón esté en juego:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se ejecutará desde el lugar en 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 de penalty.

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 el balón al suelo, que se ejecutará desde el lugar donde tocó el objeto*.

16

EL SAQUE DE BANDA

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.

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 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 colocarán a una distancia mínima de 5 metros del punto donde se efectúa el saque de banda.

PROCEDIMIENTO

- El jugador que efectúa el saque de banda deberá hacerlo en los 4 segundos 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 la superficie de juego.

16. EL SAQUE DE BANDA

INFRACCIONES / SANCIONES

Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario si:

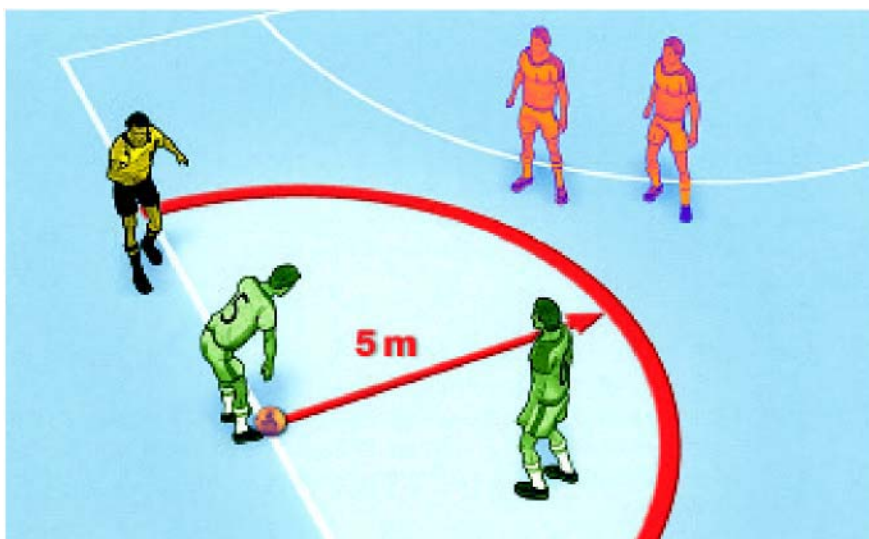
- El jugador que efectúa el saque de banda toca el balón por segunda vez antes de que éste haya tocado a otro jugador. El tiro libre indirecto se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción*.

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 manos del jugador que debe realizar el saque.
- 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.



17

EL SAQUE DE META

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.

PROCEDIMIENTO

- El balón será lanzado con las manos desde cualquier punto del área de penalty por el guardameta del equipo defensor.
- Los adversarios deberán permanecer fuera del área de penalty hasta que el balón esté en juego.
- El guardameta no podrá 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 que haya cruzado la línea de medio campo.
- El balón estará en juego cuando haya sido lanzado directamente más allá del área de penalty.

INFRACCIONES / SANCIONES

Si el balón no es lanzado directamente fuera del área de penalty:

- Se repetirá el saque de meta.

Si, una vez de 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:

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

18

EL SAQUE DE ESQUINA

EL SAQUE DE ESQUINA

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

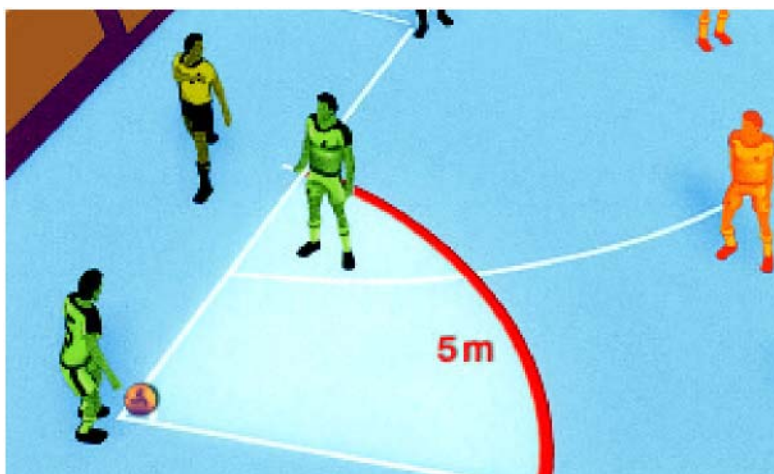
Se podrá anotar un gol directamente de un saque de esquina, pero solamente contra el equipo contrario.

Se concederá un saque de esquina:

- Si el balón ha traspasado en su totalidad la línea de meta, ya sea por tierra o por aire, después de haber tocado por último a un jugador del equipo defensor, y no se ha marcado un gol conforme a la Regla 11.

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 cuadrante de esquina 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.



18. EL SAQUE DE ESQUINA

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 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 del ejecutor. El tiro libre indirecto se ejecutará desde el cuadrante de esquina.

Para cualquier otra contravención a la Regla:

- Se repetirá el saque.

PROCEDIMIENTO PARA DETERMINAR EL GANADOR DE UN PARTIDO O ELIMINATORIA

PROCEDIMIENTOS PARA DETERMINAR EL GANADOR DE UN PARTIDO O ELIMINATORIA

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

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.

EL TIEMPO SUPLEMENTARIO

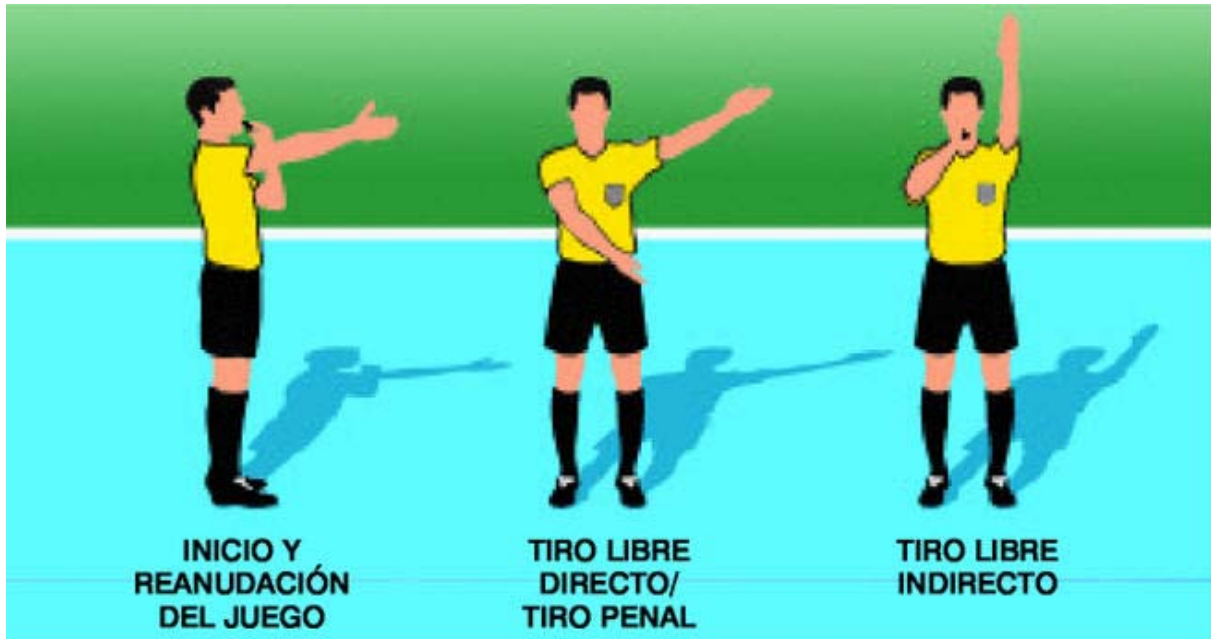
- El tiempo suplementario constará de dos tiempos iguales de 5 minutos cada uno.
- Si un equipo no anota un gol más que su adversario, el vencedor del partido se decidirá mediante el lanzamiento de tiros desde el punto de penalty.

TIROS DESDE EL PUNTO DE PENALTY

- El árbitro deberá elegir la meta en que se lanzarán los tiros de penalty.
- El árbitro lanzará una moneda y el equipo cuyo capitán gane el sorteo decidirá si ejecuta el primer o el segundo tiro.
- El 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 alternativamente.
- Si antes de que ambos equipos hayan efectuado 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 de penalty.
 - 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 de penalty.
 - Todos los jugadores elegibles, exceptuando el jugador que lanzará el tiro de penalty 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 de penalty 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 de penalty).
 - A menos que se estipule otra cosa, se aplicarán las Reglas de Juego y las decisiones pertinentes del International F.A. Board cuando se lancen tiros desde el punto de penalty.
 - 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 número de cada jugador excluido. El capitán del equipo será el responsable de esta tarea.
 - Antes de comenzar con el lanzamiento de los tiros desde el punto de penalty, el árbitro se asegurará de que permanezcan dentro del campo adversario al de ejecución el mismo número de jugadores elegibles por equipo para lanzar los tiros de penalty.

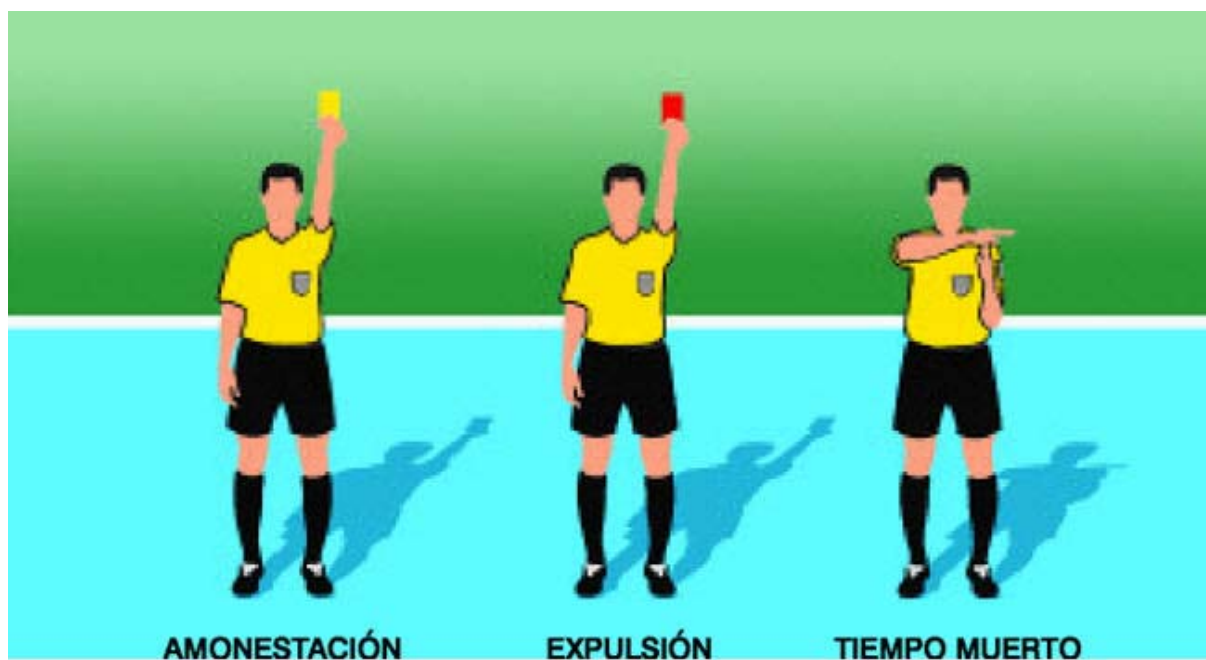
SEÑALES DEL ÁRBITRO



SEÑALES DEL ÁRBITRO



SEÑALES DEL ÁRBITRO



INSTRUCCIONES ADICIONALES PARA ÁRBITROS, SEGUNDOS Y TERCEROS ÁRBITROS Y CRONOMETRADORES

La finalidad de estas instrucciones adicionales para árbitros, segundos árbitros, terceros árbitros y cronometradores 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 12.

JUEGO BRUSCO GRAVE

Un jugador será culpable de juego brusco grave si emplea fuerza excesiva o brutalidad contra el 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 los 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 brutalidad contra un rival sin que el balón esté en disputa entre los dos.

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

INFRACCIONES CONTRA EL PORTERO

Se recuerda a los árbitros que:

- 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 un tiro libre directo o un penalty, si la infracción se cometió en el área de penalty.

TIJERA O CHILENA

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

MANO INTENCIONADA

Se recuerda a los árbitros que la mano intencionada se castiga generalmente con un tiro libre directo o penalty, si la infracción se comete en el área de penalty.

MALOGRAR UNA OPORTUNIDAD MANIFIESTA DE GOL

Sin embargo, se expulsará a un jugador que impida con mano intencionada un gol o malogre una oportunidad 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 un 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 con la mano.

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 12.

Generalmente, un tiro libre directo o un tiro de penalty es una 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 impedir 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 penalty, excepto en una ocasión manifiesta de gol, los árbitros deberán sancionar ese tiro directo o penalty.

Sin embargo, si se comete una falta sancionable con tiro libre indirecto de acuerdo con la Regla 12, los árbitros deberán aplicar la ventaja para dar fluidez al juego, siempre que ello no conlleve la toma de represalias o perjudique al equipo contra 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.

EL TIRO DE PENALTY

Es una violación de las reglas colocarse a menos de 5 metros del punto de penalty 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 pateo el balón.

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

EL TIRO DESDE EL PUNTO DE DOBLE PENALTY Y TIROS LIBRES DIRECTOS SIN BARRERA

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

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

Los árbitros deben garantizar que se adopta la medida apropiada 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 un tiro libre indirecto*.

INFRACTORES 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 de Fútbol-Sala, pero tiene un cierto grado de responsabilidad en lo que concierne a la conducta de su equipo.

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

Todo jugador que ataque a un miembro del equipo arbitral o se a 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 se 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.

En la circular nº 579, la FIFA concedió el permiso de celebrar de forma razonable un gol. Sin embargo, no se deberá alentar la práctica de celebraciones coreografiadas si éstas ocasionan una pérdida de tiempo excesiva. 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.

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 peligroso y por 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 esparadrapo 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 los 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 JUGADORES LESIONADOS

El árbitro deberá atenerse a las siguientes instrucciones en caso de que un jugador resulte lesionado:

- Permitirá seguir jugando hasta que el balón esté fuera del juego si, en su opinión, la lesión es leve.
- Detendrá el juego si, en su opinión, la lesión es grave.
- Después de consultar con el jugador lesionado, el árbitro autorizará la entrada en la superficie de juego de uno, máximo dos médicos, para evaluar el tipo de lesión y organizar el traslado seguro y rápido 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.
- El árbitro se asegurará de que el jugador lesionado sea trasladado con seguridad y rapidez fuera de la superficie de juego.
- No está permitido tratar al jugador en la superficie de juego.
- Todo jugador con herida sangrante abandonará la superficie de juego y no podrá retornar hasta que el árbitro considere que la herida ha dejado de sangrar. 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 motivo, o si la lesión sufrida por el jugador no es producto de una infracción de las Reglas de Juego del Fútbol-Sala, el árbitro reanudará el juego con un balón al suelo que se ejecutará en el lugar 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 atención inmediata.
- Cuando ocurre una lesión grave, por ejemplo, tragarse la lengua, conmoción cerebral, fractura de pierna, etc.



Edita:

Patronato Municipal de Juventud y Deportes

Excmo. Ayuntamiento de Baeza

Paseo de la Redonda, s/n. 23440 BAEZA (Jaén)

Tel: 953.74 40 30 Fax: 953 74 32 43

www.pmjdbaeza.org E-mail: pmjdbaeza@pmjdbaeza.org

FÚTBOL-SALA
MODIFICACIONES REGLAS DE JUEGO

TEMPORADA 2010/2011

REGLA 3.- NUMERO DE JUGADORES

El número máximo de jugadores inscritos en acta será de doce y el número mínimo para comenzar el partido será de cinco.
Se podrán anotar jugadores hasta el comienzo de la segunda mitad del partido.

REGLA 7.- DURACION DEL PARTIDO

El cronometrador con la señal acústica o silbato decretará el final de cada periodo.

Uno de los árbitros anunciará por medio de su silbato el final del periodo o del partido teniendo en cuenta lo siguiente:

Si el balón ha sido pateado hacia una de las metas los árbitros esperaran a que finalice el lanzamiento, el tiempo finalizará cuando:

- a) el balón vaya directamente a la meta y se anote gol
- b) el balón salga de los límites de la superficie de juego
- c) el balón toque al portero, los postes, el travesaño o el suelo y cruce la línea de meta y se anote gol.
- d) el balón toque cualquier otro jugador que no sea el portero.
- e) el portero detenga el balón o rebote en los postes de la portería y no cruce la línea de meta.
- f) si durante la trayectoria del balón, algún jugador comete una infracción al reglamento que fuese penalizada con tiro libre directo a partir de la sexta falta, incluida esta, o tiro penal, en este caso se tendrá que ejecutar dicho tiro. Si el equipo tuviese menos de cinco faltas la falta no se ejecuta y se muestra tarjeta al infractor por conducta antideportiva.

REGLA 9.- EL INICIO Y LA REANUDACION DEL JUEGO

No se podrá anotar un gol directamente de un saque de salida o de centro.

REGLA 10.- GOL MARCADO

Si los árbitros tras anotarse un gol se dan cuenta de que el equipo que lo ha conseguido juega con seis jugadores o ha realizado una sustitución incorrecta.

- a) si es antes de que se efectúe el saque de centro, anularán el gol, y se reanudará el encuentro con tiro indirecto desde cualquier parte del área de penal y tarjeta amarilla al infractor
- b) Si ya se ha efectuado el saque de centro, el gol será válido y tarjeta amarilla al infractor.

REGLA 12.- FALTAS E INFRACCIONES

- No se considera falta el deslizamiento, se considerará falta cuando hay contacto con el adversario.

FALTAS SANCIONADAS CON TIRO LIBRE INDIRECTO.-

- el portero podrá jugar el balón un máximo de 4 segundos en su propio medio campo.
- el portero, tras jugar el balón en su propia mitad de la superficie de juego, tras el pase voluntario de un compañero, sin que el balón haya sido jugado o tocado por un adversario y dentro de su medio campo.
- el portero toca el balón con las manos en su propia área de penal después que un jugador de que equipo se lo haya cedido con el pie, si fuese fuera del área el tiro será directo.

REGLA 13.- TIROS LIBRES

Si al ejecutarse un tiro libre a partir de la sexta falta acumulable, este es lanzado por un jugador distinto al que había sido identificado previamente por el árbitro, se procederá:

- a) Los árbitros interrumpirán el juego
- b) amonestarán al infractor por conducta antideportiva
- c) Reanudarán el partido con tiro libre indirecto a favor del equipo defensor desde el lugar de la falta.

Si al ejecutarse un tiro penal, este es lanzado por un jugador distinto al que había sido identificado previamente por el árbitro, se procederá:

- a) Los árbitros interrumpirán el juego
- b) amonestarán al infractor por conducta antideportiva
- c) Reanudarán el partido con tiro libre indirecto a favor del equipo defensor desde el punto de penal.

Si al ejecutar un tiro libre con derecho a formación de barrera, el adversario se encuentra mas cerca del balón que la distancia reglamentaria: se repetirá el tiro y se amonestará al infractor, salvo que se pueda aplicar la ley de ventaja o se cometa otra infracción sancionable con tiro penal.

REGLA 15.- EL SAQUE DE BANDA.

Al poner en juego el balón desde la banda, el balón estará inmóvil, bien sobre la línea de banda o bien por fuera de esta a una distancia no mayor de 25 centímetros.

Si al ejecutar el saque de banda los contrarios no guardan la distancia, se repetirá el saque de banda por parte del mismo equipo y se amonestará al infractor, salvo que ase pueda aplicar la ventaja o se cometa una infracción sancionable con tiro libre o tiro penal por parte del equipo defensor.

REGLA 17.- EL SAQUE DE ESQUINA

Si el saque de esquina no se efectúa en los cuatro segundos:

Se concederá un saque de meta al equipo contrario

Si al ejecutar el saque de esquina los contrarios no guardan la distancia, se repetirá el saque de esquina por parte del mismo equipo y se amonestará al infractor, salvo que ase pueda aplicar la ventaja o se cometa una infracción sancionable con tiro libre o tiro penal por parte del equipo defensor.