

**LIGA DE EMPRESAS**

**TEMPORADA 2010 – 2011**

**REGLAS DE**

**JUEGO**

**FÚTBOL SALA**

# INDICE

| <b>Título</b>                             | <b>Página</b> |
|---|---------------|
| I. EL TERRENO DE JUEGO .....              | 03            |
| II. EL BALON .....                        | 06            |
| III. NUMERO DE JUGADORES .....            | 06            |
| IV. EQUIPACION DE JUGADORES .....         | 07            |
| V. EL ARBITRO .....                       | 08            |
| VI. JUEZ DE MESA .....                    | 09            |
| VII. DURACIÓN DEL PARTIDO .....           | 10            |
| VIII. SAQUE DE SALIDA .....               | 11            |
| IX. BALON EN JUEGO O FUERA DE JUEGO ..... | 12            |
| X. TANTO MARCADO .....                    | 13            |
| XI. SAQUE DE BANDA .....                  | 13            |
| XII. SAQUE DE ESQUINA .....               | 14            |
| XIII. SAQUE DE META .....                 | 15            |
| XIV. FALTAS E INFRACCIONES .....          | 16            |
| XV. FALTAS ACUMULATIVAS .....             | 20            |
| XVI. PENALTI .....                        | 22            |

# REGLA I. EL TERRENO DE JUEGO

## 1.- DIMENSIONES

- a) El terreno de juego será un rectángulo de una longitud de 40 (cuarenta) metros y de una anchura de 20 (veinte) metros. Excepcionalmente, se podrá autorizar una variación en más o menos sobre dichas medidas de un máximo de 2 (dos) metros.
- b) Se recomienda que haya un área de seguridad que debe rodear los límites exteriores del terreno de juego. En los partidos internacionales los márgenes de seguridad deberán ser como mínimo de 1 (un) metro desde las líneas de banda y de 2 (dos) metros en las líneas de fondo.

## 2.- MODO DE MARCARLO

El terreno de juego se marcará, según el plano, con líneas visibles de una anchura de 8 (ocho) centímetros. Las líneas más largas que delimitan el terreno de juego se llaman líneas de banda y las más cortas líneas de meta. A través de la anchura del terreno, se trazará en la mitad una línea de medio campo. El centro del terreno se marcará claramente con un punto alrededor del cual se trazará un círculo de 3 (tres) metros de radio.

## 3.- AREA DE PENALTI

- a) Estará delimitada por tres líneas. Una línea recta de 3 (tres) metros de longitud paralela a la línea de portería, trazada a una distancia de 6 (seis) metros de esta. Las otras dos líneas serán las dos curvas resultantes del trazado de dos circunferencias de 6 (seis) metros de radio, con el centro en la base de cada uno de los postes de la portería, las cuales unirán los extremos de la anterior línea paralela a la línea de fondo.

## 4.- PUNTO DE PENALTI

- a) A una distancia de 6 (seis) metros del centro de cada una de las porterías, medidos en una línea imaginaria que uniría los centros de ambas, se marcarán dos círculos de 10 (diez) centímetros de radio, que se llamarán puntos de penalti y desde donde se lanzarán los mencionados castigos.
- b) **Doble penalti.** A una distancia de 12 (doce) metros del centro de cada una de las porterías medidos en una línea imaginaria que uniría los centros de ambas, se marcarán dos líneas de 10 centímetros de largo, que se llamarán punto de doble penalti y desde donde se lanzarán los mencionados castigos.

- c) De igual manera, pero a una distancia de 9 (nueve) metros desde el centro de cada una de las porterías se marcará el punto denominado de castigo para las categorías de benjamín y alevín.
- d) **Zona de doble penalti.** Estará delimitada por dos líneas imaginarias paralelas a la banda, iniciándose a la misma altura del punto de doble penalti o castigo y a una distancia lateral de este de 5 (cinco) metros hasta la línea de medio campo. Esta zona no podrá ser invadida, en los lanzamientos de doble penalti o castigo, por ningún jugador del equipo infractor.

## 5.- ZONA DE SUSTITUCIONES

- a) Sobre la línea de banda del lado donde están los bancos de suplentes y perpendicularmente a ella, se trazaran dos líneas de 80 (ochenta) centímetros de largo (quedando 40 cms. al interior del terreno de juego y 40 cms. al exterior) a una distancia de 3 (tres) metros de un lado y del otro de la línea del medio del campo. En el espacio situado entre el medio campo y la línea de sustituciones de su banquillo, deberán salir y entrar los jugadores cuando se produzca una sustitución.
- b) El espacio situado desde cada una de estas líneas hasta el final de cada uno de los banquillos será la zona utilizada por los entrenadores para instrucción de los jugadores en los tiempos muertos (si están contemplados en la normativa de competición).

## 6.- LAS METAS

- a) En el medio de cada línea de meta, se colocarán las porterías no sujetas al suelo, que estarán formadas por dos postes verticales, separados 3 (tres) metros entre sí por su lado interior, y unidos en sus extremos superiores por un travesaño horizontal cuyo borde interior estará a 2 (dos) metros del suelo. La anchura y grosor de los postes y travesaños serán de 8 (ocho) centímetros: Los postes y el travesaño deberán tener la misma anchura.
- b) Se deberán enganchar redes en los postes por detrás de la portería, sujetas por la parte posterior e inferior a tubos encorvados o algún soporte adecuado de aguante.
- c) Las caras de los postes y travesaños estarán pintadas en dos colores alternativos, que se distingan claramente del suelo y del campo, generalmente en blanco y en rojo. En los dos ángulos superiores de unión de postes y travesaños, cada franja de pintura debe medir 28 (veintiocho) centímetros y ser del mismo color. El resto de las franjas serán de 20 (veinte) centímetros.

## **7.- SUPERFICIE DE JUEGO**

- a. La superficie del terreno de juego deberá ser lisa y libre de asperezas, y de parquet, caucho, madera o linóleo.

## **8.- LUGAR PARA LA MESA DEL ANOTADOR CRONOMETRADOR**

Las canchas de juego dispondrán obligatoriamente, en sitio central e inaccesible a los espectadores, de una mesa y sillas donde puedan ejercer sus funciones el Anotador-Cronometrador y el representante del Colegio Arbitral si lo hubiere. Estará situada a una distancia de un metro de la línea lateral como mínimo.

## **9.- LUGAR PARA JUGADORES RESERVAS, TÉCNICOS, MÉDICOS Y AUXILIARES DE EQUIPO**

Serán fijados en lugares distintos y apropiados, situados en los márgenes laterales, de manera inaccesible a los espectadores. Deberán guardar una distancia nunca inferior a 3 (tres) metros de cada lado de la mesa del Anotador-Cronometrador. Tendrá preferencia para elegir lugar para todo el encuentro e equipo organizador.

Ninguno de los componentes del banquillo podrá acercarse a menos de tres metros de la mesa de anotadores. A estos solo podrá dirigirse el Entrenador o Delegado del equipo, o segundo entrenador en caso de descalificación del primero, debidamente acreditado al efecto y en los momentos que autorizan las presentes reglas.

## **10.- MARCADORES**

Deberán existir en condiciones de perfecta visibilidad, para el juez de mesa, jugadores y público en general, un marcador-cronometrador donde constará el tiempo que resta para la conclusión del encuentro y donde se vayan anotando los goles válidos a medida que se originen.

## **11.- ALTURA LIBRE DE OBSTÁCULOS**

En los partidos en que reglamentariamente se determine, será obligatoria la utilización de Sala o Pabellón cubierto, el cual deberá tener una altura mínima admisible libre de obstáculos de 6 (seis) metros.

## **12.- HOMOLOGACIÓN**

Aquellos terrenos de juego que no cumplan los anteriores requisitos, deberán ser expresamente homologados por la entidad organizadora de cada competición para la celebración de encuentros de la misma.

### **REGLA II. BALON DE JUEGO**

1. Los balones que se utilicen en los partidos deberán ser de la marca y modelo designado dentro de sus competencias por la Confederación Nacional de fútbol Sala o la Federación Gallega de Fútbol Sala como balón oficial y en su caso por la entidad organizadora de cada competición, la cual habrá de tener dos balones dispuestos para el juego, debidamente controlado por el árbitro. En este caso el balón designado por la entidad organizadora será el MIKASA SWL 337 (SIZE 4), siendo obligatorio que cada equipo que se presente a jugar disponga de este balón, el cual se exigirá para poner en juego en caso de que ocurra cualquier anomalía con los balones dispuestos por la entidad organizadora.
2. El balón tendrá una circunferencia comprendida entre 59 (cincuenta y nueve) y 61 (sesenta y uno) centímetros, y su peso al comienzo del encuentro será entre 410 (cuatrocientos diez) y 430 (cuatrocientos treinta) gramos, para todas las categorías, excepto Benjamín y Alevín tanto masculino como femenino, que será entre 53 (cincuenta y tres) y 55 (cincuenta y cinco) centímetros de diámetro y un peso entre 380 (trescientos ochenta) y 390 (trescientos noventa) gramos.
3. Dejándolo caer desde una altura de 2 (dos) metros, no podrá botar mas de 30 (treinta) centímetros en el primer bote, 10 (diez) centímetros en el segundo y el tercero no deberá botar.
4. El balón no puede ser cambiado durante el partido sin la autorización del arbitro, aunque los capitanes respectivos de los equipos podrán proponer la sustitución de un balón defectuoso, resolviendo el arbitro al respecto.

### **REGLA III. NUMERO DE JUGADORES**

1. El partido será jugado por dos equipos compuestos cada uno por un máximo de 5 (cinco) jugadores, de los cuales uno jugará de guardameta.

Las normas de cada competición determinarán el numero mínimo de jugadores presentes en el terreno de juego que sea necesario para poder iniciar un partido, en este caso 4 jugadores (3 de campo y 1 portero).

En el caso de que por cualquier circunstancia un equipo quedase reducido a 3 (tres) jugadores durante el transcurso del partido, el arbitro decretará por finalizado el mismo manteniendo el resultado que refleje el marcador en ese caso de ser desfavorable, sin embargo si el marcador en ese momento le fuese favorable le dará el partido por perdido por el tanteo de 2-0.

2. El numero máximo de jugadores inscritos en acta será de 12 (doce).
3. Se permitirá un numero indeterminado de sustituciones. Un jugador que haya sido reemplazado, puede nuevamente volver al terreno de juego en sustitución de otro. Para efectuar una sustitución, debe ser avisado el juez de mesa.
4. 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 quien se reemplaza deja de serlo.
  - e. Las sustituciones serán volantes, sin necesidad de parar el juego, excepto la del portero.
5. El guardameta podrá cambiar su puesto con cualquier otro jugador siempre y cuando el arbitro o juez de mesa haya sido previamente avisado, deteniéndose el juego para realizar dicho cambio.

#### **REGLA IV. EQUIPACION DE LOS JUGADORES**

1. No será permitido al jugador el uso de cualquier objeto considerado por el árbitro peligroso para la práctica de este deporte.
2. El equipo usual de un jugador estará compuesto por camiseta de manga corta o larga, pantalón corto, medias y calzado. En lo que respecta al calzado, se permitirá solamente el uso de zapatillas de lona o cuero blando, con suela de goma u otro material similar. El empleo de calzado es obligatorio.

3. Usarán obligatoriamente en las espaldas de las respectivas camisetas números de 15 (quince) a 20 (veinte) centímetros de alto, comprendidos del 1 (uno) al 12 (doce), siendo también obligatoria la diferenciación del color entre el número y la camiseta. El número del dorsal deberá figurar también en la parte delantera del uniforme, en la camiseta o en el pantalón, aunque en menor tamaño.
4. El guardameta está autorizado a utilizar pantalón largo. Así mismo, deberá emplear colores que lo distingan de los demás jugadores y del árbitro.
5. El jugador que no se presente debidamente equipado será retirado temporalmente de la cancha de juego. Solo podrá retornar a la misma una vez verificadas por el arbitro las condiciones normales de su indumentaria.

## **REGLA V. EL ARBITRO**

1. Se designará un árbitro para dirigir cada partido. Sus competencias y el ejercicio de sus poderes, otorgados por las REGLAS DE JUEGO, empezarán 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 partido y cuando el balón este fuera de juego. Su decisión de hecho en relación con el juego deberá ser definitiva, en tanto se refiere al resultado del partido.
3. Su actuación se regirá por las siguientes reglas:
  - a. Aplicará las reglas
  - b. Se abstendrá de castigar casos en que, si lo hicieran, estimasen favorecer a quien hubiese cometido la falta.
  - c. Tomará nota de todas las incidencias que ocurriesen antes, durante y después del partido, procediéndolas a anotar en el acta correspondiente para así poder sancionar al infractor.
  - d. Tendrá poder discrecional cuando se comentan infracciones a las reglas, para interrumpir o suspender definitivamente el partido cuando lo estimen necesario a causa de los elementos, de las intervenciones 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 penetre al 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 celebra el partido.
- f. No permitirán que nadie, fuera de los jugadores, penetre en el terreno de juego sin su autorización.
- g. Interrumpirán el juego si estiman 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 al partido cuando el balón haya dejado de estar en juego nuevamente. Si no fuere 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 excluidos 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 injuriosos o groseros.
- i. Descalificará igualmente, sin previa advertencia, al jugador, técnico, entrenador, o cualquier otra persona que intervenga en el partido, que mantengan actitudes atentatorias a la moral o antideportista.
- j. Cuando marque una falta, designará la infracción, ordenando en caso de faltas acumulativas los respectivos registros en el acta por el juez de mesa.
- k. Dará la señal para reanudar el juego después de toda detención, excepto en saque de puerta, banda y saque de esquina.
- l. Decidirá si el balón puesto a disposición para el partido responde a las exigencias de la Regla II.

## **REGLA VI. JUEZ DE MESA**

Se designará un Juez de Mesa cuyas funciones serán las de anotador-cronometrador, teniendo a su cargo los siguientes deberes:

- 1. Anotar en el acta de encuentro el número de camiseta de los jugadores participantes, las faltas técnicas, personales y acumulativas, los goles conseguidos legalmente, los jugadores marcadores de tantos, las amonestaciones, descalificaciones y expulsiones, los tiempos muertos (si los hubiere) y todo lo relacionado con el juego indicado por el árbitro.

2. Avisar, usando un silbato o señal acústica diferente en sonido al silbato del arbitro, del término de los tiempos de juego, con un toque fuerte y prolongado.
3. Señalar la consignación en cada período de la quinta falta de equipo, con el fin de que se proceda a la sanción de tiro libre sin barrera, o de doble penalti, a partir de la siguiente, excepto si se aplica la Ley de Ventaja, en cuyo caso, también se anotará la correspondiente falta acumulativa cuando termine la jugada.
4. Medir el tiempo de juego por medio de un cronómetro, encargándose de:
  - a. Poner el mismo en funcionamiento a partir del momento en que el balón pierda contacto con las manos o pies del ejecutante.
  - b. Parar el cronometro cuando lo determine el árbitro, poniéndolo nuevamente en marcha una vez que el balón este en juego.
5. Revisar las fichas o documentos de todos los participantes en el juego para la supervisión del árbitro.
6. Resolver, a petición del árbitro, cualquier duda que le pueda surgir al mismo sobre cualquier jugada o infracción que se haya producido dentro o fuera de la cancha de juego.
7. Informar al árbitro de las infracciones cometidas por los jugadores que se encuentran en el banquillo y de las sustituciones mal realizadas.

## **REGLA VII. DURACIÓN DE UN PARTIDO**

1. El tiempo de duración de un partido es de 40 (cuarenta) minutos cronometrados, divididos en 2 (dos) períodos de 20 (veinte) minutos cada uno, con 10 (diez) minutos de descanso entre ambos, excepto en las categorías Cadete e Infantil femenino y Alevín y Benjamín tanto masculino como femenino, que será de 30 (treinta) minutos cronometrados.

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

2. La Organización podrá variar la duración de los partidos y el descanso de los mismos, con carácter excepcional y en general por cuestiones derivadas de horario. Así mismo podrá variar durante la jornada el lugar de celebración de los encuentros por motivos de fuerza mayor.

## **REGLA VIII. SAQUE DE SALIDA**

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

- a) La elección de campo y del saque de comienzo, se sorteará mediante una moneda. El equipo favorecido por la suerte tendrá el derecho a escoger entre cual sea su campo o efectuar el saque de comienzo.
- b) A una señal del arbitro, el juego comenzará con un saque a 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 de 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 del jugador que efectúe el tiro o lanzamiento, sin perjuicio de las excepciones que pudieran señalarse en esta Reglas.
- e) El jugador que ejecuta el saque de salida no podrá jugar de nuevo el balón antes de haya sido jugado o tocado por otro jugador.
- f) No se podrá obtener gol directamente de un saque de salida.

### 2) DESPUÉS DE MARCADO UN TANTO

- a) El juego se reanuda de la misma forma antes indicada, haciendo el saque de salida un jugador del equipo contrario a que marcó el tanto.

### 3) DESPUÉS DEL DESCANSO

Los equipos cambiarán de campo y el saque de salida lo efectuará un jugador del equipo 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) DESPUÉS 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 arbitro dejará caer al suelo el balón en el sitio en que este 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 al suelo deberá ser ejecutado sobre la línea de área, en el punto de esta línea más cercano al lugar donde se encontraba el balón cuando el juego fue detenido.
- b) En este supuesto, se considerará en juego el balón desde el momento que haya tocado el suelo. Si el balón puesto en juego de esta manera traspasa una línea de banda o de meta antes de haber sido tocado por un jugador, el arbitro repetirá el balón al suelo. Ningún jugador podrá jugar el balón antes de que este haya tocado el suelo. Si no fuera así, el arbitro repetirá el saque.

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

#### 1) El balón estará fuera de juego cuando:

- a) Haya traspasado completamente una línea de banda o meta, ya sea por tierra o por aire.
- b) El juego haya sido detenido por un arbitro.
- 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 impacto 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 postes de meta.
- b) Si vuelve al juego después de haber tocado al árbitro situado en el interior del terreno de juego.

- 3) A estos efectos, las líneas pertenecen a las zonas que delimitan.

Como consecuencia, las líneas de banda y meta forman parte del terreno de juego.

## **REGLA X. TANTO MARCADO**

- 1) Salvo las excepciones previstas en estas Reglas, se ganará un tanto cuando el balón haya traspasado totalmente la línea de meta entre los postes y por debajo del travesaño, sin que haya sido llevado, lanzado o golpeado intencionadamente con la mano o brazo por cualquier jugador del equipo atacante. Todo esto siempre del tiempo reglamentario de juego, por lo tanto, una jugada en la que un balón que venga por aire o rodando por tierra hacia portería y que no haya traspasado totalmente la línea de meta dentro del tiempo reglamentario, quedará completamente anulada, aunque el balón termine dentro del marco.
- 2) El equipo que haya marcado el mayor número de tantos ganará el partido. Si no se hubiese marcado ningún tanto o si ambos equipos hubieran logrado el mismo número de ellos, el partido se considerará empatado.

## **REGLA XI. SAQUE DE BANDA**

- 1) Cuando el balón atravesase enteramente 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 le 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 desde detrás de su cabeza hacia delante, debiendo tener los pies situados perpendicularmente a la línea de banda.
- 3) El balón estará en juego así que fuese lanzado. 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 5 (cinco) 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 penetra en la misma sin haberlo tocado nadie, se lanzará un saque de meta.
- E. Si el lanzamiento de banda es efectuado contra la portería contraria y el balón entra a gol después de haberlo tocado solo el portero, se efectuará un lanzamiento de esquina contra el equipo defensor desde el lugar más cercano a donde entró el balón a gol.
- F. 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.
- G. 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 XII. SAQUE DE ESQUINA**

- 1) Cuando el balón traspase enteramente la línea de fondo, excluida la parte comprendida 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 la 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 es ejecutado correctamente, será ejecutado un saque de meta por el equipo contrario.
- B. Si el saque de esquina no es ejecutado dentro de un periodo de 5 (cinco) segundos, una vez que el ejecutante ha tomado la posesión del balón, el árbitro marcará un saque de banda a favor de equipo contrario.
- C. Si al lanzar un saque de esquina el balón entra a gol habiéndolo tocado solo el portero se efectuará un saque de esquina desde el lugar más cercano por donde entró el balón a gol.

## **REGLA XIII. SAQUE DE META**

- 1) Cuando el balón en su totalidad haya traspasado la línea de meta, excluida la parte comprendida entre el travesaño y los postes del marco, ya sea por tierra o por aire, habiendo sido jugado en último término por un jugador del equipo atacante, será concedido un saque de meta.
- 2) El saque de meta lo realizará el guardameta, poniendo el balón en juego únicamente con la mano, desde el interior del área de penalti.
- 3) Se considerará correcto el saque de meta cuando el balón haya salido del área de penalti. Los jugadores del equipo contrario, deberán quedarse fuera del área de penalti hasta que el balón este en juego.

**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 tiro libre a favor del equipo contrario desde el punto sobre la línea de medio campo por donde traspaso el balón.

- B. Si el balón es tocado o jugado por un jugador del equipo del portero 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.

## **REGLA XIV. FALTAS E INFRACCIONES**

### **1) FALTAS TÉCNICAS.**

Se consideraran faltas técnicas:

- a. Dar o intentar dar una patada a un adversario
- b. Poner la zancadilla al contrario, hacerlo caer o intentarlo, sea por medio de la pierna o agachándose 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. Cargar a un contrario con las manos o los brazos.
- i. Cargar a un contrario con el hombro sin disputa del balón.
- j. Jugar el balón, es decir, llevarlo, golpearlo o lanzarlo con la mano o el brazo, excepto cuando lo efectúe el portero dentro de su propia área de penalti.

**SANCION:**

- A. Se castigará con 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.

También se considerarán faltas técnicas:

- k. Jugar de forma estimada peligrosa por el arbitro, por ejemplo, intentar quitar el balón con 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 alcanzarlo peligrosamente.
- n. Cargar al portero, salvo que este se encuentre fuera de su área.
- o. El jugador actuante como portero, después de recibir el balón de un jugador de su equipo, al reponerlo al juego, ya sea con las manos, o con los pies, no podrá recibirlo en devolución de sus compañeros, colocados dentro o fuera de la referida área. Cesará por el arbitro esta prohibición y por tanto su señalización, cuando el balón fuera tocado o jugado por un adversario.

El simple hecho de que el guardameta toque el balón o este toque al portero, incluso accidentalmente, será considerado como reposición del balón en juego y entrega de este al portero por uno de sus compañeros, y será considerado devolución.

- p. La intervención del portero en cualquier jugada fuera del área de meta para disputar el balón, quedando caracterizada su participación e infracción fuera del área de meta, en el exacto momento que este toca el balón o toca al jugador adversario interviniendo en la jugada u obstaculizando las pretensiones del antagonista en relación con la jugada.
- q. Emplear a juicio del árbitro juego peligroso (plantillazo, levantar el pie a la altura del busto, etc.)
- r. Tirarse al suelo para cortar una jugada, jugar o rematar el balón.

SANCION:

- A. Se castigará con tiro libre, concedido al equipo contrario en el lugar donde fue cometida la falta, al jugador que cometa una de las infracciones anteriores, 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, deberá ejecutarse la falta sobre la línea de 6 (seis) metros, en el punto de esta línea más cercano al lugar donde ocurrió la infracción y según la trayectoria que llevaba el esférico.

## 2) FALTAS PERSONALES

Se considerarán faltas personales cometidas por los jugadores:

- a. Demorar el portero mas de 5 (cinco) segundos, reteniendo el balón en su propia área, estando en posición de jugarlo.
- b. 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 5 segundos.
- c. Tocar el balón el ejecutor de un lanzamiento lateral, de esquina, de tiro libre, doble penalti o penalti, antes de que otro jugador lo haga.
- d. Demorar mas de 5 (cinco) segundos para reponer el balón en juego en la ejecución de un tiro libre, doble penalti, penalti, saque de banda, saque de esquina o saque de meta.
- e. Tocar el balón estando en juego un jugador que no está debidamente equipado.
- f. Los porteros podrán jugar, rodar, botar y tocar cuantas veces quieran el balón dentro de su área de meta, pero siempre dentro del plazo común de 5 (cinco) segundos.
- g. Permanecer el balón mas de 5 (cinco) segundos dentro del área de meta propia estando en juego el mismo.
- h. En el lanzamiento de doble penalti o tiro sin barrera tocar el balón un compañero del ejecutor antes de que sea rechazado por el portero o la portería, o que el balón se detenga antes de penetrar en el área, o que el lanzamiento no sea ejecutado a portería.

### 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.

- B. En el supuesto del anterior apartado g. será sancionado el jugador que hubiese tocado el balón en último lugar al cumplirse el tiempo indicado.

### 3) FALTAS DISCIPLINARIAS

Son infracciones consideradas como faltas de disciplina:

#### 1. JUGADORES

- 1) En 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 arbitro.
- 3) Infringir de forma persistente, las Reglas de Juego.
- 4) Ser culpable de conducta incorrecta.
- 5) Cambiar su número de camiseta sin avisar al juez de mesa o al arbitro.
- 6) Dirigirse al árbitro, juez de mesa, organización o público para reclamar o discutir. Solo podrá dirigirse al árbitro el Capitán, de forma correcta y respetuosa.
- 7) Demorarse mas de 5 (cinco) segundos en la ejecución del saque inicial o de centro del terreno de juego y retener el balón sin jugarlo.
- 8) Una vez interrumpido el juego solo podrán tocar el balón los componentes del equipo que tiene que reanudar el partido, bajo las indicaciones arbitrales.

#### 2. TÉCNICOS Y ENTRENADORES

- 1) Entrar en la cancha de juego para dar instrucciones a sus jugadores o socorrerles en caso de accidente, sin la autorización del arbitro.

La facultad de los técnicos y entrenadores para dar instrucciones a sus jugadores, no les autoriza a ingresar en la cancha de juego, pero si a permanecer de pie y con movilidad en la zona autorizada al efecto, siempre que no impidan la visión del cronometrador.

- 2) Dirigirse irrespetuosamente al arbitro, juez de mesa, adversarios, organización o público.

Solo podrá dirigirse al arbitro el entrenador, de forma correcta y respetuosa.

## SANCION:

- A. Las infracciones consideradas como faltas de disciplina, serán castigadas con la falta acumulativa al equipo y tarjeta de amonestación al jugador, y en caso de ser reincidente, será decretada su descalificación 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 donde se encontraba el balón en el momento de la suspensión, excepto si fuera dentro del área, ocasión en que habrá de realizarlo fuera de la misma y en el lugar más cercano.
- C. La interrupción del partido nunca deberá beneficiar al club infractor, debiendo permitir al árbitro la continuación de la jugada y, a su conclusión, aplicar las oportunas medidas disciplinarias.
- D. El jugador será objeto de descalificación del terreno de juego si, en opinión del arbitro:
  - 1. Es culpable de conducta violenta.
  - 2. Es culpable de juego brusco.
  - 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, el juego será reiniciado con la ejecución de un bote neutral en el lugar más cercano donde se encontraba el balón en el momento de la suspensión, excepto si fuera dentro del área, ocasión en que habrá que realizarlo fuera de la misma y en el lugar más cercano.

## **REGLA XV. FALTAS ACUMULATIVAS**

- 1) Serán consideradas como FALTAS ACUMULATIVAS, todas las faltas técnicas, personales y disciplinarias capituladas en la Regla XIV.

Todas las faltas acumulativas son de anotación obligatoria en el acta del partido para los equipos.

- 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 periodos de juego, incurrir en 5 (cinco) FALTAS ACUMULABLES con derecho a formación de barrera de jugadores.
- 4) 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 este en juego.

Si un jugador del equipo adversario no respetase esta distancia antes de ser realizado el saque de dicha falta, deberá el arbitro retrasar la ejecución de dicha falta hasta que sea observada la Regla. Con esta infracción los árbitros deberán amonestar al jugador con tarjeta amarilla y falta acumulativa al equipo, y en la reincidencia descalificarle definitivamente del partido.

- 5) 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 mas allá del área de meta y si ésta parte de la Regla no fuese cumplida, el tiro será repetido, advirtiendo al infractor.
- 6) Cuando cualquier equipo incurra en la 5ª (quinta) falta acumulativa, el juez de mesa avisará al arbitro mediante un pitido del silbato y colocará sobre su mesa, en el lado que defienda el equipo infractor, sin tener en cuenta la posición de los banquillos, una señal indicativa.
- 7) A partir de la señalización de la 6ª (sexta) falta acumulativa de equipo, todas las faltas técnicas que se produzcan a una distancia superior a 12 (doce) metros en todas las categorías, excepto en las de Benjamín y Alevín, tanto masculino como femenino, que se realizará desde los 9 (nueve) metros de la línea de fondo de la portería del infractor; se lanzarán desde la línea de doble penalti, sin barrera. A excepción del portero del equipo infractor, los jugadores, tanto atacantes como defensores, no podrán situarse antes del lanzamiento en la zona del terreno de juego comprendido entre el punto de lanzamiento (doble penalti) y la línea de fondo. Además los jugadores del equipo infractor tampoco podrán situarse antes del lanzamiento, a una distancia inferior a 5 (cinco) metros del balón, ni en la zona de carrera del ejecutor de la falta, ni impedir en forma alguna su ejecución. 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 este hubiese sido tocado por el portero o rechazado por la portería.

Si las faltas se produjeran a una distancia inferior a 12 (doce) ó 9 (nueve) metros según la categoría, se reanudará el juego desde el punto en que se cometieron y todas serán sin barrera, pudiendo optar el capitán del equipo lanzarla desde el punto donde se cometió la misma o desde el punto de doble penalti. En ambos casos, a excepción del portero del equipo infractor, los jugadores, tanto atacantes como defensores, no podrán situarse antes del lanzamiento en la zona del terreno de juego comprendido entre el punto de lanzamiento y la línea de fondo. Además, los jugadores del equipo infractor tampoco podrán situarse antes del lanzamiento, a una distancia inferior a 5 (cinco) metros del balón, ni en la zona de carrera del ejecutor de la falta, ni impedir en forma alguna su ejecución. 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 hubiese sido tocado por el portero o rechazado por la portería.

- 8) 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 arbitro 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 valido por la aplicación de la Ley de la Ventaja y se mostrará tarjeta amarilla al jugador defensor interviniente y falta acumulativa al equipo.
- C. Si el jugador infractor fuese un atacante y del resultado del tiro se diera gol, éste será invalidado, y se mostrará tarjeta amarilla a este jugador interviniente, falta acumulativa al equipo y sacándose de meta.

## **REGLA XVI. EL PENALTI**

- 1) El penalti es un tiro libre directo. Cuyo saque se efectúa desde la distancia de 6 (seis) metros, y en ese momento todos los jugadores con excepción del portero y del jugador ejecutor, deberán estar dentro de la cancha, pero fuera del área de penalti y distanciados por lo menos 5 (cinco) metros en una línea imaginaria paralela a la línea de meta por detrás del balón.
- 2) El guardameta adversario deberá permanecer sobre su línea de meta, entre los postes del marco, sin mover los pies hasta que el balón este en juego.

- 3) El ejecutor del castigo deberá lanzar el balón hacia delante y no podrá volverlo a jugar hasta después que haya sido tocado o jugado por otro jugador.
- 4) Será considerado en juego el balón una vez que este pierda contacto con el pie del jugador que efectúa el lanzamiento.
- 5) Si algún jugador infringiese el apartado 1 y 2 de la Regla XVI, el árbitro deberá retrasar la ejecución de dicha falta hasta que sea observada la Regla y amonestar al jugador con tarjeta amarilla y falta acumulativa, y en la reincidencia descalificarle definitivamente del partido.