

FUNDACION MUNICIPAL DE DEPORTES

27° JUEGOS DEPORTIVOS MUNICIPALES

FUTBOL SALA

REGLAMENTO DE JUEGO

TEMPORADA 2.009 / 2.010

REGLA I. 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 mas 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.

2) MODO DE MARCARLO.

El terreno de juego se marcará, con líneas visibles de una anchura de 8 (ocho) centímetros. Las líneas mas largas que delimitan el terreno de juego se llaman líneas de banda y las mas 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 circulo de 3 (tres) metros de radio.

3) AREA DE PENALTI.

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 ésta. 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 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.

5) ZONA DE SUSTITUCIONES.

a) sobre la línea de banda del lado donde están los bancos de suplentes y perpendicularmente a ella, se trazarán dos líneas de 80 (ochenta) centímetros de largo (quedando 40 cm. al interior del terreno de juego y 40 cm. al exterior) a una distancia de 3 (tres) metros de un lado y del otro de la línea de medio campo. En el espacio situado entre estas líneas los jugadores deberán salir y entrar cuando se produzca una

sustitución.

b) El espacio situado desde cada una de estas líneas hasta el fin de cada uno de los banquillos será la zona utilizada por los entrenadores para instrucción de los jugadores en los tiempos muertos.

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 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 a dos colores alternativos, que se distingan claramente del suelo y del campo, generalmente en blanco y 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.

La superficie del terreno de juego deberá ser lisa de asperezas.

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, TECNICOS, MÉDICOS Y/O 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 el equipo organizador.

Ninguno de los componentes podrá acercarse a menos de tres metros de la mesa de anotadores. A estos sólo podrá dirigirse el Delegado o Entrenador del equipo debidamente acreditado al efecto y en los momentos que autorizan las presentes reglas.

REGLA II. BALON DE JUEGO.

1) PROPIEDADES Y MEDIDAS.-

- Será esférico.
- Será de cuero u otro material adecuado.
- Tendrá una circunferencia entre 61 y 64 centímetros.
- Tendrá un peso de entre 410 y 430 gramos al comienzo del partido.
- Tendrá una presión equivalente a 0.4-0.6 atmósferas (400-600 g/cm²) al nivel del mar.
- Dejándolo caer desde una altura de 2 (dos) metros, no deberá rebotar menos de 50 centímetros ni más de 65 centímetros en el primer bote.

2) BALON DEFECTUOSO.-

- Si el balón revienta o se daña durante un partido:
Se interrumpe el juego.
- Se reanuda el juego por medio de balón a tierra, ejecutado con el nuevo balón y en el lugar donde se dañó el primero.
- Si el balón revienta o se daña en un momento en que no está en juego (saque inicial, saque de meta, saque de esquina, tiro libre, tiro penal o saque de banda), el partido se reanuda conforme a las Reglas.
- El balón no podrá reemplazarse 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 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 como guardameta. El número mínimo de jugadores para poder iniciar un partido será de 4 (cuatro).

En el caso de que por cualquier circunstancia un equipo quedase reducido a 3 (tres) jugadores durante el transcurso del partido, el árbitro decretará suspendido el mismo.

2) Podrán ser utilizados jugadores sustitutos en cualquier partido que se juegue bajo el reglamento de una competición oficial a nivel nacional e internacional.

3) El número máximo de jugadores inscritos en acta será de 12 (doce).

4) Se permitirá un número indeterminado de sustituciones. Un jugador que haya sido reemplazado, puede nuevamente volver al terreno de juego en sustitución de otro.

5) Una sustitución debe observar las siguientes condiciones:

a) Una sustitución puede realizarse siempre, esté o no el balón en juego. Lo debe hacer por la línea de banda, en la zona de sustituciones (junto al juez de mesa).

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 reemplaza deja de serlo.

e) El guardameta podrá cambiar su puesto con cualquier otro jugador (estando éste perfectamente equipado como tal guardameta). Lo debe hacer por la línea de banda, en la zona de sustituciones (junto al juez de mesa), esté o no el balón en juego.

REGLA IV. EQUIPACION DE LOS JUGADORES

1) No será permitido al jugador el uso de cualquier objeto considerado por los árbitros peligroso para la práctica de este deporte; si este lo hiciera así, podrá ser amonestado con tarjeta amarilla.

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 blanco, 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 15 (quince), siendo también obligatoria la diferenciación del color entre el número y la camiseta.

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. Sólo podrá retornar a la misma una vez verificadas por los árbitros las condiciones normales de su indumentaria.

REGLA V. ARBITROS.

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 entran al recinto donde se encuentra el terreno de juego y terminarán 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 esté fuera del juego. Su decisión de hecho en relación con el juego deberá ser definitiva, en tanto se refiere el resultado del partido.

3) Su actuación se regirá por las siguientes reglas:

a) Aplicará las reglas.

b) Se abstendrán de castigar en aquellos casos en que, si lo hicieran, estimasen en favorecer a quién hubiese cometido la falta.

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

d) Tendrá poder discrecional cuando se cometan infracciones a las reglas, para interrumpir o suspender definitivamente el partido cuando los estimen 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 penetre al terreno de juego, amonestará a todo jugador que observe conducta incorrecta y, si reincide, lo expulsará. 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 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 al partido cuando el balón haya dejado de estar en 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 excluidos los guardamantas.

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) Cuando marque una falta, designará la infracción, ordenando en casos de faltas acumulativas los respectivos registros en el acta por el juez de mesa.

k) Dará la señal para reanudar el juego después de todas las detenciones, excepto en: saque de puerta, banda, corner y faltas técnicas, en este último caso, se excluye cuando el equipo que tenga que poner el balón en juego pida barrera, y siempre el balón se colocará en el lugar donde se produzca la falta.

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 y expulsiones, los tiempos muertos solicitados y todo lo relacionado con el juego indicado por los árbitros.

2) Avisar, usando un silbato o señal acústica diferente en sonido al silbato del árbitro del término de los tiempos de juego, con un toque fuerte y prolongado. Estas señales orientarán al árbitro para iniciar y concluir los períodos reglamentarios de juego.

3) Señalar:

a) 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 doble penalti, a partir de la siguiente, excepto si se aplica la ley de la 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 cuando los árbitros hagan sonar el silbato dando por iniciado el juego, o en cualquier otra ocasión en que el partido haya sido interrumpido o reiniciado.

b) Parar el cronómetro cuando lo determinen los árbitros, e, independientemente de la determinación de los árbitros, durante los tiempos muertos pedidos por los equipos, en las salidas de los balones por los laterales y líneas de fondo y por cualquier otra detención, poniéndolo nuevamente en marcha una vez que el balón esté en juego.

c) No poner el cronómetro en funcionamiento hasta el momento de una secuencia de lance, en los casos de penalti o falta sin barrera después de quinta falta acumulativa por equipo. Se considerará secuencia de lance la intervención o participación de otro jugador en la jugada, tocando el balón en legalidad, excepto si el balón da en el portero y se introduce en la meta.

Se considerará igualmente secuencia de lance cuando el balón en su trayectoria toca en los palos o travesaños de la portería y no se introduce en la meta.

5) Revisar las fichas o documentos de todos los participantes en el juego para la supervisión de los árbitros.

REGLA VII. DURACION DE UN PARTIDO.

1) El tiempo de duración de un partido es de 50 (cincuenta) minutos cronometrados, divididos en 2 (dos) períodos de 25 (veinticinco) minutos cada uno, con 5 (cinco) minutos de descanso entre ambos.

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

2) 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, 1 en cada período de juego, siendo de 60 (sesenta) segundos de duración cada tiempo solicitado.

Los pedidos de tiempo solo serán concedidos cuando el balón estuviese fuera de juego.

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 árbitro, 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 aquél 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) No se considerará en juego el balón hasta que haya recorrido una distancia igual a su circunferencia.

e) El jugador que ejecuta 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. (inicio de cada período y reanudación después de obtener gol).

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 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 mas 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 en 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 al suelo deberá ser ejecutado sobre la línea de área, en el punto de esta línea mas 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 árbitro repetirá el balón al suelo. Ningún jugador podrá jugar el balón antes de que este haya tocado el suelo. Si no fuera así, el árbitro 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 de meta, ya sea por tierra o por aire.

b) El juego haya sido detenido por un 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 mas 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 a los árbitros en el interior del terreno de juego.

c) Mientras no se adopte una decisión debido a una supuesta

infracción a las Reglas 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.

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 atraviere 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 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 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 tocar 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 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 sólo el portero, se efectuará un lanzamiento de esquina contra el equipo defensor desde el lugar mas 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 mas 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 solamente por 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 ha sido ejecutado 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 arbitro marcará un saque de banda a favor del equipo contrario.

C) Si al lanzar 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 XIII. 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. PROCEDIMIENTO

- A) El balón será lanzado con la mano desde cualquier punto del área de penalti por el guardameta del equipo defensor.
- B) Los adversarios deberán permanecer fuera del área de meta hasta que el balón esté en juego.
- C) El portero podrá recibir en su propia cancha el balón cedido voluntariamente por un compañero si viene directamente del saque de banda, falta o corner, o del compañero que recupere o controle el balón en posesión de un contrario, o este haya traspasado el centro del campo.
- D) El balón estará en juego cuando haya sido lanzado directamente fuera del área penal; de esta manera, se considerará correcto el saque de meta.

2. SANCIONES

- A) 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.
- B) El guardameta no podrá volver a tocar el balón hasta que éste vega directamente de un jugador contrario o le sea devuelto por el jugador de su equipo tras una recuperación de balón procedente de un contrario, saque de esquina, de banda,

falta o haya traspasado el centro del campo.

REGLA XIV. FALTAS E INFRACCIONES.

1) FALTAS TECNICAS:

Se considerarán 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 el 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) Empujar a un contrario con las manos o los brazos.
- i) Cargar a un contrario con el hombro sin disputa de balón.
- j) Jugar el balón, es decir, llevarlo, golpearlo o lanzarlo con la mano, excepto cuando lo efectúe el guardameta 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, se se estimase peligrosidad o voluntariedad llevará implícita la tarjeta amarilla o azul.
- B) Si fuera un jugador del equipo defensor quién cometiera una de estas diez faltas dentro de su área de defensa de seis metros, será castigado con penalti.

También se considerarán faltas técnicas:

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

m) Cargar correctamente a un contrario, esto es hombro con hombro, pero sin estar el balón a distancia de ser jugado por ambos jugadores.

n) Obstruir intencionadamente a un contrario, sin jugar el balón, esto es por correr entre el mismo y el balón o interponer el cuerpo de manera que constituya obstáculo para el adversario.

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

p) Cargar el portero, salvo que éste se encuentre fuera de su área.

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

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.

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.

2) FALTAS PERSONALES.

Se considerarán faltas personales cometidas por los jugadores:

a) Demorar el portero el juego más de 4 (cuatro) segundos, reteniendo el balón en su propia área, estando en posesión 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 del área.

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

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

d) Demorar más de 4 (cuatro) segundos para reponer el balón en juego en la ejecución de un tiro libre, 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 cuatro segundos.

g) En el lanzamiento de penalti, 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 hacia portería.

h) Se considera falta personal si el portero:

1. Tras despejar, soltar el balón, o ponerlo en juego, vuelve a recibirlo voluntariamente de un compañero sin que el balón haya atravesado la línea de medio campo o haya sido jugado o tocado por un adversario. (la cesión la podrá realizar cualquier compañero independientemente de quien recupere el balón).
2. Tocar o controlar con las manos el balón que un compañero le ha pasado deliberadamente con el pie, o directamente de saque de banda o de esquina.
3. Retener el portero el balón más de 4 segundos dentro de su propio campo, en campo contrario estará considerado como un jugador mas sin límite de tiempo en posesión del balón.

SANCION

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

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 no conformidad con las decisiones del árbitro.

3) Infligir 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 árbitro.

6) Dirigirse al árbitro, juez de mesa, o público para reclamar o discutir.

b) TECNICOS Y ENTRENADORES.

1) Entrar en la cancha de juego para dar instrucciones a sus jugadores o socorrerles en caso de accidentes, 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 al árbitro, juez de mesa, adversarios o público.

SANCION

A) Las infracciones consideradas como faltas de disciplina, serán castigadas con 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 las oportunas medidas disciplinarias.

D) El jugador será objeto de expulsión del terreno de juego si, en opinión del árbitro:

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 esta Reglas de Juego, el juego será iniciado con la ejecución de un bote neutral el lugar más cercano a donde se produjo la infracción.

REGLA XV. FALTAS ACUMULATIVAS.

1) Serán consideradas como FALTAS ACUMULATIVAS, todas las faltas técnicas y personales 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. 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.

4) Todo aquel equipo que supere las cinco faltas acumulables, se les sancionará con un tiro libre directo sin barrera desde una distancia de 10 m. (Doble penalti).

Todos los jugadores (defensores y atacantes), se colocarán detrás del balón.

5) En la ejecución de un tiro libre, si fuera 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 de equipo adversario no respetase esta distancia antes de ser realizado el saque de dicha falta, deberá el árbitro retrasar la ejecución de dicha falta hasta que se cumpliera la regla. Con esta infracción, el árbitro deberá amonestar al jugador con tarjeta amarilla y falta acumulativa al equipo, y en la reincidencia descalificación definitiva del partido.

6A) A partir de la señalización de la 6ª (sexta) falta acumulativa de equipo, todas las faltas técnicas que se produzcan a una distancia inferior a 10 (diez) metros de la línea de fondo de la portería del equipo infractor; a excepción del lanzamiento del portero a saque de meta, en que se reanudará el juego, mediante un saque de banda y anotación de la correspondiente

falta acumulativa, excepto si se aplica la ley de la ventaja; se lanzará desde la línea de doble penalti, sin barrera. A excepción del portero de 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 con 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.

6B) Si la falta se produjera a una distancia inferior a 10 (diez) metros, se reanudará el juego desde el punto en que se cometieron y todos serán sin barrera, pudiendo optar el capitán del equipo por lanzarla desde el punto donde se cometió la misma o desde el punto del 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 este hubiese sido tocado por el portero o rechazado por la portería.

7) 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.

SANCION

A) Todo jugador, atacante o defensor, que penetre en la zona del terreno de juego comprendido 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, mostrándole la tarjeta amarilla y falta acumulativa al equipo.

B) Si el jugador infractor fuese del equipo que ha cometido la infracción y el resultado del tiro diera gol, este será válido

por aplicación de la ley de la ventaja y se mostrará tarjeta amarilla al jugador defensor y falta acumulativa al equipo.

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

REGLA XVI. PENALTI.

1) El penalti es un tiro libre directo, cuyo saque se efectúa desde la distancia de 6 (seis) metros, y en este 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 esté en juego.

3) El ejecutor del castigo, deberá lanzar el balón hacia adelante y no podrá volver a jugar hasta después que haya sido tocado o jugado por otro jugador.

4) Será considerado en juego el balón una vez que haya recorrido una distancia igual a su circunferencia.