



# **FEDERACIÓN INTERNACIONAL DE DEPORTES PARA CIEGOS**

**REGLAS DE JUEGO DE FUTSAL**

**2014-2017**

**CATEGORÍAS**

**B1 y B2/B3**

Aprobadas por el Subcomité de Fútbol de IBSA (International Blind Sports Federation)

## **PRESIDENTE**

UlrichPfisterer (Alemania)

Email: football.chair@ibsasport.org

## **MIEMBROS**

### **Representantes de los Deportistas**

Alexander Fangmann (Alemania)

Email: football.athletesrep@ibsasport.org

Toussaint Akpweh(Francia)

Email: t.akpweh@unadev.com

### **Inclusion**

Jeff Davies (Inglaterra)

Jeff.Davis@TheFA.com

## **COORDINADOR DE ÁRBITROS Y REGLAMENTO**

EliasMastoras (Grecia)

football.referees@ibsasport.org

Traducción final: Mariano Travaglino

Si hubiera alguna discrepancia en la interpretación de las Reglas de Juego de Fútbol para Ciegos prevalecerá la versión en inglés.

Las modificaciones a las anteriores reglas de juego están marcadas con el siguiente símbolo (asterisco): \*

**ÍNDICE**

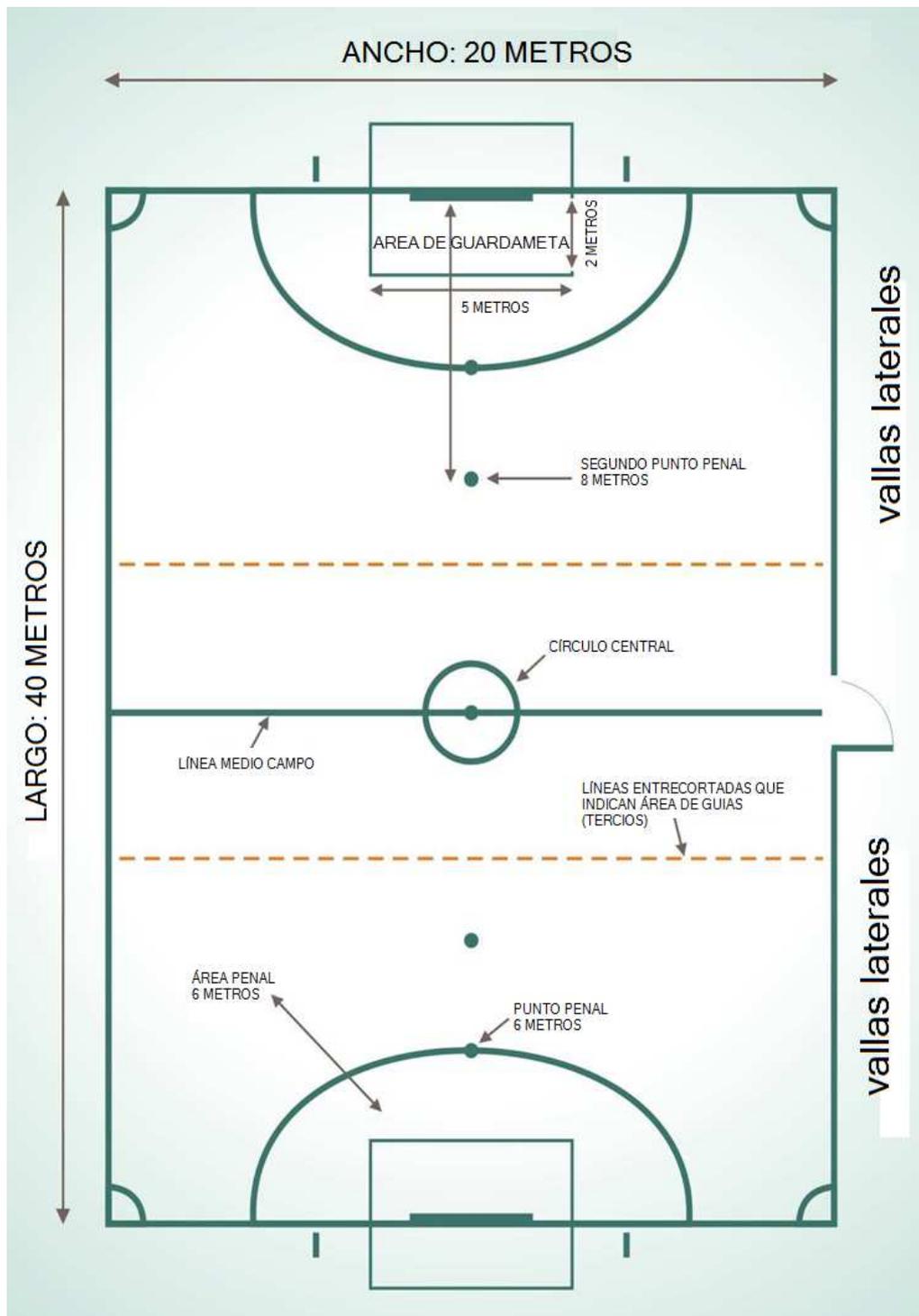
**CATEGORÍA B1 – REGLAS DE JUEGO**

<b>Regla</b>	<b>Página</b>
1 El Terreno de Juego	6
2 El balón	11
3 Número de Jugadores	13
4 Equipamiento de Jugadores	16
5 El Árbitro	18
6 Los Árbitros Asistentes	20
7 El Cronometrador, el Anotador y la Megafonía	21
8 Duración del Partido	23
9 El inicio y reanudación del juego	25
10 Balón en juego y en fuera de juego	27
11 El gol marcado	28
12 Faltas e Incorrecciones	29
13 Tiros Libres	34
14 Faltas Acumuladas	36
15 Tiro Penal	38
16 Saque de banda	40
17 Saque de meta	42
18 Tiro de esquina	44
Procedimientos para determinar al ganador de un partido	45
Decisiones de orden técnico para la competición	46
Antifaz – Información General	49
Preguntas y Respuestas oficiales de IBSA	51

Sanciones en un torneo	56
Regla de Juego Categoría B2/B3	57

## 1. EL TERRENO DE JUEGO

El terreno de juego se ajustará a las dimensiones y características que figuran en el siguiente cuadro:



El terreno de juego será siempre descubierto para permitir una acústica óptima.

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

Esta segunda opción del terreno de juego deberá ser visada 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 cerciorará de que la iluminación artificial del terreno de juego sea la adecuada para la disputa de partidos nocturnos.

## **DIMENSIONES**

El terreno de juego debe ser rectangular. La longitud de la línea de banda debe ser siempre mayor que la línea de meta.

## **PARA PARTIDOS INTERNACIONALES**

LONGITUD: 40 metros

ANCHO: 20 metros

## **MARCACIÓN**

La superficie de juego se marcará con líneas. Dichas líneas pertenecen a las zonas que demarcan.

Las dos líneas laterales de juego se llamarán líneas de banda 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 una anchura de 8 cm. La superficie estará dividida en dos mitades por una línea media, denominada línea de medio campo.

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

### **MARCACIÓN DE LOS TERCIOS**

Los tercios se demarcarán de la siguiente manera:

A 12 metros de las líneas de meta, hacia el interior del campo de juego, se marcará una línea entrecortada paralela a las líneas de meta, de forma tal que la superficie del terreno de juego quede dividida en tres partes (tercios), cada una de estas áreas recibirá la siguiente denominación:

1er. Tercio defensivo,

2do. Tercio medio,

3ro. Tercio ofensivo

### **ÁREA PENAL**

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

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

### **ÁREA DE GUARDAMETA**

Se trazarán dos líneas imaginarias de 1 m de longitud, desde el exterior de cada poste de meta y paralela a la línea de meta, estas líneas se unirán con dos líneas paralelas de 2 m de longitud hacia el interior del terreno de juego y unida a ésta estará una línea recta de 5,16 m de longitud y paralela a la línea de meta. Esta área se denominará área del guardameta.

### **EL PUNTO PENAL**

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

## **EL SEGUNDO PUNTO PENAL**

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

## **ÁREA DE GUÍAS - DETRÁS DE LAS ÁREAS DEL GUARDAMETA \***

Desde el centro ambos postes de los arcos se debe marcar una línea de 2,58 metros de longitud, en dirección hacia las vallas laterales. Se trazarán dos líneas perpendiculares a la línea de meta hacia el exterior del campo de juego con una longitud de 2 metros, finalmente estas dos líneas se unirán con una línea paralela a la línea de meta de longitud de 5,16 metros.

La zona delimitada por estas líneas se denominará “área de guías detrás del arco”.

Esta zona se mantendrá libre de cualquier obstáculo para permitir que los guías lleven a cabo su tarea correctamente.

## **EL CUADRANTE DE ESQUINA**

El punto donde se interceptan la línea de meta y las vallas laterales se denomina cuadrante de esquina.

## **EL ÁREA TÉCNICA\***

Ambos bancos de sustitutos deben estar en el mismo lado y deben tener mayor altura en relación con la superficie de juego para una mejor visibilidad. El área técnica debe encontrarse en el mismo lado que la mesa de control y la puerta principal de sustituciones. El banco de cada equipo debe estar más cerca de la zona defensiva. Sólo una persona por cada equipo puede dar instrucciones a los jugadores en el tercio central del campo cuando el balón está en juego.

## **ZONA DE SUSTITUCIONES**

Las sustituciones se podrán realizar por una puerta central situada frente a la mesa del cronometrador o por el cuadrante de esquina más cercano a su banca de sustitutos, en caso de no existir la mencionada puerta.

## **LAS METAS**

Las metas deben ser de color blanco y tienen que ser colocados en el centro de cada línea de meta.

Se componen de dos postes verticales, equidistantes de cada esquina y unidos en la parte superior por un travesaño horizontal.

La distancia (medida interior) entre los postes será de tres metros y la distancia desde el borde inferior del travesaño al suelo será de dos metros.

Ambos postes y el travesaño tendrán la misma anchura y profundidad de 8 cm.

Las redes, estarán hechas de cáñamo, yute o nailon, se engancharán a los postes y el travesaño detrás de las porterías. La parte inferior estará sujeta a las barras curvadas u otra forma de apoyo adecuado.

La profundidad de la meta, que se describe como la distancia desde el borde interior de los postes hacia el exterior del terreno de juego, es de al menos 80 centímetros en la parte superior y 100 centímetros a nivel del suelo.

## **SEGURIDAD**

Se podrán utilizar metas portátiles, sin embargo se deberá buscar un mecanismo adecuado para que estén firmes sobre la superficie.

Para la seguridad de los jugadores, la distancia mínima entre las líneas de meta y cualquier obstáculo es de 2 (dos) metros. Si esto no es posible, cualquier obstáculo en la zona debe tener seguridad para proteger a los jugadores.

## **SUPERFICIE DE JUEGO**

La superficie de juego debe ser de cemento, hierba o césped artificial. Será suave, plana y no abrasivo. Las de hormigón o de asfalto deben ser evitados.

## 2. EL BALÓN

### 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 g e inferior a 540 g al comienzo del partido.
- Tendrá una presión equivalente a 0,4 – 0,6 atmósferas (400 – 600 g/cm<sup>2</sup>) 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. Con el fin de garantizar la seguridad de los jugadores en todo momento, el sistema utilizado se asegurará de que el balón haga ruido cuando esté girando sobre su propio eje o girando por el aire.

#### REEMPLAZO DE UN BALÓN DEFECTUOSO

Si el balón explota o se daña durante un el desarrollo del 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 daño el primero (proceso de balón a tierra).

**Si el sistema de sonido de la pelota deja de trabajar durante el desarrollo de un partido:**

- No es necesario detener el juego.
- El árbitro deberá mover ligeramente el balón de tal manera que empiece a hacer ruido de nuevo.

**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 penal o saque de banda ó doble penal).**

- El partido se reanudará conforme la regla.

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

## **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.



### **3. NÚMERO DE JUGADORES**

#### **JUGADORES**

El partido será jugado por dos equipos, cada uno integrado por no más de cinco jugadores, cuatro de los cuales será completamente ciegos (Categoría B1) y un guardameta que puede ser totalmente vidente o deficiente visual (categoría B2 o B3). También habrá un guía.

Cada equipo estarán compuestos por un máximo de quince personas que tendrá las siguientes funciones: ocho jugadores de campo, dos guardametas, una guía, un entrenador, un entrenador asistente, un médico y un fisioterapeuta. \*

#### **PROCEDIMIENTO DE SUSTITUCIÓN**

Los sustitutos pueden ser utilizados en cualquier partido jugado bajo las reglas de una competición oficial y bajo los auspicios de IBSA o cualquier federación o asociación nacional miembro.

El número máximo de sustitutos B1 permitidas es de cuatro jugadores de campo y un guardameta. En caso de lesión de los dos guardametas, y como consecuencia de aquello ninguno pueda continuar en el juego y sea esto comprobado por el médico delegado, puede ocupar su lugar cualquiera de los funcionarios del equipo, menos los jugadores B1.

El número de sustituciones durante el partido es ilimitado. Un jugador que ha sido reemplazado podrá reingresar en el terreno de juego como sustituto de otro jugador.

Una sustitución sólo puede hacerse cuando el balón está fuera de juego y observando las siguientes condiciones:

- El juego se encuentre detenido.
- La sustitución deberá ser anunciada por la megafonía, incluyendo el número del jugador que sale del terreno de juego y el número del jugador que entra en el campo de juego.
- El jugador que sale debe hacerlo desde la puerta principal o la sustitución desde su propia zona de sustitución ubicada en la correspondiente esquina.
- El jugador entra a la superficie 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 a la superficie de juego, momento en que se convierte en jugador, mientras que el jugador a quien reemplaza deja de serlo.

## **CONTRAVENCIONES / SANCIONES**

Si, mientras la bola está en juego, un sustituto entra en el terreno de juego: \*

- Se interrumpirá el juego.
- El jugador sustituto será amonestado, recibirá la tarjeta amarilla y se le ordena que abandone el terreno de juego.
- El juego se reanudará con un tiro libre indirecto, que se ejecutará por el equipo contrario el lugar donde estaba el balón cuando se interrumpió el juego.

## **DECISIONES**

- **Decisión 1 :** \*

El guardameta no podrá ser sustituido cuando un penal o doble penal haya sido sancionado, salvo en el caso de lesiones y cuando esto ha sido verificado por el árbitro y confirmado por el médico del torneo, o el médico del equipo o fisioterapeuta del guardameta cuando el médico del torneo no esté presente. El ejecutor del penal o doble penal, deberá haber estado presente en el terreno de juego antes de que el tiro penal haya sido sancionado. El equipo puede pedir una sustitución, pero el jugador que entra no podrá ser el ejecutor de los mencionados lanzamientos. \*

- **Decisión 2 :**

Un jugador que haya cometido cinco (5) faltas personales durante un partido deberá 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 la regla) no pudiendo permanecer en el banco de sustitutos.

- **Decisión 4:**

Se requieren 5 jugadores (1 guardameta 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 guardameta).

- **Decisión 6:**

Atribuciones 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 a través de un brazalete en uno de sus brazos.

En caso de abandonar el terreno de juego, no será necesario nombrar a un nuevo capitán que lo reemplace en sus funciones. Salvo que el capitán se retire del recinto de juego o sea expulsado del encuentro.

- **Decisión 7:\***

Un jugador que requiera atención medica deberá abandonar el terreno de juego, pudiendo ser sustituido por otro jugador.

- **Decisión 8:\***

Un jugador que ingresa o reingresa al campo de juego deberá hacerlo siempre que el juego este detenido y fuese autorizado por los árbitros

## **4. EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES**

### **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)

### **EQUIPAMIENTO BÁSICO**

El equipamiento básico obligatorio de un jugador será:

- Un jersey o camiseta
- Pantalón - si se usan pantalones térmicos, estos tendrán el mismo color principal de los pantalones.
- Medias.
- Canilleras / 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.

### **EQUIPAMIENTO PARA JUGADORES B-1**

Además del equipamiento básico obligatorio indicado anteriormente, los jugadores B1 deberán utilizar el siguiente:

- 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.
- Vincha protectora (opcional pero altamente recomendada)\*

### **JERSEY O CAMISETA**

- Se usarán obligatoriamente camisetas con números en la espalda, debiendo tener cada jugador del mismo equipo números diferentes del uno al quince (n°1-15).\*
- Será también obligatorio el contraste de color entre el número y la camiseta.

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

### **CANILLERAS / ESPINILLERAS**

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

## **GUARDAMETAS**

- El guardameta podrá utilizar pantalones largos.
- Cada guardameta vestirá colores que lo diferencien de los demás jugadores y de los árbitros.

## **CONTRAVENCIONES / SANCIONES**

En caso de cualquier contravención a la presente 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, 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
- Los árbitros se cerciorarán de que el equipamiento del jugador esté en orden antes de permitir que reingrese en la superficie de juego.
- El jugador sólo podrá reingresar en la superficie de juego cuando el balón no se halle en juego.

## **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.

### **Decisión 2 : \***

La vincha protectora es opcional, pero es muy recomendable para la prevención de lesiones en el cabeza. Si el balón está en juego y el protector de cabeza se desprende de la cabeza del jugador, el juego no debe interrumpirse. Tan pronto como el balón está fuera de juego, el árbitro entregará al jugador su respectiva vincha protectora.

## 5. EL ÁRBITRO

### LA AUTORIDAD DEL ÁRBITRO

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

### DERECHOS Y OBLIGACIONES

#### El árbitro:

- Hará cumplir las reglas de juego
- Permitirá que el juego continúe si el equipo contra el cual se ha cometido una infracción se beneficia de una ventaja, y sancionará la infracción cometida inicialmente si la ventaja prevista no es tal
- Tomará nota e informará a las autoridades competentes de todos los incidentes ocurridos antes, durante y después del partido, y 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 contravención a 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 la superficie de juego
- Interrumpirá el juego si juzga que algún jugador o guía ha sufrido una lesión de grave y ordenará trasladarlo fuera de la superficie de juego
- Si juzga que está lesionado levemente, permitirá que el juego continúe hasta que el balón esté fuera de juego
- Se asegurará que el balón utilizado corresponda a las exigencias de la REGLA II
- 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.
- Controlará el equipamiento de los jugadores antes del inicio del partido, en las sustituciones, en los tiempos muertos, 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, para corregir la posición de los parches y del antifaz del jugador que considere oportuno, reclamando al responsable de la competición la colocación de nuevos parches oculares y antifaz en caso de entenderlo necesario.
- Controlará el cumplimiento especificado en los tres sectores:

1er. Tercio defensivo (guardameta)

2do. Tercio medio (Entrenador)

3er. Tercio ofensivo (Guía)

## **DECISIONES DEL ÁRBITRO**

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

### **DECISIONES**

#### **Decisión 1:**

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

#### **Decisión 2:**

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

## **6. LOS ÁRBITROS ASISTENTES**

### **DEBERES**

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

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

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 segundo 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.

### **DECISIONES**

#### **Decisión:**

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

### **TERCER ÁRBITRO**

El tercer árbitro deberá:

- sustituir al árbitro o el segundo árbitro si una de ellas no puede continuar oficiando un partido;
- Ser responsable de ayudar cuando se están realizando sustituciones durante el partido;
- tener la autoridad para controlar el equipamiento de los sustitutos antes de que entren en el campo de juego, si el equipo no cumple con las reglas del juego, no se deberá permitir la sustitución;
- tener la autoridad para informar al árbitro o el segundo árbitro de la actuación indebida de cualquier persona en los bancos de sustituto.

## **7. EL CRONOMETRADOR, EL ANOTADOR, EL MEGAFONISTA**

### **DEBERES**

Un cronometrador, un anotador y un megafonista serán designados. Estarán ubicados fuera del campo en la línea media en el mismo lado que los bancos de sustitutos.

### **EL CRONOMETRADOR:**

El cronometrador deberá estar equipado con un reloj adecuado (cronómetro) y el equipo necesario para indicar la acumulación de faltas, que será facilitado por la asociación u organizadora en cuya jurisdicción se juega el partido.

- Se asegurará que la duración del partido cumpla con lo dispuesto en la Ley 8 de la siguiente manera:
  - Iniciará su reloj (cronómetro), luego del saque inicial.
  - Desde el principio hasta los dos últimos minutos: deberá detener el reloj (cronómetro) sólo durante los tiempo- fuera, tiempo-fuera de los árbitros, cuando un jugador está siendo tratado por una lesión, sustituciones, cuando se está ejecutando un penal o doble penal y cuando un gol ha sido anotado. Reiniciará el reloj una vez que la bola este en movimiento.
- Contabilizará un minuto de tiempo-fuera;
- Contabilizará el período castigo de tiempo de cinco minutos cuando un jugador ha sido expulsado;
- Indicará el final de la primera mitad, el final del partido, al final de los períodos de tiempo extra y el fin de los tiempo-fuera con un silbato o una señal acústica distintos de los utilizados por los árbitros;

### **ÚLTIMOS DOS MINUTOS:**

Durante los dos últimos minutos de las dos mitades del juego, y el tiempo extra, el cronometrador también detendrá el reloj (cronómetro) en las siguientes circunstancias:

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

## **EL ANOTADOR:**

- Llevará un registro de todos los tiempo-fuera que le queden a cada equipo e informará a los árbitros y a los equipos sobre el particular; indicará la autorización de un tiempo-fuera cuando sea solicitado por el entrenador de uno de los equipos (Regla 8)
- Llevará un registro de las primeras 3 (tres) 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 5 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 u oficiales de los equipos que hayan sido amonestados o expulsados

## **LA MEGAFONÍA**

- Estará situada en la mesa del cronometrador
- Informará siempre que el juego se encuentre detenido, de todas las incidencias: faltas, sustituciones, tiempos-fuera y demás situaciones que se den durante el desarrollo del partido, inclusive si existen sustituciones durante el transcurso de tiempos-fuera o desde la finalización del primer tiempo hasta el inicio del segundo tiempo, el megafonista anunciará tal sustitución
- Será el medio para solicitar silencio al público según indicación del cuerpo arbitral

En caso de intervención indebida del cronometrador ó el anotador ó el tercer árbitro ó la megafonía, 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.

## **DECISIONES**

### **Decisión 1:**

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

## **8. LA DURACIÓN DEL PARTIDO**

### **PERIODO DE JUEGO**

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

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

La duración de cada periodo deberá prolongarse para permitir la ejecución de un tiro penal o doble penal.

### **TIEMPO-FUERA**

Los equipos tendrán derecho a solicitar un minuto de tiempo-fuera en cada uno de los periodos. Se deberá respetar las siguientes disposiciones:

- Los entrenadores de los equipos están autorizados a solicitar un minuto de tiempo-fuera al cronometrador.
- El minuto de tiempo-fuera se concederá únicamente cuando los equipos solicitantes estén en posesión del balón.
- El cronometrador concederá el tiempo-fuera cuando el balón esté fuera de juego, utilizando un silbato o señal acústica diferente de las usadas por los árbitros.
- Durante el tiempo-fuera, 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 del banco de sustitutos. Pero no podrán abandonar la superficie de juego. Igualmente no se permitirá que un oficial imparta instrucciones en la superficie de juego.
- Si un equipo no solicita el tiempo-fuera que le corresponde en el primer periodo, seguirá disfrutando únicamente de un minuto de tiempo-fuera en el segundo periodo.

### **INTERVALO DEL MEDIO TIEMPO**

El intervalo entre los dos periodos no durará más de 10 minutos.

### **DECISIONES**

- **Decisión 1**

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

- **Decisión 2**

Si el reglamento de la competición estipula que se debe jugar prórrogas al final del tiempo reglamentario, no habrá tiempos-fuera en las prórrogas, salvo que un técnico no haya pedido su tiempo-fuera en el segundo periodo, en ese caso se deberá conceder el tiempo-fuera.

## **9. EL INICIO Y LA REANUDACIÓN DEL JUEGO**

### **INTRODUCCIÓN**

Se lanzará una moneda y el equipo que gane el sorteo decidirá la dirección en la que atacará durante el primer tiempo del partido. El otro equipo efectuará el saque de salida para iniciar el partido. El equipo ganador del sorteo ejecutará el saque de salida para iniciar el segundo 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 del lado de la superficie de juego donde su equipo actúe de defensor.

### **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 comenzar el segundo tiempo del partido.
- Al comienzo de cada tiempo de la prórroga, dado el caso.

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

### **PROCEDIMIENTO**

- Todos los jugadores deben encontrarse en su propio campo.
- Los jugadores del equipo contrario a aquel que efectúa el saque de salida deberán encontrarse al menos a 3 metros del balón hasta que sea jugado.
- 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 adelante.
- El ejecutor del saque no podrá tocar el balón por segunda vez antes de que no sea jugado por otro jugador.

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

### **CONTRAVENCIONES / 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. Ver regla 13 posición en los tiros libres.

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

### **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.

### **PROCEDIMIENTOS**

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 penal, en cuyo caso se dejará caer el balón en la línea del área penal, 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 y deberá ser lanzado en forma no vertical sino con dirección hacia las vallas laterales. \*

### **CONTRAVENCIONES / 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.

## **10. EL BALÓN EN JUEGO O FUERA DE JUEGO**

### **EL BALÓN 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.

### **EL BALÓN EN JUEGO**

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

- Rebota en los postes o el travesaño y permanece en 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.

### **DECISIONES**

- **Decisión**

Si se juega en superficies techadas y el balón golpea accidentalmente el techo, se reanuda 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 valla lateral del lugar donde tocó el techo.

## **11. EL GOL MARCADO**

### **GOL MARCADO**

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

### **EQUIPO GANADOR**

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

### **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.

## 12. FALTAS E INCORRECCIONES

Cualquier jugador que cometa cinco faltas personales durante un partido debe abandonar el campo de juego.

Puede ser sustituido inmediatamente por otro jugador, pero no se le permite el regreso al campo de juego durante ese partido.

Faltas e incorrecciones se sancionarán de la siguiente manera:

### FALTAS ACUMULADAS Y PERSONALES

Se concederá un tiro libre directo al equipo adversario, si un jugador comete una de las siguientes ocho faltas de manera que, a juicio del árbitro, es imprudente, temeraria o implique el uso de fuerza excesiva:

- Patear o intentar de patear deliberadamente a un adversario.
- Poner una zancadilla a un adversario.
- Saltar sobre un adversario.
- Cargar a un adversario.
- Golpear o intentar de golpear deliberadamente a un adversario.
- Empujar a un adversario.
- Realizar una entrada (tackle) contra un adversario.
- Controlar, interceptar o buscar la pelota con la cabeza hacia abajo.

Un tiro libre directo también será otorgado al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes cinco faltas:

- No decir claramente, y en forma audible, la palabra “voy” o “go”, u otra palabra similar; cuando busca, disputa o va en busca del balón, con tiempo, impidiendo que el jugador que lleva el balón pueda cambiar su dirección para evadir al rival.\*
- Tocar el balón deliberadamente con la mano (se exceptúa al guardameta dentro de su propia área de guardameta)
- Sujetar a un adversario
- Escupir a un adversario
- Deslizarse entre adversarios en un intento de jugar el balón cuando se está disputando, o está intentando ser jugado por un adversario (entrada deslizante), a excepción del guardameta en su propia área penal, siempre que no juegue de forma imprudente, temeraria o con uso de fuerza excesiva;\*

Los tiros libres directos lanzarán desde el lugar donde se cometió la falta (ver Regla 13 - Posición en tiros libres).

## **TIRO PENAL**

Se sancionará un tiro penal contra el equipo que comete una de las infracciones mencionadas dentro de su propia área penal mientras el balón está en juego, independientemente de la posición de la bola.

Así mismo, se concederá un tiro penal si el guardameta toca o interfiere con el juego fuera de su área de guardameta.

## **FALTA PERSONAL**

### **Guardameta**

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

- Luego de un saque de meta, recibe nuevamente el balón desde el pase de un compañero sin que el balón haya atravesado primero la línea media 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 los pies el balón durante más de 4 segundos.
- Cuando el balón está en juego, lanza el balón directamente sobre la línea de media o más allá de la misma.

### **Jugador**

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

- Juega de forma peligrosa;
- Impide que el guardameta lance el balón con las manos;
- Se sujeta a las vallas laterales con ambas manos cuando juegue o intente jugar el balón de tal manera que tome ventaja con los rivales;
- Obstaculiza el avance de un adversario;
- Bloquear activamente entre dos compañeros de equipo, contra un oponente en las vallas laterales (sandwich) \*
- Mantenga inmóvil el balón, con uno o ambos pies durante más de cuatro segundos, cuando el balón se encuentre en juego;
- Jugar el balón estando recostado en el suelo sacando ventaja de un oponente, sin tocar al oponente.\*
- Pronuncia palabras o ruidos con la intención de desorientar o engañar a un oponente \*
- Perturbar el silencio deliberadamente durante el partido \*

- Toca deliberadamente su antifaz o parche para los ojos, sin el permiso del árbitro, cuando el balón está en juego, a fin de obtener ventaja de percepción lumínica\*
- Comete cualquier otro tipo de infracción no se ha mencionado anteriormente en la Regla 12 y para lo cual el juego debe detenerse para amonestar o expulsar a un jugador;

El tiro libre indirecto se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción (Regla 13 - Posición en tiros libres )

Si el guardameta, tras despejar el balón con los pies o con la mano, el mismo 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.

## **SANCIONES DISCIPLINARIAS**

### **Infracciones sancionadas con una amonestación**

Un jugador será amonestado y recibirá la tarjeta amarilla si comete cualquiera de los siguientes ocho infracciones:

1. Es culpable de conducta antideportiva;
2. Desaprobar con palabras o acciones los fallos de los árbitros;
3. Infringe persistentemente las Reglas de Juego;
4. Retrasa la reanudación del juego;
5. No respeta la distancia requerida cuando el juego se reanudará con un saque de esquina, tiro libre, saque de banda o saque de meta;
6. Entrar o volver a entrar en el terreno de juego sin el permiso de los árbitros o infringe los procedimientos de sustitución;
7. Abandona deliberadamente el terreno de juego sin permiso de los árbitros;
8. Tocar intencionadamente su equipamiento obligatorio con el fin de obtener una ventaja.\*

### **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 guardameta).
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 penal.
6. Emplea un lenguaje ofensivo grosero u obsceno.
7. Recibe una segunda amonestación en el mismo partido.

### **INFRACCIONES COMETIDAS POR OFICIALES DEL EQUIPO, GUÍAS O SUSTITUTOS**

Se sancionará con un tiro libre indirecto en contra de un equipo, si un oficial del mismo, guía o sustituto comete una de las siguientes infracciones, mientras el balón está en juego: \*

- No respetar las zonas de los guías reservadas para el entrenador o guía;
- Desaprobar con palabras o acciones los fallos de los árbitros;
- No permanece en silencio;
- Se comporta de manera irresponsable;

Si el juego se detiene debido a cualquiera de las ofensas mencionadas anteriormente, el árbitro deberá otorgar un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar en que estaba el balón cuando se cometió la infracción (ver Regla 13 - Posición en tiros libres ) y sancionará al infractor.\*

### **DECISIONES**

- **Decisión 1**

Un jugador expulsado no podrá volver a jugar ni podrá sentarse en el banco de sustitutos. 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.

## **13. TIROS LIBRES**

### **TIPOS DE TIROS LIBRES**

Los tiros libres son directos o indirectos.

Para los tiros libres directos e indirectos, el balón deberá estar inmóvil cuando se lanza el tiro y el ejecutor del saque no podrá tocar el balón por segunda vez hasta que éste haya tocado a otro jugador.

#### **Tiro libre directo**

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 del equipo, se concederá un saque de esquina al equipo contrario.

#### **Tiro libre indirecto**

Un gol puede ser anotado sólo si el balón toca a otro jugador antes de entrar en la meta.

#### **Posición en tiros libres:**

##### **Posición en un tiro libre fuera del área penal:**

- Todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a 5 m del balón hasta que este último esté en juego.
- El balón estará en juego en el momento en que sea pateado y se ponga 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.
- 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 indirecto a favor del equipo atacante:**

- Todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a 5 metros del balón hasta que este último esté en juego.
- El balón estará en juego en el momento en que sea pateado 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.

### **CONTRAVENCIONES / SANCIONES**

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

- Se repetirá el tiro

Si el balón está en juego y el ejecutor del tiro toca por segunda vez el balón:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará del lugar donde se cometió la falta, ver regla 13 posición - en los tiros libres

Si el equipo ejecutor del tiro 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 ejecutado y el balón haya sido jugado o tocado por otro jugador o haya salido del campo de juego.

## **14. FALTAS ACUMULADAS**

### **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 primeras 3 (tres) faltas acumulativas por cada equipo en cada periodo.

### **POSICIÓN EN EL TIRO LIBRE**

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

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

### **PROCEDIMIENTO PARA LA 4TA Y SIGUIENTES FALTAS ACUMULADAS (Proceso de ejecución de lanzamiento desde el segundo punto penal)**

A partir de la 4 (cuarta) falta acumulada por cada equipo en cada periodo, se seguirá el siguiente procedimiento:

- Los jugadores del equipo defensor no podrán formar una barrera para defender los tiros libres
- El ejecutor del tiro estará debidamente identificado
- El ejecutor del tiro deberá lanzarlo con la intención de marcar un gol y no podrá pasar el balón a otro compañero
- Los jugadores permanecerán en la superficie de juego, detrás de una línea imaginaria alineada con el balón, paralela a la línea de meta y fuera del área penal, a una distancia de 5 metros del balón y no podrán obstaculizar al jugador que ejecuta el tiro libre. Ningún jugador podrá cruzar dicha línea imaginaria hasta que el balón sea pateado y entre en movimiento
- Después de ejecutar el tiro, 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
- El guardameta debe permanecer en su área de guardameta y tener al menos cinco metros de distancia de la pelota, si el tiro libre es lanzado desde el punto penal de 8 metros, o desde la distancia comprendida entre los 7 y los 8 metros desde la línea de meta. El guardameta debe permanecer en la línea de gol si el tiro libre es lanzado desde los seis (6) metros de la marca de penal, o de seis (6) a siete (7) metros de distancia de la línea de meta. \*
- Si un jugador de un equipo comete una 4 falta en la mitad de la superficie de juego del adversario o en su propia mitad dentro de una zona delimitada por la línea media y una línea imaginaria paralela a esta última y que atraviesa el segundo punto penal a 8 m de la línea de meta, el tiro libre se lanzará en el segundo punto penal.

- Si un jugador de un equipo comete una cuarta falta acumulativa en la mitad de su propia superficie de juego, entre la línea de 8 m y el exterior del área penal, el equipo atacante decidirá si lanza el tiro desde el segundo punto penal 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 ejecutar un tiro después de la cuarta falta acumulada, al final de cada tiempo o al final de los periodos de prórroga.

### **CONTRAVENCIONES / SANCIONES**

Si un jugador, sustituto, guía u oficial del equipo defensor infringe esta regla de juego:

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

Si un jugador del equipo que ejecuta el tiro infringe 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 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 del lugar
- donde se cometió la infracción, ver regla 13, posición en los tiros libres.

## **15. EL TIRO PENAL**

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

Se podrá marcar un gol directamente de un tiro penal.

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

### **POSICIÓN DEL BALÓN Y DE LOS JUGADORES**

#### **El balón**

- Se colocará en el punto penal.

#### **El ejecutor del tiro penal**

- Deberá ser debidamente identificado.

#### **El guardameta defensor**

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

#### **El guía del equipo que ejecuta el tiro penal:**

- Puede orientar al ejecutor
- No puede ingresar al campo de juego

#### **Los jugadores, excepto el ejecutor del tiro, estarán ubicados**

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

#### **Procedimiento**

- El ejecutor del tiro penal pateará el balón hacia delante.
- No volverá a jugar el balón hasta que el esférico haya tocado a otro jugador.

- El balón estará en juego en el momento en que es pateado y se pone en movimiento.

Cuando se ejecuta un tiro penal 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 travesaño:

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

### **CONTRAVENCIONES/SANCIONES**

Si un jugador del equipo defensor infringe esta regla de juego:

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

Si un jugador del equipo que ejecuta el tiro infringe 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 del lugar donde se cometió la infracción, salvo que ésta haya sido cometida dentro del área penal, en cuyo caso se ejecutará en la línea del área penal, en el punto más cercano al lugar donde se cometió la falta.(ver Regla 13 - Posición en tiros libres)

## **16. EL SAQUE DE BANDA**

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

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

### **SE CONCEDERÁ UN SAQUE DE BANDA**

- Si el balón ha traspasado en su totalidad las vallas laterales o toca el techo de lasala.
- En el punto por donde el balón franqueó las vallas laterales.
- A favor de los adversarios del jugador que tocó por último el balón.

### **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.

### **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 el balón no haya tocado a otro jugador.
- El balón estará en juego en el momento en que es pateado y se pone en movimiento.

### **CONTRAVENCIONES/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 del lugar donde se cometió la infracción, ver regla 13 posiciones en los tiros libres.

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
- Si infringe cualquier otra regla de juego.

## **17. EL SAQUE DE META**

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

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

Se concederá un saque de meta:

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

### **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 penal hasta que el balón esté en juego
- El balón estará en juego cuando haya sido lanzado directamente fuera del área penal

### **CONTRAVENCIONES / SANCIONES**

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

- Se repetirá el saque de meta

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

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará en la línea del área penal, en 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 o a un jugador.

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

Si el guardameta toca el balón por segunda vez antes de que haya tocado a otro jugador:

- 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 falta

Si luego de jugar el balón, lo vuelve a tocar tras el pase voluntario de un compañero sin que el balón haya sido tocado o jugado por un adversario:

- 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 falta

## **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.

### **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 haya marcado un gol conforme la regla 11.

### **PROCEDIMIENTO**

- El balón se colocará en el interior del cuadrante de esquina más cercano
- Los adversarios deberán permanecer a un mínimo de 5 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 pateado y se pone en movimiento
- El ejecutor del saque no podrá jugar el balón por segunda vez hasta que no haya tocado a otro jugador

### **CONTRAVENCIONES/SANCIONES**

Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario si:

- El jugador que efectúa el saque 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. Ver regla 13 posiciones, en los tiros libres.
- El saque de esquina no se ejecuta en 4 segundos 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

## TIROS DESDE EL PUNTO PENAL

La ejecución de tiros desde el punto penal 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 meta donde se lanzarán los tiros penales
- El árbitro lanzará una moneda y el equipo cuyo capitán gane el sorteo elegirá si ejecuta el primer tiro o el segundo tiro.
- Los árbitros anotarán 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 alternadamente
- Todos los jugadores y sustitutos están autorizados a ejecutar tiros desde el punto penal.
- 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 el número y nombre de cada jugador excluido
- Si antes de que ambos equipos hayan ejecutado sus 3 (tres) tiros, uno ha marcado más goles de los que el otro pudiera anotar aun completando sus 3 (tres) tiros la ejecución de tiros penales se dará por terminada
- Si ambos equipos han ejecutado sus tres tiros y han marcado el mismo número de goles o no han marcado ningún gol, se proseguirá la ejecución de tiros penales en el mismo orden, hasta que un equipo haya marcado más goles que el otro con el mismo número de tiros
- Los tiros adicionales serán ejecutados por jugadores que no lanzaron los primeros 3 (tres) tiros. Después de que todos los jugadores hayan ejecutado un tiro, los primeros jugadores en lanzar tiros penales proseguirán el lanzamiento en el mismo orden
- Un jugador que ha sido expulsado o descalificado por acumulación de faltas personales no podrá ejecutar tiros penales
- El guardameta podrá ser sustituido: antes o durante la ejecución de los tiros desde el punto penal.
- Todos los jugadores y guías permanecerán dentro de la superficie de juego durante el lanzamiento de tiros penales, en la mitad opuesta a la meta donde se ejecutarán los lanzamientos. El segundo árbitro controlará que los jugadores estén en esa área
- El guardameta compañero del lanzador permanecerán en la superficie de juego y se situará en el cuadrante de esquina.

## **DISPOSICIONES DE ORDEN TÉCNICO**

### **PARA LA COMPETICIÓN**

Estas disposiciones regirán para toda competición que se dispute bajo los auspicios de IBSA ó cuando se disputen competiciones entre dos o más federaciones afiliadas a IBSA.

#### **1. Puntuación**

1.1 un partido ganado vale 3 puntos.

1.2 un partido empatado vale 1 punto.

1.3 un partido perdido vale 0 puntos.

#### **2. Sistema de clasificación para determinar las posiciones generales**

a) Mayor cantidad de puntos obtenidos en todos los partidos disputados.

b) Diferencia de goles en todos los partidos disputados.

c) Mayor número de goles marcados en todos los partidos disputados.

d) Mayor numero de puntos obtenidos en los partidos entre los equipos en cuestión.

e) Mayor diferencia de goles ente los equipos en cuestión (si más de 2 equipos terminan igualados en puntos).

f1) Penales entre los equipos en cuestión, o un sorteo realizado por la organización si ambos equipos están de acuerdo.

f2) Sorteo por parte de la comisión organizadora si hay más de 2 equipos en cuestión y tienen todos los criterios anteriores igualados

#### **3. Definición de partidos**

3.1 En instancias de 3er y 4to puesto, 5to y 6to puesto y semi finales:\*

Si luego de finalizado los 50 minutos de juego el partido terminara en empate, se ejecutarán tiros desde el punto penal, para definir un ganador.

### 3.2 En instancia de partido Final:

a) Si luego de finalizado los 50 minutos de juego, el partido terminara en empate, se jugará un tiempo extra consistente en dos tiempos iguales de 5 minutos, siendo los 2 últimos minutos de cada tiempo 100% cronometrados.

b) El equipo que no haya pedido tiempo-fuera en el segundo periodo del partido regular podrá hacerlo en el tiempo extra.

c) No habrá descanso en la finalización de cada medio tiempo extra.

d) Las faltas personales y acumulativas continúan registrándose.

e) Si luego de finalizado el tiempo extra los dos equipos marcaron la misma cantidad de goles o no han marcado ningún gol, se ejecutarán tiros desde el punto penal para definir un ganador.

## 4. Listado oficial de jugadores

4.1 Sesenta (60) minutos antes de la hora de inicio del partido, el responsable del equipo entregará al responsable arbitral el listado definitivo de jugadores, consistente en:

a) Jugadores titulares: apellido, nombre y número dorsal.

b) Guardameta titular: apellido, nombre y número dorsal.

c) Jugadores sustitutos: apellido, nombre y número dorsal.

d) Guardameta sustituto: apellido, nombre y número dorsal.

e) Director Técnico: apellido y nombre.

f) Asistente Técnico: apellido y nombre.

g) Guía: apellido y nombre.

h) Médico: apellido y nombre

i) Fisioterapeuta: apellido y nombre.

4.2 Los apellidos, nombres y números dorsales no pueden ser modificados durante toda la competición.

## ANEXO 1

MUESTRA DE ANTIFACES PARA JUGADORES DE FÚTBOL DE CIEGOS.

EXTERIOR



## ANEXO 2

### FORMAS DE COLOCAR LOS PARCHES EN LOS OJOS\*



Los parches en los ojos serán revisados para todos los jugadores B1 por los árbitros en el vestuario antes de la entrada en calor, al comienzo de cada mitad, después de los tiempos fuera y antes de las sustituciones. Los árbitros pueden comprobar los parches en cualquier momento durante el partido si lo consideran necesario. \*

# 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 el mismo 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 la mesa de control, y los sustitutos y oficiales de los equipos estarán ubicados siempre del lado de la defensa de su propio equipo.
- ¿Qué tamaño debe tener la zona de seguridad detrás de la línea de meta?  
Para seguridad de los jugadores, la distancia mínima entre la línea de meta y cualquier obstáculo debe ser de 2 (dos) metros.

## 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 en una sustitución propuesta, el jugador se niega a salir, ¿Qué actitud tomara el arbitro?  
Continuara el juego, ya que para cumplir con el proceso de sustitución, primero debe salir el jugador antes que ingrese el sustituto.
- Si un árbitro expulsa al guardameta de un equipo, ¿debe jugar el equipo sin guardameta durante 5 minutos?  
No, un jugador deberá salir durante 5 minutos (salvo las excepciones previstas en la Regla 12) para permitir el ingreso del guardameta 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 guardametas, ¿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 en B1 y en B2/B3?\*

15 personas, distribuidas de la siguiente manera: 4 jugadores y un guardameta titulares, 4 sustitutos y un guardameta suplente, un entrenador, un asistente técnico, un médico, fisioterapeuta y un guía.

- ¿Cuándo puede ingresar o re-ingresar un jugador?

Un Jugador podrá ingresar o re-ingresar al terreno de juego: cuando el balón no esté en juego y sea autorizado por el árbitro o el 2do. Arbitro.

#### REGLA 4: EQUIPACIÓN DE LOS JUGADORES

- ¿Los guardametas deben usar canilleras /espinilleras?

Sí

- ¿puede un jugador usar cinta para taparse la bijouteri?\*

No, los jugadores no pueden usar ni taparse ningún tipo de bijouteri

#### REGLA 5: ÁRBITRO

- ¿Cuál debe ser el equipamiento que debe llevar un árbitro normalmente?

Un jersey o camiseta, pantalones cortos, calcetines y zapatos.

#### REGLA 6: EL SEGUNDO ÁRBITRO

- ¿Cuál debe ser el equipamiento que debe llevar un segundo árbitro regularmente?

Un jersey o camiseta, pantalones cortos, calcetines y zapatos.

#### REGLA 7: EL CRONOMETRADOR

- ¿En qué momento el cronometrador pone en marcha su cronometro. ¿Cuándo el árbitro hace sonar su silbato o cuando el balón se pone en movimiento?

El cronometrador pondrá en marcha el cronometro cuando el balón se ponga en movimiento.

## REGLA 12: FALTAS E INCORRECCIONES

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

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

- Un guardameta 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 indirecto desde cualquier parte de la línea media.

- Un guardameta 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 indirecto desde cualquier parte de la línea media.

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

No

- Si un guardameta patea 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?\*

El árbitro permitirá que cualquier persona que esté inscrita en la planilla del partido ocupe la función de guía. Si no es posible, permitirá que continúe sin guías.

- Si un guía, un guardameta 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 antes mencionada podrá dar instrucciones a sus jugadores fuera de su tercio.

- ¿Puede el guardameta salir de su área de portería, mientras el balón no está en juego, para acomodar a los jugadores de su equipo en la barrera defensiva?\*

Si, siempre y cuando tal acción la realice rápidamente. Y el tiempo se deberá detener.

- ¿Qué actitud tomará un árbitro si un sustituto, oficial del equipo o guía infringe las reglas del juego cuando el balón esta en juego?\*

Si el árbitro detiene el juego a causa de una intervención indebida, sancionará al equipo infractor con un tiro libre indirecto que se ejecutara desde el lugar donde estaba el balón al momento de la detención. Ver regla 13 posiciones en los tiros libres.

Independientemente de la sanción, los árbitros podrán amonestar o expulsar con tarjeta amarilla o roja a él o los infractores.

- Si un jugador está solo, se desliza para parar la pelota y luego se levanta para jugar el balón, ¿es infracción?\*

No, siempre y cuando el jugador esté solo y no tenga ninguna ventaja de deslizamiento contra un oponente.

- Si un jugador está solo, sosteniéndose de las vallas laterales con ambas manos y jugando el balón, ¿es una falta? \*

No, mientras que el jugador no saque ninguna ventaja en contra de los adversarios.

#### REGLA 13: LOS TIROS LIBRES

- ¿Puede un guardameta lanzar tiros libres?

No,

#### REGLA 14: FALTAS ACUMULADAS

- Si luego de la 3ª falta acumulada por un equipo, el árbitro sanciona una falta sancionada con tiro libre directo, más cerca del área de meta que el segundo punto penal y hay una discrepancia entre el ejecutante y el director técnico sobre el lugar desde donde debe ejecutarse el tiro, ¿qué decidirá el árbitro?

Tendrá en consideración la decisión del ejecutante

- Mientras se está por ejecutar un tiro de castigo desde el segundo punto penal, un jugador del mismo equipo que patea perturba el silencio. ¿Qué actitud tomará el árbitro?

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

## REGLA 15: EL TIRO PENAL

- ¿Puede un guardameta lanzar tiros penales?

No

## REGLA 16: EL SAQUE DE BANDA

- ¿Puede un guardameta lanzar un saque de banda?

No

- Si entra un médico para el tratamiento de un jugador, ¿el jugador debe salir? \*

Sí, el jugador tiene que salir del terreno de juego y se puede realizar una sustitución. El jugador podría volver a entrar en la próxima parada del juego. La excepción es el guardameta que podría ser atendido en el campo de juego y continuar disputando el encuentro.

- Si el árbitro da ventaja a pesar de una falta se cometió, ¿cómo reiniciará el juego cuando el balón está fuera de juego, sin importar si se marca un gol o no? \*

El árbitro debe sancionar a los jugadores infractores, de ser necesario. No hay falta acumulativa, y reiniciará el juego conforme las Reglas de acuerdo al resultado de la aplicación de la ventaja.

## **SANCIONES EN UN TORNEO OFICIAL \***

- Dos tarjetas amarillas en contra de la misma persona en diferentes partidos de la misma fase de un torneo, suspende automáticamente a la persona del siguiente partido.
- Dos tarjetas amarillas en contra de la misma persona en el mismo juego, suspende automáticamente al jugador para el próximo partido.
- Una tarjeta roja directa en un partido, suspende de forma automática a la persona de los dos siguientes partidos.
- Una tarjeta amarilla en una etapa de un torneo no se transfiere a la siguiente etapa del torneo.
- Si una persona es sancionada dos veces con una tarjeta roja en el mismo torneo por intentar obtener ventaja de percepción de la luz, esta persona será suspendida automáticamente por el resto del torneo. \*
- Si un jugador es sancionado con una tarjeta roja, y el torneo finaliza, no alcanzando a cumplir la sanción, la misma se acumulará para el próximo torneo oficial (Campeonatos Regionales IBSA / Campeonato Mundial IBSA / Campeonatos de Clasificación para eventos oficiales como los Juegos Paralímpicos y el Campeonato Mundial IBSA /Juegos Mundiales de IBSA / Juegos Paralímpicos de IPC)

## **REGLAMENTO DE JUEGO PARA LA CATEGORÍA B2/B3**

El reglamento para esta categoría será el mismo de FIFA, al momento de la competición y 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 deberá ser de un color que contraste claramente con la superficie de juego y las líneas demarcatorias.
4. Los jugadores clasificados B3 deberán llevar un brazalete en el brazo derecho de un color distinto al de su camiseta.
5. En la pista de juego, como mínimo deberán jugar durante todo el desarrollo del partido 2 (dos) jugadores de la categoría B2.
6. El ingreso indebido de un jugador de la categoría B3 (no cumpliendo con la cantidad máxima de jugadores por categoría) se sancionara de la siguiente forma:
  - Se detendrá el juego.
  - Se amonestará al jugador infractor.
  - Se le ordenará que salga del terreno de juego.
  - Se reanudará el juego con un tiro libre indirecto desde el lugar donde estaba el balón al momento de la detención.
7. El guardameta podrá ser vidente o deficiente visual (B2/B3).
8. A los efectos de determinar los cupos de los jugadores B2 ó B3, no se tendrá en cuenta la clasificación visual de los guardametas.
9. En ningún caso el guardameta podrá salir fuera de su área penal. Si el guardameta interfiere en el juego mientras esta situado fuera del área penal, será sancionado con tarjeta roja si malogra una clara situación de gol, y será sancionado con tarjeta amarilla en todas las otras circunstancias

por ser culpable de conducta antideportiva. El árbitro sancionará un tiro libre directo a favor del equipo adversario que se ejecutará desde el lugar donde el guardameta interfirió con el juego.

10. Si el árbitro decide otorgar la ley de ventaja a causa de una inminencia de gol, no exime al guardameta infractor de una sanción correspondiente. Si un árbitro aplica ventaja y se marca un gol, el jugador no será expulsado, ya que no se ha malogrado la oportunidad manifiesta de gol; se sancionará con tarjeta amarilla. El juego se reiniciará conforme a las reglas. \*
  
11. El guardameta tiene permitido ejecutar tiros libres dentro de su área penal. Si en un saque de meta, el guardameta lanza el balón mas allá del de la línea media sin que haya tocado su propia mitad de terreno ó no haya tocado a un jugador o no haya salido del terreno de juego, se sancionará al equipo infractor con un tiro libre indirecto desde la línea de mitad de campo. Un gol no puede ser anotado por un guardameta en ninguna circunstancia.
  
12. Si en un lanzamiento o en un saque de meta, el guardameta lanza el balón mas allá del de la línea media sin que haya tocado su propia mitad de terreno ó no haya tocado a un jugador o no haya salido del terreno de juego, se reanudara el juego con un tiro libre indirecto desde la línea de mitad de campo.