



escuelas  católicas
sevilla

REGLAS OFICIALES DE FUTSAL JUEGOS DEPORTIVOS ESCOLARES TEMPORADA 2021-2022

**C/ Virgen Del Águila 2 Bajo 2 (Local) 41011 Sevilla
Tlf: 955.290.495 / 615.023.225 / 625.403.954
deportes@ecsevilla.org**

INDICE

Regla	Página
1.- La superficie de juego	4
2.- El balón	6
3.- El número de jugadores	7
4.- El equipamiento de los jugadores	9
5.- El árbitro	10
6.- Los árbitros asistentes	11
7.- La duración del partido	11
8.- El inicio y reanudación del juego	13
9.- El balón en juego o fuera del juego	15
10.- Gol marcado	16
11.- Fuera de juego	16
12.- Faltas e incorrecciones	17
13.- Tiros libres	21
14.- El tiro penal	27
15.- El saque de banda	30
16.- El saque de meta	32
17.- El saque de esquina	34
18.- Regla de los diez goles	36
➤ Procedimientos para determinar el ganador de un partido	37
➤ Señales arbitrales	39

1. LA SUPERFICIE DE JUEGO

Dimensiones

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

Longitud:	mínimo	25 m
	máximo	42 m
Anchura:	mínimo	16 m
	máximo	25 m

Marcación

La superficie de juego se marcará con líneas de 8 cms. de ancho. Dichas líneas pertenecerán a las zonas que demarcan. Las dos líneas de marcación más largas se denominan líneas de banda. Las dos más cortas se llaman líneas de meta.

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 central con un radio de 3 m.

Se deberá hacer una marca fuera de la superficie de juego a 5 metros de cada área de esquina y perpendicular a la línea de meta, para señalar la distancia que deberá observarse en la ejecución de un saque de esquina.

Se deberá hacer dos marcas adicionales en la superficie de juego, a 5 metros del segundo punto penal, a izquierda y derecha, para señalar la distancia mínima que deberá observarse en la ejecución de un tiro desde el segundo punto penal.

El área penal

El área penal, situada a ambos extremos de la superficie 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 banda más cercana, que tendrá, cada uno, un radio de 6 m desde el exterior del poste. La parte superior de cada cuadrante se unirá mediante una línea de 3,16 metros de longitud, paralela a la línea de meta entre los postes. El área delimitada por dichas líneas y la línea de meta será el área penal.

El punto penal

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

El segundo punto penal

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

El área de esquina

Se trazará en el interior de la superficie de juego un cuadrante con un radio de 25 cm desde cada esquina en el interior de la superficie de juego.

Zona de sustituciones

La zona de sustituciones es la zona en la línea de banda, situada frente a los bancos de los equipos, que utilizarán jugadores para entrar y salir de la superficie de juego.

Se situará frente a los bancos de los equipos y se extenderá desde 5 m de la línea de medio campo hasta 10 metros. Se marcará con dos líneas en cada extremo, de 80 cm de largo, 40 cm hacía el interior de la superficie de juego y 40 cm hacia el exterior.

Área técnica

Es la zona por donde el entrenador puede permanecer de pie durante el encuentro y que comprende desde la línea de cambios más cercana a la línea de medio campo de su banquillo hasta 5 metros de la línea de meta de su portería.

Las metas

Las metas se colocarán en el centro de cada línea de meta. Consistirán en dos postes verticales, equidistantes de las esquinas y unidos en la parte superior por un travesaño horizontal.

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

Los postes y el travesaño tendrán la misma anchura y espesor 8 cm. Las líneas de meta tendrán la misma anchura que los postes y el travesaño. Las redes, que deberán ser de cáñamo, yute o nailon, se engancharan en la parte posterior de los postes y del travesaño mientras que la parte inferior estará sujeta a tubos encorvados o a cualquier otro soporte adecuado. Las metas deberán disponer de un sistema que garantice la estabilidad e impida su vuelco. Se podrá utilizar metas portátiles solo en el caso de que se cumpla esa condición.

Superficie de juego

La superficie de juego deberá ser lisa y estar libre de asperezas.

Decisiones

Los bancos de los equipos se situarán detrás de la línea de banda a 5 metros de la línea del medio campo.

2. EL BALÓN

Propiedades y medidas

El balón:

- Será esférico.
- Será de cuero u otro material adecuado.
- Tendrá una circunferencia mínima de 62 cm y máxima de 64 cm.
- Tendrá un peso superior a 400 g. e inferior a 440 g. al comienzo del partido.
- Tendrá una presión equivalente a 0.6 – 0.9 atmósferas (600-900 g/cm²) al nivel del mar.

NOTA: En categorías prebenjamín, benjamín y alevín se utilizará el de 58 cms (canica).

Reemplazo de un balón defectuoso

Si el balón explota o se daña durante un partido:

- Se interrumpirá el juego.
- Se reanudará el juego por medio de un balón al suelo, ejecutado con el nuevo balón en el lugar donde se dañó el primero.
- Se reanudara con la repetición del tiro si el balón explota o se daña en el lanzamiento de un tiro libre directo sin barrera, un tiro desde el segundo punto penal o un tiro penal y no ha tocado los postes, el travesaño o a un jugador, ni se ha cometido una infracción.

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

- El partido se reanudará conforme a las Reglas.

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

Decisiones

El balón no deberá rebotar menos de 50 cm. ni más de 65 cm. en el primer bote, efectuado desde una altura de 2 metros.

3. NÚMERO DE JUGADORES

Jugadores

El partido lo disputarán dos equipos formados por un máximo de 5 jugadores cada uno, uno de los cuales jugará como guardameta. El número máximo de jugadores inscritos en acta será de doce y de tres el mínimo para comenzar el encuentro.

El partido se suspenderá si en la superficie de juego quedan menos de 3 jugadores en uno de los dos equipos.

Procedimientos de sustitución

El número máximo permitido de jugadores sustitutos es de **cinco** y deberán permanecer sentados en el banco que estará situado en su campo de defensa.

Se permitirá un número ilimitado de sustituciones durante el partido.

Un jugador que ha sido reemplazado podrá reingresar en la superficie del juego sustituyendo a otro jugador. Una sustitución puede realizarse siempre, esté o no el balón en juego, pero nunca durante un tiempo muerto, si se observan las siguientes disposiciones:

- El jugador sale de la superficie de juego por la zona de sustituciones de su propio equipo
- El sustituto entra en la superficie de juego por la zona de sustituciones y únicamente cuando el jugador que sale ha traspasado completamente la línea de banda.
- Un sustituto se somete a la autoridad y jurisdicción de los árbitros, sea o no llamado a participar en el encuentro.
- La sustitución se completa cuando el sustituto entra en la superficie de juego, momento en el que se convierte en jugador, mientras que el jugador a quien reemplaza se convierte en sustituto.
- Un jugador sustituido podrá volver a participar en el partido.
- Si un periodo se prolonga para ejecutar un tiro penal, un tiro desde el segundo punto penal o un tiro libre directo sin barrera, no se permitirá ninguna sustitución, con excepción del guardameta defensor. No se permitirá un tiempo muerto solicitado y si se manda repetir alguno de los citados lanzamientos podrá ser lanzado por otro jugador (no sustituto).

Calentamiento

Podrán calentar a la vez un máximo de cinco suplentes por equipo.

Sustitución del guardameta

Cualquiera de los sustitutos podrá reemplazar al guardameta, sin necesidad de avisar a los árbitros ni estar el juego detenido.

Cualquiera de los jugadores podrá cambiar su puesto con el guardameta, debiendo hacerlo en el momento que se haya detenido el juego y advirtiéndolo previamente a los árbitros, salvo que haya sustitutos que el jugador deberá abandonar previamente la superficie de juego por la zona de sustituciones para equiparse con una camiseta de guardameta con su número de dorsal correspondiente.

Sin un jugador cambiarse su puesto con el guardameta sin existir sustitutos deberá utilizar una camiseta de guardameta con su número de dorsal.

Infracciones y Sanciones

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

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

Si los árbitros han interrumpido el juego, éste se reanudará con un tiro libre indirecto a favor del equipo adversario, desde el lugar donde se hallaba el balón en el momento de la interrupción. Si este sustituto o su equipo cometen además otra infracción, se sancionará la más grave de ambas infracciones.

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

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

Si los árbitros han interrumpido el juego, éste se reanudará con un tiro libre indirecto a favor del equipo adversario, desde el lugar donde se hallaba el balón en el momento de la interrupción.

NOTA: Si aplicamos la ventaja y el equipo que realiza mal la sustitución recupera el balón, se para el juego y se señala un tiro libre indirecto (no confundir con la ventaja en una sustitución normal de partido).

Jugadores y sustitutos expulsados

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

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

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

Un sustituto podrá sustituir a un jugador expulsado una vez que este último haya abandonado la superficie de juego.

4. EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

Seguridad

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

Equipamiento básico

El equipamiento básico obligatorio de un jugador será:

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

Jersey o camiseta

- Se pueden usar camisetas con los números en la espalda del 1 al 99.
- Será obligatorio el contraste entre el número y la camiseta.

Guardametas

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

Infracciones y Sanciones

En el caso de infracción de esta regla:

- No siempre será necesario interrumpir el juego.

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

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

Reanudación del juego

Si los árbitros interrumpieran el juego para amonestar al infractor:

- **El juego se reanudará por medio de un tiro libre indirecto** lanzado por un jugador del equipo adversario desde donde se encontraba el balón cuando el árbitro interrumpió el partido.

5. EL ÁRBITRO

La autoridad del árbitro

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

Poderes y deberes

El árbitro:

- Hará cumplir las Reglas de Juego.
- Permitirá que el juego continúe si el equipo contra el cual se ha cometido una infracción se beneficia de una ventaja y sancionará la infracción cometida inicialmente si la ventaja previste no es tal.
- Tomará nota e informará a las autoridades competentes de todos los incidentes ocurridos antes, durante y después del partido, así como de las medidas disciplinarias tomadas contra jugadores u oficiales de los equipos.

- Actuará como cronometrador.
- 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 que cometan infracciones merecedoras de amonestación o expulsión.
- Deberán hacer las señales que se describen en la sección de la presente publicación titulada “Señales arbitrales”.
- No permitirá que personas no autorizadas entren en la superficie de juego.
- Interrumpirá el juego si juzga que algún jugador ha sufrido una lesión grave y ordenará trasladarlo fuera de la superficie de juego.
- Si juzga que está lesionado levemente, permitirá que el juego continúe hasta que el balón esté fuera del juego.
- Se asegurará de que los balones utilizados correspondan a las exigencias de la Regla 2.
- **Castigará la infracción más grave cuando un jugador comete más de una infracción al mismo tiempo.**

Decisiones del árbitro

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

El árbitro podrá modificar una decisión únicamente si se da cuenta de que es incorrecta, si lo juzga necesario, siempre que no se haya reanudado el juego o haya terminado el partido.

Si un miembro del banquillo no fuera identificado por ser merecedor de una sanción disciplinaria, se sancionará con la misma al primer delegado.

6. LOS ARBITROS ASISTENTES

No existen en Escuelas Católicas de Sevilla.

7. LA DURACIÓN DEL PARTIDO

Periodo de juego

El partido durará dos tiempos de 25 minutos cada uno a reloj corrido para categorías alevín, infantil, cadete, juvenil y senior. En benjamín y prebenjamín serán dos tiempos de 20 minutos.

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

La duración de un período sólo se prorroga para el lanzamiento de un penalti o de un tiro a partir de la sexta falta.

El último minuto en sénior será a reloj parado.

Finalización de los períodos

El cronometrador indicará con una señal acústica que han transcurrido los 20 minutos de duración de cada uno de los dos periodos (también los de la prórroga).

- Se considerará finalizado un periodo cuando suene la señal acústica, incluso si los árbitros no hubieran señalado el final del periodo con el silbato.
- Si los árbitros concedieran un libre directo tras la sexta falta acumulada o un tiro penal antes de que finalice uno de los periodos, el periodo finalizará tras la ejecución del libre directo o el lanzamiento del penal. En cualquiera de los casos anteriores, se considerará que la jugada ha finalizado cuando ocurra alguno de los siguientes supuestos:
 - el balón deje de moverse o de estar en juego;
 - el balón sea golpeado por un jugador (incluido el encargado del lanzamiento) distinto al guardameta;
 - los árbitros interrumpan el juego por una infracción cometida por el lanzador o por un jugador de su equipo.
- Únicamente en las situaciones anteriormente descritas se concederá un gol anotado de conformidad con las Reglas 1 y 10 tras el final de un periodo de juego, indicado con la pertinente señal acústica por parte del cronometrador.

Los periodos de juego no se extenderán en ningún otro caso.

Tiempo muerto

Los equipos tienen derecho a un minuto de tiempo muerto en cada uno de los periodos. Durante este minuto el reloj deberá permanecer parado.

Se deberán respetar las siguientes disposiciones:

- Los entrenadores de los equipos están autorizados a solicitar un minuto de tiempo muerto.
- El minuto de tiempo muerto se concederá únicamente cuando el equipo solicitante esté en posesión del balón.
- Se concederá el tiempo muerto cuando el balón esté fuera del juego.
- Durante el tiempo muerto, los jugadores deben permanecer en el interior o en el exterior de la superficie de juego. Si los jugadores toman alguna bebida, deberán salir de la superficie de juego.

- Durante el tiempo muerto los sustitutos y los oficiales deberán permanecer en el exterior de la superficie de juego.
- La sustitución de jugadores solamente se podrá realizar una vez finalizado el tiempo muerto.
- Si un equipo no solicita el tiempo muerto que le corresponde en el primer periodo, seguirá disfrutando únicamente de un minuto de tiempo muerto en el segundo periodo.
- No habrá tiempos muertos en el tiempo suplementario.

Intervalo del medio tiempo

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

8. EL INICIO Y REANUDACIÓN DEL JUEGO

Introducción

Se realizará un sorteo del campo mediante el lanzamiento de una moneda al aire y el equipo ganador del sorteo elegirá, o bien la mitad del campo desde la que atacará en el primer periodo, o bien ejecutar el saque inicial.

El equipo que gane el sorteo inicial elegirá campo o saque.

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

Saque de salida

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

- Al comienzo del partido.
- Tras haber marcado un gol.
- Al comienzo del segundo tiempo del partido.
- Al comienzo de cada periodo del tiempo suplementario (dado el caso).
- El gol directo de saque de inicio es válido en portería contraria.

Procedimiento

- Todos los jugadores deben encontrarse en su propio campo.
- Los jugadores del equipo contrario a aquél que efectúa el saque de salida deberán encontrarse al menos a 3 metros del balón hasta que esté en juego.

- El balón estará inmóvil en el punto central.
- El árbitro dará la señal.
- El balón entrará en juego en el momento en que sea golpeado y puesto en movimiento.
- Será posible marcar un gol directo al equipo adversario con un saque de centro; si el balón entrara directamente en la meta del lanzador, se concederá un saque de esquina al adversario.

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

Infracciones y 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 infracción.

En caso de que el ejecutor del saque toque intencionadamente el balón con las manos antes de que este haya tocado a otro jugador:

- Se concederá **un tiro libre directo** al equipo contrario que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.

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

Balón al suelo

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

Si el juego es detenido por el árbitro el balón al suelo lo disputará un jugador del equipo que disponía de la posesión en el momento de la interrupción, salvo que estuviera dentro del área en el momento de la interrupción o que el último toque se hubiera producido allí, en cuyo caso lo disputará solo el guardameta del área implicada.

Procedimiento

El árbitro dejará caer el balón en el lugar donde se hallaba cuando se interrumpió el juego, a menos que se interrumpa en el área penal, en cuyo caso dejara caer el balón al suelo sobre la línea del área penal, en el punto más cercano al sitio donde se encontraba el balón cuando el juego fue interrumpido.

El juego se reanuda cuando el balón toca el suelo y no se debe usar el silbato.

Infracciones y Sanciones

Se volverá a dejar caer el balón:

- Si es tocado por un jugador antes de tocar el suelo.
- Si el balón sale de la superficie de juego después de tocar el suelo, sin haber sido tocado por otro jugador.
- Si se comete cualquier infracción antes de que el balón toque el suelo.

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

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

Si un jugador, tras haber tocado el balón la superficie de juego (suelo), lo desplaza repetidamente hacia una de las metas y:

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

9. EL BALÓN EN JUEGO O FUERA DEL JUEGO

El Balón fuera del juego

El balón estará fuera del juego si:

- Ha traspasado completamente una línea de banda o de meta, ya sea por tierra o por aire.
- El juego ha sido detenido por los árbitros.
- Golpea el techo.

Igualmente, se considerará que el balón no está en juego si toca en un miembro del equipo arbitral, permanece dentro del terreno de juego y, además **entra a gol o cambia la posesión al otro equipo, procediéndose a realizar un balón al suelo a favor del equipo que tenía la posesión en el momento del contacto.**

En estos casos, en los que la pelota toca en uno de los árbitros, el juego se reanudará con un balón a tierra.

El balón en juego

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

- Rebota en los postes o el travesaño y permanece en la superficie de juego.
- Rebota en cualquiera de los árbitros situados dentro de la superficie de juego.

Decisiones

Si se juega en superficies techadas y el balón golpea el techo, se reanudará el juego con un saque de banda que ejecutarán los adversarios del último equipo que tocó el balón. El saque de banda se efectuará en el punto de la línea de banda más próximo al lugar en el suelo equivalente al lugar donde el balón tocó el techo.

10. GOL MARCADO

Gol Marcado

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

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

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

Equipo ganador

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

En todas las categorías, los resultados que superen la diferencia de diez goles entre un equipo y otro figurarán en acta, pero no aparecerá en clasificación. Por ejemplo: un resultado 3 – 25 constatado en acta aparecerá en clasificación como 3 – 13.

11. EL FUERA DE JUEGO

En el fútbol no existe la infracción del fuera de juego.

12. FALTAS E INCORRECCIONES

Las faltas e incorrecciones se sancionarán de la siguiente manera:

Faltas

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

Faltas sancionadas con un tiro libre directo

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

- Dar o intentar dar una patada a un adversario.
- Poner una zancadilla a un contrario.
- Saltar sobre un adversario.
- Cargar contra un adversario.
- Golpear o intentar golpear a un adversario.
- Realizar una entrada contra un adversario.
- Empujar a un adversario.

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

- Sujetar a un adversario.
- Escupir a un adversario.
- Jugar el balón, es decir, llevarlo, golpearlo o lanzarlo, con la mano o el brazo (se exceptúa al guardameta dentro de su propia área penal).

Interpretación de las manos

Con el fin de determinar con claridad las infracciones por mano, el límite superior del brazo coincide con el punto inferior de la axila.



Manos Sancionables

- Deliberada (TLD + tarjeta que corresponda)
- Posición antinatural, ocupando más espacio (TLD + TR si evita ocasión manifiesta)
- Mano accidental y gol directamente (TLD)
- Mano accidental y gol inmediato por el mismo jugador, aunque sea con el pie el tiro (TLD)

Manos No Sancionables

- Posición natural
- Pegadas o próximas al cuerpo
- Apoyadas o hacia el apoyo al suelo, perpendicularmente
- Mano tras balón jugado por el mismo jugador
- Mano procedente despeje o rebote de un compañero
- Mano accidental que le cae a un compañero y este mete gol
- Mano accidental que le cae al jugador y consigue gol de forma no inmediata

El tiro libre directo se lanzará en el lugar donde se cometió la infracción, salvo si se concede al equipo defensor dentro de su propia área penal, en cuyo caso se lanzará desde cualquier punto del área penal.

Las infracciones mencionadas son faltas acumulativas, salvo si dos jugadores de distintos equipos la cometen simultáneamente. En este caso no se acumulará ninguna falta y se reanudará el juego con un balón al suelo.

Si el balón estuviera en juego y:

- un jugador cometiera una infracción contra un miembro del equipo arbitral o un componente del equipo adversario, ya sea jugador, suplente, jugador expulsado o un miembro del cuerpo técnico fuera del terreno de juego o
- un suplente, jugador expulsado o miembro del cuerpo técnico cometiera una infracción contra un jugador adversario o un miembro del equipo arbitral fuera del terreno de juego, o interfiriera en su evolución:

Se reanudará el juego con un tiro libre desde el punto de la línea de demarcación más cercana al lugar donde se produjo la infracción o la interferencia.

Se señalará tiro penal si se trata de una infracción sancionable con un libre directo y la línea de demarcación más cercana fuese la línea de meta contigua al área del equipo infractor.

Faltas sancionadas con un tiro penal

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

Faltas sancionadas con un tiro libre indirecto

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

- Tras jugar el balón, lo vuelve a tocar en su propia mitad de la superficie de juego tras el pase voluntario de un compañero sin que haya sido jugado o tocado por un adversario. El guardameta nunca podrá regresar con el balón controlado a su medio campo.
- Toca el balón con las manos en su propia área penal después de que un jugador de su equipo se lo haya cedido con el pie.
- Controla el balón con las manos o los pies en su propia mitad de la superficie de juego durante más de cuatro segundos.
- Toca el balón con las manos en su propia área penal después de haberlo recibido directamente de un saque de banda lanzado por un compañero.

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 una forma peligrosa.
- Obstaculiza el avance de un adversario.
- Impide que el portero lance el balón con las manos.

- Comete sobre un compañero una de las nueve infracciones sancionadas con tiro libre directo si se cometen sobre un adversario.
- Comete cualquier otra infracción que no haya sido anteriormente mencionada en la Regla 12, por la cual el juego sea interrumpido para amonestar o expulsar a un jugador.

El tiro libre indirecto se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción. Salvo si es a favor del atacante dentro del área, que se saca a la línea, sobre la misma.

Incorrecciones

Las incorrecciones se sancionarán con una amonestación o una expulsión.

Sanciones disciplinarias

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

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

Solo se podrán mostrar tarjetas amarillas o rojas a los jugadores, a los suplentes y a los miembros del cuerpo técnico. La tarjeta correspondiente se mostrará de forma pública únicamente en la superficie de juego y si el partido ya ha comenzado. En los demás casos, los árbitros informarán de forma verbal a los oficiales de los equipos de la sanción disciplinaria tomada.

Los árbitros poseen la autoridad para tomar medidas disciplinarias desde el momento en que llegan a las instalaciones de la superficie de juego antes del comienzo del partido y hasta que las abandonan.

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

Incorrecciones sancionables con amonestación

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

- Ser culpable de conducta antideportiva.
- Desaprobar con palabras o acciones.
- Infringir persistentemente las Reglas de Juego.
- Retrasar deliberadamente la reanudación del juego.
- No respetar la distancia reglamentaria en un saque de esquina, saque de banda o tiro libre.

- Entrar o volver a entrar en la superficie de juego sin el permiso de los árbitros, o contravenir el procedimiento de sustitución.
- Abandonar deliberadamente la superficie de juego sin el permiso de los árbitros.

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

- Ser culpable de conducta antideportiva.
- Desaprobar con palabras o acciones.
- Retrasar deliberadamente la reanudación del juego.
- Entrar en la superficie de juego contraviniendo el procedimiento de sustitución.

Infracciones sancionables con expulsión

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

- Ser culpable de juego brusco grave.
- Ser culpable de conducta violenta.
- Escupir a un adversario o a cualquier otra persona.
- Impedir con mano intencionada un gol o malograr una oportunidad manifiesta de gol (esto no es válido para el guardameta dentro de su propia área penal).
- Malograr la oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia la meta del jugador mediante una infracción sancionable con un tiro libre o un tiro penal.
- Emplear lenguaje o gesticular de manera grosera y obscena.
- Recibir una segunda amonestación en el mismo partido.

Un sustituto será expulsado si comete la siguiente infracción:

- Malograr o impedir un gol o una oportunidad manifiesta de gol.

Un jugador o sustituto expulsado no podrá volver a jugar ni sentarse en el banco de sustitutos, debiendo abandonar los alrededores de la superficie de juego. Un jugador podrá sustituir al jugador expulsado y entrar en la superficie de juego después de la expulsión.

Decisiones

Toda simulación en la superficie de juego que tenga por finalidad engañar a los árbitros será sancionada como conducta antideportiva, mostrándole tarjeta amarilla y reanudando el juego, si se

hubiera interrumpido para mostrar la tarjeta, con un libre indirecto en el lugar donde se cometió la infracción.

El jugador que se quite la camiseta al celebrar un gol deberá ser amonestado por conducta antideportiva.

13. TIROS LIBRES

Tipos de tiros libres

Los tiros libres son directos o indirectos.

Tiro libre directo

Señal

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

El balón entra en la meta

- Si un tiro libre directo entra directamente en la meta contraria, se concederá un gol.
- Si un tiro libre directo entra directamente en la propia meta, se concederá un saque de esquina al equipo contrario.

Faltas acumulables

- Son aquellas sancionadas con un tiro libre directo o tiro penal y mencionadas en la Regla 12.
- En el informe del partido se registrarán las cinco primeras faltas acumulables de cada equipo en cada periodo.
- Los árbitros podrán detener o no el juego, en virtud de si deciden aplicar la ventaja, y siempre que un equipo no haya cometido anteriormente sus primeras cinco faltas acumulables, salvo que el equipo afectado por la falta haya tenido una oportunidad manifiesta de gol.
- Si han aplicado la ventaja, una vez que el balón esté fuera del juego indicarán al tercer árbitro y al cronometrador, mediante las señales preceptivas, que anoten la falta acumulable.

- Si hay un tiempo suplementario, todas las faltas acumuladas durante el segundo periodo del partido continuarán acumulándose en el tiempo suplementario del partido.
- Los árbitros deberán castigar la infracción más grave cuando dos o más jugadores del mismo equipo hayan cometido dichas infracciones al mismo tiempo. Se acumulará sólo una falta.
- Los árbitros deberán reanudar mediante un balón al suelo cuando jugadores de diferentes equipos hayan cometido alguna infracción al mismo tiempo. No se acumulará la falta.

Tiro libre indirecto

Señal

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

El balón entra en la meta

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

- Si un tiro libre indirecto entra directamente en la meta contraria, se concederá saque de meta.
- Si un tiro libre indirecto entra directamente en la propia meta, se concederá un saque de esquina al equipo contrario.

Procedimiento

Tanto para los tiros libres directos como indirectos, el balón deberá estar inmóvil cuando se lanza el tiro y el ejecutor no podrá volver a jugar el balón antes de que éste haya tocado a otro jugador.

El árbitro reanudará el juego mediante toque de silbato en caso de TLD o penalti, pero no será necesario en caso de TLI, salvo que se solicite distancia por parte del ejecutor, que haya una interrupción del partido desde que se señale la falta hasta que se reanude el juego (lesión, tarjeta, etc.) o que el defensor no guarde la distancia reglamentaria y el árbitro decida por su propia potestad contar la misma (5 metros).

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

- El ejecutor del tiro libre deberá lanzarlo con la intención de marcar un gol y no podrá pasar el balón a otro compañero.

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

Posición en tiros libres

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 entre en movimiento.
- El tiro libre se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción o desde el lugar donde se hallaba el balón cuando se cometió la infracción, según el tipo de infracción, o desde el segundo punto penal.

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

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

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

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

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

Tiro libre indirecto a favor del equipo atacante

- Todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a 5 m del balón hasta que este último esté en juego.
- 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.

Infracciones y Sanciones

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

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

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

- Se repetirá el tiro.

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

- Los árbitros señalarán un tiro libre indirecto a favor del equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se iba a reanudar el juego (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).

Si el ejecutor del tiro libre, a partir de la sexta falta acumulable, no lo efectúa con intención de marcar un gol:

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

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

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

Tiro libre lanzado por cualquier jugador excepto el guardameta

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

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

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

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

Tiro libre lanzado por el guardameta

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

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

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

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

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

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

- Los árbitros permitirán que se ejecute el tiro.

- Si el balón entra en la meta, se repetirá el tiro.
- Si el balón no entra en la meta, los árbitros interrumpirán el juego y reanudarán el partido con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor, que se ejecutará desde el lugar en donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).

Un jugador del equipo defensor infringe las Reglas de Juego del Futsal:

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

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

- Se repetirá el tiro.

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

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

- Los árbitros interrumpirán el juego y reanudarán el partido con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor, que se ejecutará desde el lugar en donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).

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

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

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

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

Un jugador toca intencionadamente el balón con las manos:

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

El balón toca cualquier otro objeto en el momento en que se mueve hacia delante:

- Se repetirá el tiro.

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

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

El balón explota o se daña cuando está en juego y no ha tocado anteriormente los postes, el travesaño o a otro jugador:

- Se repetirá el tiro.

14. EL TIRO PENAL

El tiro penal

- Se concederá un tiro penal contra el equipo que comete una de las diez infracciones sancionables con un tiro libre directo 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 del tiempo suplementario.

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:

- El portero deberá mantener en contacto o sobre la línea un pie o parte de este antes de que el balón haya sido puesto en 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 metros del punto penal.

Procedimiento

- El ejecutor del tiro penal golpeará el balón hacia delante.
- No volverá a jugar el balón hasta que el esférico haya tocado a otro jugador.
- El balón estará en juego en el momento en que sea golpeado y se ponga en movimiento.
- El ejecutor podrá hacer fintas durante la carrera.

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 bajo el travesaño:

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

Infracciones y Sanciones

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

- Los árbitros interrumpirán el juego y reanudarán el partido con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor, que se ejecutará desde el punto penal (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).

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

- Los árbitros interrumpirán el juego, lo amonestarán por conducta antideportiva y reanudarán el partido con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor, que se ejecutará desde el punto penal (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).

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

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

- Los árbitros permitirán que se ejecute el tiro penal.
- Si el balón entra en la meta, se repetirá el tiro penal.

- Si el balón no entra en la meta, los árbitros interrumpirán el juego y reanudarán el partido con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor, que se ejecutará desde el lugar en donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).

Un jugador del equipo defensor infringe las Reglas de Juego del Futsal:

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

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

- Se repetirá el tiro penal.

Si, después de que se haya lanzado un tiro penal:

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

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

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

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

El balón toca cualquier otro objeto en el momento en que se mueve hacia delante:

- Se repetirá el tiro penal.

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

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

Si el balón explota o se daña cuando está en juego y no ha tocado los postes, travesaño o a un jugador:

- Se repetirá el tiro penal.

15. EL SAQUE DE BANDA

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

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

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

Posición de los jugadores

Los jugadores adversarios deberán estar:

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

Procedimiento

Existe un tipo de procedimiento:

- Saque de banda con el pie.
- **El saque de banda se efectuará solo sobre la superficie de banda.**
- Si durante la ejecución correcta de un saque de banda el ejecutor lanza intencionadamente el balón contra el adversario para jugarlo una segunda vez, los árbitros deberán permitir que el juego continúe.
- Si el balón no entra en la superficie de juego tras efectuar un saque de banda, el árbitro ordenará que un jugador del equipo contrario lo ejecute.

Posición en el saque de banda

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

- **El pie de apoyo podrá situarse en cualquier lugar, dentro o fuera del campo.**
- Patear el balón, que deberá estar inmóvil, bien desde el sitio por donde salió de la superficie de juego, bien por fuera de ésta a una distancia no mayor de 25 cm de dicho sitio.
- Efectuar el saque en los cuatro segundos posteriores a estar en disposición de ejecutarlo.

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

Infracciones y sanciones

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

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

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

- Será amonestado por conducta antideportiva.

Para cualquier infracción al procedimiento del saque de banda:

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

Saque de banda ejecutado por cualquier jugador, excepto el guardameta

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

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

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

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

Saque de banda ejecutado por el guardameta

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

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

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

- Si la infracción ocurrió fuera del área penal del guardameta, se concederá un tiro libre directo al equipo adversario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción

(ver Regla 13 – Posición en tiros libres), y se sancionará a su equipo con una falta acumulable.

- Si la infracción ocurrió dentro del área penal del guardameta, se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se lanzará desde la línea del área penal, en el punto más cercano al lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).

16. SAQUE DE META

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

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

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

Posición de los jugadores

Los jugadores adversarios deberán estar:

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

Procedimiento

- El guardameta del equipo defensor lanzará el balón con las manos desde cualquier punto del área penal.
- El guardameta, en categorías desde prebenjamín a cadete ambas inclusive, no podrá lanzar el balón más allá de la línea del medio del campo, sin que el esférico haya tocado antes el suelo o a cualquier jugador, situado en la mitad de la superficie de juego del portero que efectúa el lanzamiento.
- El guardameta del equipo defensor efectuará el saque en los cuatro segundos posteriores a estar en disposición de ejecutarlo.
- El balón estará en juego en cuanto se haya lanzado o soltado (dentro o fuera del área).

Infracciones y sanciones

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

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

Si el balón está en juego y el guardameta toca el balón por segunda vez en su propio medio campo después de que un compañero se lo haya pasado intencionadamente sin que antes lo haya tocado un adversario:

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

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

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

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

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará en la línea del área de penal, en el punto más cercano al lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).

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

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

Si el saque de meta se efectúa con el pie:

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

Si el guardameta suelta el balón y este sale por la línea de meta sin haber salido del área penal:

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

Si el guardameta lanza el balón con la mano, traspasando la línea divisoria del medio del campo, sin que haya tocado antes el suelo o a cualquier jugador, situado en la mitad de la superficie de juego del portero que efectúa el lanzamiento:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará sobre la línea divisoria del medio del campo, en el punto más cercano por el lugar donde el balón sobrepasó la misma.

17. SAQUE DE ESQUINA

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

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

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

Posición del balón y de los jugadores

El balón deberá estar:

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

Los jugadores adversarios deberán estar:

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

Procedimiento

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

Infracciones y sanciones

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

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

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

- Será amonestado por conducta antideportiva.

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

- Se concederá un saque de meta al equipo contrario.

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

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

Saque de esquina ejecutado por cualquier jugador, excepto el guardameta

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

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

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

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

Saque de esquina lanzado por el guardameta

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

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

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

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

18. REGLA DE LOS DIEZ GOLES

Si durante la disputa de un encuentro de fútbol sala, un equipo supera en el marcador a su rival por una diferencia de 10 goles, el tanteo se dará por finalizado, siendo el resultado final el recogido en ese momento en el acta. Con los minutos restantes, se continuará el encuentro con las siguientes indicaciones:

1. Las faltas, amonestaciones, expulsiones y tiempos muertos seguirán registrándose en el acta del encuentro.
2. Se reflejará como incidencia en el acta.
3. El partido se celebrará en su totalidad. La retirada de uno de los equipos del terreno de juego antes de la finalización del encuentro conllevará la correspondiente sanción.

PROCEDIMIENTO PARA DETERMINAR EL GANADOR DE UN PARTIDO

En caso de empate en una eliminatoria a doble partido, los goles en campo contrario no tienen valor doble. Las eliminatorias que acaben en empate se resolverán de la siguiente manera:

1. Con una prórroga de 10 minutos, dividida en dos tiempos de 5 minutos.

En caso de persistir el empate en la eliminatoria:

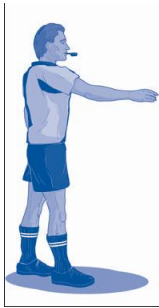
2. Se procederá a la tanda de penaltis.

Tiros desde el punto penal

- El árbitro deberá elegir la meta en que se lanzarán los tiros penales.
- El árbitro lanzará una moneda y el equipo cuyo capitán gane el sorteo decidirá si ejecuta el primer o el segundo tiro.
- El árbitro y el cronometrador anotarán todos los tiros lanzados.
- Sujeto a las condiciones estipuladas más abajo, cada equipo lanzará **cinco** tiros.
- Los tiros deberán ejecutarse alternadamente.
- Si antes de que ambos equipos hayan ejecutado sus **cinco** tiros uno ha marcado más goles de los que el otro pudiera anotar aún completando sus cinco tiros, la ejecución de los mismos se dará por terminada.
- Si ambos equipos han ejecutado sus **cinco** tiros, marcando la misma cantidad de goles o sin marcar ninguno, la ejecución de los tiros deberá continuar en el mismo orden hasta que un equipo haya marcado un gol más que el otro tras lanzar el mismo número de tiros.
- Todos los jugadores y sustitutos estarán autorizados a ejecutar los tiros penales.
- Un guardameta podrá ser sustituido por cualquier jugador durante la ejecución de los tiros.
- Cada tiro deberá ser ejecutado por un jugador diferente y todos los jugadores seleccionados deberán lanzar un tiro antes de que no de ellos pueda lanzar un segundo tiro.
- Cualquier jugador seleccionado podrá cambiar de puesto con el guardameta en todo momento durante la ejecución de los tiros.
- Solamente los jugadores seleccionados y los árbitros podrán encontrarse en la superficie de juego cuando se ejecutan los tiros desde el punto penal.
- Todos los jugadores seleccionados, exceptuando el jugador que lanzará el tiro penal y los dos guardametas deben permanecer en la otra mitad del campo.

- El guardameta que es compañero del ejecutante deberá permanecer en el lado opuesto de las zonas de sustituciones dentro de la superficie de juego a la altura del punto penal y a no menos de 5 m de éste.
- No es obligatorio igualar el número de jugadores seleccionables para lanzar, aunque un equipo tenga más jugadores que otro.
- Antes de comenzar con el lanzamiento de tiros desde el punto penal, el árbitro se asegurará de que permanezcan dentro del campo adversario al de ejecución el mismo número de jugadores elegibles por equipo para lanzar los tiros penales.
- Un guardameta excluido para ejecutar los tiros penales a fin de equiparar el número de jugadores de su equipo al de los adversarios, es decir, que se encuentre en su área técnica, podrá sustituir en cualquier momento al guardameta titular de su equipo.
- Los goles de la tanda de penalty se anotan entre paréntesis detrás de los goles del resultado del encuentro. Ejemplo: Vedruna 1 (2) – Claret 1 (3).

SEÑALES ARBITRALES



Saque de centro



Ley de ventaja



Tarjeta amarilla



Tarjeta roja



Quinta acumulativa



Tiempo muerto



Cuatro segundos



Tiro libre directo



Tiro libre indirecto

Juegos Deportivos Escolares

compitiendo en valores



escuelas  católicas
sevilla