

## REGLAMENTO DE FUTBOL SALA.

Los Campeonatos y trofeos se registrarán en todo lo no contemplado en esta normativa por la de la L.N.F.S.

### REGLA I. BALON DE JUEGO

- 1) Los balones que se utilicen en los partidos deberán ser de la marca y modelo designados por DOC
- 2) Dejándolo caer desde una altura de 2 (dos) metros, no podrá realizar menos de (tres) botes ni más de 4 (cuatro).
- 3) El balón no puede ser cambiado durante el partido sin la autorización del árbitro, aunque los capitanes respectivos de los equipos podrán proponer la sustitución de un balón defectuoso, resolviendo el árbitro al respecto.

### REGLA II. NUMERO DE JUGADORES

- 1) Cada equipo se compone de doce (12) jugadores que podrán ser inscritos en el acta del encuentro.
- 2) Antes del inicio del partido sólo se entregará al arbitro las licencias de aquellos jugadores y técnicos que se encontraran presentes, pudiéndose incorporar el resto, hasta un máximo de 12 jugadores, y durante el transcurso de la primera mitad del encuentro, debiendo para ello entregar la licencia el arbitro.
- 3) Con el inicio del descanso, es decir, en el momento en que él arbitro señale el final de la primera mitad del encuentro, se cerrará el acta afecta de inscripción de jugadores y técnicos, no pudiéndolo hacer ninguna persona más.
- 4) Sólo podrán estar en el terreno de juego, como máximo, 5 jugadores por equipo, de los cuales obligatoriamente uno será el portero, cualquier jugador inscrito en el Acta del Partido, podrá actuar como portero o viceversa, sin limitaciones.  
No se permitirá el comienzo de un encuentro sin que uno de los equipos o ambos, tengan como mínimo de 5 (cinco) jugadores.  
Si uno de los equipos por cualquier circunstancia de las contempladas en las presentes reglas quedase reducido durante un encuentro a tres (3) o menos jugadores en el terreno de juego, los árbitros tomarán la decisión de suspender el partido.
- 5) Se permitirá un número indeterminado de sustituciones. Un jugador que haya sido reemplazado puede nuevamente volver al terreno de juego en sustitución de otro. Los cambios se tendrán que solicitar al juez árbitro.
- 6) Una sustitución debe observar las siguientes condiciones:

a) El jugador que sale del terreno lo debe hacer por la línea de banda en el sector llamado zona de sustituciones.

b) El jugador que entra al terreno debe hacerlo por la misma línea de zona de sustituciones, pero nunca antes de que el jugador que sale traspase completamente la línea de banda.

c) Un sustituto está sometido a la autoridad y jurisdicción del árbitro, sea o no llamado a participar en el encuentro.

d) La sustitución se completa cuando el sustituto entra al terreno de juego, momento en el cual se convierte en jugador, mientras que el jugador a quién reemplaza deja de serlo.

7) El guardameta podrá cambiar su puesto con cualquier otro jugador siempre y cuando el árbitro haya sido previamente avisado, y el balón no este en juego para realizar dicho cambio.

8) Firmar antes del inicio del encuentro o cuando sea requerido para ello, el acta del partido, certificando de ese modo que todos los jugadores de su equipo que estén inscritos en el acta se encuentran presentes en la cancha.

9) Solamente podrán estar en el banquillo el delegado, entrenador y los jugadores inscritos en el acta y estar debidamente uniformados.

10) Todos los equipos tienen la OBLIGACION de llevar el mismo uniforme, camiseta de idéntico color y con la numeración perfectamente visible en su parte posterior y comprendida del 1 al 20. No se podrá jugar quien no cumpla este requisito. Los capitanes llevarán un distintivo. OBLIGATORIAMENTE, que a simple vista destaque de los demás. No se admiten bermudas, ni pantalón largo a excepción del portero en este último caso. cuando los colores de los equipos adversarios sean similares, si no hay acuerdo anterior, el equipo nombrado en segundo lugar deberá cambiarlo. Será obligatorio el uso de espinilleras, debiendo éstas estar cubiertas por las medias.

### **REGLA III. ARBITROS**

1) Se designará un árbitro para dirigir cada partido. Sus competencias y el ejercicio de sus poderes, otorgado por las REGLAS DE JUEGO, empezará en el momento que entra al recinto donde se encuentra el terreno de juego y terminará una vez que lo abandone.

2) Durante el partido, su facultad de sancionar se extenderá a las infracciones cometidas durante una suspensión temporal del encuentro y cuando el balón esté fuera de juego. Su decisión de hecho en relación con el juego deberá ser definitiva, aún cuando se refiera al resultado del partido.

3) Su actuación se regirá por las siguientes reglas:

a) Aplicará las reglas.

b) Permitirá que el juego continúe y se abstendrá de castigar si el equipo contra el cual se ha cometido una infracción se beneficiara de una ventaja y sancionará la infracción cometida inicialmente si la ventaja prevista no es tal.

c) Tomará nota de todas las incidencias que ocurrieran antes, durante y después del partido.

d) Tendrá poder direccional cuando se cometan infracciones a las reglas, para interrumpir o suspender definitivamente el partido cuando lo estime necesario a causa de los elementos, de la intervención de los espectadores o por otros motivos. En tales casos, harán llegar un informe detallado de los hechos al organismo competente, en la forma y plazo determinados por los reglamentos.

e) Desde el momento que penetra en el terreno de juego, amonestará a todo jugador que observe conducta incorrecta y si reincide, lo descalificará. En tal caso, comunicará el nombre del culpable al organismo competente, en la forma y plazo estipulado en los reglamentos bajo cuya jurisdicción se celebrará el partido.

f) No permitirá que nadie, fuera de los jugadores, penetre en el terreno de juego sin su autorización.

g) Interrumpirá el juego si estima que algún jugador ha sufrido una lesión de importancia, permitiendo su asistencia sanitaria si dicho jugador lo estima necesario. En este supuesto, el jugador deberá ser sustituido por otro jugador suplente, pudiendo reintegrarse cuando el balón haya dejado de estar en el juego nuevamente. Si no fuera necesario asistir al jugador por no estimarlo preciso este último, el juego podrá reanudarse o seguir inmediatamente con independencia de la situación física del jugador. De esta norma quedan excluido los guardametas.

h) Descalificará del terreno de juego a todo jugador que en su opinión sea culpable de conducta violenta, juego brusco grave o si emplea actos lujuriosos o groseros.

i) Descalificará igualmente, sin previa advertencia, al jugador, técnico, entrenador o cualquier otra persona que intervenga en el partido, que mantenga actitudes atentatorias a la moral o antideportivas.

j) Dará la señal para reanudar el juego después de toda detención, excepto el saque de puerta, banda y córner.

k) Decidirá si el balón puesto a disposición para el partido responde a las exigencias de la Regla I.

l) La suspensión de un partido será competencia única del árbitro del encuentro.

#### **REGLA IV. DURACION DE UN PARTIDO**

1) El tiempo de duración de un partido es 50 (cincuenta) minutos reloj corrido, dividido en 2 (dos) tiempos de 25 (veinticinco) minutos cada uno, 5 (cinco) minutos de descanso entre ambos.

La duración de cualquiera de los períodos deberá ser prorrogada para permitir la ejecución de una penalidad máxima de un tiro libre sin barrera o de un doble penalti, una vez agotado el tiempo reglamentario.

Será permitido a los entrenadores y delegados acreditados y, en su defecto, a los capitanes de los equipos, la solicitud de 2 (dos) tiempos muertos, uno en cada período de juego, siendo de 1 (un) minuto de duración cada tiempo solicitado. No se podrán pedir tiempos muertos en los últimos 3 minutos del segundo periodo.

Las peticiones de tiempo sólo serán concedidas cuando el balón estuviese fuera de juego.

Los tiempos muertos, entran dentro de los 25 (veinticinco) minutos de juego.

## REGLA V. SAQUE DE CENTRO

### 1) AL INICIARSE EL PARTIDO. ( Saque de comienzo.)

a) La elección del campo y de saque de comienzo se sorteará mediante una moneda. El equipo favorecido por la suerte tendrá el derecho a escoger el campo en el que atacará en la primera parte del partido (efectuando el saque el equipo contrario).

b) A una señal de un árbitro, el juego comenzará con un saque de balón parado, es decir, con un puntapié dado al balón colocado en el suelo, en el centro del terreno, en dirección al campo contrario.

c) Todos los jugadores deberán estar situados en su propio campo. Los del equipo contrario a aquel que efectúe el saque de salida deberán estar al exterior del círculo 3 (tres) metros de radio del centro del terreno antes de que el balón esté en juego.

d) El balón estará en juego en el momento en que pierda contacto con el pie o manos del jugador que efectúe el tiro o el lanzamiento sin perjuicio de las excepciones que pudieran señalarse en esta Regla.

e) El jugador que efectúa el saque de salida no podrá jugar de nuevo el balón antes de que haya sido jugado o tocado por otro jugador.

f) Se podrá obtener gol directamente de un saque de salida.

### 2) DESPUES DE MARCADO UN TANTO.

El juego se reanudará de la misma forma antes indicada, haciendo el saque de salida un jugador del equipo contrario al que marcó el tanto.

### 3) DESPUES DEL DESCANSO.

Los equipos cambiarán de campo y el saque de salida lo efectuará un jugador contrario al que hizo el saque de comienzo.

**SANCION:** En caso de infracción a los puntos 1). 2) y 3) de esta Regla se repetirá el saque de salida, excepto si el jugador que hizo el saque volvió a jugar el balón antes de haber sido tocado o jugado por otro jugador. En este caso, se concederá al bando adversario un lanzamiento de banda en el lugar más próximo a la altura en que se cometió la falta.

### 4) DESPUES DE LAS INTERRUPCIONES TEMPORALES.

a) Para reanudar el partido después de una interrupción temporal del juego provocada por una causa no indicada en alguna de las Reglas, siempre que el balón no haya traspasado la línea de banda o de meta inmediatamente antes de la interrupción, el árbitro dejará caer al suelo el balón en el sitio que éste se encontraba en el momento de la interrupción, salvo cuando el balón se hallara en el interior del área de penalti, pues en este caso el balón deberá ser ejecutado sobre la línea de área, en el punto de esta línea más cercano al lugar donde se encontraba el balón el juego fue detenido.

## **REGLA VI. BALON EN JUEGO O FUERA DE JUEGO**

1) El balón estará fuera de juego cuando:

- a) Haya traspasado completamente una línea de banda o de meta, ya sea por tierra o por aire.
- b) El juego haya sido detenido por el árbitro.
- c) Haya golpeado el techo después de un despeje u otra acción. En este caso se repondrá el balón en juego con un saque de banda a favor del equipo contrario al que lanzó el balón, en el punto más cercano donde impactó en el techo.

2) El balón está en juego en todos los otros casos, desde el comienzo hasta el final del partido, incluso en los casos siguientes:

- a) Si vuelve al juego de rebote del travesaño o poste de meta.
- b) Si vuelve al juego después de haber tocado a los árbitros situados en el interior del terreno de juego.
- c) Mientras no adopten una decisión debido a una supuesta infracción a las Reglas de Juego.

## **REGLA VII. 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.

1) Cuando el balón atraviese las líneas laterales, sea por el suelo o por el aire, su retorno a la cancha se hará mediante un lanzamiento con las manos desde el lugar exacto donde salió el balón, en cualquier dirección y por un jugador del equipo contrario a aquel que lo tocó por última vez.

2) El jugador que ejecuta el lanzamiento debe hacerlo de frente a la cancha y con una parte de cada pie apoyada en el suelo y desde el lado de afuera de la línea lateral. El lanzador tendrá que usar ambas manos y lanzar el balón detrás de su cabeza hacia delante, debiendo tener los pies situados perpendicularmente a la línea de banda.

3) El balón estará en juego tan pronto haya entrado en el terreno de juego. El lanzador, sin embargo, no podrá tocarlo por segunda vez hasta que aquél no fuese tocado o jugado por otro jugador.

4) De un lanzamiento lateral no podrá ser logrado gol directamente. No será válido el gol resultante de un lanzamiento lateral hacia el interior del área contraria a menos que el balón haya sido jugado por un jugador excepto el portero.

**SANCION:**

a) Si el saque de banda no ha sido efectuado correctamente, será ejecutado por un jugador del equipo contrario.

b) Si el saque de banda es ejecutado desde otra posición que no sea el punto donde el balón pasó la línea de banda, será entonces efectuado por un jugador del equipo contrario.

c) Si el saque de banda no es realizado dentro de un tiempo de 4 (cuatro) segundos, una vez que el ejecutante ha tomado posesión del balón será lanzado por un jugador del equipo contrario.

d) Si el lanzamiento de banda es efectuado contra la portería contraria y el balón entra a gol después de haberlo tocado sólo el portero, se efectuará un lanzamiento de esquina contra el equipo defensor desde el lugar más cercano a donde entró el balón a gol.

e) Si el lanzamiento de banda es efectuado contra la portería propia y el balón entra sin haberlo tocado nadie, se efectuará un lanzamiento de esquina desde el lugar más cercano a donde penetró el balón en la portería.

f) Si se lanza un saque de banda contra la portería propia y el balón es tocado por cualquier jugador, incluido el portero, antes de entrar a gol, será válido el tanto.

### **REGLA VIII. SAQUE DE ESQUINA**

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

2) El lanzamiento de esquina será ejecutado por uno de los componentes del equipo atacante usando ambas manos y haciendo pasar el balón por encima de su cabeza, trayéndolo de atrás, antes de ejecutar el lance. Parte de los pies quedará apoyada en el suelo, del lado de fuera de cancha y el lanzador tendrá su frente vuelta hacia el vértice del ángulo formado por las líneas laterales y de fondo, en el punto en que se juntan.

3) No será válido el gol resultante de un lanzamiento de esquina, a menos que el balón haya sido tocado por un jugador, exceptuando el portero.

#### **SANCION:**

a) Si el saque de esquina no ha sido efectuado correctamente, será ejecutado un saque de meta por el equipo contrario.

b) Si el saque de esquina no es ejecutado dentro de un tiempo de 4 (cuatro) segundos, una vez que el ejecutante ha tomado posesión del balón, el árbitro marcará un saque de banda a favor del equipo contrario.

c) Si al alcanzar un saque de esquina el balón entra a gol habiéndolo tocado sólo el portero, se efectuará un saque de esquina desde el lugar más cercano por donde entró el balón a gol.

### **REGLA IX. SAQUE DE META**

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

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

1) El saque de meta lo realizará el guardameta poniendo el balón en juego únicamente con la mano, desde cualquier punto del interior del área de penalti.

2) Se considerará correcto el saque de meta cuando el balón haya salido del área de penalti. Todos los jugadores de ambos equipos exceptuando el guardameta del equipo que efectúa el saque, permanecerán fuera del área de penalti hasta que el balón esté en juego.

3) El portero podrá recibir el balón del compañero que recupere o controle el mismo en posesión de un contrario.

SANCION:

a) Si el balón traspasa la mitad del terreno de juego sin haber sido jugado o tocado por un jugador y sin haber tocado el piso, el árbitro marcará un saque de banda en favor del equipo contrario desde el punto sobre la línea de medio campo por donde traspasó el balón.

b) Si el balón es tocado o jugado por un jugador del equipo del guardameta que ejecuta el saque de meta o por un jugador contrario, en el interior del área de penalti del guardameta, el saque de meta deberá repetirse.

c) Si el balón no es puesto en juego en un tiempo máximo de 4 (cuatro) segundos desde el momento en que el portero, encontrándose dentro del área se halle en posesión del balón, será marcado un saque de banda a favor del equipo contrario.

d) El guardameta no podrá volver a tocar el balón dentro o fuera de su área, en su media cancha un máximo de 4 (cuatro) segundos, hasta que éste venga directamente de un jugador contrario o le sea devuelto por el jugador de su equipo tras una recuperación de balón procedente de un contrario.

## REGLA X. FALTAS E INFRACCIONES

### 1) FALTAS TECNICAS.

Se consideran faltas técnicas:

a) Dar o intentar dar una patada a un adversario.

b) Poner una zancadilla a un contrario, hacerlo caer o intentarlo, sea por medio de la pierna o agacharse delante o detrás de él.

c) Saltar o tirarse sobre un adversario.

d) Cargar violentamente o de forma peligrosa a un adversario.

e) Cargar por detrás a un adversario que no hace obstrucción.

f) Golpear o intentar golpear a un contrario o escupirlo.

g) Sujetar a un contrario o impedirle la acción.

h) Empujar a un contrario con las manos o los brazos.

i) Cargar a un contrario con el hombro sin disputar el balón.

j) Jugar el balón, es decir, llevarlo, golpearlo o lanzarlo con la mano o el brazo separados del cuerpo, o intencionadamente con el brazo o mano pegados al cuerpo, excepto cuando lo efectúe el guardameta dentro de su propia área de penalti.

k) Se considera falta técnica el hecho de deslizarse para tratar de jugar el balón que está en **posesión y siendo jugado** por un contrario. No será falta el interceptar la trayectoria del balón en un pase o tiro de un adversario. El portero **SI** podrá deslizarse dentro de su área. Fuera de ella será considerado como un jugador.

#### SANCION :

a) Se castigará con un tiro libre, concedido al equipo contrario en el lugar donde fue cometida la infracción, excepto si se aplica la ley de la ventaja, en cuyo caso, también se anotará la correspondiente falta acumulativa cuando termine la jugada. Si se estimase peligrosidad o voluntariedad, llevará implícita la tarjeta AMARILLA o AZUL.

b) Si fuera un jugador del equipo defensor quien cometiera una de estas diez faltas dentro de su área de defensa de seis metros, será castigado con penalti.

#### TAMBIEN SE CONSIDERAN FALTAS TECNICAS:

k) Jugar de forma estimada peligrosa por los árbitros, por ejemplo, intentar quitar el balón de las manos al portero contrario.

l) Obstruir intencionadamente a un contrario, sin jugar el balón, esto es correr entre el mismo y el balón.

m) Levantar los pies para chutar hacia atrás (bicicleta) o chutar el balón sin intención de jugarlo, alcanzando a un contrario o amenazando alcanzarle peligrosamente.

n) Cargar al portero, salvo que éste se encuentre fuera de su área.

o) Emplear a juicio de los árbitros juego peligroso (plantillazos, levantar el pie a la altura del busto, etc.).

#### SANCION:

a) Se castigará con tiro libre y falta acumulativa, concedido al equipo contrario en el lugar donde fue cometida la infracción, excepto si se aplica la ley de la ventaja, en cuyo caso también se anotará la correspondiente falta acumulativa cuando termine la jugada. Si se estimase peligrosidad o voluntariedad, llevará implícita la tarjeta AMARILLA o AZUL.

b) Si la infracción se comete dentro del área, el tiro se efectuará desde fuera del área, en el punto más próximo al lugar en que se cometió la falta.

#### 2) FALTAN PERSONALES

Se consideran faltas personales cometidas por los jugadores:

a) Obstruir una jugada prendiendo o sujetando el balón con los pies, o evitando e impidiendo con su cuerpo el movimiento del balón, a excepción del guardameta cuando esté caído en el suelo dentro de su área.

Pisar o retener el balón cualquier jugador por tiempo superior a 4 segundos.



b) Tocar el balón el ejecutor de un lanzamiento lateral, de esquina, de tiro libre o penalti, antes que otro jugador lo haga.

c) Demorar más de 4 segundos para reponer el balón en juego en la ejecución de un tiro libre, penalti, saque de banda, saque de esquina, saque de meta y doble penalti.

d) Tocar el balón estando en juego un jugador que no está debidamente equipado.

e) Permanecer el balón más de cuatro segundos dentro del área de meta propia estando en juego el mismo.

f) En el lanzamiento del penalti, doble penalti o tiro sin barrera tocar el balón un compañero del ejecutor, antes que sea rechazado por el portero o la portería, o que el balón se detenga antes de entrar en el área, o que el lanzamiento no sea ejecutado hacia portería.

g) Traspasar el balón la línea divisoria del medio campo al efectuar el portero un saque de meta o lanzamiento desde el interior de su área, a menos que el balón haya tocado en el suelo (fuera de su área) en su propia mitad de terreno de juego, o sea tocado por cualquier jugador situado en la propia media cancha correspondiente al portero.

**h) CESION AL PORTERO.-**

El portero puede recibir el balón de un compañero si :

- Traspasó el balón el medio del campo. (Pero **no** puede tocarlo o controlarlo con la mano)
- En recuperación del balón. (Pero **no** puede tocarlo o controlarlo con la mano)
- De saque de banda. (Pero **no** puede tocarlo o controlarlo con la mano)
- De saque de esquina (Pero **no** puede tocarlo o controlarlo con la mano)

El portero puede controlar el balón con la mano siempre :

- Que venga de un contrario.
- Que venga de un compañero y se lo ceda con cualquier parte del cuerpo que no sea el pie.

Se considerará **falta personal y acumulativa**, el hecho de elevar el balón **intencionadamente** con el pie para cederlo al portero con otra parte del cuerpo.

**SANCION:**

a) Todas estas infracciones serán castigadas con el cambio de posesión del balón al equipo contrario, que lo repondrá en juego mediante un saque de banda desde el punto más cercano donde ocurrió la infracción.

Además el apartado "**h**" llevará implícita la anotación como falta acumulativa.

**3) FALTAS DISCIPLINARIAS**

Son infracciones consideradas como faltas de disciplina:

**A) JUGADORES.**

1) En la sustitución, entrar en el terreno antes de que salga el jugador sustituido o incorporarse al juego por un lugar indebido.

2) Demostrar con palabras o actos su disconformidad con las decisiones del árbitro.

3) Infringir de forma persistente las Reglas de Juego.

- 4) Ser culpable de conducta incorrecta o antideportiva.
- 5) Cambiar su número de camiseta sin avisar al juez de mesa o a los árbitros.
- 6) Dirigirse a los árbitros, juez de mesa o público para reclamar o discutir. Solo podrá dirigirse al árbitro el capitán de forma correcta y respetuosos.
- 7) Demorarse más de cuatro segundos en los saques que se efectúen desde el centro del terreno de juego.

#### B) TECNICOS Y ENTRENADORES

1) Entrar en la cancha de juego para dar instrucciones a sus jugadores o socorrerles en caso de accidente sin la autorización arbitral. La facultad de los técnicos y entrenadores para dar instrucciones a sus jugadores, no les autoriza a ingresar en la cancha de juego, pero sí a permanecer de pie y con movilidad en la zona autorizada al efecto, siempre que no impidan la visión del cronometrador.

2) Dirigirse irrespetuosamente a los árbitros, juez de mesa, adversarios o público. Solo podrá dirigirse al árbitro el entrenador de forma correcta y respetuosa.

#### SANCION:

a) Las infracciones consideradas como faltas de disciplina, serán castigadas con falta acumulativa y tarjeta de amonestación, y en caso de ser reincidente, será decretada su descalificación o expulsión definitiva del partido.

b) Si el partido fuera detenido para aplicar la sanción de amonestación, descalificación o expulsión, será reiniciado con un bote neutral en el lugar más cercano a donde se produjo la infracción.

c) La interrupción del partido nunca deberá beneficiar al club infractor, debiendo permitir el árbitro la continuación de la jugada y, a su conclusión, aplicar medidas disciplinarias.

d) El jugador será objeto de expulsión del terreno de juego si en opinión de los árbitros:

- 1) Es culpable de conducta violenta.
- 2) Es culpable de juego brusco grave.
- 3) Utiliza propósitos injuriosos o groseros
- 4) Reacciona con acciones o palabras a alguna agresión sufrida.

e) Si el partido fuera interrumpido por motivo de descalificación o expulsión de un jugador y si sus razones no caracterizaran otra infracción capitulada en el texto propio de estas Reglas de Juego será reiniciado con la ejecución de un bote neutral en el lugar más cercano a donde se produjo la infracción.

#### C) COMPONENTES DEL BANQUILLO

- 1) Interrumpir el normal desarrollo del juego, con la finalidad de sacar provecho del lance.

#### SANCION:

Se castigará con falta acumulativa, lanzamiento de doble penalti contra el equipo infractor y tarjeta **AZUL** al jugador.

#### REGLA XI. FALTAS ACUMULATIVAS

1) Serán consideradas como FALTAS ACUMULATIVAS todas las faltas técnicas, y disciplinarias capituladas en la Regla X. Todas las faltas acumulativas de equipo son de anotación obligatoria en el acta del partido.

2) Las faltas técnicas se sancionarán con un tiro libre, mediante el cual podrá directamente marcarse un gol, excepto si se aplica la ley de la ventaja. Las faltas personales serán sancionadas con saque de banda.

3) Cada uno de los equipos podrá, en cada uno de los períodos de juego, incurrir en 5 (cinco) FALTAS ACUMULABLES con derecho a formación de barrera de jugadores.

4) Cuando se señale una falta sancionada con tiro libre con derecho a formación de barrera, el árbitro ordenará con el silbato la ejecución del mismo, disponiendo el jugador desde ese momento de cuatro segundos para sacar o solicitar la distancia reglamentaria de la barrera.

5) En la ejecución de un tiro libre, si fuere solicitada la distancia de la barrera por el lanzador, ningún jugador del equipo contrario podrá aproximarse a menos de 5 (cinco) metros del balón hasta que el mismo esté en juego. Si un jugador del equipo adversario no respetase esta distancia antes de ser realizado el saque de dicha falta, deberán los árbitros retrasar la ejecución de dicha falta hasta que sea observada la Regla. Esta infracción permite a los árbitros advertir al jugador, amonestarle y en reincidencia incluso descalificarle del partido.

6) En caso de ser concedido un tiro libre al cuadro defensor, dentro de su propia área de meta, el portero no podrá recibir el balón en las manos. El balón deberá ser chutado más allá del área de meta, y si esta parte de la Regla no fuese cumplida, el tiro será repetido, advirtiendo al infractor.

7) Cuando ocurra la 5ª (quinta) falta acumulativa de un equipo, los árbitros avisarán al portero como al banquillo infractor de esta circunstancia.

8) A partir de la señalización de la 6ª (sexta) falta acumulativa de equipo incluida esta, todas las faltas que se sancionan con tiro libre y que se produzcan a una distancia superior a 10 (diez) metros de la línea de fondo de la portería del infractor; excepto si se aplica la Ley de la Ventaja; se lanzarán desde la línea de doble penalti, sin barrera. En estos lanzamientos, a excepción del portero del equipo infractor, y el lanzador de los jugadores, tanto atacantes como defensores, 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 (cinco) metros del balón y no podrán obstaculizar al jugador que ejecute el tiro libre, debiendo permanecer fuera de la zona de carrera del mismo. Ningún jugador podrá cruzar dicha línea imaginaria hasta que el balón sea golpeado y entre en movimiento. El lanzamiento deberá consistir en todo caso en un tiro hacia la portería del equipo infractor con intención de conseguir gol, sin que ningún otro jugador pueda tocar el balón, antes de que éste hubiese sido tocado por el portero o rechazado por la portería.

9) Si las faltas se produjeran a una distancia inferior a 10 (diez) metros, se reanuda el juego desde el punto en que se cometieron y todas serán sin barrera, pudiendo optar cualquier jugador del equipo lanzador por tirar desde el punto donde se cometió la misma o desde el punto de doble penalti, y en este caso se deberá cumplir lo estipulado en el punto anterior (8). En ambos casos, a excepción del portero del equipo infractor, y el lanzador, los jugadores, tanto atacantes como defensores, 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 cinco metros del balón y no podrán obstaculizar al jugador que ejecute el tiro libre, debiendo permanecer fuera de la zona de carrera del mismo. Ningún jugador podrá cruzar dicha línea imaginaria hasta que el balón sea golpeado y entre en movimiento. El lanzamiento deberá consistir en todo caso en un tiro hacia la portería del equipo infractor con intención de conseguir un gol, sin que ningún otro jugador pueda tocar el balón, antes de que éste hubiese sido tocado por el portero o rechazado por la portería.

10) En los lanzamientos de doble penalti y tiro sin barrera, el portero deberá estar situado a una distancia no inferior a 5 (cinco) metros del balón, y siempre dentro de su área.

11) El ejecutor del tiro de doble penalti deberá ser debidamente identificado.

12) Las faltas acumulativas se anotarán y ejecutarán por el orden cronológico que se produzcan.

#### SANCION :

a) Todo jugador, atacante o defensor, que penetre en la zona del terreno de juego comprendida entre el punto de lanzamiento y la línea de fondo desde el pitido del árbitro hasta que el balón sea puesto en juego, será advertido mostrándosele la tarjeta amarilla y falta acumulativa al equipo.

b) Si el jugador infractor fuese un defensor y del resultado del tiro se diera gol, éste será válido por aplicación de la ley de la ventaja, se mostrará tarjeta amarilla al jugador defensor y falta acumulativa al equipo.

c) Si el jugador infractor fuese un atacante y del resultado del tiro se diese gol, éste será invalidado, se mostrará tarjeta amarilla a este jugador, falta acumulativa al equipo y sacándose de meta.

d) En el lanzamiento de doble penalti, todo jugador, que penetre en la zona de doble penalti desde el pitido del árbitro hasta que el balón sea puesto en juego, será advertido mostrándosele la tarjeta amarilla y falta acumulativa al equipo.

### **REGLA XII. PENALTI.**

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

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

1) El ejecutor del tiro de penalti deberá ser debidamente identificado.

- 2) El guardameta deberá permanecer sobre su propia línea de meta, pudiendo desplazarse a través de ella (movimiento lateral) hasta que el balón esté en juego.
- 3) Los jugadores, excepto el ejecutor de dicho penalti, estarán situados fuera del área de penalti a 5 (cinco) metros del punto de penalti en una línea imaginaria paralela a la línea de fondo.
- 4) El ejecutor del tiro de penalti, golpeará el balón hacia delante. No volverá a jugar el balón hasta que el esférico haya tocado el portero u otro jugador. El balón estará en juego en el momento en que es golpeado y se pone en movimiento.

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

SANCION:

- a) Si un jugador del equipo defensor infringe esta Regla de Juego:
  - 1) Si no se marca un gol, se ejecutará nuevamente el tiro.
  - 2) Si se marca un gol, no se repetirá el tiro.
- b) Si un jugador del equipo que ejecuta el tiro infringe esta Regla de Juego:
  - 1) Si se marca un gol, se ejecutará nuevamente el tiro.
  - 2) Si no se marca un gol, no se repetirá el tiro.
- c) Si el ejecutor del tiro infringe esta Regla de Juego, después de que el balón esté en juego:
  - 1) Se concederá un saque de banda a favor del equipo contrario, que se lanzará desde el lugar más próximo a donde se cometió la falta .

DEPORTES OCIO CULTURA

\*\*\*\*\*

DOC