

Reglas de Juego de Fútbol Sala 2018/2019

Comité Técnico
Arbitral LDFS

Edición: 01



Regla

- 01 – La superficie de juego.
- 02 – El balón.
- 03 – El número de jugadores.
- 04 – El equipamiento de los jugadores.
- 05 – Los árbitros.
- 06 – El mesa-cronometrador.
- 07 – La duración del partido.
- 08 – El inicio y la reanudación del juego.
- 09 – El balón en juego o fuera de juego.
- 10 – El gol marcado.
- 11 – Faltas e incorrecciones.
- 12 – Tiros libres.
- 13 – El tiro penal.
- 14 – El saque de banda.
- 15 – El saque de meta.
- 16 – El saque de esquina.
- 17 – Procedimientos para determinar el ganador de un partido o eliminatoria.
- 18 – El área técnica.
- 19 – El árbitro asistente de reserva.
- 20 – Señales de los árbitros y árbitros asistentes.

01. SUPERFICIE DE JUEGO

Superficie de juego

Los partidos deberán jugarse en superficies lisas, libres de asperezas y que no sean abrasivas, preferentemente de madera o de un material sintético, de acuerdo con el reglamento de la competición. Se deberán evitar las superficies de hormigón o alquitrán.

Marcación de la superficie

La superficie de juego será rectangular y estará marcada con líneas. Dichas líneas pertenecerán a las zonas que demarcan y deberán diferenciarse claramente del color de la superficie de juego.

Las líneas de marcación más largas se denominan líneas de banda. Las cortas son las líneas de fondo.

La superficie de juego estará dividida en dos mitades por una línea media, que unirá los dos puntos medios de las dos líneas de banda.

El centro de la superficie de juego estará marcado con un punto en la mitad de la línea media, alrededor del cual se trazará un círculo con un radio de 3 m.

Se deberán hacer dos marcas adicionales en la superficie de juego, a 5 m del segundo punto penal, a izquierda y derecha, para señalar la distancia mínima que deberá observarse en la ejecución de un tiro desde el segundo punto penal. La anchura de la marca será de 8 cm.

Dimensiones

La longitud de la línea de banda deberá ser superior a la longitud de la línea de meta. Su anchura será de 8 cm y las medidas serán: Longitud (línea de banda): 40 ± 2 m / Anchura (línea de meta): 21 ± 1 m

Área penal

Se trazarán dos líneas imaginarias de 6 metros de longitud, desde el exterior de cada poste de meta y perpendiculares a la línea de meta; al final de estas líneas se trazará un cuadrante en dirección a la banda más cercana, que tendrá, cada uno, un radio de 6 metros 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. El área delimitada por dichas líneas y la línea de meta será el área penal.

En cada área penal se marcará un punto penal a 6 metros de distancia del punto medio de la línea entre los postes de meta y equidistante de éstos.

Segundo punto penal

Situado a 10 metros de distancia del punto medio de la línea entre los postes y equidistante de éstos.

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 una barra horizontal (travesaño). Los postes y el travesaño deberán ser de madera, metal u otro material aprobado. Deberán tener forma cuadrada, rectangular, redonda o elíptica y no deberán constituir ningún peligro para los jugadores.

La distancia (interior) entre postes es de 3 m, y desde el borde inferior del travesaño al suelo es de 2 m.

Los postes y el travesaño tendrán la misma anchura y espesor, 8 cm. Las redes deberán ser de material aprobado, y se engancharán en la parte posterior de los postes y del travesaño con un soporte adecuado. Deberán estar sujetas de forma conveniente y no deberán estorbar al guardameta.

Los postes y los travesaños deberán ser de un color que los distinga de la superficie de juego.

Las metas deberán disponer de un sistema que garantice la estabilidad e impida su vuelco. Se podrán utilizar metas portátiles sólo en caso de que se cumpla esta condición.

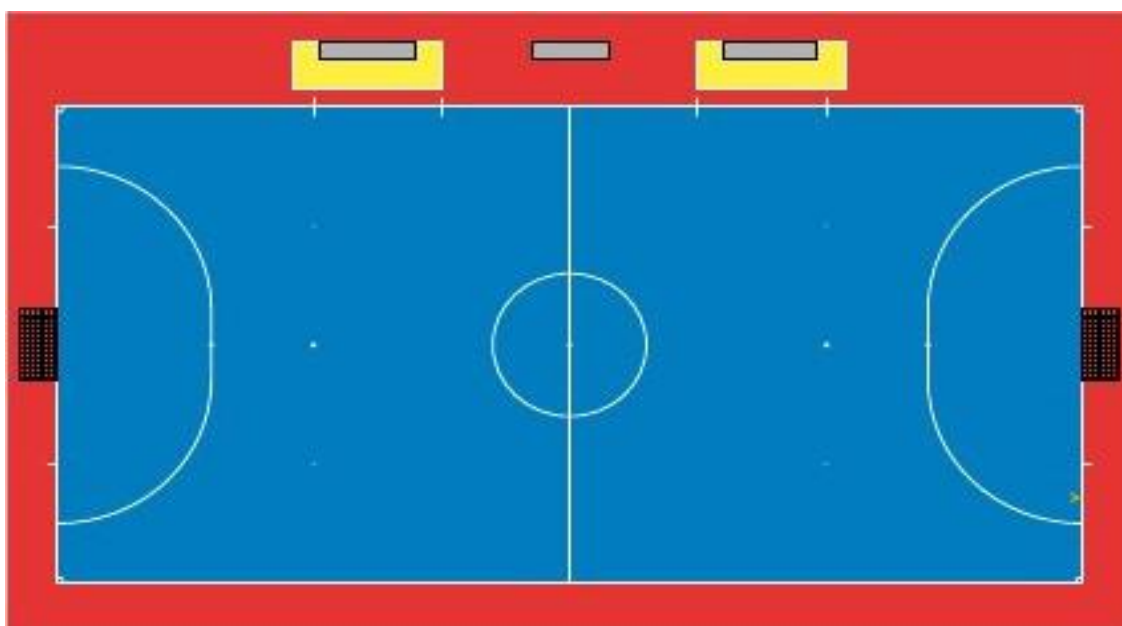
01. SUPERFICIE DE JUEGO

Zonas de sustituciones

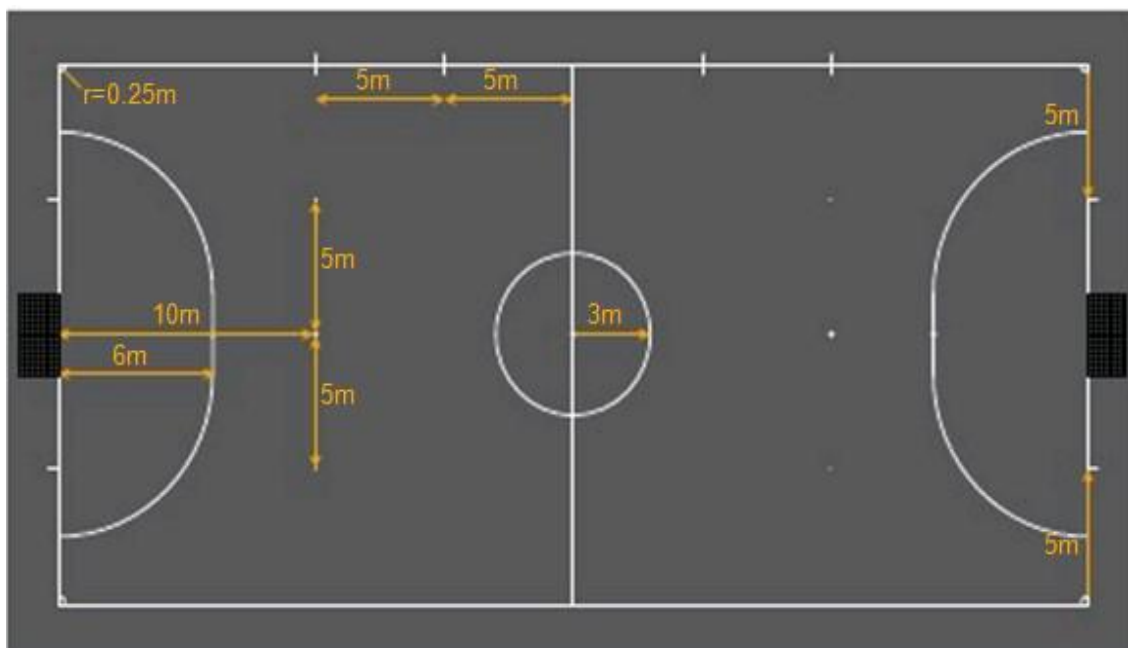
Las zonas de sustituciones serán las zonas en la línea de banda, situadas frente a los bancos de los equipos, cuya función se describe en la Regla 3.

- Cada zona se situará frente al área técnica 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 de cronometraje, es decir, 5 m a cada lado de la línea de medio campo, permanecerá libre
- La zona de sustitución de un equipo estará ubicada en la parte de la superficie de juego que defienda dicho equipo, cambiándose en el segundo periodo del partido y en los tiempos suplementarios, en caso de que los haya.

La superficie de juego

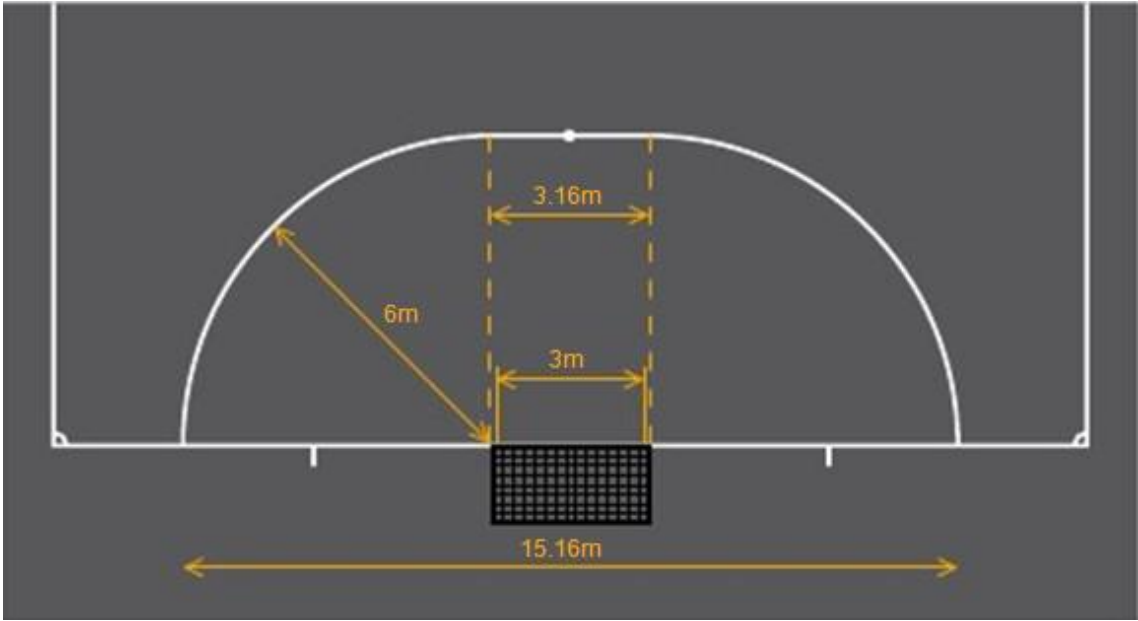


Medidas de la superficie de juego

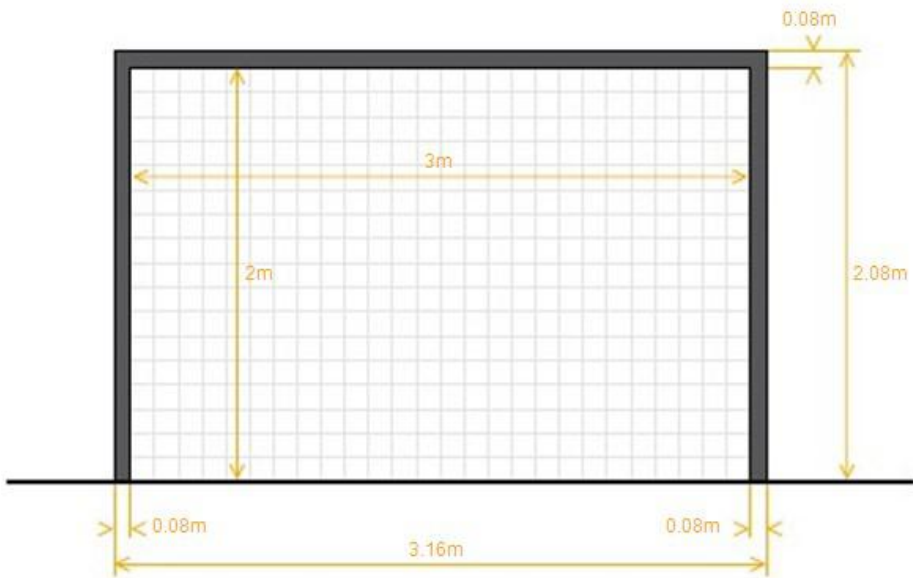


01. SUPERFICIE DE JUEGO

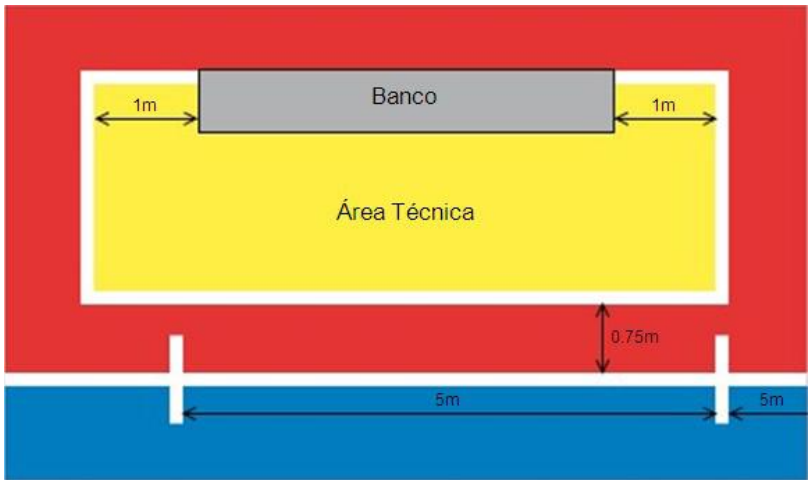
El área penal



La meta



Zona de sustituciones y área técnica



02. EL BALÓN

Características y medidas

El balón:

- Será esférico.
- Será de cuero u otro material aprobado.
- Tendrá una circunferencia no superior 62 cm.
- Tendrá un peso no superior a 440 g y no inferior a 400 g al comienzo del partido.
- Tendrá una presión equivalente a 0.6-0.9 atmósferas (600-900 g/cm²) al nivel del mar.
- No deberá rebotar menos de 50 cm ni más de 65 cm en el primer bote, efectuado desde una altura de 2 m.

Reemplazo de un balón defectuoso

Si el balón explota o se daña mientras está en juego, se interrumpirá el juego:

- El juego se reanudará dejando caer el balón de reserva al suelo, en el sitio donde se dañó el balón original, a menos que el partido se haya interrumpido dentro del área penal, en cuyo caso uno de los árbitros dejará caer un balón de reserva al suelo en la línea del área penal, en el punto más cercano al sitio donde el balón original se encontraba cuando se interrumpió el juego.
- El juego se reanudará con repetición del tiro si el balón explota o se daña en el lanzamiento de un tiro libre directo sin barrera, un tiro desde el segundo punto penal o un tiro penal y no ha tocado los postes, el travesaño o a un jugador, ni se ha cometido una infracción.

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

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

El balón no podrá ser cambiado durante el partido sin la autorización de los árbitros.

Balones oficiales

Además de las especificaciones de la presente Regla 2, la aprobación de un balón para partidos de una competición oficial organizada por la LDFS o las Asociaciones miembro, estará sujeta a lo que indique el protocolo arbitral en el apartado específico correspondiente:

En las competiciones de Asociaciones miembro se podrá exigir el uso de balones que lleven logotipos.

Los balones oficiales, y en el orden de prioridad de uso, para la vigente temporada son:

- => Balón Kelme Olimpo Gold (Figura 1 = amarillo y Figura 2 = blanco)
- => Balón Kelme Olimpo 20 (Figura 3 = blanco / también permitido en color naranja)
- => Balón Kelme Star 15 - (Figura 4)
- => Balón Kelme Star 13 - (Figura 5)



03. EL NÚMERO DE JUGADORES

Jugadores

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

El partido no comenzará si uno de los equipos tiene menos jugadores de los que establezcan las Bases Reguladoras y Anexos sujetas a la Normativa de Competición para cada categoría.

El partido se suspenderá si en la superficie de juego quedan menos de tres jugadores en uno de los dos equipos.

Competiciones oficiales

Con norma general se podrán utilizar como máximo 7 sustitutos en cualquier partido de una competición oficial bajo los auspicios de la LDFS aunque este número podrá ser de 10 en según que competiciones.

Se permitirá un número ilimitado de sustituciones durante el partido.

Todos los partidos

El delegado solo deberá presentar las fichas de los jugadores presentes que vayan a jugar o estar en el banquillo. Indicando los árbitros en acta solo a dichos jugadores.

Un jugador que se persone después del inicio de la 2ª parte no podrá participar en el partido.

Si un jugador se persona después del inicio del partido, podrá disputar la primera parte.

Procedimiento de sustitución

Una sustitución podrá realizarse siempre, esté o no el balón en juego. Para reemplazar a un jugador por un sustituto se deberán observar las siguientes condiciones y disposiciones:

- El jugador saldrá de la superficie de juego por la zona de sustituciones de su propio equipo, salvo en las excepciones previstas en las Reglas de Juego del Fútbol Sala.
- El sustituto no podrá entrar en la superficie de juego hasta que el jugador al que debe reemplazar no haya abandonado la superficie de juego.
- El sustituto entrará en la superficie de juego por la zona de sustituciones de su propio equipo.
- Una sustitución terminará cuando el sustituto entre en la superficie de juego por la zona de sustituciones de su propio equipo, tras entregar el peto preferiblemente o prenda deportiva en ausencia del mismo, al jugador al que va a sustituir, excepto si este hubiese tenido que abandonar la superficie de juego por otra zona diferente por razones previstas en las Reglas de Juego, en cuyo caso entregara el peto al árbitro cronometrador y sino no hubiera esperará a las señal del árbitro.
- Desde ese momento, el sustituto se convierte en jugador, y el jugador al que sustituye se convierte en sustituto.
- Un jugador sustituido podrá volver a participar en el partido todos los sustitutos estarán sometidos a la autoridad y jurisdicción de los árbitros, sean llamados o no a participar en el partido.
- Si un periodo se prolonga para ejecutar un tiro penal, un tiro desde el segundo punto penal o un tiro libre directo sin barrera, no se permitirá ninguna sustitución, con excepción de la del guardameta defensor.

Sustitución del guardameta

- Cualquiera de los sustitutos podrá reemplazar al guardameta, sin necesidad de avisar a los árbitros ni estar el juego detenido.
- Cualquiera de los jugadores podrá cambiar su puesto con el guardameta.
- Un jugador que sustituya al guardameta deberá hacerlo en el momento en que se haya detenido el juego y deberá advertir previamente a los árbitros.
- Un jugador o sustituto que reemplace al guardameta deberá llevar el número dorsal que le corresponde en una camiseta de guardameta.

03. EL NÚMERO DE JUGADORES

Infracciones y sanciones

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

- Los árbitros interrumpirán el juego (aunque no inmediatamente si pueden aplicar la ventaja).
- Los árbitros amonestarán al jugador por contravenir el procedimiento de sustitución y le ordenarán salir de la superficie de juego.

Si los árbitros han interrumpido el juego, éste se reanudará con un tiro libre indirecto a favor del equipo adversario, desde el lugar donde se hallaba el balón en el momento de la interrupción (ver Regla 12 – Posición en tiros libres). Si este sustituto o su equipo cometen además otra infracción, el juego se reanudará conforme a lo expuesto en la sección “Interpretación de las Reglas de Juego del Fútbol Sala y directrices para árbitros (Regla 3)”.

Si, en una sustitución, el jugador que será sustituido sale de la superficie de juego, por causas no justificadas en las Reglas de Juego del Fútbol Sala, por un lugar que no sea la zona de sustituciones de su propio equipo:

- Los árbitros interrumpirán el juego (no inmediatamente si pueden aplicar la ventaja).
- Los árbitros amonestarán al jugador por contravenir el procedimiento de sustitución.

Si los árbitros han interrumpido el juego, éste se reanudará con un tiro libre indirecto a favor del equipo adversario, desde el lugar donde se hallaba el balón en el momento de la interrupción (ver Regla 12 – Posición en tiros libres).

Para cualquier otra infracción de esta regla:

- Se amonestará a los jugadores en cuestión.
- El partido se reanudará con un tiro libre indirecto a favor del equipo adversario, desde el lugar donde se hallaba el balón en el momento de la interrupción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres). En casos especiales el juego se reanudará conforme a lo expuesto en la sección “Interpretación de las Reglas de Juego del Fútbol Sala y directrices para árbitros (Regla 3)”.

Jugadores y sustitutos expulsados

Un jugador expulsado antes del saque de salida sólo podrá ser reemplazado por uno de los sustitutos designados.

Un sustituto designado, expulsado antes del saque de salida o después del comienzo del partido, no podrá ser sustituido.

Un sustituto podrá sustituir a un jugador expulsado y entrar en la superficie de juego una vez transcurridos dos minutos de juego efectivos después de la expulsión, siempre que cuente con la autorización del cronometrador o el tercer árbitro (árbitros asistentes), salvo si se marca un gol antes de que transcurran 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 cuatro jugadores.
- Si ambos equipos juegan con cuatro o tres 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 el equipo en inferioridad numérica marca un gol, no se alterará el número de 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).

04. EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

Equipamiento básico

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

- Camiseta – si se usa ropa interior, las mangas de esta ropa deberán tener el color principal de las mangas de la camiseta.
- Pantalones cortos – si se usan pantalones cortos interiores, estos deberán tener el color principal de los pantalones cortos. El guardameta podrá vestir pantalones largos.
- Medias.
- Calzado – zapatillas de lona o cuero blando con suela de goma u otro material similar.

Canilleras / espinilleras

- Serán de uso voluntario. Deberán estar cubiertas completamente por las medias.
- Deberán ser de un material aprobado y ofrecer una protección adecuada.

Colores

- Los 2 equipos vestirán colores que los diferencien entre sí y de los árbitros del encuentro.
- Cada guardameta vestirá colores que lo diferencie de los jugadores y los árbitros.

Infracciones y sanciones

En el caso de infracción de esta regla:

- No siempre será necesario interrumpir el juego.
- Los árbitros ordenarán al jugador infractor que abandone la superficie de juego para que ponga en orden su equipamiento en la siguiente ocasión en que el balón no se halle en juego, a menos que para entonces el jugador ya haya puesto en orden su equipamiento.
- Todo jugador que haya tenido que salir de la superficie de juego para poner en orden su equipamiento no podrá retornar a la superficie de juego sin la autorización de los árbitros o del tercer árbitro.
- Los árbitros se cerciorarán de que el equipamiento del jugador esté en orden antes de permitir que reingrese en la superficie de juego, bien directamente o por medio del tercer árbitro.
- El jugador, si no ha sido sustituido, sólo podrá reingresar en la superficie de juego cuando el balón no se halle en juego, o con el balón en juego si lo hace bajo la supervisión del tercer árbitro.

Se amonestará al jugador que haya sido obligado a abandonar la superficie de juego por infracción de esta regla y que, no habiendo sido sustituido anteriormente, retorne a la superficie de juego sin la autorización de los árbitros o el tercer árbitro.

Reanudación del juego

Si los árbitros interrumpen el juego para amonestar al infractor:

- El juego se reanudará mediante un tiro libre indirecto lanzado por un jugador del equipo adversario desde el lugar donde se hallaba el balón cuando los árbitros interrumpieron el partido (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).

Publicidad en el equipamiento

Los jugadores no deberán mostrar al público ropa interior con lemas o publicidad. El equipamiento básico obligatorio no deberá tener mensajes políticos, religiosos ni personales.

05. EL ÁRBITRO

La autoridad de los árbitros

Los partidos según categoría serán controlados por dos árbitros y un mesa, un árbitro y un mesa o un solo árbitro, quienes tendrán la autoridad total para hacer cumplir las Reglas de Juego del Fútbol Sala.

Poderes y deberes

Los árbitros:

- Harán cumplir las Reglas de Juego del Fútbol Sala.
- Controlarán el partido en cooperación con los árbitros asistentes, siempre que el caso lo requiera.
- Se asegurarán de que los balones utilizados correspondan a las exigencias de la Regla 2.
- Se asegurarán de que el equipamiento de los jugadores cumpla lo indicado en la Regla 4 y Anexos.
- Tomarán nota de los incidentes en el partido.
- Interrumpirán el partido si lo juzgan oportuno, en caso de que se contravengan las Reglas de Juego.
- Suspenderán temporal o definitivamente el partido por cualquier tipo de interferencia externa.
- Interrumpirán el juego si juzgan que algún jugador ha sufrido una lesión grave y se asegurarán de que sea transportado fuera de la superficie de juego; un jugador lesionado sólo podrá regresar a la superficie de juego después de que se haya reanudado el partido.
- Permitirán que el juego continúe hasta que el balón esté fuera del juego si juzgan que un jugador está levemente lesionado.
- Se asegurarán de que todo jugador que sufra una hemorragia salga de la superficie de juego; el jugador sólo podrá reingresar tras la señal de los árbitros, quienes se cerciorarán de que la hemorragia ha cesado, bien directamente o por medio del tercer árbitro.
- Permitirán que el juego continúe si el equipo contra el cual se ha cometido una infracción se beneficia de una ventaja, y sancionarán la infracción cometida inicialmente si la ventaja prevista no sobreviene en ese momento.
- Castigarán la falta más grave cuando un jugador cometa más de una falta al mismo tiempo.
- Castigarán la incorrección más grave si un jugador comete más de una incorrección simultánea.
- Tomarán medidas disciplinarias contra jugadores que cometan infracciones merecedoras de amonestación o expulsión; no están obligados a tomar medidas inmediatamente, pero deberán hacerlo en la ocasión siguiente en que el balón no esté en juego.
- Tomarán medidas contra los oficiales de los equipos que no se comporten de forma correcta y podrán amonestarlos y/o expulsarlos del área técnica y los alrededores de la superficie de juego.
- No permitirán que personas no autorizadas entren en la superficie de juego.
- Autorizarán reanudar el juego tras una interrupción.
- Deberán hacer las señales que se describen en la sección de la presente publicación titulada "Señales de los árbitros y árbitros asistentes".
- Deberán ubicarse en la superficie de juego según se determina en la sección de la presente publicación titulada "Colocación de los árbitros cuando el balón está fuera del juego", que forma parte de la Interpretación de las Reglas de Juego del Fútbol Sala y directrices para árbitros (Regla 5 - Los árbitros), cuando se disponga que es obligatoria.
- Remitirán a las autoridades competentes un informe del partido, con datos sobre todas las medidas disciplinarias tomadas contra jugadores u oficiales de los equipos y sobre cualquier otro incidente que haya ocurrido antes, durante y después del partido.

05. EL ÁRBITRO

Decisiones de los árbitros

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

Los árbitros podrán modificar su decisión únicamente si se dan cuenta de que es incorrecta o, si lo juzgan necesario, conforme a una indicación de los árbitros asistentes, siempre que no hayan reanudado el juego o finalizado el partido.

Las decisiones del árbitro prevalecerán sobre las del segundo árbitro si ambos señalan una infracción y hay desacuerdo entre ellos.

El árbitro prescindirá del segundo árbitro o de los árbitros asistentes en caso de una intervención indebida o conducta incorrecta de cualquiera de ellos, tomará las disposiciones necesarias para que sean sustituidos y notificará el hecho al organismo competente.

Responsabilidades de los árbitros

Los árbitros (o, en el caso que proceda, los árbitros asistentes) no serán responsables de:

- Cualquier tipo de lesión que sufra un jugador, oficial o espectador.
- Cualquier daño a todo tipo de propiedad.
- Cualquier otra pérdida sufrida por una persona, club, compañía, asociación o entidad similar, la cual se deba o pueda deberse a alguna decisión que hayan podido tomar conforme a las Reglas de Juego del Fútbol Sala o con respecto al procedimiento normal requerido para celebrar, jugar y controlar un partido.

Entre tales situaciones podrán figurar:

- Una decisión por la cual las condiciones de la superficie de juego, sus alrededores, o meteorológicas sean tales que no permitan disputar el encuentro.
- Una decisión de suspender definitivamente un partido por cualquier razón.
- Una decisión sobre la idoneidad de los accesorios y el equipamiento utilizados durante un partido.
- Una decisión de interrumpir o no un partido debido a la interferencia de los espectadores o a cualquier problema en el área de los espectadores.
- Una decisión de interrumpir o no el juego para permitir que un jugador lesionado sea transportado fuera de la superficie de juego para ser atendido.
- Una decisión de solicitar que un jugador lesionado sea retirado de la superficie de juego para ser atendido.
- Una decisión de permitir o no a un jugador llevar cierta ropa o equipamiento.
- Una decisión (cuando posean la autoridad) de permitir o no a toda persona (incluidos los oficiales de los equipos y del recinto deportivo, personal de seguridad, fotógrafos u otros representantes de los medios de información) estar presente en los alrededores de la superficie de juego.
- Cualquier otra decisión que puedan tomar conforme a las Reglas de Juego del Fútbol Sala o de acuerdo con sus deberes y lo estipulado por las normas o reglamentos de la ANFS, la asociación miembro o la liga bajo cuya jurisdicción se dispute el partido.

06. EL MESA-CRONOMETRADOR

La mesa de cronometraje

Se ubicará a una distancia cercana a la línea de banda a la altura del centro de la pista de manera que se pueda tener perfecta visibilidad sobre la banda y ambos banquillos de los jugadores.

Tendrá un cronómetro adecuado para controlar el partido, que será facilitado por la asociación o el club en cuya jurisdicción se juega. Dispondrá de una mesa para poder ejercer correctamente sus funciones. En el caso de no poseer cronómetro electrónico, se sustituirá por un cronómetro manual o reloj y silbato.

Poderes y deberes del árbitro mesa-cronometrador

- Cumplimentara completamente el acta de control del partido.
- Indicará las fueras de banda de la línea más cercana a su posición levantando la mano visiblemente.
- Controlará el reemplazo de balones a petición de los árbitros.
- Controlará el equipamiento de los sustitutos antes de que entren en la superficie de juego, o de un jugador que ha salido de la superficie de juego para poner en orden su equipamiento.
- Controlará la entrada de un jugador que salió de la superficie de juego por cualquier tipo de lesión.
- Indicará, mediante señal acústica, a los árbitros y los equipos sobre la concesión del tiempo muerto.
- Llevará un registro de los tiempos muertos solicitados.
- Cronometrará el minuto de tiempo muerto.
- Anunciará, mediante señal acústica, el final del minuto de tiempo muerto.
- Anotará los números de los jugadores que marcaron los goles.
- Registrará las faltas acumuladas por cada equipo, señaladas por los árbitros en cada periodo.
- Efectuará la señal preceptiva de que un equipo ha cometido 5 faltas acumulables en un periodo.
- Colocará una señal visible sobre la mesa de cronometraje para informar que un equipo ha cometido ya 5 faltas acumulables en un periodo.
- Anotará los números y nombres de los jugadores que hayan sido amonestados o expulsados.
- Indicará a los árbitros un error manifiesto en la amonestación o expulsión de un jugador, o si se produce una conducta violenta fuera de su campo visual; no obstante, los árbitros decidirán sobre cualquier asunto relacionado con el juego.
- Anotará en el marcador público, los goles, las faltas acumuladas y los periodos.
- Anunciará, mediante señal acústica, el final del primer tiempo, del partido o tiempos suplementarios.
- Cronometrará los 2 minutos de expulsión de un jugador.
- Controlará que el partido tenga la duración estipulada en la Regla 7, y para ello:
 - pondrá en marcha el cronómetro tras un saque de salida se haya efectuado correctamente
 - en partidos cronometrados: detendrá el tiempo cuando el balón esté fuera del juego
 - volverá a ponerlo en marcha tras una correcta reanudación del juego después de un saque de banda, de meta, de esquina o de salida, de un tiro libre, de tiros desde el punto penal o desde el segundo punto penal, o de un balón al suelo.
 - En partidos semi-cronometrados: se procederá tiempo cronometrado solamente en el último minuto de cada parte si el resultado en ese momento es de empate o diferencia de un gol para un equipo, y en los procedimientos de goles y tiros libres directos e indirectos durante todo el partido.
- Supervisará el comportamiento de las personas ubicadas en el área técnica en caso de que la haya, o en los bancos, y comunicará a los árbitros cualquier conducta impropia
- Tomará nota de las interrupciones del juego por interferencias externas y las razones de las mismas, para posteriormente realizar junto con el árbitro principal un anexo complementario al acta.
- Proporcionará cualquier otra información importante para el juego. Aunque la decisión final sobre cualquier acción sucedida la tomara el o los árbitros principales.

07. LA DURACIÓN DE UN PARTIDO

Periodos de juego

La duración de los partidos varía en función de la categoría. Se indica en las Bases de la Competición.

Tiempo muerto

Como norma general un equipo tendrá derecho a un minuto de tiempo muerto por periodo, aunque pueden existir competiciones en que no se permitan. Se deberán respetar las siguientes disposiciones:

- Los oficiales, capitanes en primera instancia y cualquier jugador de los equipos estarán autorizados a solicitar al cronometrador si lo hubiera y sino al arbitro del encuentro un tiempo muerto.
- El cronometrador concederá el tiempo muerto cuando el equipo solicitante esté en posesión del balón y éste se encuentre fuera del juego, utilizando una señal acústica.
- Durante el tiempo muerto, los jugadores podrán permanecer en el interior o en el exterior de la superficie de juego. Si los jugadores toman alguna bebida, deberán salir de la superficie de juego.
- Durante el tiempo muerto, los sustitutos deberán permanecer en el exterior de la superficie de juego.
- Durante el tiempo muerto no se permitirá que los oficiales impartan instrucciones en el interior de la superficie de juego.
- La sustitución de jugadores sólo se podrá efectuar después de que haya sonado la señal acústica o el silbato de finalización del tiempo muerto.
- Si un equipo no lo solicita en la primera parte, seguirá disfrutando únicamente de uno en la segunda.
- No habrá tiempos muertos en el tiempo suplementario, dado el caso.

Intervalo del medio tiempo

Se tendrá derecho a descanso en el medio tiempo. Este se podrá ver reducido bajo decisión del árbitro.

Partido suspendido

Se volverá a jugar, a menos que el Comité de competición estipule otro procedimiento a tal efecto.

07. LA DURACION DE UN PARTIDO

Finalización de los periodos

El cronometrador determinará con la señal acústica o silbato el fin de cada periodo. Uno de los árbitros, tras oír el silbato o la señal acústica del cronometrador, anunciará por medio de su silbato el final del periodo o del partido, teniendo en cuenta las siguientes circunstancias:

- En caso de que se deba ejecutar o repetir un tiro desde el segundo punto penal o un tiro libre directo a partir de la sexta falta acumulada, se prolongará el periodo en cuestión hasta que se haya ejecutado dicho tiro.
- En caso de que se deba ejecutar o repetir un tiro penal, se prolongará el periodo en cuestión hasta que se haya ejecutado dicho tiro.

Si el balón ya ha sido jugado hacia una de las metas, los árbitros esperarán a que finalice el lanzamiento efectuado antes de que sonara el silbato o señal acústica del cronometrador. El periodo finalizará cuando:

- El balón vaya directamente a la meta y se anote un gol.
- El balón salga de los límites de la superficie de juego.
- El balón toque al guardameta o a otro jugador del equipo defensor, los postes, el travesaño o el suelo y cruce la línea de meta y se anote un gol.
- El guardameta defensor u otro jugador del equipo defensor toquen el balón, o éste rebote de los postes o travesaño, y no cruce la línea de meta.
- Cuando el balón toque cualquier jugador del equipo que jugó el balón, excepto si se había ejecutado un tiro libre indirecto y el balón, tras tocarlo el segundo jugador, se dirigía a la meta adversaria.
- No se haya cometido ninguna infracción sancionada con tiro libre directo, tiro libre indirecto o tiro penal, ni se obligue a la repetición de un con tiro libre directo, tiro libre indirecto o tiro penal.

Si en ese intervalo se ha cometido una infracción sancionada con tiro libre directo después de la quinta falta acumulada de uno de los equipos o sancionada con un tiro libre penal, el periodo finalizará cuando:

- El balón no sea pateado directamente hacia la meta.
- El balón vaya directamente a la meta y se anote un gol
- El balón salga de los límites de la superficie de juego
- El balón toque uno o ambos postes, el travesaño, al guardameta o a otro jugador del equipo defensor, y se anote gol.
- El balón toque uno o ambos postes, el travesaño, al guardameta o a otro jugador del equipo defensor, y no se anote gol.
- No se cometa otra infracción sancionada con tiro libre directo, tiro libre indirecto o tiro penal.

Si en ese intervalo se ha cometido una infracción sancionada con tiro libre directo antes de la sexta falta acumulada de su equipo, el periodo finalizara cuando:

- El balón no sea pateado directamente hacia la meta
- El balón vaya directamente a la meta y se anote un gol
- El balón salga de los límites de la superficie de juego
- El balón toque uno o ambos postes, el travesaño, al guardameta o a otro jugador del equipo defensor, y se anote gol.
- El balón toque uno o ambos postes, el travesaño, al guardameta o a otro jugador del equipo defensor, y no se anote gol.
- El balón toque a un jugador del equipo ejecutor
- No se cometa otra infracción sancionada con tiro libre directo, tiro libre indirecto o tiro penal

Si en ese intervalo se ha cometido una infracción sancionada con tiro libre indirecto, el periodo finalizara cuando:

- El balón vaya directamente a la meta y sea tocado en su trayectoria por ningún otro jugador, o toque uno o ambos postes, el travesaño, en cuyo caso no se concederá gol
- El balón salga de los límites de la superficie de juego
- El balón toque en uno o ambos postes o el travesaño, tras tocar al guardameta o a otro jugador del equipo defensor o atacante diferente al ejecutor, y se anote un gol
- El balón toque en uno o ambos postes o el travesaño, tras tocar al guardameta o a otro jugador del equipo defensor o atacante diferente al ejecutor, y no se anote un gol
- No se cometa otra infracción sancionada con tiro libre directo, tiro libre indirecto o tiro penal

08. EL INICIO Y LA REANUDACIÓN DEL JUEGO

Introducción

Se sorteará y el equipo favorecido decidirá la dirección en la que atacará en la primera parte del partido.

El otro equipo efectuará el saque de salida para iniciar el partido.

El equipo favorecido en el primer periodo ejecutará el saque de salida para iniciar el segundo periodo.

En la segunda parte del partido, los equipos cambiarán 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 periodo del partido.
- Al comienzo de cada periodo del tiempo suplementario, dado el caso.

No será válido anotar un gol directamente de un saque de salida.

Procedimiento

- Todos los jugadores deberán encontrarse en su propia mitad de la superficie de juego.
- Los adversarios del equipo que efectuará el saque de salida deberán encontrarse como mínimo a 3 m del balón hasta que sea jugado.
- El balón se hallará inmóvil en el punto central.
- El árbitro dará la señal.
- El balón estará en juego en el momento en que sea golpeado y se mueva hacia adelante.

Después de que un equipo marque un gol, y si no se ha finalizado el periodo, el equipo contrario procederá a efectuar un saque de salida.

Infracciones y sanciones

Si el balón está en juego y el ejecutor del saque toca el balón por segunda vez (excepto con las manos) antes de que éste haya tocado a otro jugador:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).

Si el balón está en juego y el ejecutor del saque toca intencionadamente el balón con las manos antes de que éste haya tocado a otro jugador:

- Se concederá un tiro libre directo al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres) y se sancionará a su equipo con una falta acumulable.

Para cualquier infracción del procedimiento del saque de salida:

- Se repetirá el saque de salida, no pudiéndose aplicar la ventaja.

08. EL INICIO Y LA REANUDACIÓN DEL JUEGO

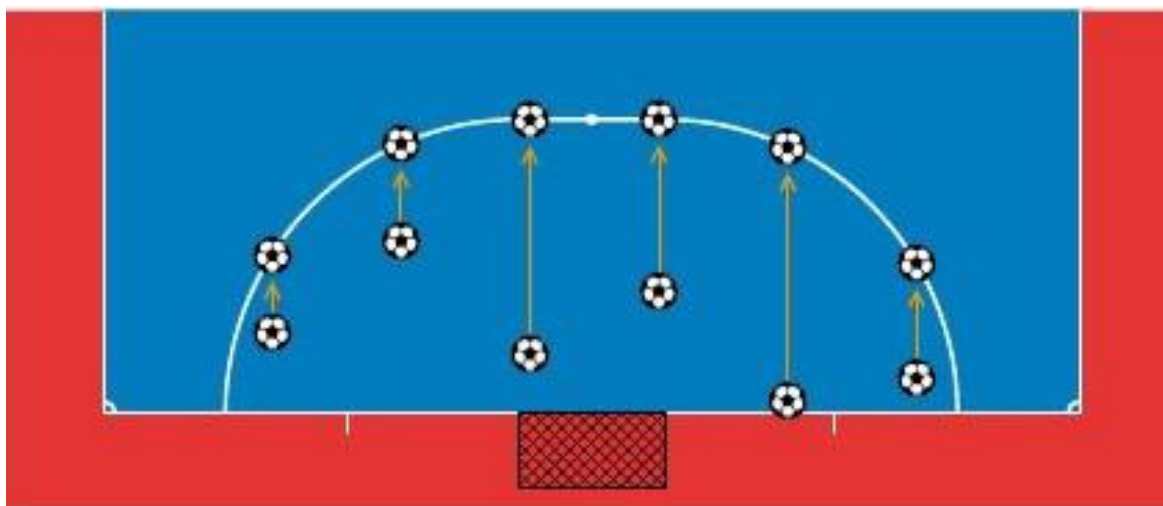
Balón al suelo

Si el balón está en juego y los árbitros deben interrumpir temporalmente el partido por cualquier motivo no indicado en las Reglas de Juego del Fútbol Sala, el partido se reanudará con un balón al suelo. El juego también se reanudará con balón al suelo cuando así lo determinen las Reglas de Juego del Fútbol Sala.

Procedimiento

El árbitro o el segundo árbitro dejará caer el balón en el lugar donde se hallaba cuando el juego fue interrumpido, a menos que se interrumpa en el área penal, en cuyo caso uno de los árbitros dejará caer el balón al suelo en la línea del área penal, en el punto más cercano, en dirección contraria a la línea de meta en el sitio donde el balón se encontraba cuando el juego fue interrumpido.

El juego se considerará reanudado cuando el balón toque el suelo dentro de los límites de la superficie de juego. Si el balón sale de la superficie de juego después de tocar el suelo, y sin haber sido tocado antes por un jugador tras estar en juego, se volverá a dejar caer el balón en el mismo lugar en que se dejó caer el balón al suelo por primera vez.



Infracciones y sanciones

Se volverá a dejar caer el balón en el mismo lugar en que se dejó caer el balón al suelo por primera vez:

- Si es jugado 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 jugado por un jugador
- Si se comete cualquier infracción antes de que el balón toque el suelo

Si un jugador, tras haber tocado el balón la superficie de juego, lo toca una vez directamente hacia una de las metas y:

- el balón entra directamente en la meta adversaria, se concederá un saque de meta
- el balón entra directamente en la propia meta, se concederá un saque de esquina al equipo contrario

Si un jugador, tras haber tocado el balón la superficie de juego, toca el balón repetidamente hacia una de las metas y:

- el balón entra en una de las metas, se concederá un gol

09. EL BALÓN EN JUEGO Y FUERA DE JUEGO

Balón fuera del juego

El balón estará fuera del juego cuando:

- Haya cruzado completamente una línea de banda o de meta, ya sea por tierra o por aire.
- El juego haya sido interrumpido por los árbitros.
- Golpee el techo o cualquier objeto colgado del mismo.

Balón en juego

El balón estará en juego en cualquier otro momento, incluso cuando:

- Rebote en los postes o travesaño y permanezca en el interior de la superficie de juego.
- Rebote en los árbitros ubicados en el interior de la superficie de juego.

Superficie techada

La altura mínima libre de las superficies techadas se establecerá en el reglamento de la competición, pero será como mínimo de cuatro metros.

Si el balón golpea el techo estando en juego, el partido se reanudará con un saque de banda que ejecutarán los adversarios del último equipo que tocó el balón. El saque de banda se efectuará en el lugar más próximo a donde el balón tocó el techo (ver Regla 14 – Posición en saques de banda).

Si en una instalación, en la cual exista una estructura metálica superior a modelo de sujeción del techo del pabellón, se da la situación de que el balón en juego pase entre el entramado de dicha estructura, se decretará saque de banda aunque el balón no toque físicamente la estructura y se sacará en el lugar más cercano donde el balón se introdujo en el interior de dicha estructura.

10. EL GOL MARCADO

Gol marcado

Se habrá marcado un gol cuando el balón haya atravesado completamente la línea de meta entre los postes y por debajo del travesaño, siempre que el equipo anotador no haya cometido previamente una infracción a las Reglas de Juego del Fútbol Sala.

Un gol no será válido si el guardameta del equipo atacante lanza o golpea el balón con la mano o el brazo, desde su propia área penal y es el último jugador que toca o juega el balón. El partido se reanudará con un saque de meta a favor del equipo adversario.

Si los árbitros, tras anotarse un gol y antes de que se efectúe el saque de salida, se dan cuenta de que el equipo que ha conseguido el gol juega con un jugador de más o ha realizado una sustitución de forma incorrecta, no validarán el gol y reanudarán el juego con un tiro libre indirecto, que ejecutará el equipo adversario del infractor desde cualquier lugar del área penal. Si el saque de salida ya se ha efectuado, tomarán contra el jugador infractor las medidas que determina la Regla 3, pero el gol será válido. Los árbitros elevarán informe del hecho a la autoridad correspondiente. Si el gol lo ha conseguido el equipo adversario, lo darán por válido.

Si por cualquier acción del juego, la portería físicamente se desplaza de su lugar original en el mismo instante de la jugada con el balón en juego, se concederá gol el resultado de un tiro a puerta si el balón atravesara la línea de meta.

Equipo ganador

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

Reglamentos de competición

La Organización decidirá mediante las Bases de la Normativa de cada competición como se proclama el equipo ganador tras un empate en caso de eliminatoria.

11. FALTAS E INCORRECCIONES

Las faltas e incorrecciones son infracciones a las Reglas de Juego que se sancionan:

Faltas

Las faltas se sancionarán con un tiro libre directo, un tiro penal o un tiro libre indirecto.

Faltas sancionadas con un tiro libre directo

El tiro libre directo se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 12).

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

- dar o intentar dar una patada a un adversario
- poner una zancadilla a un adversario
- saltar sobre un adversario
- cargar sobre un adversario
- golpear o intentar golpear a un adversario
- empujar a un adversario
- realizar una entrada contra un adversario

Se concederá también un tiro libre directo para el rival si un jugador comete una de estas tres faltas:

- sujetar a un adversario
- escupir a un adversario
- tocar el balón deliberadamente con las manos (se exceptúa al portero dentro de su propia área)

Las infracciones anteriormente mencionadas serán faltas acumulables.

Faltas sancionadas con un tiro penal

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

Faltas sancionadas con un tiro libre indirecto

El tiro libre indirecto se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 12).

Se concederá asimismo un tiro libre indirecto al equipo adversario si un jugador:

- juega de forma peligrosa ante un adversario
- obstaculiza el avance de un adversario
- impide que el guardameta pueda soltar el balón de sus manos.
- comete sobre un compañero una de las nueve infracciones sancionadas con tiro libre directo si se cometen sobre un adversario
- comete cualquier otra infracción que no haya sido anteriormente mencionada en la Regla 11 o en cualquier otra Regla, por la cual el juego sea interrumpido para amonestar o expulsar a un jugador

Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario si un portero comete una de estas infracciones:

- controla el balón con las manos o los pies en su propia mitad de campo más de cuatro segundos.
- tras jugar el balón, lo vuelve a tocar en su propia mitad de la superficie de juego tras el pase de un compañero, sin que el balón haya sido jugado o tocado por un adversario. No se considerará cesión cuando se ceda al portero tras un rechace o despeje posterior. Para considerar cesión el portero debe jugar el balón y que le volverle a pasar el balón sin que lo toque un jugador contrario.
- toca el balón con las manos en su propia área penal después de que un jugador de su equipo se lo haya cedido con el pie.
- si un jugador se eleva el balón él mismo, o éste viene elevado de un compañero, y éste ultimo jugador cede el balón voluntariamente al portero que lo toca con las manos, se considerará que el equipo está intentando engañar a la regla, por lo que se decretará falta y se amonestará al jugador.
- toca el balón con las manos en su propia área penal después de haberlo recibido directamente de un saque de banda lanzado por un compañero
- realizar una jugada catalogada como Campo Atrás (Ver Circular Específica de Campo Atrás).

11. FALTAS E INCORRECCIONES

CIRCULAR ESPECÍFICA = CESIÓN AL PORTERO - CAMPO ATRÁS

Tras el pase voluntario de un compañero, estando el portero en campo contrario, nunca podrá regresar con el balón controlado hasta su campo propio.

Esta infracción se considera Tiro libre indirecto y se sacará desde el lugar del medio campo por donde cruzó el portero.

Si a diferencia con el punto anterior, el portero recupera el balón del contrario, será válida la jugada.

Probables jugadas no permitidas

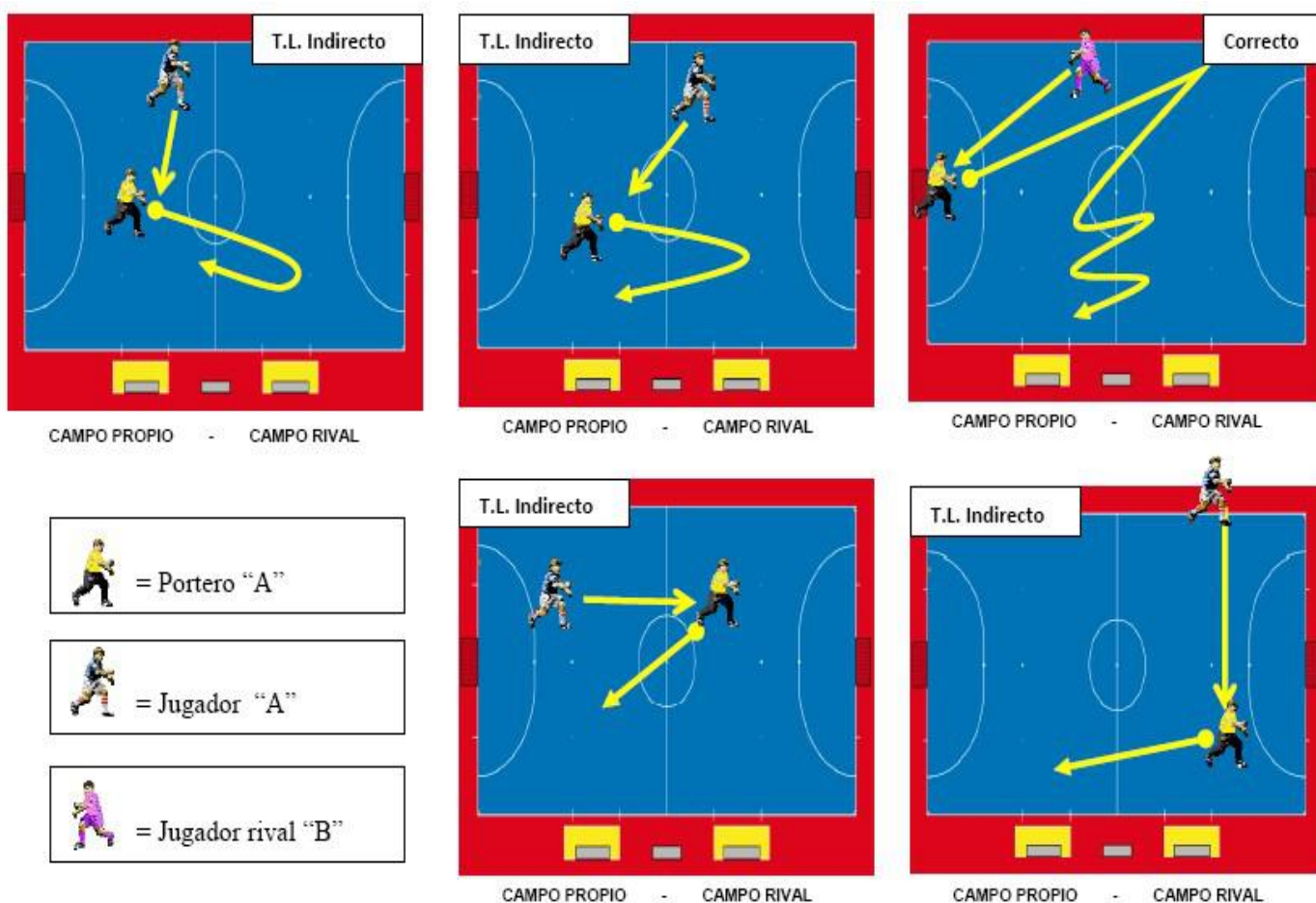
- ⇒ Jugador campo propio -pase voluntario-portero campo propio, pasa del medio campo y retrocede
- ⇒ Jugador campo rival -pase voluntario-portero campo propio, pasa del medio campo y retrocede
- ⇒ Jugador campo propio -pase voluntario-portero campo rival, y retrocede a campo propio
- ⇒ Jugador campo rival -pase voluntario-portero campo rival, y retrocede a campo propio

Probables jugadas si permitidas

- ⇒ Jugador rival-recuperación-portero, pasa del medio campo y retrocede en la misma jugada.

Posible confusión con la jugada Portero-Jugador

- ⇒ Si al realizar la jugada de portero-jugador en campo rival, un jugador compañero realiza un pase al campo propio, el portero retrocede a su campo propio y toca el balón:
- Si es la 1ª vez que toca el balón en campo propio en la jugada: Correcto-Sigue el juego
- Si es la 2ª vez que toca el balón en campo propio en la jugada sin haberla tocado el rival: Indirecto



11. FALTAS E INCORRECCIONES

Incorrecciones

Las incorrecciones se sancionarán con una amonestación o una expulsión.

Sanciones disciplinarias

La tarjeta amarilla se utilizará para comunicar al jugador o al sustituto que ha sido amonestado.

La tarjeta roja se utilizará para comunicar al jugador o al sustituto que ha sido expulsado.

Se podrán mostrar tarjetas amarillas o rojas a los jugadores, sustitutos **y técnicos / delegados**. La tarjeta correspondiente se mostrará públicamente en la superficie de juego y si el partido ya ha comenzado.

Los árbitros poseen la autoridad para tomar medidas disciplinarias desde el momento en que llegan a las instalaciones de juego antes del comienzo del partido y hasta que las abandonan. Si un jugador comete una infracción fuera de las instalaciones de juego, los árbitros tendrán derecho de realizar un informe o anexo complementario explicando los hechos sucedidos al Comité de Competición.

Si un jugador comete una infracción sancionable con una amonestación o una expulsión, ya sea dentro o fuera de la superficie de juego, contra un adversario, un compañero, los árbitros, o contra cualquier otra persona, será castigado conforme a la naturaleza de la infracción cometida.

Las infracciones disciplinarias no son acumulables a no ser por consecuencia de una falta del juego.

Incorrecciones sancionables con una amonestación

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

- ser culpable de conducta antideportiva
- desaprobar con palabras o acciones
- infringir persistentemente las Reglas de Juego del Fútbol Sala
- retardar la reanudación del juego
- no respetar la distancia reglamentaria en, un tiro libre (jugadores defensores)
- entrar o volver a entrar en la superficie de juego sin el permiso de los árbitros, o contravenir el procedimiento de sustitución
- abandonar deliberadamente la superficie de juego sin el permiso de los árbitros.

Un sustituto será amonestado si comete una de las siguientes cuatro infracciones:

- ser culpable de conducta antideportiva
- desaprobar con palabras o acciones
- retardar la reanudación del juego
- entrar en la superficie de juego contraviniendo el procedimiento de sustitución.

Incorrecciones sancionables con una expulsión

Un jugador o un sustituto será expulsado si comete una de las siguientes siete infracciones:

- ser culpable de juego brusco grave
- ser culpable de conducta violenta
- escupir a un adversario o a cualquier otra persona
- impedir con mano intencionada un gol o malograr una oportunidad manifiesta de gol (esto no es válido para el guardameta dentro de su propia área penal)
- malograr la oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia la meta del jugador mediante una infracción sancionable con un tiro libre o un tiro penal
- emplear lenguaje ofensivo, grosero u obsceno y/o gestos de la misma naturaleza
- recibir una segunda amonestación en el mismo partido

Un sustituto será expulsado si comete la siguiente infracción:

- malograr o impedir intencionadamente un gol o una oportunidad manifiesta de gol.

Su equipo vera reducido el numero de jugadores con independencia de si la infracción fue por incumplir el procedimiento de sustitución o porque su equipo estuvo jugando con un jugador de mas; en este caso además del sustituto expulsado, uno de los jugadores deberá abandonar la superficie de juego para que su equipo participe con un jugador menos, la reincorporación de un nuevo jugador se determinara por la Regla 3, apartado de Jugadores y Jugadores sustitutos expulsados

Un jugador o un sustituto expulsado deberá abandonar el área técnica de banquillos y los alrededores de la superficie de juego.

12. TIROS LIBRES

Tipos de tiros libres

Los tiros libres son directos o indirectos.

Tiro libre directo

Señal

Uno de los árbitros señalará el tiro libre directo manteniendo el brazo levantado horizontalmente y señalando la dirección en la que el tiro libre debe ser lanzado. Con la mano del otro brazo señalará hacia el suelo de manera que quede claro para el cronometrador que se trata de una falta acumulable.

Se recomienda a los árbitros no realizar la cuenta de segundos con ninguna mano, sino que se avise verbalmente que se inicia y se cuente en voz alta, para evitar así confusión con un tiro libre indirecto.

El balón entra en la meta

- si un tiro libre directo entra directamente en la meta contraria, se concederá un gol
- si un tiro libre directo entra directamente en la propia meta, será saque de esquina para el rival.

Faltas acumulables

- son las sancionadas con un tiro libre directo, tiro penal y sanciones disciplinarias (ver Regla 11)
- en el informe del partido se registrarán las faltas acumulables de cada equipo en cada periodo
- los árbitros podrán detener o no el juego, en virtud de si deciden aplicar la ventaja, y siempre que un equipo no haya cometido anteriormente sus primeras cinco faltas acumulables, salvo que el equipo afectado por la falta haya tenido una oportunidad manifiesta de gol
- si han aplicado la ventaja, una vez que el balón esté fuera del juego indicarán al cronometrador, mediante las señales preceptivas, que anoten la falta acumulable
- si hay un tiempo suplementario, todas las faltas acumuladas durante el segundo periodo del partido continuarán acumulándose en el tiempo suplementario del partido.

Tiro libre indirecto

Señal

Los árbitros indicarán un tiro libre indirecto levantando el brazo en alto por encima de su cabeza. Mantendrán el brazo en dicha posición hasta que el tiro haya sido ejecutado y hasta que el balón haya tocado a otro jugador o esté fuera del juego.

El balón entra en la meta

Un gol será válido solamente si el balón toca a otro jugador antes de entrar en la meta.

- si un tiro libre indirecto entra directamente en la meta contraria, se concederá saque de meta
- si un tiro libre indirecto entra directamente en la propia meta, será saque de esquina para el rival.

Procedimiento

En los tiros libres directos como los indirectos, el balón deberá estar inmóvil cuando se ejecuta el tiro.

Tiro libre directo a partir de la sexta falta acumulable de cada equipo

- 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 salido de la superficie de juego. El ejecutor del tiro tampoco podrá tocar el balón que venga directamente rechazado de los postes o travesaño sin que lo haya tocado el guardameta rival.
- si se comete una sexta falta acumulable en la mitad de la superficie de juego del adversario o en su propia mitad dentro de una zona delimitada por la línea media y una línea imaginaria paralela a esta última y que atraviesa el segundo punto penal, el tiro libre se lanzará desde el segundo punto penal. La ubicación del segundo punto penal se indica en la Regla 1. El tiro libre deberá ejecutarse de acuerdo con lo establecido en la sección "Posición en tiros libres".
- si se comete una sexta falta acumulable en la mitad de su propia superficie de juego, entre la línea imaginaria de diez metros y la línea de meta, fuera del área penal, el equipo atacante decidirá si lanza el tiro libre desde el segundo punto penal o desde el lugar donde se cometió la infracción
- se deberá conceder tiempo adicional para ejecutar un tiro libre directo a partir de la sexta falta acumulable al final de cada periodo del partido o al final de cada periodo del tiempo suplementario.

12. TIROS LIBRES

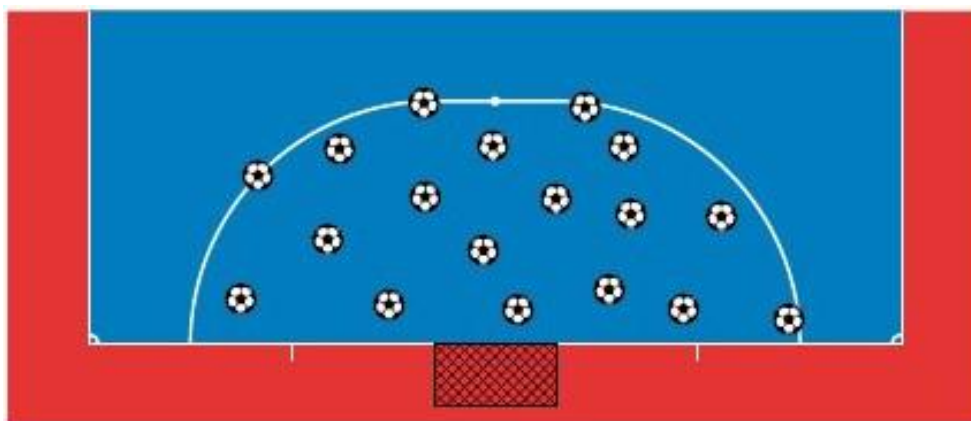
Posición en tiros libres

Tiro libre fuera del área penal

- todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a 5 m del balón hasta que esté en juego
- el balón estará en juego en el momento en que sea golpeado y entre en movimiento
- el tiro libre se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción o desde el lugar donde se hallaba el balón cuando se cometió la infracción, según el tipo de infracción, o desde el segundo punto penal.

Tiro libre directo o indirecto dentro del área penal a favor del equipo defensor

- todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a 5 m del balón hasta que este último esté en juego si el equipo atacante solicita barrera.
- todos los adversarios deberán permanecer fuera del área penal hasta que el balón esté en juego
- el balón estará en juego apenas haya sido pateado directamente fuera del área penal
- un tiro libre concedido en el área penal podrá ser lanzado desde cualquier punto de dicha área.

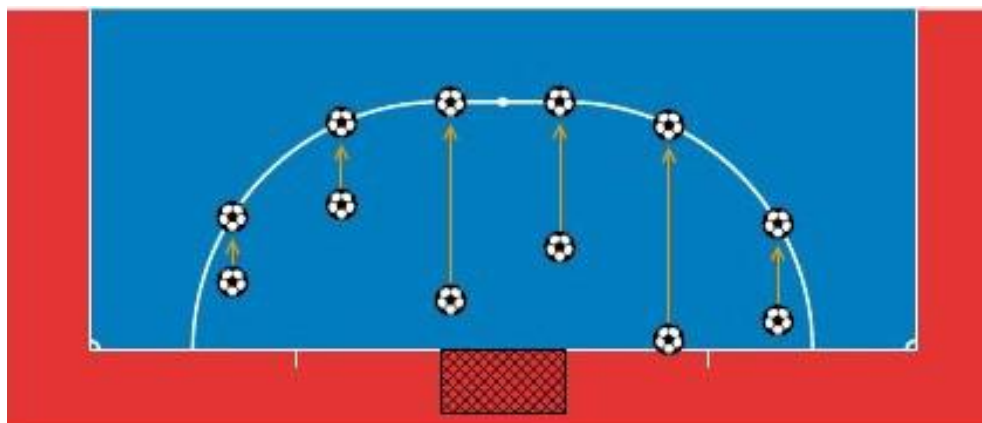


Tiro libre directo a partir de la sexta falta acumulada en cada periodo

- los jugadores del equipo defensor no podrán formar una barrera para defender los tiros libres
- el ejecutor del tiro estará debidamente identificado
- el guardameta permanecerá en su área penal a una distancia del balón de 5 m como mínimo
- los jugadores permanecerán en la superficie de juego, excepto el ejecutor si lo desea
- los jugadores, excepto el ejecutor y el guardameta defensor, permanecerán detrás de una línea imaginaria alineada con el balón, paralela a la línea de meta y fuera del área penal, a una distancia de 5 m del balón y no podrán obstaculizar al jugador que ejecuta el tiro libre. Ningún jugador, excepto el ejecutor, podrá cruzar dicha línea imaginaria hasta que el balón esté en juego.

Tiro libre indirecto a favor del equipo atacante

- todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a 5 m del balón hasta que este último esté en juego si el equipo atacante solicita barrera.
- el balón estará en juego en el momento en que sea golpeado y entre en movimiento
- un tiro libre indirecto concedido en el área penal se lanzará desde la línea del área penal en el punto más cercano al lugar donde se cometió la infracción



12. TIROS LIBRES

Infracciones y sanciones

Si al ejecutar un tiro libre un adversario se encuentra más cerca del balón de lo que estipula la distancia reglamentaria:

- se repetirá el tiro y se amonestará al infractor, salvo que se pueda aplicar la ventaja o se cometa otra infracción sancionable con tiro penal. Si la infracción cometida es sancionable con tiro libre, los árbitros valorarán si sancionan la infracción original o la cometida posteriormente. Si la segunda infracción cometida es sancionable con tiro penal o tiro libre directo, se anotará una falta acumulable al equipo infractor.

Si el equipo defensor ejecuta un tiro libre desde su propia área penal sin que el balón salga del área:

- se repetirá el tiro.

Si el equipo ejecutor del tiro libre se demora más de cuatro segundos en ejecutarlo:

- los árbitros señalarán un tiro libre indirecto a favor del equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se iba a reanudar el juego (ver Regla 12 – Posición en tiros libres).

Si el ejecutor del tiro libre, a partir de la sexta falta acumulable, lo efectúa sin intención de marcar un gol:

- los árbitros señalarán un tiro libre indirecto a favor del equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se iba a reanudar el juego.

Si al ejecutarse un tiro libre, a partir de la sexta falta acumulable, éste es pateado por un compañero del jugador que había sido identificado previamente:

- los árbitros interrumpirán el juego, lo amonestarán por conducta antideportiva y reanudarán el partido con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor, que se ejecutará desde donde pateó el balón.

Tiro libre lanzado por cualquier jugador excepto el guardameta

Si el balón está en juego y el ejecutor del tiro toca el balón por segunda vez (excepto con las manos) antes de que éste haya tocado a otro jugador:

- se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 12 – Posición en tiros libres).

Si el balón está en juego y el ejecutor del tiro toca intencionadamente el balón con las manos antes de que el balón haya tocado a otro jugador:

- se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres) y se sancionará a su equipo con una falta acumulable
- se concederá un tiro penal si la infracción se cometió dentro del área penal del ejecutor y se sancionará a su equipo con una falta acumulable.

Tiro libre lanzado por el guardameta

Si el balón está en juego y el guardameta lo toca por segunda vez (excepto con las manos) antes de que el balón haya tocado a otro jugador:

- se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 12 – Posición en tiros libres).

Si el balón está en juego y el guardameta lo toca intencionadamente con la mano antes de que el balón haya tocado a otro jugador:

- si la infracción ocurrió fuera del área penal del guardameta, se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 12 – Posición en tiros libres) y se sancionará a su equipo con una falta acumulable
- si la infracción ocurrió dentro del área penal del guardameta, se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 12 – Posición en tiros libres).

12. TIROS LIBRES

Si los árbitros dan la señal de ejecutar el tiro libre directo a partir de la sexta falta acumulable y antes de que el balón esté en juego, y:

Un jugador del equipo que ejecuta el tiro infringe las Reglas de Juego del Fútbol Sala, excepto si el ejecutor se demora más de cuatro segundos:

- los árbitros permitirán que se ejecute el tiro
- si el balón entra en la meta, se repetirá el tiro
- si el balón no entra en la meta, los árbitros interrumpirán el juego y reanudarán el partido con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor, que se ejecutará desde el lugar en donde se cometió la infracción (ver Regla 12 – Posición en tiros libres).

Un jugador del equipo defensor infringe las Reglas de Juego del Fútbol Sala:

- los árbitros permitirán que se ejecute el tiro
- si el balón entra en la meta, se concederá un gol
- si el balón no entra en la meta, se repetirá el tiro.

Uno o varios jugadores del equipo defensor y uno o varios del equipo atacante infringen las Reglas de Juego del Fútbol Sala:

- Se repetirá el tiro

Si, después de que se haya lanzado un tiro libre directo a partir de la sexta falta acumulable:

El ejecutor del tiro no lo lanza hacia delante con la intención de marcar un gol:

- los árbitros interrumpirán el juego y reanudarán el partido con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor, que se ejecutará desde el lugar en donde se cometió la infracción (ver Regla 12 – Posición en tiros libres).

El ejecutor del tiro toca por segunda vez el balón (excepto con las manos) antes de que el balón haya tocado a otro jugador:

- se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 12 – Posición en tiros libres).

Un jugador diferente del ejecutor toca el balón (excepto con las manos) antes de que el balón haya tocado al guardameta defensor, rebotado en uno de los postes o en el travesaño o salido de la superficie de juego:

- se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 12 – Posición en tiros libres).

Un jugador toca intencionadamente el balón con las manos:

- se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 12 – Posición en tiros libres) y se sancionará al equipo con una falta acumulable
- se concederá un tiro penal si la infracción la cometió un jugador del equipo defensor dentro de su área penal, exceptuando al guardameta defensor (ver Regla 12 – Posición en tiros libres) y se sancionará al equipo con una falta acumulable.

El balón toca cualquier otro objeto, se daña o explota en el momento en que se mueve hacia delante:

- se repetirá el tiro.

El balón rebota hacia la superficie de juego del guardameta, del travesaño o de los postes, y toca luego cualquier otro objeto, se daña o explota:

- los árbitros interrumpirán el juego
- el juego se reanudará con un balón al suelo en el lugar donde el balón tocó el objeto, a menos que lo haya tocado en el área penal, en cuyo caso uno de los árbitros dejará caer el balón en la línea del área penal en el punto más cercano al sitio donde el balón se encontraba cuando el juego fue interrumpido.

13. EL TIRO PENAL

Se concederá un tiro penal contra el equipo que cometa una de las faltas que se sancionan con un tiro libre directo, dentro de su propia área penal y mientras el balón está en juego.

Se podrá marcar un gol directamente de un tiro penal.

Se concederá tiempo adicional para poder ejecutar un tiro penal al final de cada periodo o al final de los periodos del tiempo suplementario.

Posición del balón y de los jugadores

El balón:

- deberá colocarse en el punto penal.

El ejecutor del tiro penal:

- deberá ser debidamente identificado.

El guardameta defensor:

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

Los jugadores, excepto el ejecutor del tiro, deberán estar:

- en la superficie de juego
- fuera del área penal
- detrás del punto penal
- a un mínimo de 5 m del punto penal.

Procedimiento

- después de que cada jugador haya ocupado su posición conforme a esta regla, uno de los árbitros dará la señal para que se ejecute el tiro penal
- el ejecutor del tiro penal pateará el balón hacia delante
- el balón estará en juego en el momento en que sea pateado y se mueva hacia delante.

Cuando se ejecuta un tiro penal durante el curso normal de un partido o cuando el periodo de juego se ha prolongado en el primer periodo, al final del tiempo reglamentario o al final de los periodos del tiempo suplementario, en caso de que los haya, para ejecutar o volver a ejecutar un tiro penal, se concederá un gol si, antes de pasar entre los postes y bajo el travesaño:

- el balón toca uno o ambos postes, el travesaño o al guardameta.

Los árbitros decidirán cuándo se ha completado un tiro penal.

Infracciones y sanciones

Si el ejecutor del tiro penal no lo patea hacia delante:

- los árbitros interrumpirán el juego y reanudarán el partido con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor, que se ejecutará desde el punto penal (ver Regla 12 – Posición en tiros libres).

Si, al ejecutarse un tiro penal, el balón es pateado por un compañero del jugador que había sido identificado previamente:

- los árbitros interrumpirán el juego, lo amonestarán por conducta antideportiva y reanudarán el partido con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor, que se ejecutará desde el punto penal (ver Regla 12 –Posición en tiros libres).

13. EL TIRO PENAL

Si los árbitros dan la señal de ejecutar el tiro penal y, antes de que el balón esté en juego:

Un jugador del equipo que ejecuta el tiro infringe las Reglas de Juego del Fútbol Sala:

- los árbitros permitirán que se ejecute el tiro penal
- si el balón entra en la meta, se repetirá el tiro penal
- si el balón no entra en la meta, los árbitros interrumpirán el juego y reanudarán el partido con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor, que se ejecutará desde el lugar en donde se cometió la infracción (ver Regla 12 – Posición en tiros libres).

Un jugador del equipo defensor infringe las Reglas de Juego del Fútbol Sala:

- los árbitros permitirán que se ejecute el tiro penal
- si el balón entra en la meta, se concederá un gol
- si el balón no entra en la meta, se repetirá el tiro penal

Uno o varios jugadores del equipo defensor y uno o varios del equipo atacante infringen las Reglas de Juego del Fútbol Sala:

- se repetirá el tiro penal

Si después de que se haya lanzado un tiro penal:

El ejecutor del tiro toca por segunda vez el balón (excepto con las manos) antes de que el balón haya tocado a otro jugador:

- se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 12 – Posición en tiros libres).

El ejecutor toca el balón con las manos antes de que el balón haya tocado a otro jugador:

- se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 12 – Posición en tiros libres) y se sancionará a su equipo con una falta acumulable.

El balón toca cualquier otro objeto, se daña o explota en el momento en que se mueve hacia delante:

- se repetirá el tiro penal.

El balón rebota hacia la superficie de juego del guardameta, del travesaño o de los postes, y toca luego cualquier otro objeto, se daña o explota:

- los árbitros interrumpirán el juego
- el juego se reanudará con un balón al suelo en el lugar donde el balón tocó el objeto, a menos que lo haya tocado en el área penal, en cuyo caso uno de los árbitros dejará caer el balón en la línea del área penal en el punto más cercano al sitio donde el balón se encontraba cuando el juego fue interrumpido.

Nota.1:

En el lanzamiento del tiro penal esta permitido la realización de fintas solamente durante la carrera, pero una vez finalizada la carrera no están permitidas. Catalogándose como conducta antideportiva.

- Si se consigue gol, se repetirá el lanzamiento.
- si no se consigue gol, se lanza un tiro libre indirecto para el equipo rival.

Nota.2:

No hay cuenta de cuatro segundos en los lanzamientos desde el punto penal.

14. EL SAQUE DE BANDA

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

El saque de banda se concederá a los adversarios del último jugador que tocó el balón antes de atravesar la línea de banda por tierra o por aire o de haber tocado el techo de la sala.

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

Posición de los jugadores

Los jugadores adversarios deberán estar:

- en la superficie de juego
- a una distancia no inferior a 5 m del lugar de la línea de banda en donde se ejecuta el saque de banda

Procedimiento

Existe un tipo de procedimiento:

- saque de banda con el pie

Posición en el saque de banda

En el momento de patear el balón, el ejecutor deberá:

- tener un pie sobre la línea de banda o en el exterior de la superficie de juego
- patear el balón, que deberá estar inmóvil, bien desde el sitio por donde salió de la superficie de juego, bien por fuera de ésta a una distancia no mayor de 25 cm de dicho sitio
- efectuar el saque en los cuatro segundos posteriores a estar en disposición de ejecutarlo

El balón estará en juego tan pronto haya entrado en la superficie de juego.

Infracciones y sanciones

Si al ejecutar un saque de banda un adversario se encuentra más cerca del balón de lo que estipula la distancia reglamentaria:

- se repetirá el saque de banda por parte del mismo equipo y se amonestará al infractor, salvo que se pueda aplicar la ventaja o se cometa una infracción sancionable con un tiro libre o un tiro penal por parte del equipo adversario al ejecutor

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

- será amonestado por conducta antideportiva

Para cualquier infracción al procedimiento del saque de banda:

- el saque de banda será ejecutado por un jugador del equipo adversario

Saque de banda ejecutado por cualquier jugador, excepto el guardameta

Si el balón está en juego y el ejecutor del saque toca el balón por segunda vez (excepto con las manos) antes de que éste haya tocado a otro jugador:

- se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 12 – Posición en tiros libres)

Si el balón está en juego y el ejecutor del saque toca intencionadamente el balón con las manos antes de que éste haya tocado a otro jugador:

- se concederá un tiro libre directo al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 12 – Posición en tiros libres) y se sancionará a su equipo con una falta acumulable
- se concederá un tiro penal si la infracción se cometió dentro del área penal del ejecutor del saque y se sancionará a su equipo con una falta acumulable

14. EL SAQUE DE BANDA

Saque de banda ejecutado por el guardameta

Si el balón está en juego y el guardameta toca el balón por segunda vez (excepto con las manos) antes de que éste haya tocado a otro jugador:

- se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 12 – Posición en tiros libres)

Si el balón está en juego y el guardameta toca intencionadamente el balón con las manos antes de que éste haya tocado a otro jugador:

- si la infracción ocurrió fuera del área penal del guardameta, se concederá un tiro libre directo al equipo adversario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres), y se sancionará a su equipo con una falta acumulable
- si la infracción ocurrió dentro del área penal del guardameta, se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se lanzará desde la línea del área penal, en el punto más cercano al lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 12 – Posición en tiros libres)

Interpretación de la Regla 14. Directrices para árbitros

Procedimiento - Infracciones

Se recuerda a los árbitros que los adversarios deberán permanecer a una distancia que no sea inferior a 5 metros del lugar en que se debe ejecutar el saque de banda. Cuando sea necesario, los árbitros deberán llamar la atención a todo jugador que se encuentre a una distancia inferior antes de que se ejecute el saque de banda, y amonestarán al jugador que no se retire a la distancia correcta. El juego se reanudará con un saque de banda y la cuenta de los cuatro segundos volverá a comenzar si se ha iniciado anteriormente.

Solo se atenderá la petición de asegurar la distancia reglamentaria del jugador defensor, al jugador que va a realizar el saque de banda, si la petición proviene de otro jugador se hará caso omiso.

Si el jugador que realiza el saque solicita distancia, el árbitro deberá asegurar la misma sin contar pasos, la indicación será gestual con las manos y la colocación del jugador defensa será visual desde la zona donde se encuentra el árbitro.

Si la cuenta de 4 segundos se había iniciado ya, continuará desde el segundo en el que se detuvo.

Si un jugador del mismo equipo que el ejecutor del saque, se encuentra fuera de la superficie de juego antes de realizar el saque (fuera de la línea de banda), el árbitro le advertirá que debe entrar dentro de los límites del terreno de juego si es posible, y en el caso de que el saque se realice, el árbitro decretará un tiro libre indirecto que se realizará desde el lugar por donde entró a la pista dicho jugador.

Si durante la ejecución correcta de un saque de banda el ejecutor lanza intencionadamente el balón contra un adversario, pero no lo hace de manera imprudente, ni temeraria, ni con el uso de fuerza excesiva con la intención de jugarlo una segunda vez, los árbitros deberán permitir que el juego continúe.

Si el balón entra en la meta contraria directamente de un saque de banda, los árbitros deberán conceder un saque de meta. Si el balón entra en la meta del ejecutor directamente de un saque de banda, los árbitros deberán conceder un saque de esquina.

Si el balón no entra en la superficie de juego en un saque de banda, los árbitros ordenarán que un jugador del equipo contrario lo ejecute.

Si un guardameta, por efecto del juego, queda fuera de su meta, o él o cualquier otro jugador quedan fuera de la superficie de juego, el equipo adversario podrá ejecutar rápidamente un saque de banda.

Si un saque de banda se ejecuta incorrectamente, los árbitros no podrán aplicar la ventaja aunque el balón vaya directamente a un adversario, sino que ordenarán que un jugador del equipo adversario lo efectúe de nuevo.

15. EL SAQUE DE META

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

Se concederá un saque de meta cuando el balón haya atravesado completamente la línea de meta, ya sea por tierra o por aire, después de haber tocado por último a un jugador del equipo atacante, y no se haya marcado un gol conforme a la Regla 10.

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

Posición de los jugadores

Los jugadores adversarios deberán estar:

- en la superficie de juego y fuera del área penal del equipo ejecutor hasta que el balón esté en juego.

Procedimiento

- el portero del equipo defensor lanzará el balón con las manos desde cualquier punto del área penal
- el guardameta del equipo defensor efectuará el saque en los cuatro segundos posteriores a estar en disposición de ejecutarlo
- el balón estará en juego apenas haya sido lanzado directamente fuera del área penal por el guardameta del equipo defensor.

Infracciones y sanciones

Si el balón no es lanzado directamente fuera del área penal desde el interior de ésta:

- se repetirá el saque, la cuenta de los cuatro segundos continuará cuando el guardameta esté en disposición de volver a ejecutarlo.

Si el balón está en juego y el guardameta toca el balón por segunda vez (excepto con las manos) antes de que éste haya tocado a un adversario (excepto si éste ha tocado involuntariamente a otro jugador de su equipo):

- se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 12 – Posición en tiros libres)

Si el balón está en juego y el guardameta toca intencionadamente el balón con la mano antes de que éste haya tocado a otro jugador:

- si la infracción ocurrió fuera del área penal del guardameta, se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 12 – Posición en tiros libres), y se sancionará a su equipo con una falta acumulable
- si la infracción ocurrió dentro del área penal del guardameta, se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde la línea del área de penal, en el punto más cercano al lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 12 – Posición en tiros libres).

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

- se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará en la línea del área de penal, en el punto más cercano al lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 12 – Posición en tiros libres).

Si el saque de meta se efectúa con jugadores atacantes en el interior del área penal:

- se repetirá el saque de meta si cualquiera de los jugadores atacantes toca el balón o impide la correcta ejecución del saque.

Para cualquier otra infracción de esta regla:

- se repetirá el saque de meta. Si la infracción ha sido cometida por el equipo ejecutor, la cuenta de los cuatro segundos continuará cuando el guardameta esté en disposición de volver a ejecutarlo.

16. EL SAQUE DE ESQUINA

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

Se concederá un saque de esquina cuando el balón haya atravesado 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 haya marcado un gol conforme a la Regla 10.

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

Posición del balón y de los jugadores

El balón deberá estar:

- en el interior del cuadrante de esquina más cercano al punto en que el balón atravesó la línea de meta

Los jugadores adversarios deberán estar:

- en la superficie de juego y a un mínimo de 5 m del área de esquina hasta que el balón esté en juego

Procedimiento

- el balón deberá ser pateado por un jugador del equipo atacante
- el equipo ejecutor deberá efectuar el saque en los cuatro segundos posteriores a estar en disposición de ejecutarlo
- el balón estará en juego en el momento en que sea pateado y entre en movimiento

Infracciones y sanciones

Si al ejecutar un saque de esquina un adversario se encuentra más cerca del balón de lo que estipula la distancia reglamentaria:

- se repetirá el saque de esquina por parte del mismo equipo y se amonestará al infractor, salvo que se pueda aplicar la ventaja o se cometa una infracción sancionable con un tiro libre o un tiro penal por parte del equipo defensor

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

- será amonestado por conducta antideportiva

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

- se concederá un saque de meta al equipo contrario

Para cualquier otra infracción al procedimiento o a la posición del balón:

- se repetirá el saque. Si la infracción ha sido cometida por el equipo ejecutor la cuenta de los cuatro segundos continuará cuando el equipo ejecutor del saque de esquina esté en disposición de volver a efectuarlo

Saque de esquina ejecutado por cualquier jugador, excepto el guardameta

Si el balón está en juego y el ejecutor del saque toca el balón por segunda vez (excepto con las manos) antes de que éste haya tocado a otro jugador:

- se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 12 – Posición en tiros libres).

Si el balón está en juego y el ejecutor del saque toca intencionadamente el balón con las manos antes de que el balón haya tocado a otro jugador:

- se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 12 – Posición en tiros libres), y se sancionará con falta acumulable.
- se concederá un tiro penal si la infracción se cometió dentro del área penal del ejecutor del saque y se sancionará a su equipo con una falta acumulable.

16. EL SAQUE DE ESQUINA

Saque de esquina lanzado por el guardameta

Si el balón está en juego y el guardameta toca el balón por segunda vez (excepto con la mano) antes de que éste haya tocado a otro jugador:

- se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 12 – Posición en tiros libres).

Si el balón está en juego y el guardameta toca intencionadamente el balón con la mano antes de que éste haya tocado a otro jugador:

- si la infracción ocurrió fuera del área penal del guardameta, se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 12 – Posición en tiros libres) y se sancionará a su equipo con una falta acumulable
- si la infracción ocurrió dentro del área penal del guardameta, se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará en la línea del área penal, en el punto más cercano al lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 12 – Posición en tiros libres)

Interpretación de la Regla 16. Directrices para árbitros

Procedimiento - Infracciones

Se recuerda a los árbitros que los adversarios deberán permanecer a una distancia mínima de 5 metros del cuadrante de esquina hasta que el balón esté en juego. Cuando sea necesario, los árbitros deberán llamar la atención a todo jugador que se encuentre a una distancia inferior antes de que se ejecute el saque de esquina y amonestarán al jugador que no se retire a la distancia correcta.

Solo se atenderá la petición de asegurar la distancia reglamentaria del jugador defensor, al jugador que va a realizar el saque de banda, si la petición proviene de otro jugador se hará caso omiso.

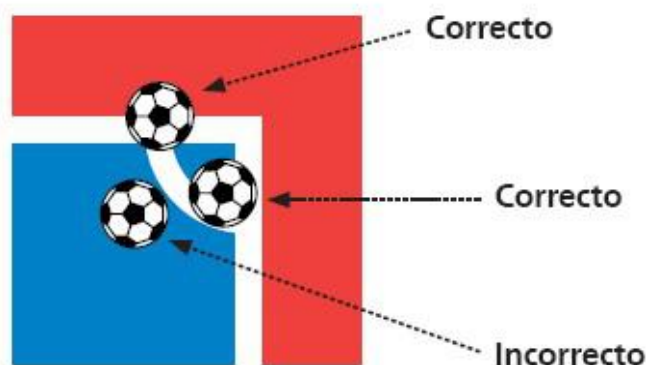
Si el jugador que realiza el saque solicita distancia, el árbitro deberá asegurar la misma sin contar pasos, la indicación será gestual con las manos y la colocación del jugador defensa será visual, ayudado por las marcas laterales del propio terreno de juego, desde la zona donde se está el árbitro. Si la cuenta de 4 segundos se había iniciado ya, continuará desde el segundo en el que se detuvo.

Si un jugador del mismo equipo que el ejecutor del saque, se encuentra fuera de la superficie de juego antes de realizar el saque (fuera de la línea de banda o meta), el árbitro le advertirá que debe entrar dentro de los límites del terreno de juego si es posible, y en el caso de que el saque se realice, el árbitro decretará un tiro libre indirecto que se realizará junto a la esquina pero siempre en la línea de banda.

Si durante la ejecución correcta de un tiro de esquina el ejecutor patea intencionadamente el balón contra un adversario, pero no lo hace de manera imprudente, ni temeraria, ni con el uso de fuerza excesiva con la intención de jugarlo una segunda vez, los árbitros deberán permitir que el juego continúe.

El balón deberá colocarse en el cuadrante de esquina y estará en juego en el momento en que sea pateado, de modo que no debe salir necesariamente del cuadrante para estar en juego.

Si un guardameta, por efecto del juego, queda fuera de su meta, o él o cualquier otro jugador quedan fuera de la superficie de juego, el equipo adversario podrá ejecutar rápidamente un saque de esquina.



17. PROCEDIMIENTO PARA DETERMINAR EL GANADOR DE UN PARTIDO O ELIMINATORIA

Los goles marcados fuera de casa, el tiempo suplementario (2 partes de 3 ó 5 minutos) y los tiros desde el punto penal son tres métodos aprobados para determinar el equipo ganador en caso de empate. El tiempo suplementario y los tiros desde el punto penal no forman parte del partido.

TIROS DESDE EL PUNTO PENAL

El reglamento de una competición podrá estipular que se ejecuten tiros desde el punto penal, aplicándose las estipulaciones relacionadas a continuación en el procedimiento.

Procedimiento

- el árbitro elegirá la meta en que se ejecutarán los tiros penales
- el equipo ganador del sorteo arbitral decidirá si ejecutará el primer o el segundo tiro
- el árbitro, el segundo árbitro, el tercer árbitro y el cronometrador anotarán todos los tiros ejecutados
- cada equipo ejecutará tres tiros, los tiros deberán ejecutarse alternadamente
- si antes de que ambos equipos hayan ejecutado sus tres tiros, uno ha marcado más goles que los que el otro pudiera anotar aun completando sus tres tiros, la ejecución de éstos no se terminarán.
- si ambos equipos han ejecutado sus tres 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 ejecutar el mismo número de tiros
- todos los jugadores y sustitutos estarán autorizados a ejecutar los tiros penales
- un guardameta podrá ser sustituido por cualquier jugador durante la ejecución de los tiros
- cada tiro deberá ser ejecutado por un jugador diferente y todos los jugadores seleccionados deberán lanzar un tiro antes de que un jugador pueda ejecutar un segundo tiro
- cualquier jugador seleccionado podrá cambiar de puesto con el guardameta en todo momento durante la ejecución de los tiros, previa advertencia al árbitro y adecuación de su indumentaria
- solamente los jugadores seleccionados, incluidos los guardametas, los árbitros y el tercer árbitro podrán encontrarse en la superficie de juego cuando se ejecuten los tiros desde el punto penal
- todos los jugadores seleccionados, excepto el jugador que ejecutará el tiro penal y los dos guardametas, deberán permanecer en la otra mitad de campo, junto al tercer árbitro
- el guardameta compañero del ejecutor del tiro permanecerá en el lado opuesto de las zonas de sustituciones dentro de la superficie de juego a la altura del punto penal y a más de 5 m de éste
- a menos que se estipule otra cosa, se aplicarán las Reglas de Juego del Fútbol Sala y las Directrices del Comité Arbitral de la LDFS cuando se ejecuten los tiros desde el punto penal
- si, al finalizar el partido o los tiempos suplementarios, y antes de comenzar la ejecución de tiros desde el punto penal, un equipo tiene más jugadores, entre titulares y sustitutos, que su adversario, deberá reducir su número para equipararse al de su adversario, y el capitán del equipo deberá comunicar al árbitro el nombre y el número de cada jugador excluido
- en el caso anterior se podrá excluir como jugadores seleccionados a los porteros para lanzamientos
- un portero excluido para ejecutar los tiros penales a fin de equiparar el número de jugadores de su equipo al de los adversarios, es decir, que se encuentre en su área técnica, podrá sustituir en cualquier momento al guardameta titular de su equipo.
- antes de comenzar con el lanzamiento de tiros penales, el árbitro se asegurará de que el mismo número de jugadores seleccionados por equipo para ejecutar los tiros penales permanezca dentro de la otra mitad de la superficie de juego.

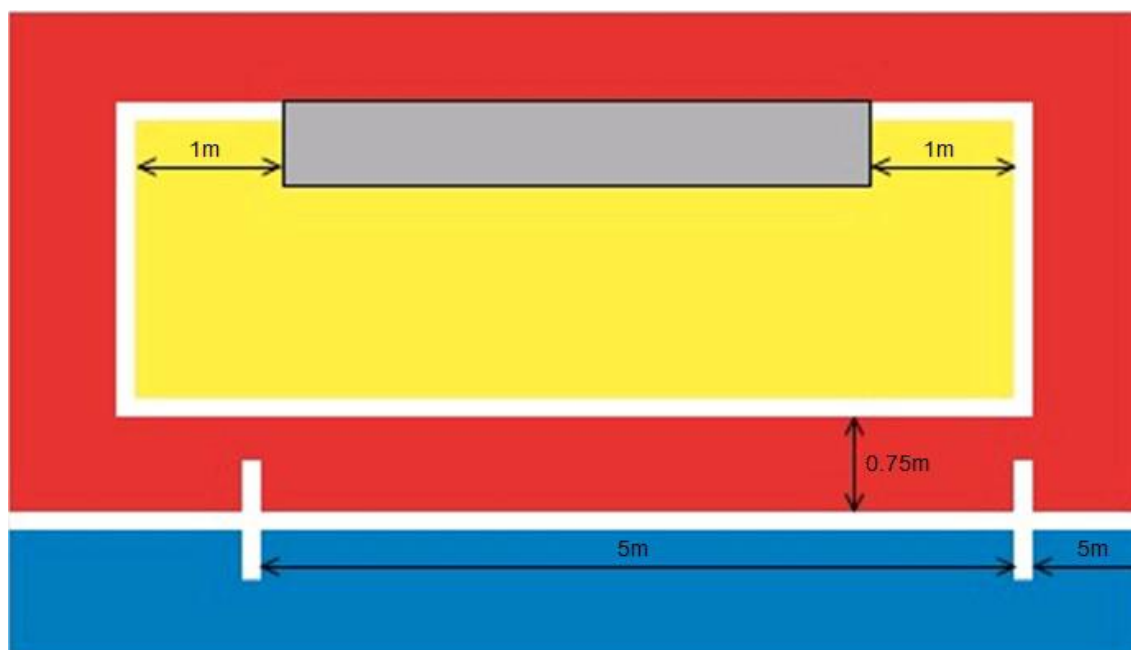


18. EL ÁREA TÉCNICA

El área técnica es una zona especial para el personal técnico y los sustitutos.

Aunque el tamaño y la ubicación de las áreas técnicas pueden diferir de unas instalaciones a otras, las siguientes indicaciones servirán de guía general:

- el área técnica se extiende 1 m a cada lado del área de asientos y hacia adelante hasta 75 cm de la línea de banda
- se recomienda utilizar marcaciones para delimitar dicha área
- el número de personas autorizadas para estar en el área técnica estará determinado por el reglamento de la competición
- en conformidad con el reglamento de la competición, se deberá identificar a los ocupantes del área técnica antes del inicio del partido
- solamente un oficial del equipo a la vez estará autorizado para dar instrucciones técnicas y podrá permanecer de pie
- el entrenador y los demás oficiales deberán permanecer dentro de los límites del área técnica, salvo en circunstancias especiales, por ejemplo, si un fisioterapeuta o un médico debe entrar en superficie de juego, con el permiso de los árbitros, para atender a un jugador lesionado u organizar su traslado fuera de la superficie de juego
- el entrenador y demás ocupantes del área técnica deberán comportarse de manera correcta, evitando estorbar los movimientos de los jugadores y árbitros
- los sustitutos y el preparador físico podrán calentar durante el transcurso de un partido en la zona habilitada para ello, deberán portar una equipación que los diferencie de los jugadores y los porteros que están disputando el encuentro y de los árbitros que siempre que no estorben los movimientos de jugadores y árbitros, y se comporten de forma correcta



19. EL ÁRBITRO ASISTENTE DE RESERVA

El árbitro asistente de reserva:

- será designado conforme al reglamento de la competición y reemplazará al cronometrador en caso de que uno de los árbitros no pueda continuar actuando en el partido. Ayudará a los árbitros en todo momento
- ayudará en todos los deberes administrativos antes, durante y después del partido, según lo soliciten los árbitros
- después del partido, presentará un informe a las autoridades correspondientes sobre cualquier falta u otro incidente que haya ocurrido fuera del campo visual de los árbitros. Avisará a los árbitros de la elaboración de cualquier informe
- tomará nota de todos los incidentes ocurridos antes, durante y después del partido
- llevará un cronometraje manual alternativo al oficial en caso de que se requiera por algún tipo de incidente
- estará ubicado en lugar preferente, pero no junto a los árbitros asistentes.

20. SEÑALES DE LOS ÁRBITROS Y ÁRBITROS ASISTENTES

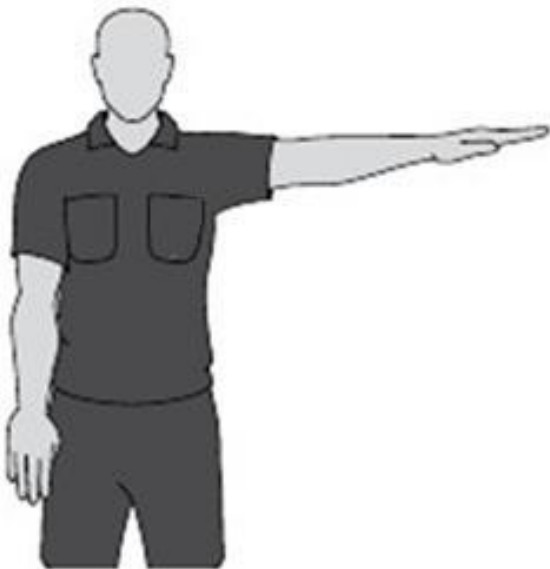
Los árbitros estarán obligados a hacer las señales que se relacionan a continuación, teniendo en cuenta que existen señales que sólo debe hacer uno de los árbitros y una señal que deben hacer los dos árbitros al mismo tiempo.

Los árbitros asistentes deberán hacer las señales de tiempo muerto y de la quinta falta acumulada.

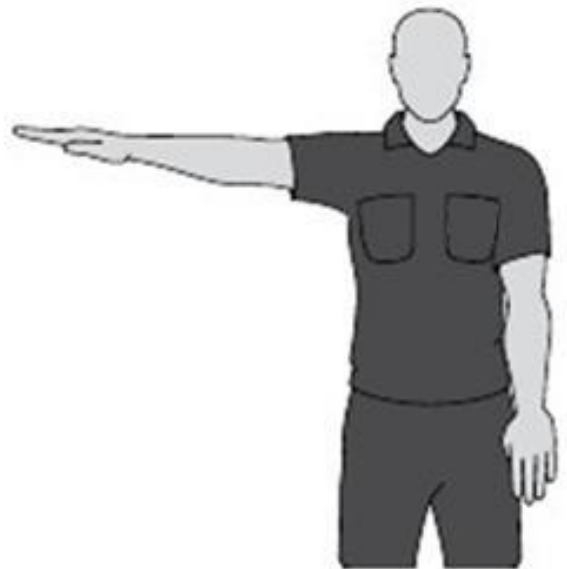
Señales que únicamente hace uno de los árbitros



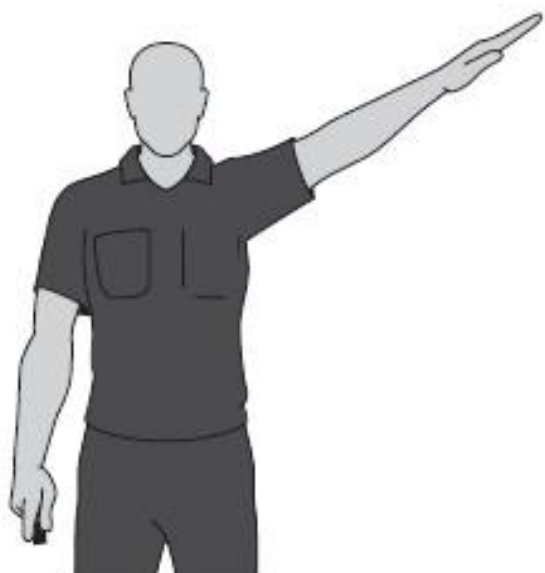
Saque de salida / Reanudación del juego



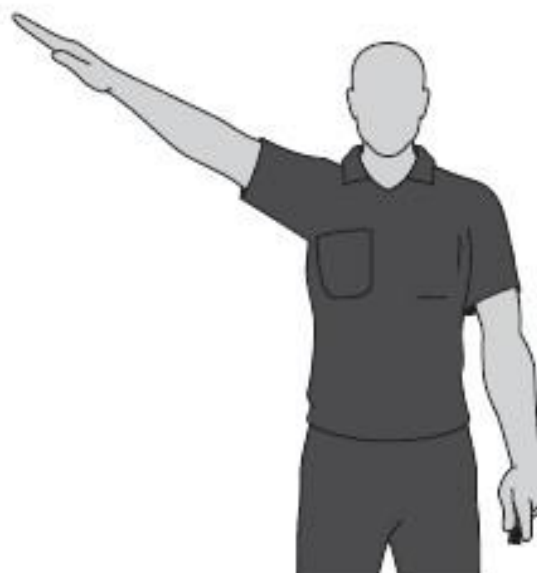
Tiro libre directo / Tiro penal



20. SEÑALES DE LOS ÁRBITROS Y ÁRBITROS ASISTENTES



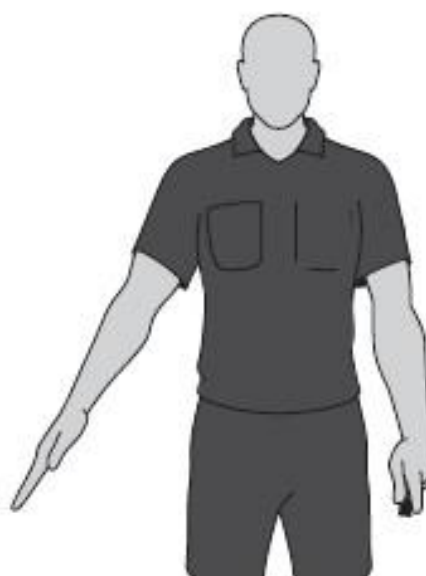
Saque de banda (1)



Saque de banda (2)



Saque de esquina (1)



Saque de esquina (2)



Saque de meta (1)



Saque de meta (2)



Tiempo muerto



Cuenta de los 4 segundos (1)



Cuenta de los 4 segundos (2)



Quinta falta acumulable



Ventaja en falta acumulable



Ventaja en falta no acumulable



Falta acumulable después de aplicación de ventaja (1)



Falta acumulable después de aplicación de ventaja (2)

20. SEÑALES DE LOS ÁRBITROS Y ÁRBITROS ASISTENTES



Falta acumulable después de aplicación de ventaja (3)



Falta acumulable después de aplicación de ventaja (4)



Amonestación (Tarjeta amarilla)



Expulsión (Tarjeta roja)



Tiro libre indirecto

20. SEÑALES DE LOS ÁRBITROS Y ÁRBITROS ASISTENTES



Número de los jugadores – 1



Número de los jugadores – 2



Número de los jugadores – 3



Número de los jugadores – 4



Número de los jugadores – 5



Número de los jugadores – 6

20. SEÑALES DE LOS ÁRBITROS Y ÁRBITROS ASISTENTES



Número de los jugadores – 7



Número de los jugadores – 8



Número de los jugadores – 9



Número de los jugadores – 10



Número de los jugadores – 11



Número de los jugadores – 12

20. SEÑALES DE LOS ÁRBITROS Y ÁRBITROS ASISTENTES



Número de los jugadores – 13



Número de los jugadores – 14



Número de los jugadores – 15



Gol



Gol en propia meta (1)



Gol en propia meta (2)

20. SEÑALES DE LOS ÁRBITROS Y ÁRBITROS ASISTENTES

Señal que hacen los dos árbitros al reanudarse el juego



Tiro libre indirecto

Señales que hacen los árbitros asistentes



Tiempo muerto



Quinta falta acumulable