

FÚTBOL SALA

**Reglamento de la Federation Internationale de
Football Association (FIFA) adaptadas al Fútbol
Sala de ciegos totales**

Categorías B1 y B2/B3

2005 - 2009

ÍNDICE

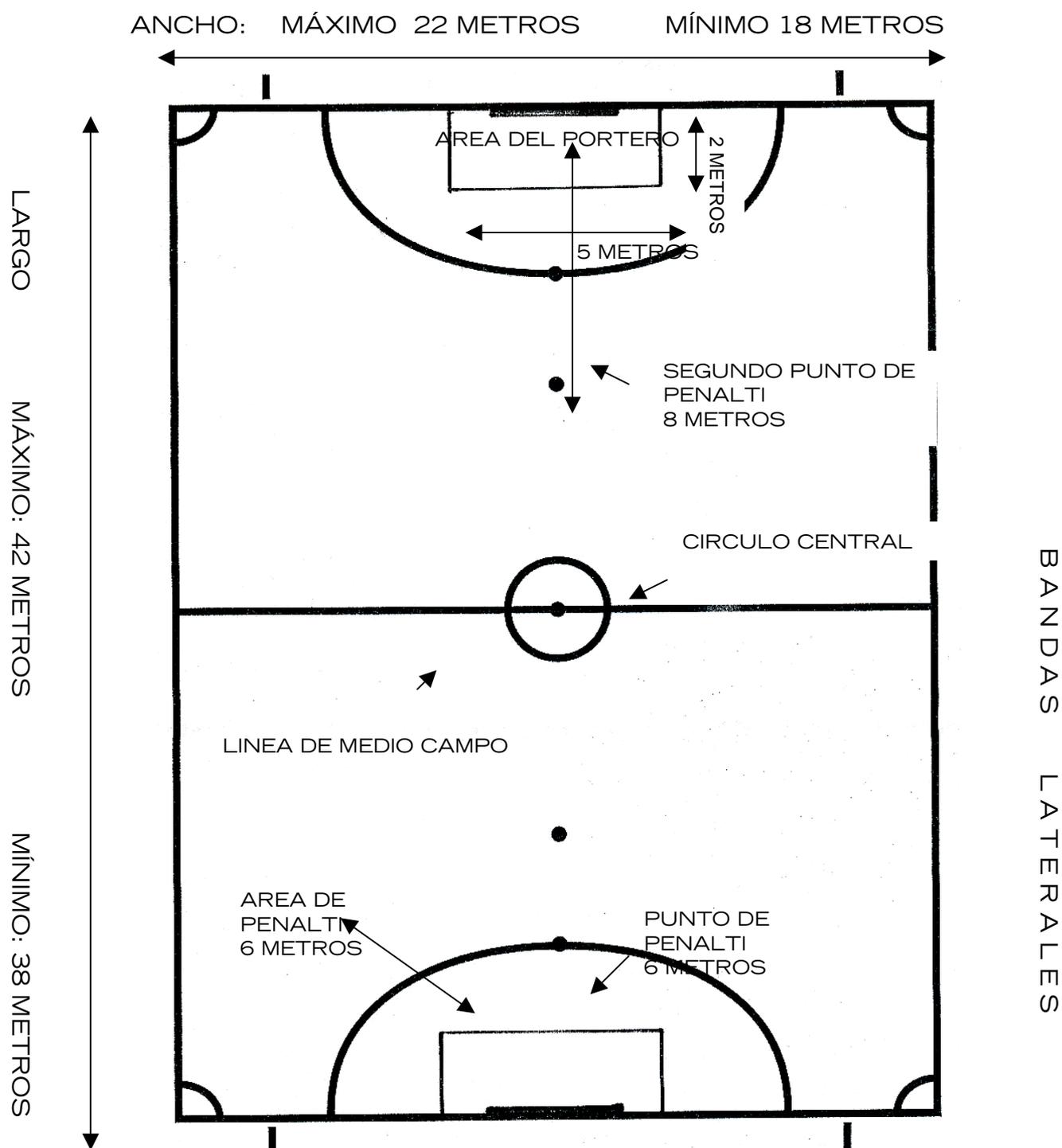
Regla	Página
Nota aclaratoria.....	2
1. El terreno de juego	3
2. El balón	6
3. El número de jugadores	8
4. Equipación de los jugadores	10
5. El Árbitro.....	11
6. El Árbitro asistente	13
7. El cronometrador, el tercer árbitro y la megafonía.....	14
8. La duración del partido	16
9. El inicio y la reanudación del juego	17
10. El balón en juego o fuera de juego	19
11. Método de puntuación	19
12. Faltas y conducta antideportiva.....	20
13. Los tiros libres	24
14. Las faltas acumulativas	25
15. El penalti.....	27
16. El saque de banda	28
17. El saque de meta.....	30
18. El saque de esquina.....	31
Procedimiento para determinar el ganador de un partido.....	32
Consideraciones de IBSA y adaptaciones al Reglamento de Fútbol Sala	33
Características generales de los antifaces	35
Preguntas más frecuentes y respuestas oficiales de IBSA.....	37
Categoría B2/B3 de IBSA	42

NOTA ACLARATORIA

Para esta versión en castellano del Reglamento para Competiciones Internacionales de Fútbol Sala (Fútbol 5) se ha seguido (existiendo ligeras modificaciones) la publicada por el Subcomité de Fútbol Sala de IBSA en la página web de la citada Federación Internacional, al tratarse el Fútbol Sala de un deporte paralímpico gestionado por una Organización Internacional de Deporte para Discapacitados (Internacional Blind Sports Association - IBSA).

REGLA 1 EL TERRENO DE JUEGO

- 1.1 El terreno de juego y sus características se determinarán según el plano siguiente:



El terreno de juego será siempre descubierto para conseguir mejores condiciones acústicas.

En caso de situaciones climatológicas fuera del control del comité organizador, (lluvias persistentes, vientos fuertes, y demás) se deberá contar como segunda instalación que tenga un terreno de juego cubierto con similares características, el cual podrá tener una superficie de madera, goma sintética o similar, con el objeto de asegurar la continuidad de la competición.

Esta segunda opción del terreno de juego deberá ser inspeccionada y aprobada por el Delegado Técnico de IBSA y el Comité organizador antes del inicio de la competición.

El Delegado Técnico de IBSA y el Comité Organizador se cerciorarán de que la iluminación artificial del terreno de juego sea la adecuada para la disputa de partidos nocturnos.

1.2 Dimensiones

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

Partidos Internacionales

LARGO	42 metros (máximo)	38 metros (mínimo)
ANCHO	22 metros (máximo)	18 metros (mínimo)

1.3 Marcación

El terreno de juego se marcará con líneas. Dichas líneas pertenecen a las zonas que demarcan.

Las dos líneas laterales de juego se llamarán bandas laterales y quedarán configuradas con unas vallas a lo largo de todo el terreno de juego, más 1 metro hacia el exterior del mismo. Estas vallas tendrán una oscilación de 1 m a 1,20 m de altura y una inclinación no mayor a 10° hacia el exterior.

Las dos líneas más cortas se llamarán líneas de meta.

Todas las líneas tendrán un ancho de 8 cm. La superficie estará dividida en dos mitades por una línea media, denominada línea de medio campo.

El centro del terreno estará indicado con un punto, situado en el centro de la línea de medio campo, alrededor del cual se trazará un círculo de 3 metros de radio.

1.4 Marcación de los tercios

En la parte superior de las vallas laterales y a 10 m aproximadamente de las líneas de meta se marcarán unas

líneas de 8 cm. de ancho de forma tal que la superficie de juego quede dividida en tres tercios.

1.5 Área de Penalti

En cada extremo del terreno de juego habrá un área de penalti que tendrá la siguiente marcación:

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

1.6 Área del Portero

Se trazarán dos líneas imaginarias de 1 m de longitud, desde el exterior de cada poste de la portería y en dirección a la valla más cercana. A esa distancia se trazarán 2 líneas de 2 metros de longitud en perpendicular a la línea de meta y hacia la línea de medio campo. Estas 2 líneas quedarán unidas por una línea de 5.16m de longitud paralela a la línea de meta. Este área será denominada área del Portero.

1.7 Punto de Penalti

Se dibujará un punto a 6 m de distancia del punto medio de la línea entre los postes de la meta y equidistante de estos.

1.8 Segundo Punto de Penalti

Se dibujará un segundo punto de penalti a 8 m de distancia del punto medio de la línea entre los postes de la meta y equidistantes de estos.

1.9 Zona de guías

Detrás de cada portería habrá una zona libre de obstáculos para el desplazamiento del guía.

1.10 Zona de córner

En la intersección de la valla lateral con la línea de meta en dirección a la portería se marcará una línea de 8 cm. de ancho con 20 cm. de longitud, saliendo de la línea de meta hacia la línea de medio campo.

1.11 Zonas de Sustituciones

Las sustituciones se podrán realizar por una puerta central situada frente a la mesa del cronometrador o por la línea de meta de su portería, en caso de no existir puerta central.

1.12 Las porterías

Las porterías serán de color blanco y se colocarán en el centro de cada línea de meta.

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

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

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

La profundidad de la portería, es decir del lado interno de ambos postes hacia el exterior de la superficie de juego, será de al menos 80cm en la parte superior y de 1 metro a nivel del suelo.

1.13 Seguridad

Se podrán utilizar porterías portátiles, pero deberán fijarse de forma segura al suelo durante el desarrollo del partido.

1.14 Superficie de Juego

La superficie de juego será de cemento, hierba natural o sintética y deberá ser lisa, libre de asperezas y no abrasivas. Se deberá evitar el uso de alquitrán u hormigón.

1.15 Decisiones

Decisión 1

Si las líneas de meta miden de 15 a 16 metros el radio del cuadrante del área de penalti será de 4 m. Dado este supuesto, el punto de penalti no se situará en el arco del área de penalti, sino que se dibujará igualmente a 6 m del punto medio entre los postes de la portería y equidistantes de ellos

REGLA 2 EL BALÓN

2.1 Propiedades y medidas

El balón:

- Será esférico
- Será de cuero u otro material adecuado

- Tendrá una circunferencia mínima de 60 cm. y máxima de 62 cm.
- Tendrá un peso superior a 510 gr e inferior a 540 gr al comienzo del partido.
- Tendrá una presión equivalente a 0,4 – 0,6 atmósferas (400 – 600 g/cm²) a nivel del mar.
- El sistema de sonido será interno para permitir una trayectoria regular del balón de manera que cuando éste gire sobre sí mismo o en forma centrífuga, mantenga el sonido y la seguridad de los jugadores.

2.2 Sustitución de un balón defectuoso

Si el balón revienta o se daña durante un partido:

- Se interrumpirá el juego.
- Se reanudará el juego mediante un balón a tierra, ejecutado con un nuevo balón y en el lugar donde se dañó el primero.

Si el balón perdiera su sonido durante un partido:

- No es necesario detener el juego.
- El árbitro efectuará un pequeño bote a tierra para que vuelva a sonar.

Si el balón revienta, pierde el sonido o se daña en un momento en que no está en juego (saque inicial, saque de meta, saque de esquina, tiro libre, tiro de penalti, saque de banda ó doble penalti):

- El partido se reanudará conforme a la regla.

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

2.3 Decisiones

Decisión 1:

En partidos de competición de IBSA y/o en partidos de competición bajo los auspicios de una federación afiliada a IBSA, los balones serán los oficiales de IBSA.



REGLA 3 EL NÚMERO DE JUGADORES

3.1 Jugadores

El partido lo disputarán dos equipos formados por un máximo de 5 jugadores cada uno (4 serán ciegos totales (B-1), 1 portero que será vidente o deficiente visual (B-2 o B-3) y que también actuará como guía. (Véanse las funciones en el anexo 1)

La inscripción de cada equipo estará compuesta por 13 representantes como máximo, con las siguientes funciones: 8 jugadores, 2 porteros, 1 director técnico, 1 asistente técnico, 1 médico o fisioterapeuta.

3.2 Procedimientos de sustitución

En cualquier partido de una competición oficial bajo los auspicios de IBSA o una federación o una asociación nacional podrá haber sustitutos.

El número máximo permitido de sustitutos es de 4 jugadores y 1 portero.

Se permitirá un número ilimitado de sustituciones. Un jugador que ha sido sustituido podrá volver al terreno de juego sustituyendo a otro jugador.

Solo podrá realizarse una sustitución cuando el balón no esté en juego, y si se observan las siguientes disposiciones:

- Se detendrá el cronómetro.
- La sustitución debe ser anunciada por la megafonía, anunciando el número del jugador que sale y el número del jugador que entra.
- El jugador sale del terreno de juego por la zona de sustitución de su propio equipo.
- El jugador entra al terreno de juego por la zona de sustitución y únicamente cuando el jugador que sale ha traspasado completamente la zona de sustitución y fue autorizado por el árbitro a ingresar.
- Un sustituto se somete a la autoridad y jurisdicción del árbitro sea o no-llamado a participar en el encuentro.
- La sustitución se completa cuando el sustituto entra al terreno de juego, momento en que se convierte en jugador, mientras que el jugador a quien reemplaza deja de serlo.

3.3 Infracciones / sanciones

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

- se interrumpirá el juego
- se sancionará al sustituto con la tarjeta amarilla y se le ordenará que salga del terreno de juego
- Se reanudará el juego mediante un tiro libre a favor del equipo contrario en el lugar donde estaba el balón cuando se interrumpió el juego. No obstante si el balón se encontraba dentro del área de penalti, el tiro libre se efectuará en la línea del área de penalti, en el punto más cercano al lugar donde estaba el balón en el momento de la detención.

3.4 Decisiones

Decisión 1:

En caso de ejecución de penalti o doble penalti, el portero no podrá ser sustituido, excepto en caso de lesión comprobada por el árbitro y confirmada por el médico de la organización o médico o masajista de su equipo en caso de ausencia de éste.

Decisión 2:

El jugador que ha acumulado 5 (cinco) faltas personales en el transcurso de un partido podrá ser sustituido inmediatamente, no podrá volver a participar en dicho encuentro pudiendo permanecer en el banco de sustitutos.

Decisión 3:

El jugador expulsado con tarjeta roja durante el transcurso del partido podrá ser sustituido (conforme al reglamento) no pudiendo permanecer en el banco de sustitutos.

Decisión 4:

Se requieren 5 jugadores (1 portero y 4 jugadores de campo) por equipo para poder iniciar un partido.

Decisión 5:

En caso de expulsión o lesión de varios jugadores, se suspenderá el partido si en la pista de juego quedan menos de 3 jugadores en uno o ambos equipos (incluido el portero).

Decisión 6:

Funciones del capitán:

Representar durante el partido a su equipo, además de ser el responsable de dirigirse al árbitro y demás componentes del cuerpo arbitral e intentar mantener la buena conducta y deportividad de sus compañeros.

El capitán deberá diferenciarse del resto de sus compañeros por medio de un brazalete en uno de sus brazos.

En caso de abandonar el terreno de juego, éste deberá nombrar a un nuevo capitán que lo reemplace en sus funciones.

REGLA 4 EQUIPACIÓN DE LOS JUGADORES

4.1 Seguridad

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

4.2 Equipamiento básico

El equipamiento básico obligatorio de un jugador será:

- Un jersey o camiseta
- Pantalón corto - si se usan pantalones térmicos, éstos tendrán el mismo color principal de los pantalones.
- Medias.
- Espinilleras.
- Calzado - el único tipo de calzado permitido será zapatillas de lona o cuero blando, así como zapatillas de entrenamiento con suela de goma u otro material similar. El uso de calzado es obligatorio.

4.3 Equipamiento para jugadores B-1

Además del equipamiento básico obligatorio descrito en el punto anterior los jugadores B1 deberán usar:

- Parche ocular en cada ojo (optativo para los jugadores que tengan prótesis)
- Antifaz de tela absorbente con protección acolchada en la zona frontal y parietal. El antifaz oficial será entregado por el Comité Organizador, y supervisado por el Delegado Técnico de IBSA.
- Cinta protectora (opcional)

4.4 Jersey o camiseta

- Se usarán obligatoriamente camisetas con números en la espalda, debiendo tener cada jugador del mismo equipo números diferentes.
- Será también obligatorio el contraste entre el número y la camiseta.

En partidos internacionales el número de dorsal deberá también figurar en la parte frontal de la camiseta o el pantalón, aunque con un tamaño menor.

4.5 Espinilleras

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

4.6 El portero

- El guardameta podrá utilizar pantalones largos.
- Cada guardameta vestirá colores que le diferencie claramente de los demás jugadores y de los árbitros.

4.7 Infracciones / sanciones

En caso de cualquier infracción a la presente regla:

El árbitro ordenará al jugador infractor que abandone el terreno de juego para que ponga en orden su equipación o la complete con la pieza que falte. Podrá volver al terreno de juego solo después de haberse presentado ante uno de los árbitros, quien tendrá que cerciorarse de que la equipación del jugador está en orden. El jugador podrá volver al terreno de juego solo cuando el balón no esté en juego.

4.8 Decisiones

Decisión 1:

No será autorizado el uso de antifaz protector que pueda poner en riesgo, según criterio arbitral, la integridad física del jugador o del resto de los jugadores.

REGLA 5 EL ÁRBITRO

5.1 La autoridad del Árbitro

Cada partido será controlado por un árbitro, quien tendrá plena autoridad para hacer cumplir las reglas de juego en el partido para el que haya sido nombrado, desde el momento en que entra al recinto donde se encuentra la superficie de juego hasta que la abandona.

5.2 Derechos y Obligaciones

El árbitro:

- Hará cumplir las reglas de juego

- Se abstendrá de castigar en aquellos casos en que, si lo hiciera, estimase favorecer al bando que cometió la falta.
- Tomará nota e informará a las autoridades competentes de todos los incidentes ocurridos antes, durante y después del partido, así como de las medidas disciplinarias tomadas contra jugadores, guías o funcionarios oficiales de los equipos
- Actuará como cronometrador en caso de que este oficial no esté presente
- Interrumpirá, suspenderá o finalizará el partido en caso de infracción de las reglas de juego o por cualquier tipo de interferencia externa
- Tomará medidas disciplinarias contra jugadores, guías u oficiales de los equipos que cometan faltas merecedoras de amonestación o expulsión
- No permitirá que personas no autorizadas entren en el terreno de juego
- Interrumpirá el juego si juzga que algún jugador o guía ha sufrido una lesión grave y ordenará trasladarlo fuera del terreno de juego
- Si juzga que un deportista está lesionado levemente, permitirá que el juego continúe hasta que el balón esté fuera de juego
- Se asegurará que el balón utilizado corresponda a las exigencias de la REGLA 2
- Dará la señal para reanudar el juego después de cada detención
- Asegurará el silencio en el recinto de juego, a través de la megafonía
- Verbalizará o señalará de forma clara a la mesa del cronometrador las acciones que se suceden durante el desarrollo del juego (ver anexos)
- Controlará el equipamiento de los jugadores antes del inicio del partido, en las sustituciones, al inicio del segundo periodo, en los tiempos extra o cuando lo juzgue conveniente.
- Deberá estar atento a la colocación correcta de los antifaces y parches oculares durante todo el desarrollo del juego, pudiendo detener el partido una vez que el balón no esté en juego, para corregir la posición de los parches y del antifaz del jugador que considere oportuno, reclamando al médico de la competición la colocación de nuevos parches oculares y antifaz en caso de entenderlo necesario.
- Controlará el cumplimiento especificado en los tres sectores:
 - 1^{er} sector: tercio defensivo (portero)
 - 2^o sector: tercio medio (director técnico)
 - 3^{er} sector: tercio ofensivo (guía)

5.3 Decisiones del Árbitro

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

5.4 Decisiones

Decisión 1:

Si el árbitro y el árbitro asistente señalan simultáneamente una falta y hay un desacuerdo en cuanto a qué equipo favorece la decisión, prevalecerá la decisión del árbitro.

Decisión 2:

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

REGLA 6 EL ÁRBITRO ASISTENTE

6.1 Deberes

Se designará un árbitro asistente, que se desplazará por el lado opuesto al que controla el árbitro y que también estará equipado con un silbato.

El árbitro auxiliar ayudará al árbitro principal a dirigir el juego conforme las reglas del juego.

ADEMÁS, EL ÁRBITRO AUXILIAR:

Controlará los 5 minutos tras la expulsión o expulsiones de jugadores, en caso de que el cronometrador no esté presente.

Controlará los minutos solicitados en los tiempos muertos, en caso de no contar con un cronometrador.

En caso de una intervención indebida o conducta incorrecta del árbitro auxiliar, el árbitro prescindirá de sus servicios, tomará las disposiciones necesarias para que sea sustituido y notificará el hecho a los organismos competentes, en las formas y plazos determinados por los reglamentos de competición autorizados por IBSA.

6.2 Decisiones

Decisión:

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

REGLA 7 EL CRONOMETRADOR, EL TERCER ÁRBITRO Y LA MEGAFONÍA

7.1 Deberes

Se designará un cronometrador, una persona encargada de la megafonía y un tercer árbitro. Se ubicarán en el exterior del terrero de juego, a la altura de la línea del medio campo y bajo el mismo lado que los bancos de sustitutos.

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

7.2 El Cronometrador

- Controlará que el partido tenga la duración estipulada en la regla 8 y para ello:
 - Pondrá en marcha el cronómetro después del saque de salida
 - Detendrá el cronómetro únicamente en casos de tiempos muertos, tiempos del árbitro, asistencia médica, sustituciones, lanzamientos de penalti o doble penalti.

7.3 Los dos minutos finales

Los últimos dos minutos de cada tiempo, el cronometrador también detendrá el cronómetro en los casos de:

- Tiro libre
- Saque de banda
- Saque de meta
- Saque de esquina

Volverá a ponerlo en marcha una vez que el balón se ponga en movimiento.

- Cronometrará el minuto del tiempo muerto
- Cronometrará los 5 minutos de castigo de la expulsión del jugador
- Anunciará mediante un silbato o una señal acústica diferente a la del árbitro, el final del primer tiempo, del partido, de las prórrogas y del minuto de tiempo muerto
- Llevará un registro de todos los tiempos muertos que le queden a cada equipo e informará de los mismos a los árbitros y a los equipos; indicará la autorización de un tiempo muerto cuando sea solicitado por el entrenador de uno de los equipos (Regla 8)

- Llevará un registro de las 3 (tres) primeras faltas acumulativas cometidas por cada equipo señaladas por los árbitros en cada periodo, y colocará una señal visible sobre la mesa del cronometrador para informar de dicha circunstancia
- Llevará un registro de las faltas personales cometidas por los jugadores durante el transcurso del partido
- Anotará los números de los jugadores que marcan los goles
- Tomará nota de los números y nombres de los jugadores, guías y oficiales de los equipos que hayan sido amonestados o expulsados
- Asegurará el silencio del público a través de la megafonía

En caso de intervención indebida del cronometrador, el árbitro prescindirá de sus servicios, tomará las disposiciones necesarias para que sea sustituido, y notificará el hecho a los organismos competentes, en las formas y plazos determinados por los reglamentos de competición autorizados por IBSA.

7.4 El Tercer Árbitro

El tercer árbitro tendrá por misión:

- Reemplazar a cualquiera de los dos árbitros en caso de que uno de éstos no esté en condiciones de seguir el partido.
- Será el responsable de ayudar en los procedimientos de sustituciones durante un partido.
- Tendrá autoridad para controlar la equipación de los sustitutos antes de que entren al terreno de juego. En caso de que dicho equipamiento no corresponda a las reglas de juego, no permitirá que se efectúe tal sustitución.
- Estará autorizado para informar al árbitro o árbitro asistente si alguna persona del banco de sustitutos observa una conducta indebida.

En caso de intervención indebida del tercer árbitro, el árbitro prescindirá de sus servicios, tomará las disposiciones necesarias para que sea sustituido, y notificará el hecho a los organismos competentes, en las formas y plazos determinados por los reglamentos de competición autorizados por IBSA.

7.5 La Megafonía

- Estará situada en la mesa del cronometrador
- Informará siempre que el juego se encuentre detenido, así como de todas las incidencias: faltas, sustituciones, tiempos muertos y demás situaciones que se den durante el desarrollo del partido, inclusive si existen sustituciones durante el transcurso de tiempos muertos o desde la

finalización del primer tiempo hasta el inicio del segundo tiempo, el encargado de la megafonía anunciará tal sustitución

- Será el medio para solicitar silencio al público según indicación del cuerpo arbitral

7.6 Decisiones

Decisión 1

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

REGLA 8 LA DURACIÓN DEL PARTIDO

8.1 Periodos de Juego

El partido durará dos tiempos iguales de 25 minutos cada uno.

El cronometraje lo realizará un cronometrador, cuyas funciones están especificadas en la regla 7.

La duración de cada periodo deberá ser prolongada a fin de permitir la ejecución de un penalti o doble penalti.

8.2 Tiempo muerto

Los equipos tendrán derecho a solicitar un minuto de tiempo muerto en cada uno de los tiempos. Deberán respetarse las siguientes disposiciones:

- Los directores técnicos de los equipos están autorizados a solicitar un minuto de tiempo muerto al cronometrador
- El minuto de tiempo muerto se concederá únicamente cuando los equipos solicitantes estén en posesión del balón
- El cronometrador concederá el tiempo muerto cuando el balón esté fuera de juego, utilizando un silbato o señal acústica diferente de las usadas por los árbitros
- Durante el tiempo muerto, los jugadores deberán permanecer en el interior de la superficie de juego. En caso de querer recibir instrucciones de un oficial del equipo, solo podrán hacerlo al borde de la valla lateral a la altura de su banco de suplentes. No se permitirá que un oficial imparta instrucciones dentro de la superficie de juego
- Si un equipo no solicita el tiempo muerto que le corresponde en el primer tiempo, seguirá disfrutando únicamente de un minuto de tiempo muerto en el segundo tiempo.

8.3 Descanso

El intervalo entre los dos tiempos no podrá durar más de 10 minutos.

8.4 Decisiones

Decisión 1

En caso de no contar con la ayuda de un cronometrador, el entrenador podrá solicitar el tiempo muerto al árbitro.

Decisión 2:

Si el reglamento de la competición estipula que se debe jugar prórrogas al final del tiempo reglamentario, no habrá tiempos muertos en las prórrogas, excepto si uno de los equipos no ha pedido su tiempo muerto en el segundo periodo, en cuyo caso se deberá conceder el tiempo muerto.

REGLA 9 EL INICIO Y LA REANUDACIÓN DE JUEGO

9.1 Preliminares

Se lanzará una moneda y el equipo que gane el sorteo decidirá la dirección en la que atacará durante el primer tiempo del partido.

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

El equipo ganador del sorteo realizará el saque de inicio para iniciar el segundo tiempo.

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

Los sustitutos y oficiales de los equipos se situarán en el lado de la superficie de juego donde su equipo actúe como defensor.

9.2 Saque de Inicio

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

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

Se puede anotar un gol directamente con un saque de inicio.

9.3 Procedimiento

- Todos los jugadores deben encontrarse en su mitad del campo

- Los jugadores del equipo contrario a aquel que efectúa el saque de salida deberán encontrarse al menos a 3 metros del balón hasta que esté en juego
- El balón estará inmóvil en el punto central
- El árbitro dará la señal
- El balón entrará en juego en el momento en que sea pateado y se mueva hacia delante
- El ejecutor del saque no podrá tocar el balón por segunda vez hasta que haya sido jugado por otro jugador

Después de que un equipo marca un gol, el equipo contrario efectuará el saque de inicio.

9.4 Infracciones / Sanciones

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

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta. No obstante, si esta falta se comete dentro del área de penalti del equipo contrario, el tiro libre indirecto deberá ejecutarse desde el borde de la línea del área de penalti, en el punto más cercano al lugar donde se cometió la falta.

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

9.5 Balón a tierra

El balón a tierra es una forma de reanudar el juego después de una interrupción temporal necesaria, siempre que el balón esté en juego y no haya sobrepasado ni las vallas laterales ni las líneas de meta a causa de cualquier incidente no mencionado en las reglas de juego.

9.6 Procedimiento

El árbitro dejará caer el balón en el lugar donde se hallaba cuando se interrumpió el juego, excepto si el balón se encontraba en el interior del área de penalti, en cuyo caso se dejará caer el balón en la línea del área de penalti, en el punto más cercano al lugar donde se encontraba el balón cuando se detuvo el juego.

El juego se reanudará cuando el balón toque el suelo.

9.7 Infracciones / Sanciones

Se volverá a dejar caer el balón:

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

REGLA 10 EL BALÓN EN JUEGO O FUERA DE JUEGO

El balón estará fuera de juego si:

- Ha traspasado completamente una línea de meta por aire o por tierra, o una de las vallas laterales por aire
- El juego ha sido detenido por el árbitro
- Golpea en el techo

10.1 El balón en juego

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

- Rebota en los postes o el larguero y permanece en el terreno de juego
- Rebota en cualquiera de los árbitros situados dentro de la superficie de juego
- Rebota en las vallas laterales y permanece en la superficie de juego

10.2 Decisiones

Decisión:

Si se juega en superficies cubiertas y el balón golpea accidentalmente el techo, se reanudará el juego con un saque de banda que ejecutarán los adversarios del último equipo que tocó el balón.

El saque de banda se efectuará en el punto más cercano a la línea lateral del lugar donde tocó el techo.

REGLA 11 METODO DE PUNTUACIÓN

11.1 Gol marcado

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

11.2 Equipo ganador

El equipo que haya marcado el mayor número de goles durante el partido será el ganador. Si ambos equipos marcan el mismo

numero de goles o no marcan ninguno, el partido terminará en empate.

11.3 Reglamento de la competición

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

REGLA 12 FALTAS Y CONDUCTA ANTIDEPORTIVA

Un jugador que durante el transcurso de un partido cometa 5 faltas personales deberá abandonar el terreno de juego y podrá ser sustituido inmediatamente por otro jugador, no pudiendo volver al campo de juego en el transcurso de dicho partido.

Las faltas y la conducta antideportiva se sancionarán de la siguiente manera:

12.1 Falta acumulativa y personal

Tiro Libre Directo

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

- Dar o intentar dar una patada a un adversario
- Derribar a un adversario o intentar hacerlo usando ambas piernas, de frente o por detrás de él
- Empujar a un adversario
- Obstruir al adversario de manera intencionada, peligrosa o violenta
- Disputar el balón con ambos pies hacia delante
- Golpear o intentar golpear a un adversario
- No decir en forma clara y audible la palabra “voy” o “go”, u otra palabra similar, en el momento de buscar o disputar o ir en busca del balón
- Jugar, disputar o buscar el balón con la cabeza baja

Se concederá asimismo un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes seis faltas:

- Sujetar a un adversario
- Deslizarse para tratar de jugar el balón cuando está siendo jugado o va a ser jugado por un adversario (entrada deslizante con los pies). Esta disposición se aplica al guardameta dentro de su propia área de portería sólo cuando ponga en peligro la integridad física del adversario

- Jugar el balón, es decir, llevarlo, golpearlo o lanzarlo con la mano o el brazo (esta disposición no es aplicable al guardameta dentro de su propia área de portería)
- Usar expresiones verbales o hacer ruido con el objeto de desorientar o engañar al adversario
- Perturbar intencionadamente el silencio durante el desarrollo del juego
- Comete cualquier otra falta que no haya sido anteriormente mencionada en la regla 12 por la que el juego deba ser interrumpido para amonestar o expulsar a un jugador

El tiro libre directo se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta.

12.2 Tiro de penalti

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

Se concederá asimismo un tiro de penalti si un arquero juega o interviene en el juego fuera de su área de portería.

12.3 Falta personal

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

- Tras despejar el balón, lo recibe de un compañero sin que el balón haya atravesado primero la línea de medio campo o haya sido tocado o jugado por un adversario
- Tocar o controlar con las manos el balón que un compañero le ha pasado deliberadamente con el pie
- Tocar o controlar con las manos el balón que un compañero le ha pasado deliberadamente de un saque de banda
- Tocar o controlar el balón con las manos o con los pies durante más de 4 segundos

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

- Juega de una forma peligrosa
- Impide que el portero lance el balón con las manos
- Se sujeta de las vallas laterales durante la disputa de un balón
- Inmovilizar totalmente el balón con uno o ambos pies, estando el mismo en condiciones de ser jugado, durante más de 4 segundos

El tiro libre indirecto se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta, excepto si el balón se encontraba en el interior del área de penalti, en cuyo caso se colocará el balón en la línea del área de penalti, en el punto más cercano al lugar donde se encontraba el balón cuando se detuvo el juego.

Si el portero al despejar el balón con los pies o con la mano el balón no haya tocado, rebotado o golpeado en primer término su propia mitad del terreno de juego:

- Se lanzará un tiro libre indirecto a favor del equipo contrario, que se lanzará desde cualquier punto de la línea de medio campo.

12.4 Sanciones disciplinarias

Faltas sancionables con una amonestación

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

1. es culpable de conducta antideportiva
2. desaprueba con palabras o acciones los fallos de los árbitros
3. infringe persistentemente las reglas del juego
4. retrasa deliberadamente la reanudación del juego
5. no respeta la distancia reglamentaria en un saque de esquina, de banda, tiro libre o saque de meta
6. entra o vuelve a entrar en el terreno de juego sin el permiso del árbitro o contraviene el procedimiento de sustitución
7. abandona deliberadamente el terreno de juego sin el permiso del árbitro

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

Expulsiones

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

1. es culpable de juego brusco grave
2. es culpable de conducta violenta
3. escupe a un adversario o a cualquier otra persona

4. impide con mano intencionada un gol o malogra la oportunidad manifiesta de gol (esto no vale para el guardameta dentro de su propia área de portería)
5. malogra la oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia la meta del jugador mediante una falta sancionable con tiro libre o de penalti
6. emplea un lenguaje ofensivo grosero u obsceno
7. recibe una segunda amonestación en el mismo partido

Si el juego se interrumpe a causa de la expulsión de un jugador que ha cometido una de las faltas arriba indicadas, el árbitro concederá un tiro libre indirecto a favor del equipo adversario, que será lanzado desde el lugar donde se cometió la falta (salvo en el caso de que se haya cometido dentro del área de penalti, en cuyo caso se efectuará en la línea del área de penalti en el punto más cercano al lugar donde se cometió la falta) y pronunciará la expulsión correspondiente, siempre que no se haya cometido una infracción más grave a las reglas de juego.

12.5 Faltas de oficiales del equipo, guías o suplentes

Se lanzará un tiro libre indirecto y se sancionará con una falta acumulativa al equipo si un oficial del equipo, guía o suplente comete una de las siguientes faltas:

- no respeta los tercios del entrenador o guía
- desaprueba con palabras o acciones los fallos de los árbitros
- perturba el silencio
- no se comporta de forma responsable

Si se interrumpe el juego a causa de la sanción de las faltas arriba indicadas, el árbitro concederá un tiro libre indirecto a favor del equipo adversario, que será lanzado desde el lugar donde se encontraba el balón (salvo en el caso de que el balón se encontraba dentro del área de penalti, en cuyo caso se efectuará en la línea del área de penalti en el punto más cercano al lugar donde se cometió la falta).

Decisiones

Decisión 1:

Un jugador expulsado no podrá volver a jugar ni podrá sentarse en el banquillo de suplentes. Un jugador expulsado a consecuencia de una doble amonestación o tarjeta roja directa, podrá no ser sustituido inmediatamente. Un sustituto podrá sustituir al jugador expulsado y entrar a la superficie de juego una vez transcurridos 5 minutos efectivos después de la expulsión, salvo si se marca un gol antes de que transcurran los

5 minutos, en cuyo caso, se aplicarán las siguientes disposiciones.

- Si cinco jugadores se enfrentan a cuatro y el equipo en superioridad numérica marca un gol, se podrá completar el equipo de 4 jugadores
- Si ambos equipos juegan con cuatro jugadores y se marca un gol, ambos equipos mantendrán el mismo número de jugadores
- Si 5 jugadores se enfrentan a 3, o cuatro jugadores a 3, y el equipo en superioridad numérica marca un gol, se podrá añadir un jugador al equipo con 3 jugadores
- Si ambos equipos juegan con 3 jugadores y se marca un gol, ambos equipos mantendrán el mismo número de jugadores
- Si el equipo en inferioridad numérica marca un gol, se continuará el juego sin alterar el número de jugadores.

REGLA 13 LOS TIROS LIBRES

13.1 Tipos de Tiros Libres

Los tiros libres serán directos o indirectos.

Tanto para los tiros libres directos o indirectos, el balón deberá estar inmóvil y el jugador que realiza el lanzamiento no podrá volver a jugar el balón antes de que éste haya tocado a otro jugador.

13.2 El tiro libre directo

Se concederá un gol si el balón se introduce directamente en la meta del equipo contrario.

13.3 El tiro libre indirecto

Se concederá un gol sólo si el balón toca a otro jugador antes de entrar a la meta.

13.4 Posición en los tiros libres

- Todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a 5 metros del balón hasta que éste esté en juego
- El balón estará en juego después de que sea tocado o jugado

13.5 Infracciones / sanciones

Si al efectuar un lanzamiento libre un adversario no observa la distancia reglamentaria:

- Se repetirá el tiro

Si el balón está en juego y el jugador que realiza el lanzamiento toca por segunda vez el balón:

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

Si el equipo que realiza el lanzamiento libre se demora más de 4 segundos en hacerlo:

- El árbitro señalará un tiro libre indirecto a favor del equipo contrario

Señales:

Tiro libre indirecto:

- El árbitro señalará el tiro libre indirecto levantando un brazo por encima de su cabeza y manteniéndolo en esta posición hasta que el tiro se haya realizado y el balón haya sido jugado o tocado por otro jugador o haya salido del campo de juego.

REGLA 14 FALTAS ACUMULATIVAS

- Son aquellas sancionadas con un tiro libre directo mencionadas como tal en la Regla 12.
- En el acta del partido se registrarán las 3 (tres) primeras faltas acumulativas por cada equipo en cada tiempo.

14.1 Posición en el tiro libre

En las 3 (tres) primeras faltas acumuladas por cada equipo en cada periodo:

- Una barrera de jugadores del equipo contrario podrá defender los tiros libres
- Todos los adversarios deberán encontrarse al menos a 5 metros del balón
- Se podrá anotar un gol directamente de un tiro libre

A partir de la 4ª (cuarta) falta acumulada por cada equipo en cada periodo, sin tener en consideración el tipo de falta cometida (personal o acumulativa), se seguirá el siguiente procedimiento:

- Los jugadores del equipo defensor no podrán formar una barrera para defender los tiros libres

- El jugador que efectúa el lanzamiento estará debidamente identificado
- El guardameta permanecerá en su área de portería y a una distancia de como mínimo 5 metros del balón
- Los jugadores permanecerán en la superficie de juego, detrás de una línea imaginaria alineada con el balón, paralela a la línea de meta y fuera del área de penalti, a una distancia de 5 metros del balón, y no podrán obstaculizar al jugador que efectúa el tiro libre. Ningún jugador podrá cruzar dicha línea imaginaria hasta que el balón sea pateado y entre en movimiento

14.2 Procedimientos (para la 4ª y siguientes faltas acumuladas)

- El jugador que efectúa el tiro libre deberá lanzarlo con la intención de marcar un gol y no podrá pasar el balón a otro compañero
- Después de realizar el lanzamiento ningún jugador podrá tocar el balón hasta que éste haya tocado al guardameta, rebotado en uno de los postes o en el travesaño, o abandonado la superficie de juego
- Si un jugador de un equipo comete una 4ª falta en la mitad de la superficie de juego del adversario o en su propia mitad dentro de una zona delimitada por la línea de medio campo y una línea imaginaria paralela a esta última y que atraviesa el segundo punto de penalti a 8 m de la línea de meta, el tiro libre se lanzará en el segundo punto de penalti. La ubicación del segundo punto de penalti se indica en la Regla 1. El tiro libre deberá ejecutarse de acuerdo a lo establecido en el apartado precedente “posición en el tiro libre”
- Si un jugador de un equipo comete una cuarta falta en la mitad de su propia superficie de juego, entre la línea de 8 m y la línea de meta, el equipo atacante decidirá si lanza el tiro desde el segundo punto de penalti o desde el lugar donde se cometió la infracción
- Si hay una prórroga del partido, todas las faltas acumulativas durante el segundo periodo del partido continuarán acumulándose en la prórroga.

Se concederá tiempo adicional para poder efectuar un lanzamiento después de la cuarta falta acumulada, al final de cada tiempo o al final de los periodos de prórroga.

14.3 Infracciones / Sanciones

Cuando un jugador del equipo defensor infrinja esta regla de juego:

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

Cuando un jugador del equipo que ejecuta el saque infrinja esta regla de juego:

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

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

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

REGLA 15 EL PENALTI

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

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

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

15.1 Posición del balón y de los jugadores

El balón

Se colocará en el punto de penalti

El jugador que vaya a lanzar el tiro de penalti:

- Deberá ser debidamente identificado

El guardameta defensor:

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

Los jugadores, excepto el que vaya a lanzar, estarán situados:

- En la superficie de juego
- Fuera del área de penalti
- Detrás o a los lados del punto de penalti
- A un mínimo de 5 m del punto de penalti

15.2 Procedimiento

- El jugador que va a efectuar el lanzamiento del penalti pateará el balón hacia delante
- No volverá a jugar el balón hasta que el esférico haya tocado a otro jugador
- El balón estará en juego en el momento en que es pateado y se pone en movimiento

Cuando se efectúa un tiro de penalti durante el curso normal del partido o durante una prolongación del primer o segundo periodo, se concederá un gol si el balón, antes de pasar entre los postes y debajo del larguero:

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

15.3 Infracciones / Sanciones

Cuando un jugador del equipo defensor infrinja esta regla de juego:

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

Cuando un jugador del equipo que ejecuta el tiro infrinja esta regla de juego:

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

Si el ejecutor del tiro infringe esta regla de juego después de que el balón esté en juego:

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

REGLA 16 EL SAQUE DE BANDA

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

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

16.1 Se concederá un saque de banda:

- Si el balón ha traspasado en su totalidad las vallas laterales o toca el techo de la sala

- En el punto por donde el balón franqueó las vallas laterales
- A favor de los adversarios del último jugador que tocó el balón

16.2 Posición del balón y de los jugadores

El balón:

- Deberá permanecer inmóvil a menos de un metro de la valla lateral
- Se lanzará el balón con el pie en cualquier dirección de la superficie de juego

Los jugadores defensores:

- Se colocarán a una distancia mínima de 5 m del punto donde se efectuará el saque de banda

16.3 Procedimiento

- El jugador que efectúa el saque de banda deberá hacerlo en los 4 segundos posteriores a la señal del árbitro
- El jugador que efectúa el saque de banda no volverá a jugar el balón hasta que éste no haya tocado a otro jugador
- El balón estará en juego en el momento en que es pateado y se pone en movimiento

16.4 Infracciones / Sanciones

Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario si:

- El jugador que efectúa el saque de banda toca el balón por segunda vez antes de que haya tocado a otro jugador. El tiro libre indirecto se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción, salvo que ésta haya sido cometida dentro del área de penalti, en cuyo caso se ejecutará en la línea del área de penalti, en el punto más cercano al lugar donde se cometió la falta.

Un jugador del equipo contrario efectuará el saque de banda si:

- El saque de banda se efectúa incorrectamente
- El saque de banda se efectúa desde una posición que no corresponde al lugar donde el balón salió de la superficie de juego
- El saque de banda no se efectúa en los 4 segundos después que el árbitro ha dado la señal
- Se infringe cualquier otra regla de juego.

REGLA 17 EL SAQUE DE META

El saque de meta es una forma de reanudar el juego, y siempre deberá realizarlo el portero dentro de su área de portero.

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

Se concederá un saque de meta:

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

17.1 Procedimiento

- El balón será lanzado con la mano desde cualquier punto del área de portería por el guardameta del equipo defensor
- Los adversarios deberán permanecer fuera del área de penalti hasta que el balón esté en juego
- El guardameta no podrá volver a tocar el balón hasta que éste haya tocado a otro jugador. Si el balón es jugado por un compañero de equipo y se lo devuelve, deberá lanzarlo.
- El balón estará en juego cuando haya sido lanzado directamente fuera del área de penalti

17.2 Infracciones / Sanciones

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

- Se repetirá el saque de meta

Si el saque de meta no se ejecuta en los 4 segundos después de que el balón esté en posesión del guardameta:

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

Si el guardameta lanza el balón más allá de su propia mitad de campo sin que haya golpeado o tocado antes, su propia mitad del terreno de juego:

- Se lanzará un tiro libre indirecto a favor del equipo contrario, que se lanzará desde cualquier punto de la línea de medio campo.

REGLA 18 EL SAQUE DE ESQUINA

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

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

18.1 Se concederá un saque de esquina

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

18.2 Procedimiento

- El balón se colocará en el interior del cuadrante de esquina más cercano
- Los adversarios deberán permanecer a un mínimo de 5 m del balón hasta que esté en juego
- El balón será lanzado por un jugador del equipo atacante
- El balón estará en juego en el momento en que sea jugado y se ponga en movimiento
- El jugador que efectúa el saque no podrá jugar el balón por segunda vez hasta que éste no haya tocado a otro jugador

18.3 Infracciones / Sanciones

Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario si:

- El jugador que efectúa el saque de esquina toca el balón por segunda vez, antes que éste haya tocado a otro jugador. El tiro libre indirecto se lanzará en el punto donde se cometió la infracción
- El saque de esquina no se ejecuta en los 4 segundos siguientes después que el árbitro ha dado la señal. El tiro libre indirecto se lanzará desde el cuadrante de esquina

Para cualquier otra contravención a la regla:

- Se repetirá el saque

PROCEDIMIENTO PARA DETERMINAR EL GANADOR DE UN PARTIDO

Lanzamiento desde el punto de penalti

La ejecución de lanzamiento desde el punto de penalti es un método para determinar el equipo ganador en caso de empate, siempre que el reglamento de la competición así lo exija.

Procedimiento

- El árbitro escogerá la portería frente a la que se lanzarán los lanzamientos de penalti
- El árbitro lanzará una moneda y el equipo cuyo capitán gane el sorteo efectuará el primer tiro
- El árbitro anotará todos los tiros lanzados
- En principio se lanzarán 3 (tres) tiros por equipo, sujeto a las condiciones que se estipulan a continuación
- Los tiros deberán ejecutarse alternativamente
- Los capitanes o Directores Técnicos informarán al árbitro de los números y los nombres de los 3 (tres) jugadores que efectuarán los penaltis, cuyos nombres deberán figurar en la lista de 8 (ocho) jugadores entregada antes de iniciar el partido
- Si al finalizar el partido, un equipo tiene más jugadores elegibles que su adversario, deberá reducir su número para equipararse al de su adversario e informar al árbitro del número y nombre de cada jugador excluido
- Si antes de que ambos equipos hayan ejecutado sus 3 (tres) lanzamientos, uno ha marcado más goles de los que el otro pudiera anotar aún completando sus 3 (tres) tiros el lanzamiento de los penaltis se dará por terminada
- Si ambos equipos marcan el mismo número de goles o no marcan ninguno, se proseguirá la ejecución de tiros de penalti de la misma manera hasta que un equipo haya marcado más goles que el otro con el mismo número de lanzamientos
- Los tiros adicionales serán efectuados por jugadores que no lanzaron los 3 (tres) primeros tiros. Después de que todos los jugadores hayan ejecutado un tiro, los primeros jugadores en lanzar los tiros de penalti proseguirán el lanzamiento en el mismo orden
- Un jugador que ha sido expulsado o descalificado por acumulación de faltas personales no podrá lanzar penaltis
- El guardameta no podrá ser sustituido, excepto en caso de lesión o contusión, comprobada por el árbitro y confirmada por el médico de la organización o masajista en caso de ausencia de éste.
- Todos los jugadores y guías permanecerán dentro de la superficie de juego durante el lanzamiento de los penaltis, en la mitad opuesta a la meta donde se ejecutarán los lanzamientos. El árbitro auxiliar controlará que los jugadores estén en esa área.
- El guardameta compañero del lanzador y el guía contrario al lanzador permanecerán en la superficie de juego detrás del punto de penalti y cerca de una de las líneas de banda.

ANEXO I

CONSIDERACIONES GENERALES DE IBSA Y ADAPTACIONES AL REGLAMENTO DE FIFA

Todos los Campeonatos Internacionales deberán ser inspeccionados y aprobados por IBSA.

1 Funciones de la Megafonía o Equipos de Sonido

- 1.1 Deberá ubicarse cerca de la mesa de control y su función será la de informar constantemente y siempre cuando el juego se encuentre detenido, de todas las incidencias, situaciones o modificaciones que transcurran durante el desarrollo del partido, además de verbalizar las decisiones arbitrales como todo lo relacionado con el desarrollo del juego.
- 1.2 Será el medio de solicitar silencio al público, según indicación del equipo arbitral.

2 El terreno de juego

Todos los terrenos de juego deberán tener una zona de seguridad no inferior a 3 metros de ancho por los cuatro lados del terreno. Esta zona se mantendrá libre de cualquier obstáculo arquitectónico o estructural. En caso de ser una distancia inferior a la mencionada se deberá tomar las medidas de seguridad con el objetivo de proteger la seguridad de los contendientes.

3 Función de los guías

La función de los guías deberá ser ejercida de forma DISCRETA y RESPONSABLE, sin llegar a perjudicar la actuación de los jugadores.

3.1 Director Técnico

Se situará en el banquillo de suplentes que corresponda a su equipo. Desde esa ubicación podrá orientar a sus jugadores. El sector destinado y conveniente para esta función será el tercio medio del terreno de Juego.

3.2 Guía detrás de la portería

Se situará detrás de la portería del equipo rival con el objeto de orientar a los jugadores atacantes. El sector destinado y conveniente para esta función será el último tercio del terreno de juego de ataque de su equipo.

Esta función la deberá desempeñar siempre sin entrar al terreno de juego y en ningún caso estará autorizado a dirigirse a los árbitros para protestar sus decisiones.

Podrá indicar de forma audible la situación de los postes ante la ejecución de un lanzamiento con balón detenido.

3.3 Portero Guía

Guiará a su equipo en el primer tercio del terreno de juego correspondiente a su defensa.

Podrá, a criterio de los árbitros cuando el balón esté detenido, guiar y ubicar a sus compañeros en la realización de tiros libres, penalti y doble penalti, como así también ubicar la barrera y colocar a sus jugadores en caso de lanzamiento en contra de su portería, pero no podrá hacerlo más allá de su tercio defensivo.

4 Los Árbitros

Los árbitros tienen por deber principal facilitar a los equipos participantes la oportunidad de practicar UN FUTBOL SALA PARA CIEGOS digno de ser visto, exigiendo de los jugadores la obediencia de las reglas.

- 4.1 Los árbitros encargados de dirigir los Campeonatos Oficiales organizados por IBSA y que apliquen su reglamento deberán pertenecer al grupo de árbitros internacionales de IBSA.

5 Penalizaciones

La aplicación de tarjetas punitivas de los colores: Amarillo (advertencia) y Roja (expulsión) constituye una medida preventiva de inequívoca eficiencia en el campo deportivo, fundamentadas en evitar actos violentos individuales y colectivos.

ANEXO II

CARACTERÍSTICAS GENERALES DE LOS ANTIFACES

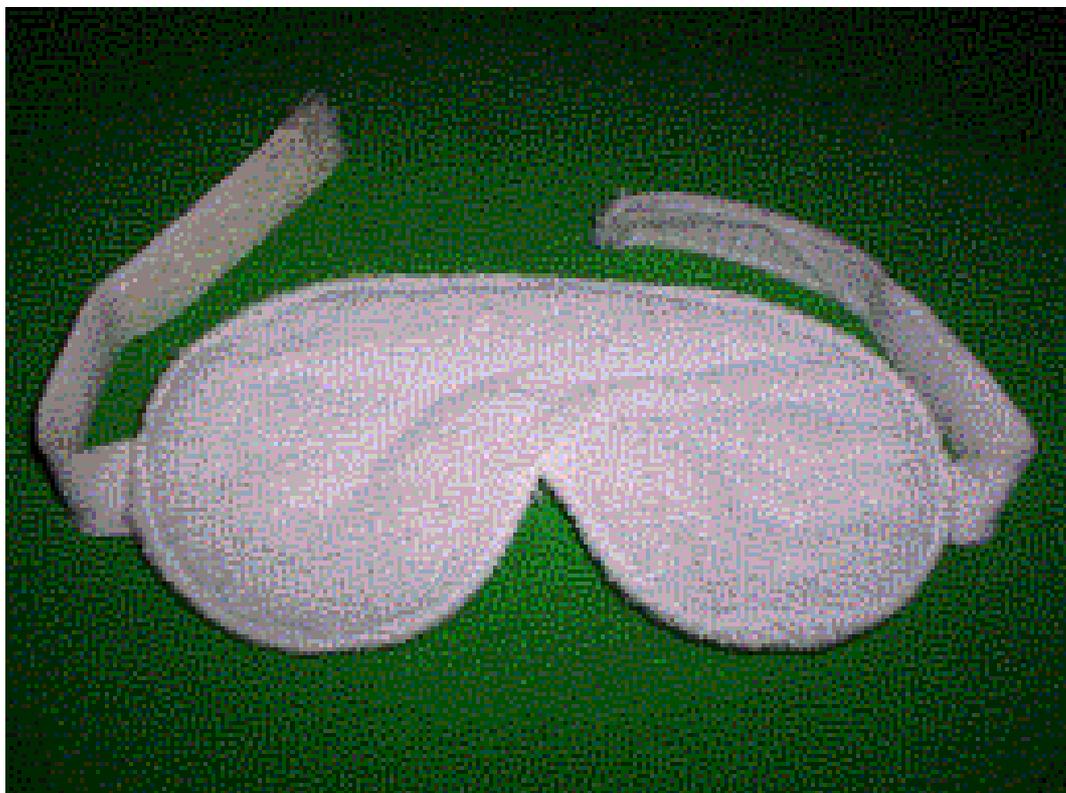


VISTA
EXTERNA



VISTA
INTERNA

VISTA GENERAL



FEDERACIÓN INTERNACIONAL DE DEPORTES PARA CIEGOS

SUBCOMITÉ DE FÚTBOL SALA

PREGUNTAS Y RESPUESTAS OFICIALES DE IBSA:

REGLA 1: EL TERRENO DE JUEGO

- ¿Se puede disputar un partido en un terreno de césped artificial o natural?

Sí, siempre que esté aprobado por el Delegado Técnico de IBSA.

- ¿Dónde debe ubicarse el banco de suplentes?

El banco de sustitutos debe estar ubicado fuera del terreno de juego, en el mismo lateral que el cronometrador, y los sustitutos y oficiales de los equipos estarán ubicados siempre del lado de la defensa de su propio equipo.

- ¿Qué distancia debe haber entre las líneas de meta y cualquier obstáculo fuera del terreno de juego?

Para seguridad de los jugadores la distancia mínima será de 2 (dos) metros. En caso de tener menos de la medida mínima establecida, los obstáculos deberán contar con suficiente protección.

REGLA 2: EL BALÓN

- ¿Qué actitud tomará el árbitro si el balón se inmoviliza y no puede ser localizado por ningún jugador?

No es necesario detener el juego, el árbitro efectuará un ligero movimiento del balón para que se reanude el sistema auditivo de éste.

REGLA 3: NÚMERO DE JUGADORES

- Si un árbitro expulsa al portero de un equipo, ¿debe jugar el equipo sin portero durante 5 minutos?

No, un jugador deberá salir durante 5 minutos (salvo las excepciones previstas en la Regla 12) para permitir el ingreso del arquero sustituto. Expirado el tiempo de sanción, el equipo podrá completar la cantidad de jugadores,

inclusive con el jugador que ha abandonado el terreno de juego.

- Si un equipo, a causa de lesiones o expulsiones, quedase sin sus dos porteros, ¿qué actitud adoptará el árbitro?

Permitirá que el puesto sea cubierto por cualquier oficial de su equipo, siempre que el mismo esté inscrito antes del inicio del partido.

- ¿Cuál es el número máximo de jugadores y oficiales de un equipo permitido?

13 personas, distribuidas de la siguiente manera: 4 jugadores y un portero titulares, 4 sustitutos y un portero suplente, un entrenador, un asistente técnico y un médico o fisioterapeuta.

REGLA 4: EQUIPACIÓN DE LOS JUGADORES

- ¿ Deben usar espinilleras los porteros?

Sí

REGLA 5: EL ÁRBITRO

- ¿Cuál es la vestimenta usual del árbitro?

Casaca, pantalón corto, medias y calzado.

REGLA 6: EL ÁRBITRO AUXILIAR

- ¿Cuál es la vestimenta usual del árbitro auxiliar?

Casaca, pantalón corto, medias y calzado.

REGLA 12: FALTAS Y CONDUCTA ANTIDEPORTIVA

- ¿El hecho de que un arquero esté colocado fuera de su área de portería implica una infracción?

No, sólo se considerará una infracción del arquero si éste participa física o verbalmente del juego, fuera de su área de portería, o participa verbalmente fuera de su tercio.

- Un arquero lanza un saque de meta y el balón pasa la mitad de campo sin que antes haya tocado el suelo en su propio campo, ¿Qué debe sancionarse?

Reversión del balón y tiro libre directo desde cualquier parte de la línea media.

- Un arquero toma el balón con sus manos estando el mismo en juego y lanza el balón con sus pies o manos más allá de la línea media sin que antes toque el suelo de su propio campo. ¿Qué debe sancionarse?

El árbitro sancionará al infractor con falta personal y reanudará el juego con un tiro libre directo desde cualquier parte de la línea media.

- Si en el momento de efectuar un lanzamiento un arquero saca involuntariamente su mano fuera del área de portería, ¿debe sancionarse un penalti?

No

- Si un arquero pateo el balón más allá de la mitad de campo, tocando o rebotando en el suelo de su propio campo y el balón se introduce en el arco contrario, ¿qué sancionará el árbitro?

Saque de meta a favor del equipo contrario.

- ¿Qué actitud tomará el árbitro si, por distintas circunstancias (lesión, expulsión, etc.), un equipo se queda sin guías?
 - a. El árbitro permitirá que cualquier persona que esté inscrita en la planilla del partido (exceptuados los jugadores B-1 o el médico o fisioterapeuta) realice la función de guía.
 - b. Permitirá que el equipo juegue sin guía.
- Si un guía, un portero o un técnico dan instrucciones a sus jugadores fuera de su tercio mientras el balón no está en juego, ¿es una infracción?

No. No obstante, una vez que el árbitro dio la señal para reanudar el juego, ninguna persona de las anteriormente mencionadas podrá dar instrucciones a sus jugadores fuera de su tercio.

- ¿Qué actitud tomará un árbitro si un sustituto, oficial del equipo o guía infringe las reglas del juego?

Si el árbitro detiene el juego a causa de una intervención, sancionará al infractor mostrándole una tarjeta amarilla o

roja y se le acumulará al equipo una falta acumulativa. El juego se reanuda con un tiro libre indirecto (ver regla 12).

Si el árbitro decide otorgar la ley de la ventaja, una vez detenido el juego sancionará a los infractores con una tarjeta amarilla o roja y se le acumulará al equipo una falta acumulativa. El juego se reanuda conforme la detención.

Si la intervención ocurre cuando el balón no está en juego, el árbitro sólo mostrará tarjeta amarilla o roja y reanuda el juego conforme la detención.

REGLA 13: LOS TIROS LIBRES

- ¿Puede un arquero lanzar tiros libres?

No

REGLA 14: FALTAS ACUMULATIVAS

- Si después de la 3ª falta acumulada por un equipo, el árbitro sanciona una falta más cerca del área de meta que el segundo punto de penalti y hay una discrepancia entre el jugador y el director técnico sobre el lugar donde debe efectuarse el lanzamiento, ¿qué decidirá el árbitro?

Tendrá en consideración la decisión del jugador.

- Mientras se está preparando el lanzamiento de penalti desde el segundo punto de penalti, un jugador del mismo equipo que patea perturba el silencio. ¿Qué actitud tomará el árbitro?

Continuará el juego. Si la falta la comete un jugador adversario, un técnico adversario, un arquero o guía adversario y el balón se introduce en el arco, sancionará el gol. Si el tiro es desviado o atajado por el arquero se repetirá el tiro.

REGLA 15: EL TIRO DE PENALTI

- ¿Puede un arquero lanzar tiros de penalti?

No

REGLA 16: EL SAQUE DE BANDA

- ¿Puede un arquero lanzar un saque de banda?

No

REGLA 17: EL SAQUE DE META

- En un partido oficial un portero sale del terreno de juego para tomar carrera y efectúa el lanzamiento desde el interior del área de portería. ¿Se considera válido este lanzamiento?

No, el portero debe estar en todo momento dentro de su área de portería para efectuar el saque de meta.

REGLA 18: EL SAQUE DE ESQUINA

- ¿Puede un arquero lanzar saques de esquina?

No

REGLAMENTO DE JUEGO PARA LA CATEGORÍA B2/B3

El reglamento para esta categoría será el mismo de FIFA con las siguientes adaptaciones de IBSA.

- 1 Se deberá proteger los posibles reflejos solares o de luz que se pudieran producir en el recinto de juego y que pudieran alterar o limitar el desarrollo del juego como el movimiento de los jugadores.
- 2 La luz deberá ser uniforme en toda la pista y de la misma intensidad durante todo el juego, no pudiendo sufrir variaciones en su intensidad en ningún caso.
- 3 El balón de juego en esta categoría podrá de ser de color blanco, verde ó naranja, o incluso de cualquier color que ayude a su localización.
- 4 Los árbitros deberán pertenecer al grupo de árbitros internacionales de IBSA.
- 5 Será descalificado todo jugador que cometa durante el transcurso del partido 5 (cinco) faltas personales, debiendo abandonar el terreno de juego, pudiendo ser sustituido inmediatamente por otro jugador.
- 6 Los jugadores clasificados B3 deberán llevar un brazalete rojo en el brazo derecho.
- 7 En la pista de juego, como mínimo deberán jugar durante todo el desarrollo del partido 2 (dos) jugadores de la categoría B2.
- 8 En caso de lesión de un jugador de la categoría B2, deberá ser reemplazado por otro jugador B2. En caso de no disponer de jugadores B2 para dicho reemplazo, deberá terminar el partido con 3 (tres) jugadores.
- 9 El portero podrá ser vidente o deficiente visual (B2/B3).
- 10 En ningún caso el portero podrá salir fuera de su área de penalti. En caso de hacerlo y jugar con el pie, recibirá tarjeta amarilla y será sancionado con un tiro libre directo (falta acumulativa y personal) desde el lugar donde tocó el balón o participó en el juego. El lanzamiento será ejecutado por un jugador del equipo adversario, y en caso de reincidir será expulsado por doble tarjeta amarilla.
- 11 En caso que el portero juegue el balón fuera de su área con la mano, será sancionado con tarjeta roja, independientemente de que haya sido amonestado con tarjeta amarilla anteriormente.

- 12 En ningún caso el portero podrá ejecutar un lanzamiento fuera de su área (penalti, etc.).