

ASOCIACION VALENCIANA PARA LA PRACTICA Y
DESARROLLO DEL FUTBOL-SALA



[REGLAS DE JUEGO FUTBOL-SALA]

Reglas de Juego Españolas del Fútbol Sala

REGLA 1: La superficie de juego

1. 1. Dimensiones

a) La cancha o terreno de juego será de superficie rectangular.

Los lados del rectángulo más largos se denominan líneas de banda, y los lados menores líneas de fondo.

Longitud: Entre 38 y 42 m

Anchura: Entre 18 y 25 m

b) Se recomienda que haya un área de seguridad que debe rodear los límites exteriores del terreno de juego. En los partidos Internacionales los márgenes de seguridad deberán ser como mínimo de 1 (un) metro desde la línea de banda y 2 (dos) metros en las líneas de fondo.

1. 2. Trazado de la cancha

Todas las líneas forman parte de la zona que delimitan. Las líneas deberán tener una anchura de ocho (8) centímetros, y el color de sus trazos debe ser tal, que permita una clara diferenciación del resto de las líneas existentes, así como del color del terreno de juego.

Línea central

Las líneas laterales o de banda se unirán en su parte central por medio de una línea recta, perpendicular a las mismas, denominada línea central.

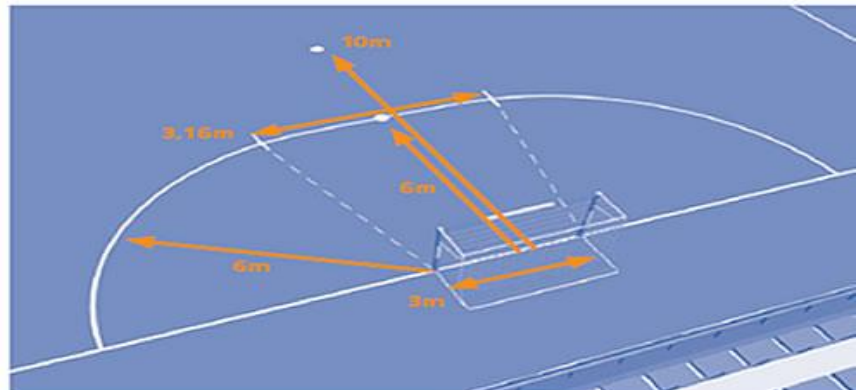
Círculo central

En el centro de la cancha, será trazado un círculo de tres (3) metros de radio, denominado círculo central.

1. 3. Área de penalti

Estará delimitada por tres líneas. Una línea recta de 3 (tres) metros de longitud paralela a la línea de fondo, trazada a una distancia de 6 (seis) metros de ésta.

Las otras dos líneas serán las dos curvas resultantes del trazado de dos circunferencias de 6 (seis) metros de radio, con el centro en la base de cada uno de los postes de la portería, las cuales unirán los extremos de la anterior línea paralela a la línea de fondo.



1. 4. Punto de penalti

A una distancia de seis (6) metros del centro de cada una de las porterías se marcarán dos círculos de 10 centímetros de radio, llamados punto de penalti, desde donde se ejecutarán los mencionados castigos.

1. 5. Punto de doble penalti

A una distancia de diez (10) metros del centro de cada una de las porterías, y paralelas a las líneas de fondo, se marcarán sendas líneas de diez (10) centímetros de longitud, que se llamarán líneas de doble penalti, y desde las que se ejecutaran tales castigos.

1. 6. Zona de sustituciones

a) Sobre la línea del lado donde están los bancos de suplentes y perpendicularmente a ella, se trazarán cuatro líneas de 80 (ochenta) centímetros de largo y ocho de ancho (quedando 40 cm. al interior del terreno de juego y 40 cm. al exterior).

El espacio comprendido entre las primeras líneas, a ambos lados, por la parte exterior y a una distancia de 5 metros de la línea del centro del campo, estará libre de obstáculos y será donde se ubique la mesa de cronometradores. (Zona de mesa).

El espacio comprendido, a ambos lados, del centro del campo entre las primeras líneas, situadas a 5 metros de la línea divisoria y las segundas a 10 metros, será la zona de sustituciones por donde deberán salir y entrar los jugadores, cuando se produzca una sustitución, en la zona más cercana a su banquillo.

b) El espacio situado desde cada una de estas líneas hasta el final de cada uno de los banquillos será la zona utilizada por los entrenadores para dar instrucciones de los jugadores en los tiempos muertos.

1. 7. Las metas

a) Deberán encontrarse situadas sobre las líneas de fondo, en su parte central, no pudiendo estar fijadas sólidamente al suelo

Las porterías deberán disponer de un sistema antivuelco que garantice la estabilidad de las mismas.

Consistirán en dos postes verticales, equidistantes de las esquinas y unidos en la parte superior por un travesaño horizontal.

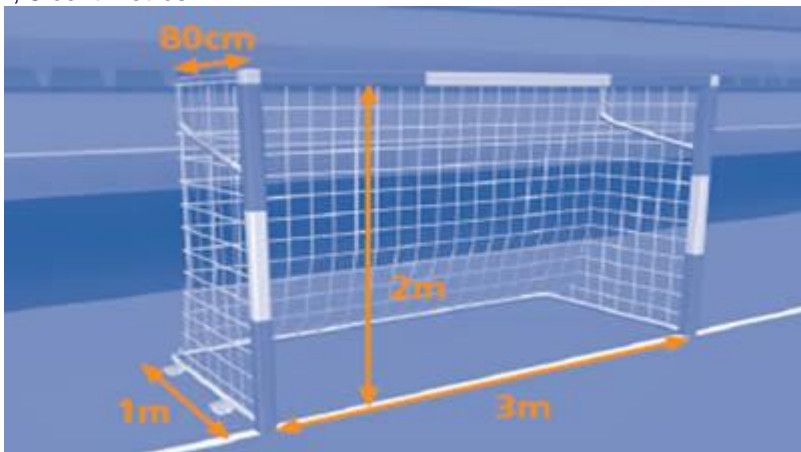
La distancia (medida interior) entre los postes será de 3 metros y la distancia del borde inferior del travesaño al suelo será de 2 metros.

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 centímetros en su parte superior y de 100 centímetros a nivel del suelo. Los postes y el travesaño tendrán la misma anchura y espesor, 8 centímetros.

Las líneas de meta tendrán la misma anchura que los postes y el travesaño.

b) Las redes, que deberán ser de cáñamo, yute o nylon, se engancharán en la parte posterior de los postes y el travesaño, y la parte inferior estará sujeta a tubos encorvados o a cualquier otro soporte adecuado de aguante.

c) Las caras de los postes y travesaños estarán pintadas en dos colores alternativos, que se distingan claramente del suelo y del campo. En los dos ángulos superiores de unión de postes y travesaños, cada franja de pintura debe medir 28 (veintiocho) centímetros y ser del mismo color. El resto de las franjas serán de 20 (veinte) centímetros.



1. 8. Superficie de juego

Deberá ser homogénea, lisa y libre de asperezas. No podrá tener declive.

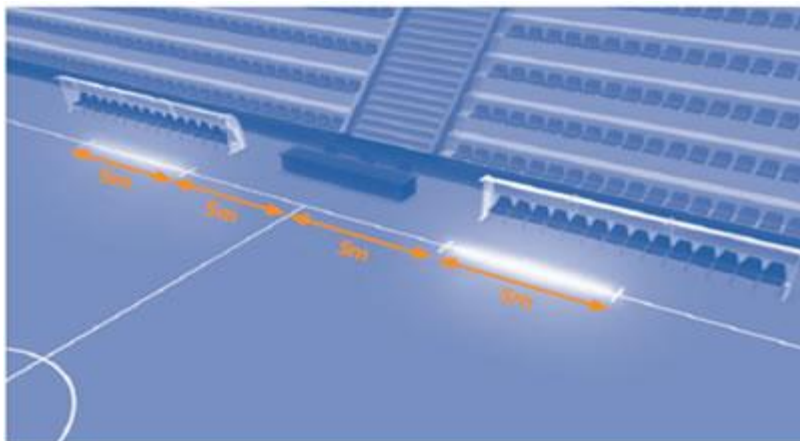
Podrá ser de madera, parquet, asfalto, caucho, cemento o material plástico compacto.

No serán permitidos los terrenos de juego de hierba (natural o artificial), tierra o ceniza.

1. 9. Lugar para la mesa del anotador-cronometrador

Las canchas de juego dispondrán obligatoriamente, en sitio central e inaccesible a los espectadores, de una mesa y sillas donde puedan ejercer funciones el Anotador Cronometrador y el Representante de la Entidad Organizadora si la hubiere.

Estará situada a una distancia de un metro de la línea lateral como mínimo, por la parte exterior del terreno



1. 10. Lugar para jugadores reservas, técnicos, médicos y/o auxiliares de equipo

Serán fijados en lugares distintos y apropiados, situados en los márgenes laterales, por la parte exterior, respetando la zona de seguridad y de manera inaccesible a los espectadores.

Deberán guardar una distancia nunca inferior a 5 (cinco) metros de la línea de medio campo, los equipos se situarán en el banquillo que esté situado en su zona de defensa.

Ninguno de los componentes del banquillo podrá acercarse a menos de cinco metros de la mesa de anotadores. A estos sólo podrá dirigirse el Entrenador o Delegado del equipo, o segundo entrenador en caso de descalificación del primero, debidamente acreditado al efecto y en los momentos que autorizan las presentes reglas.

Las personas que podrán estar en el banquillo, previa inscripción en acta, serán: 7 (siete) jugadores reservas y 7 (siete) miembros del cuerpo técnico (entrenador, 2º entrenador, delegado, fisioterapeuta, médico, auxiliar, etc.), estando limitado el número de auxiliares a un máximo de 4 (cuatro).

El entrenador, o 2º entrenador en caso de descalificación del primero, es el único componente del banquillo que puede permanecer de pie en el transcurso del partido. Su zona de movimiento estará comprendida desde el final de su zona de sustituciones hasta la línea de fondo de donde esté situado su banquillo, sin poder incidir en el desarrollo o reanudación del juego, ni invadir la zona de mesa.

1. 11. Marcador

Deberá existir en condiciones de perfecta visibilidad para el juez de mesa, jugadores y público en general, un marcador/cronometrador donde constará el tiempo que resta para la conclusión del encuentro y donde se vayan anotando los goles válidos a medida que se originen y las faltas acumulativas.

1. 12. Altura libre de obstáculos

En los partidos en que reglamentariamente se determine, será obligatoria la utilización de Sala o Pabellón cubierto, el cual deberá tener una altura mínima admisible libre de obstáculos de 4 (cuatro) metros.

1. 13. Homologación

Aquellos terrenos de juego que no cumplan los anteriores requisitos, deberán ser expresamente homologados por la entidad organizadora de cada competición para la celebración de encuentros de la misma

1.14. Decisiones

Se deberá hacer una marca en el exterior de la superficie de juego, a 5 m. del cuadrante de esquin, 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..

REGLA 2: El Balón

2. 1. El Balón

Los balones que se utilicen serán de los modelos homologados o autorizados por la Federación correspondiente. El club organizador deberá tener como mínimo dos (2) balones dispuestos para la celebración del encuentro, los cuales deberán ser presentados a los árbitros en su vestuario para su control, siendo éstos responsables de los mismos hasta su devolución al equipo a la finalización del encuentro.

Será esférico.

Será de cuero u otro material adecuado.

Tendrá una circunferencia entre 62 y 64 centímetros.

Tendrá un peso de entre 400 y 440 gramos al comienzo del partido. Tendrá una presión equivalente a 0,4-0,6 atmósferas (400- 600 g/cm²) al nivel del mar.

Dejándolo caer desde una altura de 2 (dos) metros, no deberá rebotar menos de 50 centímetros ni más de 65 centímetros en el primer bote.

Para las categorías de prebenjamin, benjamin y alevín, el balón deberá tener una circunferencia de 58 cms. y 368 grs. de peso.

2. 2. Balón defectuoso

Si el balón revienta o se daña durante un partido: se interrumpirá el juego y se reanudará el juego por medio de bote neutral, ejecutado con el nuevo balón y en el lugar donde se dañó el primero, excepto si se produce dentro del área que se efectuara fuera en el lugar más próximo.

Si el balón revienta o se daña en un momento en que no está en juego (saque inicial, saque de meta, saque de esquina, tiro libre, tiro penalti 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, aunque los capitanes respectivos de los equipos podrán proponer la sustitución de un balón defectuoso, resolviendo el árbitro al respecto.

REGLA 3: Número de jugadores

3.1. Jugadores

Cada equipo se compone de doce (12) jugadores que podrán ser inscritos en el acta del encuentro.

Antes del inicio del partido sólo se entregarán a los árbitros las licencias de aquellos jugadores y técnicos que se encontraran presentes, pudiéndose incorporar el resto, hasta un máximo de 12 jugadores, y siete miembros del cuerpo técnico durante el transcurso de la primera mitad del encuentro, debiendo para ello entregar la licencia al anotador- cronometrador o a los árbitros.

Con el inicio del descanso, es decir, en el momento en que el árbitro señale el final de la primera mitad del encuentro, se cerrará el acta a efectos de inscripción de jugadores y miembros del cuerpo técnico, no pudiendo hacerlo ninguna persona más.

Sólo podrán estar en el terreno de juego, como máximo, 5 jugadores por equipo, de los cuales obligatoriamente uno será el portero.

No se permitirá el comienzo de un encuentro sin que ambos equipos, tengan como mínimo 5(cinco) jugadores.

A tal efecto existirá un tiempo de espera de cortesía, el cual será de diez (10) minutos contados a partir de la hora señalada para el comienzo del encuentro. Si después de transcurrido este tiempo, uno de los equipos o ambos, no reuniera el mínimo de cuatro (4) jugadores para iniciar el encuentro, los árbitros tomarán la decisión de suspender el partido.

Si un equipo, por cualquier circunstancia de las contempladas en las presentes reglas quedase reducido durante un encuentro a menos de tres (3) en el terreno de juego, los árbitros tomarán la decisión de suspender el partido. A uno de los jugadores de cada equipo será confiada la función de capitán, correspondiéndole:

- Ir debidamente identificado con un brazalete, colocado en su brazo izquierdo.
- Representar a su equipo durante el juego, siendo corresponsable de la conducta que deben observar sus compañeros antes, durante y después de los encuentros.
- En caso de ausencia del delegado o entrenador, suministrar obligatoriamente al árbitro o anotador- cronometrador las licencias y los números de dorsal de cada jugador de su equipo.
- Sólo él, o en su ausencia el portero, puede dirigirse a los árbitros para información especial, cuando ésta sea necesaria, y siempre en términos corteses. Ningún otro jugador podrá dirigirse a los árbitros o al anotador- cronometrador.
- Firmar antes del inicio del encuentro, o cuando sea requerido para ello, el acta del partido, certificando de ese modo que todos los jugadores de su equipo que estén inscritos en el acta se encuentran presentes en la cancha. No es necesario que el capitán se encuentre en la cancha al inicio del encuentro. En caso de ausencia del capitán, para cualquier situación, el árbitro se dirigirá al portero del equipo.

Inicio del partido

Para poder comenzar un partido cada uno de los equipos deberá presentar en la pista de juego y en disposición de actuar en el mismo, un número de 5 jugadores.

Portero-jugador

Cualquier jugador inscrito en el acta del partido, podrá actuar como portero y viceversa, sin limitaciones.

3. 2. Procedimiento de sustitución

En cualquier partido de una competición oficial podrá haber sustitutos. Se permitirá un número ilimitado de sustituciones. Un jugador que ha sido reemplazado podrá reingresar en la superficie de juego sustituyendo a otro jugador.

El jugador expulsado (tarjeta roja), solo podrá ser sustituido tras haber cumplido su equipo el tiempo de 2 minutos al que se castiga al equipo por la expulsión, o cuando el equipo contrario marque un gol..

Para efectuar una sustitución, siempre deberá ser avisado el juez de mesa. Una sustitución puede realizarse siempre, esté o no el balón en juego, si se observan las siguientes disposiciones:

- El jugador que sale de la superficie de juego lo debe hacer por la línea de banda en la zona de sustituciones de su propio equipo.
- El jugador que entra en la superficie de juego debe hacerlo por la misma línea de banda en la zona de sustituciones y únicamente cuando el jugador que sale traspase completamente la línea de banda, excepto en caso de lesión o tiempo muerto.
- Un sustituto se somete a la autoridad y jurisdicción de los árbitros, sea o no llamado a participar en el encuentro.
- La sustitución se completa cuando el sustituto entra en la superficie de juego, momento en el que se convierte en jugador, mientras que el jugador a quien reemplaza deja de serlo.
- Las sustituciones serán volantes, sin necesidad de parar el juego, incluida la del portero.

En todos aquellos encuentros en los que, estando designado, no se presentara el anotador-cronometrador, y se celebren sin su presencia, la forma de efectuar las sustituciones será la siguiente: Los cambios se deberán solicitar al árbitro, y éste los autorizará siempre que el balón no se encuentre en juego.

El jugador que abandona el terreno de juego lo debe hacer por la zona de sustituciones situada frente a su banquillo, y el jugador que entra debe hacerlo por la misma zona, pero nunca antes de que el jugador que sale traspase totalmente la línea de banda.

Con el fin de evitar pérdidas de tiempo que, de manera intencionada se pudieran producir con motivo de efectuar las sustituciones en el supuesto anterior, el árbitro estará facultado para añadir, a la duración establecida de cada período de juego, el tiempo que considere se ha perdido de forma intencionada, con la finalidad de que la duración de los encuentros sea la establecida.

3. 3. Sanciones

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

- Se interrumpirá el juego (salvo aplicación de la ventaja).
- Se ordenará al jugador por sustituir abandonar la superficie de juego.
- Se sancionará al jugador sustituto con Tarjeta Amarilla
- 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. No obstante si el balón se encontraba dentro del área de penalti, el tiro libre se ejecutará en la línea de penalti, en el punto más cercano al 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 esta por un lugar que no sea la zona de sustituciones de su propio equipo:

- Se interrumpirá el juego
- Se sancionará con Tarjeta amarilla
- 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. No obstante si el balón se encontraba dentro del área de penalti, el tiro libre se ejecutará en la línea de penalti, en el punto más cercano al lugar donde estaba el balón cuando se interrumpió el juego.

REGLA 4: Equipación de los jugadores

4. 1. Seguridad

Los jugadores no utilizarán ningún equipamiento ni llevarán ningún objeto que sea peligroso para ellos mismos o los demás jugadores (incluido cualquier tipo de joyas), y que así sea considerado por el árbitro para la práctica de este deporte.

4. 2. Equipamiento básico

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

- Camiseta de manga corta o de manga larga.
- Pantalón corto. Si se utilizaran pantalones térmicos estos tendrán el color principal de los pantalones.
- Medias 3/4.
- Calzado, siendo su uso obligatorio. El único tipo permitido será zapatillas de lona o cuero blando con suela de goma u otro material similar.
- El uso de espinilleras, es obligatorio. Deberán estar cubiertas completamente por las medias y ser de un material apropiado (goma, plástico o un material similar), proporcionando un grado razonable de protección.
- Las gafas en los jugadores no serán permitidas, salvo que éstas sean totalmente de material plástico, debiendo el portador o portadores de las mismas presentar a los árbitros, junto con las licencias y antes de cada partido, un certificado firmado y sellado por la F.M.F.S. en el que se autorice su utilización.

4. 3. Camiseta

Se usarán obligatoriamente camisetas con los números en la espalda del 1 al 20 ambos inclusive, y estos tendrán una longitud comprendida entre 15 (quince) y 20 (veinte) centímetros.

Será también obligatorio el contraste entre el número y la camiseta.

El número de dorsal deberá figurar también en la parte delantera del equipamiento (en la camiseta o en el pantalón), aunque de menor tamaño.

4. 4. El Guardameta

El guardameta podrá utilizar pantalones largos, sin objetos peligrosos (cremalleras). Cada guardameta vestirá colores que lo diferencien de los demás jugadores y de los árbitros.

Los porteros del mismo equipo deben utilizar el mismo color de vestimenta.

Si un jugador sustituye al guardameta, deberá llevar el número de dorsal que le corresponde en una camiseta distinta a la utilizada por los demás jugadores.

4. 5. Sanciones

Los jugadores deberán presentarse en la superficie de juego debidamente equipados, con las medias subidas y las camisetas por dentro del pantalón, pudiendo ser retirados temporalmente si ocurre lo contrario.

El árbitro ordenará al jugador infractor abandonar la superficie de juego para que ponga su equipamiento en orden o lo complete con la pieza faltante.

REGLA 5: Los árbitros

5. 1. Poderes de los árbitros

Se designará un árbitro para dirigir cada encuentro. En determinadas categorías, y según dictamine antes del inicio de cada competición la Comisión Técnica de Competición, podrá establecer que los encuentros sean dirigidos por dos árbitros.

Sus competencias, y el ejercicio de sus poderes comenzarán en el momento en el que accedan al recinto deportivo donde se va a celebrar el encuentro, finalizando en el momento que hacen entrega del acta en el organismo a que estuviesen vinculados.

5. 2. Decisiones de los árbitros

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

Durante el partido, su facultad de sancionar se extenderá a las infracciones cometidas durante la suspensión temporal del partido y cuando el balón no esté en juego.

5. 3. Derechos y obligaciones del árbitro

- Aplicará y hará cumplir las Reglas de Juego.
- Permitirá que el juego continúe aplicando la ley de la ventaja si el equipo contra el cual se ha cometido una infracción se beneficia de la misma 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, y de las medidas disciplinarias tomadas contra jugadores técnicos y auxiliares de los equipos.
- Tendrán poder discrecional para interrumpir o suspender el partido en caso de infracción a las reglas de Juego o por cualquier tipo de interferencia externa (elementos, intervención de espectadores, etc.).
- Desde el momento que penetren al terreno de juego, amonestarán a todo jugador que observe conducta incorrecta y, si reincide, lo descalificarán. En tal caso, comunicarán el nombre del culpable al organismo competente, en la forma y plazo estipulado en los reglamentos bajo cuya jurisdicción se celebra el partido.
- No permitirán que personas no autorizadas entren en la superficie de juego.
- Interrumpirán el juego si estiman que algún jugador ha sufrido una lesión de importancia, permitiendo su asistencia sanitaria si dicho jugador lo estima necesario, debiendo ésta realizarse fuera de la cancha de juego. En este supuesto, el jugador deberá ser sustituido por otro jugador suplente, pudiendo reintegrarse al partido cuando el balón haya dejado de estar en juego nuevamente. Si no fuere necesario asistir al jugador por no estimarlo preciso este último, el juego podrá reanudarse o seguir inmediatamente con independencia de la situación física del jugador. En caso de lesiones sangrantes, el jugador deberá abandonar obligatoriamente el terreno de juego para ser atendido. De igual forma se procederá en el caso de los guardametas.
- Tomará medidas disciplinarias contra jugadores que cometan faltas merecedoras de amonestación, descalificación o expulsión.
- Descalificarán del terreno de juego a todo jugador que en su opinión sea culpable de conducta violenta, juego brusco grave o si emplea actos injuriosos o groseros.
- Descalificarán igualmente, sin previa advertencia, al jugador, técnico, entrenador, o cualquier otra persona que intervenga en el partido, que mantengan actitudes atentatorias a la moral o antideportivas.
- Cuando marque una falta, designarán la infracción, ordenando en caso de faltas acumulativas los respectivos registros en el acta por el juez de mesa.
- Indicarán la reanudación del juego después de señalar penalti, tiro de 10 metros, falta sancionada con tarjeta, la 5ª (quinta) falta acumulativa, después de un tiro libre con derecho a barrera solicitada, tiro libre sin barrera, tiempo muerto, saque inicial, después de gol válido e interrupción temporal, o realizar cualquier indicación al anotador-cronometrador.
- Se situará para seguir el juego en la banda contraria a los banquillos.
- Iniciará el juego con saques de centro.
- Se asegurará de que los balones utilizados correspondan a las exigencias de la Regla 2.





REGLA 6: El segundo árbitro

Se colocará al lado de los banquillos teniendo el mismo poder para sancionar que el primer árbitro

El segundo árbitro ayudará al primer árbitro a dirigir el juego conforme a las Reglas de Juego

Además el segundo árbitro:

- Tendrá poder discrecional para interrumpir el juego cuando se violen las Reglas.
- Se encargará de controlar si las sustituciones han sido efectuadas correctamente.

6.1. Decisiones

Si el primer árbitro y el segundo árbitro señalan simultáneamente una falta y hay desacuerdo en cuanto a que equipo favorece la decisión, prevalecerá la decisión del primer árbitro.

El primer árbitro y el segundo árbitro tienen derecho a imponer una amonestación o una expulsión, pero si existe un desacuerdo entre ellos, prevalecerá la decisión del primer árbitro.

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

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

REGLA 7: El cronometrador y el tercer árbitro

7.1. El cronometrador

Se designará un anotador-cronometrador, que se ubicarán en el exterior de la superficie de juego a la altura de la línea de medio campo y en el mismo lado que la zona de sustituciones.

Funciones

- a) Anotar en el acta del encuentro el número de camiseta y el nombre y apellidos de los jugadores participantes, las faltas acumulativas, los goles conseguidos legalmente...
- b) Llevará un registro de las interrupciones del juego y las razones de las mismas.
- c) Anotará los números de los jugadores que marcaron los goles.
- d) Tomará nota de los números y nombres de los jugadores que hayan sido amonestados, descalificados o expulsados.
- e) Proporcionará cualquier otra información importante para el juego.
- f) Llevará un registro de las faltas acumulativas de cada equipo, señaladas por los árbitros en cada período, e indicará, mediante un silbato o una señal acústica diferente de la del árbitro, la quinta falta de un equipo, colocando una señal visible sobre la mesa del cronometrador que advertirá de la circunstancia, con el fin de que se proceda a la sanción de tiro sin barrera, o tiro de 10 metros, a partir de la siguiente, excepto si se aplica la ley de la ventaja, en cuyo caso, también se anotará la correspondiente falta acumulativa cuando termine la jugada.
- g) Medir el tiempo de juego por medio de un cronómetro. Controlará que el partido tenga la duración estipulada en la Regla VII y para ello:
 - Pondrá en marcha el cronómetro después del saque de salida.
 - Detendrá el cronómetro cuando lo determinen los árbitros, e independientemente de la determinación de los árbitros.
 - Detendrá el cronómetro cuando el balón no esté en juego, durante los tiempos muertos pedidos por los equipos, en las salidas de los balones por los laterales y líneas de fondo y por cualquier otra detención.
 - Volverá a ponerlo en marcha, en el momento que especifican las reglas después de un saque de banda, de meta o de esquina, de un tiro libre con derecho a barrera o de un bote neutral.
 - No poner el cronómetro en funcionamiento hasta el momento de una 2ª jugada, en los casos de penalti, tiro de 10 metros o falta sin barrera después de la quinta falta acumulativa por equipo. Se considerará 2ª jugada la intervención o participación de otro jugador en la jugada, tocando el balón en legalidad, excepto si el balón da en

el portero y se introduce en la meta. Se considerará igualmente 2ª jugada cuando el balón en su trayectoria toca en los palos o travesaño de la portería y no se introduce en la meta, a efectos de poner el reloj en marcha.

- Cronometrará la duración de los tiempos muertos.

- Anunciará a los árbitros, mediante un silbato o una señal acústica diferente a la del arbitro, el inicio y final del primer tiempo, del partido, de las prórrogas y de los tiempos muertos.

- Llevará anotados los tiempos muertos solicitados por cada equipo. Indicará al árbitro la solicitud de tiempo muerto cuando corresponda, para que éste la conceda, siempre que lo soliciten cualquier miembro del equipo técnico de uno de los equipos. En ausencia de éstos, el tiempo muerto lo solicitará el capitán en cancha al árbitro.

h) Revisar las fichas o documentos de todos los participantes en el juego para la supervisión de los árbitros.

7.2. El tercer árbitro

Junto al cronometrador existirá un tercer árbitro que además de asistir al cronometrador

- Controlará el reemplazo de balones a petición del primer y segundo árbitro.

- En caso necesario vigilara el equipamiento de los jugadores sustitutos antes de que entren en la superficie de juego.

- Indicará a los árbitros un error manifiesto en la amonestación o expulsión de jugadores, o si se produce una conducta violenta fuera de su campo visual. No obstante el primer y segundo árbitro decidirán 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.

En caso de lesión del primer o segundo árbitro, el tercer árbitro sustituirá al árbitro lesionado y ejercerá sus funciones.

7.3. Decisiones

En partidos internacionales es obligatoria la presencia de un cronometrador y un tercer árbitro

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

REGLA 8: Duración de un partido

8.1. Periodos de juego

El tiempo de duración de un partido es de 40 (cuarenta) minutos cronometrados, divididos en dos tiempos iguales de 20 minutos cada uno, con un descanso de 10 minutos entre periodos. Antes del inicio de cada temporada, la Comisión Técnica de Competición, podrá determinar la duración de los encuentros de categorías BASE y de aquellas otras que establezca, en función de las necesidades de cada competición y las prioridades correspondientes. Los partidos se considerarán finalizados en el momento que suene la bocina del marcador electrónico, independientemente del silbato del árbitro ó en su defecto el silbato del cronometrador.

8.2. Tiempo muerto

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

- Para solicitar dichos tiempos, los capitanes en cancha se dirigirán al árbitrosr, mientras que los entrenadores y delegados lo harán al anotador-cronometrador.

- El minuto de tiempo muerto se concederá únicamente cuando el equipo solicitante esté en posesión del balón.

- El cronometrador avisará de la solicitud de tiempo muerto cuando el balón esté fuera de juego, utilizando un silbato o una señal acústica diferente de las usadas por los árbitros.

- Durante los tiempos muertos, los jugadores sustitutos deben permanecer en el exterior de la superficie de juego

- La sustitución de jugadores solo es posible al término del tiempo muerto, y una vez que el balón este en juego.

- Los jugadores en los tiempos muertos no podrán estar en la zona libre de mesa. Durante la celebración del encuentro, sólo le será permitido al primer entrenador, o al segundo entrenador en caso de descalificación del primero, permanecer de pie y desplazarse por la banda dentro de su zona de movilidad, siempre que no perturbe el normal desarrollo del juego. En ningún caso podrán permanecer de pie a la vez los dos entrenadores del mismo equipo, si los hubiere.

- Si un equipo no solicita el tiempo muerto que le corresponde en el primer período, seguirá disfrutando únicamente de un minuto de tiempo muerto en el segundo período.

- Si el reglamento de la competición estipula que se deben jugar prórrogas al final del tiempo reglamentario, no habrá tiempos muertos en las prórrogas.

- Los órganos competentes podrán variar la duración de los partidos y del descanso de los mismos, con carácter excepcional y en general por cuestiones derivadas de la transmisión televisada de los mismos.

8.3. Intervalo del medio tiempo

El intervalo entre los dos períodos no durará más de 10 minutos. Las normas reguladoras de cada competición podrán fijar la duración del mismo.

8. 4. Final del partido

El partido se considerará finalizado en el momento que suene la bocina del pabellón, independientemente del silbato del árbitro. En caso de no haber anotador - cronometrador, será el árbitro el que indique el final del partido.

REGLA 9: El inicio y la reanudación del juego

9. 1. Al iniciarse el partido

Los capitanes ó en su caso los porteros, y el/los árbitros se situarán en la cancha, procediéndose a lanzar una moneda, el equipo que gane el sorteo decidirá la dirección en la que atacará durante el primer tiempo del partido. El otro equipo efectuará el saque de salida para iniciar el partido. El equipo ganador del sorteo ejecutará el saque de salida para iniciar el segundo periodo. En el segundo periodo del partido, los equipos cambiarán de mitad de campo y atacarán en la dirección opuesta.

9. 2. Saque de centro

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

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

Se puede conseguir gol válido directamente de saque de centro.

9. 3. Procedimiento

A una señal acústica de los árbitros, el juego comenzará con un tiro a balón parado, es decir, con un puntapié al balón, colocado éste en el centro del terreno, y efectuándolo en dirección al campo contrario. Todos los jugadores deberán estar situados en su propia mitad del terreno de juego.

Los jugadores del equipo contrario a aquél que efectúe el saque deberá estar como mínimo a una distancia de tres (3) metros del balón, hasta que éste haya sido puesto en juego. No se considerará el balón en juego hasta que éste haya recorrido una distancia igual a su circunferencia hacia campo contrario.

El ejecutor del saque no podrá tocar el balón por segunda vez antes que sea tocado por otro jugador.

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

9. 4. Sanciones

En caso de infracción se repetirá el saque de salida, excepto si el jugador que hizo el saque volvió a jugar el balón antes de haber sido tocado o jugado por otro jugador estando este en juego. En este caso, se concederá al otro equipo un lanzamiento de banda en el lugar más próximo a la altura en que se cometió la falta.

9. 5. Interrupciones temporales

El bote neutral

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

- a) Procedimiento

El árbitro dejará caer el balón en el lugar donde se hallaba cuando se interrumpió el juego, excepto si el balón se encontraba en el interior del área, en cuyo caso se dejará caer el balón en la parte exterior del área, en el punto más cercano al lugar donde se encontraba el balón cuando se detuvo el juego. Se considerará el balón en juego, desde que el balón toque en el suelo.

- b) Sanciones

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

Tiro libre directo o indirecto concedido al equipo defensor:

Un tiro libre directo o indirecto concedido al equipo defensor dentro de su área se ejecutará desde cualquier punto de esta.

Tiro libre indirecto concedido al equipo atacante:

Un tiro libre indirecto concedido al equipo atacante dentro del área contraria, se ejecutará desde la línea del área en el punto más cercano a la infracción

REGLA 10: Balón en juego

10. 1. Balón fuera de 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 el árbitro.
- Golpea el techo. Si se juega en superficie techada y el balón golpea el techo, se reanuda el juego con un

saque de banda que ejecutará el equipo adversario. El saque de banda se efectuará en el punto más cercano a la línea de banda al lugar donde tocó el techo.

10. 2. Balón en juego

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

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

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



REGLA 11: El gol marcado

11. 1. Gol marcado

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

Cuando durante el partido, por cualquier circunstancia, la portería fuese movida y dicho desplazamiento coincidiese con el momento en que se realiza un tiro hacia la misma, los árbitros podrán conceder gol si el balón hubiese traspasado la línea de meta entre los postes y el travesaño, de haberse encontrado la portería en su posición normal.

11. 2. Equipo ganador

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

11. 3. Reglamentos de competición

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

REGLA 12: Faltas e infracciones

Las faltas e infracciones y la conducta antideportiva se sancionará de la siguiente manera:

12.1 . Tiro libre directo

Se concederá un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes faltas de una manera que el árbitro juzgue imprudente, temeraria o con el uso de fuerza excesiva:

- Dar o intentar dar una patada a un adversario.
- Poner una zancadilla a un contrario, hacerlo caer o intentarlo, sea por medio de la pierna o agachándose delante o detrás de él.
- Saltar o tirarse sobre un adversario.
- Cargar violentamente o de forma peligrosa a un adversario.
- Cargar por detrás a un contrario que no hace obstrucción.
- Golpear o intentar golpear a un contrario o



escupirlo.

- Sujetar a un contrario o impedirle la acción.
- Empujar a un contrario con las manos o los brazos.
- Cargar a un contrario con el hombro sin disputa de balón.
- Jugar el balón, es decir, llevarlo, golpearlo o lanzarlo con la mano o el brazo separados del cuerpo, o intencionadamente con el brazo o mano pegado al cuerpo, excepto cuando lo efectúe el guardameta dentro de su propia área de penalti.
- Deslizarse para tratar de jugar el balón que está controlado y es jugado por un jugador contrario
- Escupir a un adversario

El tiro libre directo se ejecutará en el lugar donde se realizó la falta

Las faltas mencionadas anteriormente son ACUMULATIVAS.

12. 2 . Tiro de penalti

Se concederá un tiro de penalti si un jugador comete una de las faltas antes mencionadas dentro de su área de penalti, independientemente de la posición del balón y siempre que el balón esté en juego.

12. 3 . Tiro libre indirecto

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

- Tras despejar el balón, vuelve a recibirlo de un compañero sin que el balón haya atravesado primero la línea de media cancha, o haya sido jugado o tocado por un adversario.
- Cuando el portero toca o controla con las manos el balón que un compañero le ha pasado deliberadamente con el pie.
- Cuando el portero toca o controla un balón con las manos que un compañero le ha pasado de saque de banda.
- Cuando el portero toca o controla con las manos o con 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 donde se cometió la falta, si el árbitro juzga que el jugador:

- Juega de forma peligrosa
- Obstaculiza el avance de un adversario
- Impide que el portero lance el balón con las manos.
- Comete cualquier otra falta que no haya sido anteriormente mencionada en la Regla XII, 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 falta, excepto si el balón se encontraba en el interior del área de penalti, en cuyo caso se colocará el balón en la línea del área de penalti, en el punto más cercano al lugar donde se encontraba el balón cuando se detuvo el juego.

12.4. Sanciones disciplinarias

Faltas sancionables con una amonestación

Un jugador será amonestado y se le mostrará la tarjeta amarilla si comete una de las siguientes faltas:

- 1.- Ser culpable de conducta antideportiva
- 2.- Desaprobar con palabras o acciones
- 3.- Infrigir persistentemente las Reglas de Juego
- 4.- Retrasar deliberadamente la reanudación del juego.
- 5.- No respetar la distancia reglamentaria en un saque de esquina, de banda, tiro libre o saque de meta.
- 6.- Entrar o volver a entrar en la superficie de juego sin el permiso del árbitro o contravenir el procedimiento de sustitución.
- 7.- Abandonar deliberadamente la superficie de juego sin el permiso del árbitro.

Si se comete una de estas faltas, el árbitro concederá un tiro libre indirecto a favor del equipo adversario, que será lanzado en el lugar donde se cometió la falta, salvo en el caso que se cometiera la infracción dentro del área de penalti, en cuyo caso se ejecutará en la línea del área de penalti, en el punto más cercano al lugar donde se cometió la falta. El árbitro pronunciará la amonestación correspondiente, siempre que no se haya cometido una infracción más grave a las reglas de Juego.

Expulsiones

Un jugador será expulsado y recibirá **la tarjeta roja** si comete una de las siguientes faltas:

- 1.- Ser culpable de juego brusco grave.
- 2.- Ser culpable de conducta violenta.
- 3.- Escupir a un adversario o a cualquier otra persona.
- 4.- Impedir con la mano intencionada un gol o anular una oportunidad manifiesta de gol (esto no vale para el guardameta dentro de su propia área de penalti)
- 5.- Malograr la oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia la meta de ese jugador mediante una falta sancionable con tiro libre o tiro de penalti
- 6.- Emplear un lenguaje ofensivo, grosero y obsceno.
- 7.- Recibir una segunda amonestación en el mismo partido.

Si el juego se interrumpe a causa de la expulsión de un jugador que ha cometido una de las faltas indicadas en los números 6 y 7, y sin que se haya producido ninguna otra infracción a las Reglas de Juego, el juego se reanudará con un tiro libre indirecto concedido al equipo adversario en el lugar donde se cometió la infracción, salvo cuando la falta se haya cometido dentro del área de penalti, en cuyo caso se ejecutará en la línea del área de penalti, en el punto más cercano al lugar donde se cometió la falta.



12. 5. Decisiones

Un jugador expulsado no podrá volver a jugar, ni podrá sentarse en el banquillo de sustitutos. Un jugador podrá sustituir al jugador expulsado y entrar en juego una vez transcurridos dos minutos efectivos después de la expulsión, salvo si se marca un gol el equipo contrario antes de que transcurran los dos minutos, en cuyo caso se aplicarán las siguientes disposiciones:

- Si cinco jugadores se enfrentan 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 con inferioridad numérica marca un gol se continuará el juego sin alterar el número de jugadores.

REGLA 13: Tiros libres

13.1. Tiros libres

El árbitro ya no levanta el brazo en vertical para señalar una falta, salvo que señale un libre indirecto. Tampoco señala una falta acumulativa con el dedo hacia arriba.

13.2. Señalización de los tiros libres directos

El árbitro señala la dirección del tiro libre directo con el brazo extendido y paralelo al suelo.

13.3 Señalización del tiro libre indirecto

El árbitro levanta el brazo completamente vertical para señalar un tiro libre indirecto. Este gesto arbitral lo realizan los dos árbitros, cuando el encuentro requiera de dos árbitros.

REGLA 14: Faltas acumuladas

Son aquellas sancionadas con tiro libre directo y mencionadas en la Regla 12

En el resumen del partido se registrarán las primeras cinco faltas acumuladas por cada equipo y cada periodo.

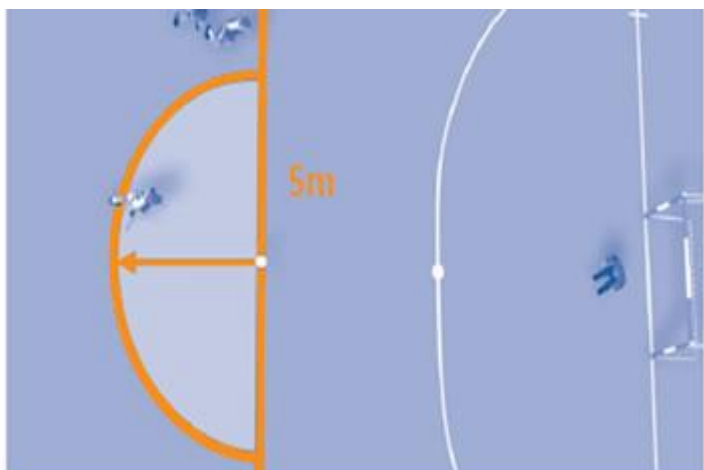
14.1. Posición en el tiro libre

En las cinco primeras faltas acumuladas por cada equipo en cada periodo:

- 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 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 barrera para defender los



tiros libres.

- El ejecutor del tiro estará debidamente identificado.
- El guardameta permanecerá en su área de penalti a una distancia como mínimo de cinco metros del balón.
- 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 penalti, 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 pateado y entre en movimiento.

14.2. Procedimiento para la sexta falta y siguientes 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 este haya tocado al guardameta, rebotado en uno de los postes o en el travesaño, o abandonado la superficie de juego.
- No podrá lanzarse un tiro libre de una distancia inferior a seis metros de la línea de meta (ver regla 13). Si se comete en el área de penalti una falta que normalmente sería sancionada con tiro libre indirecto, el tiro libre se ejecutará en la línea del área de penalti en el punto más cercano al lugar donde se cometió la falta.
- Si un jugador de un equipo 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 de penalti a 10 metros de la línea de meta, el tiro libre se lanzará desde el segundo punto de penalti. La ubicación del segundo punto de penalti se indica en la Regla 1. El tiro libre deberá ejecutarse de acuerdo con lo establecido en el apartado "Posición en el tiro libre".
- Si un jugador de un equipo comete una sexta falta en la mitad de su propia superficie de juego, entre la línea de 10 metros y la línea de meta, el equipo atacante decidirá si lanza el tiro libre desde el segundo punto de penalti o desde el lugar donde se cometió la infracción.
- Si hay una prórroga del partido, todas las faltas acumuladas en el segundo periodo del encuentro continuarán acumulándose en la prórroga.

14.3. Sanciones

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

- Si no se marca gol, se ejecutará nuevamente el tiro libre.
- Si se marca gol, no se repetirá el tiro libre y el gol es válido.

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

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

Si el ejecutor del tiro libre infringe esta Regla:

Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará en el lugar donde se cometió la falta, salvo que ésta haya sido cometida dentro del área de penalti, en cuyo caso se ejecutará en la línea del área de penalti, en el punto más cercano al lugar donde se cometió la falta.

REGLA 15: El tiro de Penalti

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

15. 1. Posición del balón y de los jugadores

El balón Se colocará en el punto de penalti.

El ejecutor del tiro de penalti deberá ser debidamente identificado por el árbitro. El guardameta defensor deberá permanecer sobre su propia línea de meta, pudiendo desplazarse a través de ella (movimiento lateral) hasta que el balón esté en juego. Los jugadores, excepto el ejecutor del tiro, estarán ubicados:

- En la superficie de juego.
- Fuera del área de penalti.
- Detrás del punto de penalti.

A 5 metros del punto de penalti en una línea imaginaria paralela a la línea de fondo.



15. 2. Procedimiento

- El ejecutor del tiro de penalti, golpeará el balón hacia adelante.
- No volverá a jugar el balón hasta que el esférico haya tocado a otro jugador.
- El balón estará en juego en el momento en que es golpeado y se pone en movimiento.

Cuando se ejecuta un tiro de penalti durante el curso normal del partido o durante una prolongación del primer o

segundo período, se concederá un gol si el balón, antes de pasar entre los postes y bajo el travesaño:

- Toca uno o ambos postes, o el travesaño, o al guardameta

15. 3. Sanciones

a) Si un jugador del equipo defensor infringe esta Regla del Juego: o si no se marca un gol, se ejecutará nuevamente el tiro. o Si se marca un gol, éste será válido y en ambos. Se le mostrará tarjeta amarilla al infractor y falta acumulativa al equipo.

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

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

- Si no se marca un gol, no se repetirá el tiro y en ambos casos, se le mostrará tarjeta amarilla al infractor y falta acumulativa al equipo.

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

- Se concederá un saque de banda a favor del equipo contrario, que se lanzará desde el lugar más próximo a donde se cometió la falta.

Regla 16: El saque de banda

16.1. Saque de banda

Se concederá un saque de banda:

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

No se podrá anotar gol directamente de saque de banda.

16.2. Procedimiento y Posición del balón y jugadores:

- El balón debe estar inmóvil sobre la línea de banda

- El ejecutor del saque debe hacerlo desde fuera de la superficie de juego

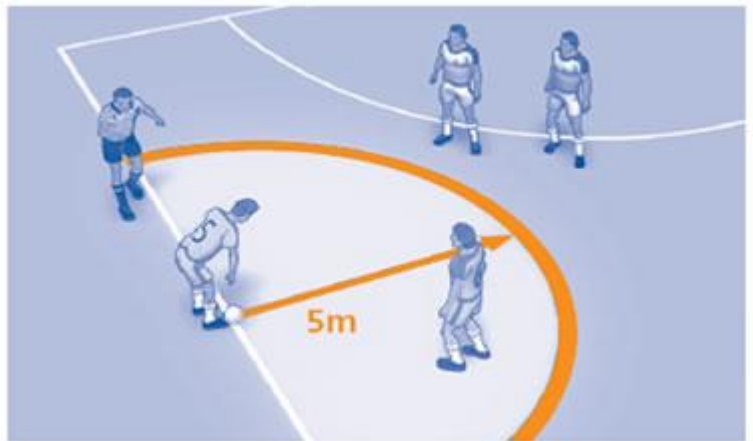
- Los jugadores defensores estarán a 5 m. del balón.

- Si un adversario distrae o estorba de forma incorrecta al ejecutor del saque: Será amonestado por conducta antideportiva y recibirá tarjeta amarilla

- El jugador que efectúa el saque de banda no podrá volver a jugar el balón hasta que el mismo no haya sido tocado por otro jugador.

- El portero no podrá tocar o jugar el balón con la mano directamente de un saque de banda realizado por su equipo.

- El balón estará en juego en el momento que este situado en la línea de banda para efectuar el saque.



REGLA 17: Saque de meta

17. 1 Saque de meta

El saque de meta es una forma de reanudar el juego. Se concederá un saque de meta si el balón ha traspasado en su totalidad la línea de meta, excluyendo la parte comprendida entre el travesaño y los postes del marco, ya sea por tierra o por aire, después de haber tocado a un jugador adversario en último lugar, y no se haya marcado un gol.

17. 2. Procedimiento

- a) El balón será lanzado con la mano desde cualquier punto del área de penalti por el guardameta del equipo defensor.

- b) Los adversarios deberán permanecer fuera del área de meta hasta que el balón esté en juego.

- c) El balón estará en juego cuando haya salido fuera del área de meta, de esta manera se considerará correcto el saque.

-f) El balón podrá traspasar la línea divisoria de la media cancha cuando lo lance el portero.

17. 3. Sanciones

- a) Si el balón no es puesto en juego en un tiempo máximo de cuatro (4) segundos desde el momento en que el portero, encontrándose dentro del área se halle en posesión del balón, se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario sobre la línea del área de meta, en el lugar más cercano a la infracción.
- b) Si el balón es tocado o jugado por un jugador del equipo del guardameta que ejecuta el saque de meta o por un jugador contrario, en el interior del área de penalti, el saque de meta deberá repetirse.
- c) El portero no podrá recibir el balón de un compañero hasta que el mismo no haya traspasado la línea de centro o sea tocado por un jugador contrario.

REGLA 18: El saque de esquina

18. 1. Concesión del saque de esquina

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

18. 2. Procedimiento y colocación del balón y jugadores

El saque de esquina será ejecutado por uno de los componentes del equipo atacante con el pie.

- El balón se colocará en el cuadrante de esquina.
- El jugador que efectúa el saque de esquina no podrá volver a jugar el balón hasta que éste no haya sido tocado por otro jugador.
- Los adversarios deberán permanecer a un mínimo de 5 metros del cuadrante de esquina hasta que este en juego .
- El balón estará en juego cuando se ponga en movimiento.
- Será válido el gol resultante de un lanzamiento de esquina directamente.
- Si el portero toca el balón tras el lanzamiento de saque de esquina y el balón entra a gol, este será válido.

18. 3. Sanciones

- Si el saque de esquina no ha sido ejecutado correctamente, se vuelve a repetir el saque de esquina.
- Si el saque de esquina no es ejecutado dentro de un tiempo de 4 (cuatro) segundos, desde que el lanzador se encuentra en el lugar de ejecución, y esté en disposición de efectuarlo, el árbitro marcará un tiro libre indirecto en el cuadrante de esquina a favor del equipo defensor.
- Si el saque de esquina es efectuado hacia portería contraria y el balón penetra en la misma sin haberlo tocado nadie, se lanzará un saque de meta.
- Si en la ejecución de un saque de esquina el balón es enviado hacia su propia portería y el balón entra sin haberlo tocado nadie, se efectuará un saque de esquina, por parte del equipo contrario, desde el lugar más cercano por donde el balón se introdujo dentro de la portería.
- Si en la ejecución de un saque de esquina el balón es enviado hacia su propia portería, y se introduce dentro, tras haberlo tocado su portero u otro jugador, el gol será válido.



REGLA 19: Procedimiento para determinar un ganador

La prórrogas serán de dos tiempos de cinco minutos cada una sin gol de oro.

- Se lanzarán cinco (5) tiros de penalti
- Podrán tirar los penaltis cualquier jugador inscrito en el acta.

REGLA 20: Instrucciones adicionales

20.1 Señales del árbitro

El árbitro no levantará el brazo para señalar falta, salvo en caso de tiro libre indirecto.

Si el tiro es directo, el árbitro solo señala la dirección con el brazo extendido y paralelo al suelo.

No se señala la falta con el dedo hacia arriba

La cuenta de 4 (4) segundos con el brazo vertical se realiza en caso de:

a) No estar el balón en juego, en saque de banda, esquina o meta.

En saque de centro no

b) Estando el balón en juego para los cuatro segundos del portero.

En lanzamientos de tiro libre, directos e indirectos, o en penalti no.

20.2 Aplicación de la ventaja

No todas las aplicaciones de ventaja son acumulativas

Solo se señalan al cormetrador (rotación de brazos) las faltas acumulativas.

Serán faltas acumulativas, aquellas de aplicación de ventaja, en las que, de haberla señalado, parando el juego, se hubiera reanudado con tiro libre directo.

Se aplica la ventaja, si se comete una falta sancionable con tiro libre indirecto, siempre que no perjudica al equipo contra el que se cometió la infracción. Excepto en ocasión manifiesta de gol.

A partir de la quinta falta, los árbitros sancionarán la falta sin aplicar la ventaja, excepto en el caso de ocasión manifiesta de gol.

20.3 Jugadores lesionados

Si se autoriza la entrada del médico o masajista en la superficie de juego, el jugador deberá abandonar la cancha.

Excepciones

Lesión del portero

Si el portero y un jugador chocan y necesitan atención médica

El jugador lesionado no tiene que abandonar obligatoriamente la superficie de juego por la zona de sustituciones.

No tiene que entrar obligatoriamente un sustituto cuando un jugador lesionado abandona la cancha, si lo hace deberá realizarlo por la zona de sustituciones.

Únicamente los árbitros autorizan y permiten que un jugador lesionado, que no ha sido sustituido, vuelva a entrar en la superficie de juego, este o no el balón en juego.

Un jugador lesionado no sustituido puede entrar estando el balón en juego, solo por la línea de banda, y si el balón no está en juego por cualquier línea de demarcación

20.4 Infracciones contra el portero

Se sancionará a un jugador por juego peligroso si juega o intenta jugar con el pie el balón cuando el portero está lanzando, sacando o soltando el mismo de sus manos.

Es infracción si un jugador impide al portero, lanzar, sacar o soltar el balón de sus manos.

Es infracción restringir los movimientos del portero de forma antideportiva durante un saque de esquina.

20.5 Manos o brazos intencionados o no intencionados

Las manos o brazos intencionados (voluntarias) son todas sancionables con tarjeta amarilla o roja.

Las manos o brazos no intencionados (involuntarias) separadas del cuerpo serán falta acumulativa, pero no se mostrará tarjeta de ningún color.

Las manos o brazos NO intencionados (involuntarias) pegadas al cuerpo, no se sancionan

20.6. Tarjetas

No existe la tarjeta azul, esta es sustituida por la tarjeta roja

A los jugadores sustitutos y miembros del cuerpo técnico se les podrá mostrar la tarjeta amarilla o roja, al igual que al resto de jugadores

20.7. Tijereta o chilena

Si este gesto técnico no constituye una acción peligrosa para el jugador contrario, No se sanciona

Si por el contrario se estima que es juego peligroso para el contrario se sanciona con un tiro libre indirecto
Si el jugador que ejecuta la tijereta o chilena toca a un jugador contrario se castigará al equipo infractor con un tiro libre directo o con penalti si es dentro del área del equipo defensor.

20.8. Simulaciones

Cuando un jugador tiene intención de engañar a los árbitros con una simulación de falta cuando no existe ningún tipo de contacto en una acción de juego, o cuando el jugador busca deliberadamente el contacto con el contrario, se castigará con:

- Tarjeta amarilla y tiro libre indirectos en la simulación de falta.

Tarjeta amarilla en la simulación de lesión.

20.9. Ocasión manifiesta de gol

Los árbitros tendrán en cuenta en las ocasiones manifiestas de gol:

- La dirección del balón
- La velocidad y dirección del jugador atacante
- La posición de los jugadores defensores
- La distancia del balón a la portería