

Regla**página**

<u>1. La superficie de juego</u>	<u>4</u>
<u>2. El balón</u>	<u>10</u>
<u>3. El número de jugadores</u>	<u>11</u>
<u>4. El equipamiento de los jugadores</u>	<u>15</u>
<u>5. Los árbitros</u>	<u>18</u>
<u>6. Los árbitros asistentes</u>	<u>22</u>
<u>7. La duración del partido</u>	<u>26</u>
<u>8. El inicio y la reanudación del juego</u>	<u>29</u>
<u>9. El balón en juego o fuera de juego</u>	<u>32</u>
<u>10. El gol marcado</u>	<u>33</u>
<u>11. El fuer de juego</u>	<u>34</u>
<u>12. Faltas e incorrecciones</u>	<u>35</u>
<u>13. Tiros libres</u>	<u>39</u>
<u>14. El tiro penal</u>	<u>48</u>
<u>15. El saque de banda</u>	<u>51</u>
<u>16. El saque de meta</u>	<u>54</u>
<u>17. El saque de esquina</u>	<u>56</u>
<u>Procedimiento para determinar el ganador de un partido</u>	<u>59</u>
<u>El área técnica</u>	<u>62</u>
<u>El árbitro asistente de reserva</u>	<u>63</u>
<u>Señales de los árbitros y árbitros asistentes</u>	<u>64</u>

REGLA 1 - LA SUPERFICIE DE JUEGO

1. Superficie de juego

Los partidos deberán jugarse en superficies lisas, libres de asperezas y que no sean abrasivas, preferentemente de madera o de un material sintético, de acuerdo con el reglamento de la competición. Se deberán evitar las superficies de hormigón o alquitrán.



La superficie de juego



2. Marcación de la superficie

La superficie de juego será rectangular y estará marcada con líneas. Dichas líneas pertenecerán a las zonas que demarcan y deberán diferenciarse claramente del color de la superficie de juego.

Las dos líneas de marcación más largas se denominarán líneas de banda. Las dos más cortas se llamarán líneas de meta.

La superficie de juego estará dividida en dos mitades por una línea media, que unirá los dos puntos medios de las dos líneas de banda.

El centro de la superficie de juego estará marcado con un punto en la mitad de la línea media, alrededor del cual se trazará un círculo con un radio de 3 m.

Se deberá hacer una marca fuera de la superficie de juego, a 5 m de cada área de esquina y perpendicular a la línea de meta, para señalar la distancia que deberá observarse en la ejecución de un saque de esquina. La anchura de la marca será de 8 cm.

Se deberán hacer dos marcas adicionales en la superficie de juego, a 5 m del segundo punto penal, a izquierda y derecha, para señalar la distancia mínima que deberá observarse en la ejecución de un tiro desde el segundo punto penal. La anchura de la marca será de 8 cm.



3. Dimensiones

La longitud de la línea de banda deberá ser superior a la longitud de la línea de meta.

Todas las líneas deberán tener una anchura de 8 cm.

En partidos locales y regionales las medidas serán:

Longitud (línea de banda): mínimo 25 m

máximo 42 m

Anchura (línea de meta): mínimo 16 m

máximo 25 m

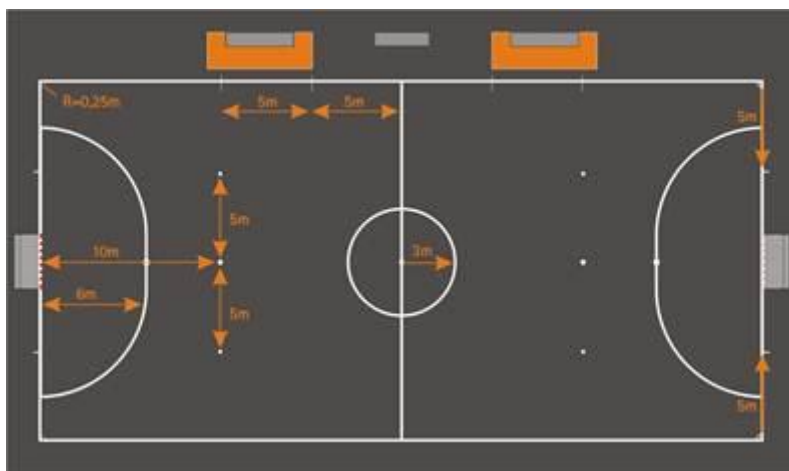
En partidos nacionales las medidas serán:

Longitud (línea de banda): mínimo 38 m

máximo 42 m

Anchura (línea de meta): mínimo 20 m

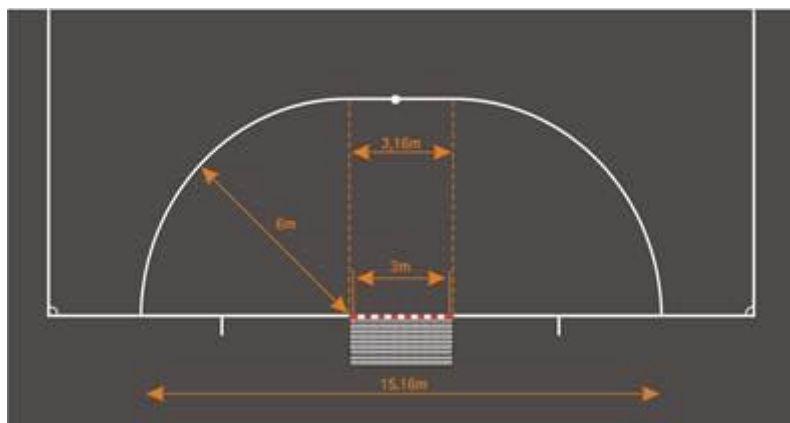
máximo 25 m



4. Área penal

Se trazarán dos líneas imaginarias de 6 metros de longitud, desde el exterior de cada poste de meta y perpendiculares a la línea de meta; al final de estas líneas se trazará un cuadrante en dirección a la banda más cercana, que tendrá, cada uno, un radio de 6 metros desde el exterior del poste. La parte superior de cada cuadrante se unirá mediante una línea de 3.16 metros de longitud, paralela a la línea de meta entre los postes. El área delimitada por dichas líneas y la línea de meta será el área penal.

En cada área penal se marcará un punto penal a 6 metros de distancia del punto medio de la línea entre los postes de meta y equidistante de éstos.



5. Segundo punto penal

Se marcará un segundo punto a 10 metros de distancia del punto medio de la línea entre los postes de meta y equidistante de éstos.

6. Área de esquina

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

7. Metas

Las metas se colocarán en el centro de cada línea de meta.

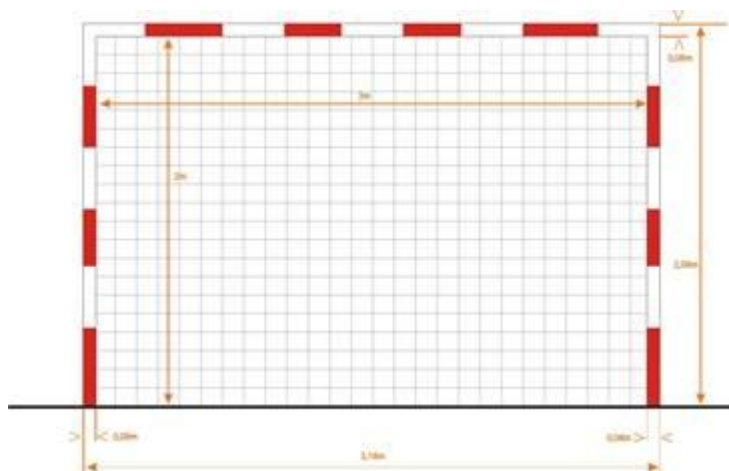
Consistirán en dos postes verticales, equidistantes de las esquinas y unidos en la parte superior por una barra horizontal (travesaño). Los postes y el travesaño deberán ser de madera, metal u otro material aprobado. Deberán tener forma cuadrada, rectangular, redonda o elíptica y no deberán constituir ningún peligro para los jugadores.

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

Los postes y el travesaño tendrán la misma anchura y espesor, 8 cm. Las redes deberán ser de cáñamo, yute, nailon u otro material aprobado, y se engancharán en la parte posterior de los postes y del travesaño con un soporte adecuado. Deberán estar sujetas de forma conveniente y no deberán estorbar al guardameta.

Los postes y los travesaños deberán ser de un color que los distinga de la superficie de juego.

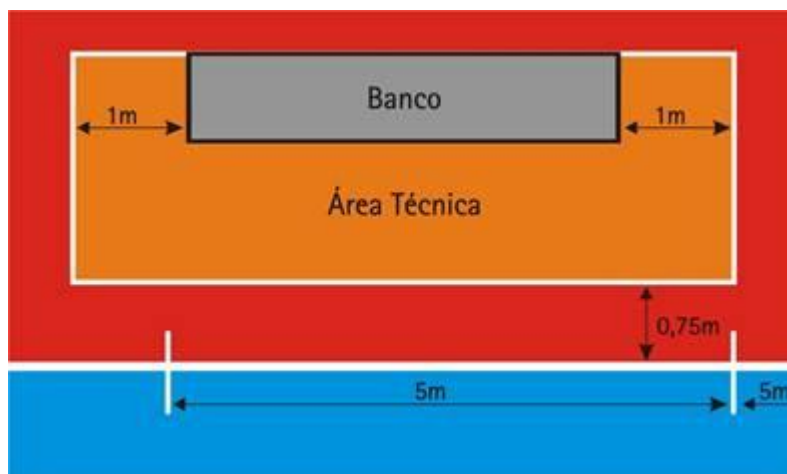
Las metas deberán disponer de un sistema que garantice la estabilidad e impida su vuelco. Se podrán utilizar metas portátiles sólo en caso de que se cumpla esta condición.



8. Zona de sustituciones

Las zonas de sustituciones serán las zonas en la línea de banda, situadas frente a los bancos de los equipos, cuya función se describe en la Regla 3.

- Cada zona se situará frente al área técnica y se extenderá 5 m. Se marcará con dos líneas en cada extremo, de 80 cm de largo, 40 cm hacia el interior de la superficie de juego y 40 cm hacia el exterior, así como de 8 cm de ancho
- El área situada frente a la mesa de cronometraje, es decir, 5 m a cada lado de la línea de medio campo, permanecerá libre
- La zona de sustitución de un equipo estará ubicada en la parte de la superficie de juego que defiende dicho equipo, cambiándose en el segundo periodo del partido y en los tiempos suplementarios, en caso de que los haya



REGLA 2 – EL BALÓN

1. Características y medidas

El balón:

- será esférico
- será de cuero u otro material aprobado
- tendrá una circunferencia no superior a 64 cm y no inferior a 62 cm
- tendrá un peso no superior a 440 g y no inferior a 400 g al comienzo del partido
- tendrá una presión equivalente a 0.6-0.9 atmósferas (600-900 g/cm²) al nivel del mar
- no deberá rebotar menos de 50 cm ni más de 65 cm en el primer bote, efectuado desde una altura de 2 m

2. Reemplazo de un balón defectuoso

Si el balón explota o se daña mientras está en juego, se interrumpirá el juego:

- el juego se reanudará dejando caer el balón de reserva al suelo, en el sitio donde se dañó el balón original, a menos que el partido se haya interrumpido dentro del área penal, en cuyo caso uno de los árbitros dejará caer un balón de reserva al suelo en la línea del área penal, en el punto más cerca- no al sitio donde el balón original se encontraba cuando se interrumpió el juego
- el juego se reanudará con repetición del tiro si el balón explota o se daña en el lanzamiento de un tiro libre directo sin barrera, un tiro desde el segundo punto penal o un tiro penal y no ha tocado los postes, el travesaño o a un jugador, ni se ha cometido una infracción

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

- el partido se reanudará conforme a las Reglas de Juego del Fútbol

El balón no podrá ser cambiado durante el partido sin la autorización de los árbitros.

REGLA 3 – EL NÚMERO DE JUGADORES

1. Jugadores

El partido lo disputarán dos equipos formados por un máximo de cinco jugadores cada uno, de los cuales uno jugará como guardameta.

El partido no comenzará si uno de los equipos tiene menos de cinco jugadores.

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

2. Competiciones oficiales

Se podrán utilizar como máximo siete sustitutos en cualquier partido de una competición oficial bajo los auspicios de la CNFS, las federaciones o las asociaciones miembro.

Se permitirá un número ilimitado de sustituciones durante el partido.

3. Otros partidos

En los partidos de selecciones "A" se podrá utilizar un máximo de diez sustitutos.

En todos los demás partidos se podrá utilizar un número mayor de sustitutos, siempre que:

- los equipos en cuestión lleguen a un acuerdo sobre el número máximo
- se haya informado a los árbitros antes del comienzo del partido

Si los árbitros no han sido informados, o no se ha llegado a un acuerdo antes del inicio del partido, no se permitirán más de diez sustitutos.

4. Todos los partidos

En todos los partidos, los nombres de los jugadores y sustitutos, estén o no presentes, deberán entregarse a los árbitros antes del comienzo del encuentro. Todo sustituto cuyo nombre no se haya entregado a los árbitros en dicho momento no podrá participar en el partido.

5. Procedimiento de sustituciones

Una sustitución podrá realizarse siempre, esté o no el balón en juego. Para reemplazar a un jugador por un sustituto se deberán observar las siguientes condiciones y disposiciones:

- el jugador saldrá de la superficie de juego por la zona de sustituciones de su propio equipo, salvo en las excepciones previstas en las Reglas de Juego del Fútbol sala
- el sustituto no podrá entrar en la superficie de juego hasta que el jugador al que debe reemplazar no haya abandonado la superficie de juego
- el sustituto entrará en la superficie de juego por la zona de sustituciones
- una sustitución terminará cuando el sustituto entre en la superficie de juego por la zona de sustituciones
- desde ese momento, el sustituto se convierte en jugador, y el jugador al que sustituye se convierte en sustituto
- un jugador sustituido podrá volver a participar en el partido
- todos los sustitutos estarán sometidos a la autoridad y jurisdicción de los árbitros, sean llamados o no a participar en el partido
- si un periodo se prolonga para ejecutar un tiro penal, un tiro desde el segundo punto penal o un tiro libre directo sin barrera, no se permitirá ninguna sustitución, con excepción de la del guardameta defensor

6. Sustitución de guardameta

- Cualquiera de los sustitutos podrá reemplazar al guardameta, sin necesidad de avisar a los árbitros ni estar el juego detenido
- Cualquiera de los jugadores podrá cambiar su puesto con el guardameta
- Un jugador que sustituya al guardameta deberá hacerlo en el momento en que se haya detenido el juego y deberá advertir previamente a los árbitros
- Un jugador o sustituto que reemplace al guardameta deberá llevar el número dorsal que le corresponde en una camiseta de guardameta

7. Infracciones y sanciones

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

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

Si los árbitros han interrumpido el juego, éste se reanudará con un tiro libre indirecto a favor del equipo adversario, desde el lugar donde se hallaba el balón en el momento de la interrupción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres). Si este sustituto o su equipo comete además otra infracción, el juego se reanudará conforme a lo expuesto en la sección “Interpretación de las Reglas de Juego del Fútbol sala y directrices para árbitros (Regla 3)”.

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

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

Si los árbitros han interrumpido el juego, éste se reanudará con un tiro libre indirecto a favor del equipo adversario, desde el lugar donde se hallaba el balón en el momento de la interrupción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).

Para cualquier otra infracción de esta regla:

- se amonestará a los jugadores en cuestión
- el partido se reanudará con un tiro libre indirecto a favor del equipo adversario, desde el lugar donde se hallaba el balón en el momento de la interrupción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres). En casos especiales el juego se reanudará conforme a lo expuesto en la sección

“Interpretación de las Reglas de Juego del Fútbol Sala y directrices para árbitros (Regla 3)”.

El partido lo disputarán dos equipos formado por un máximo de

8. Jugadores y sustitutos expulsados

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

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

Un sustituto podrá sustituir a un jugador expulsado y entrar en la superficie de juego después de la expulsión, siempre que cuente con la autorización del cronometrador o el tercer árbitro (árbitros asistentes).

REGLA 4 – EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

1. Seguridad

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

2. Equipamiento básico

El equipamiento básico obligatorio de un jugador se compone de las siguientes piezas separadas:

- un jersey o camiseta – si se usa ropa interior, las mangas de esta ropa deberán tener el color principal de las mangas del jersey o camiseta
- pantalones cortos – si se usan pantalones cortos interiores, estos deberán tener el color principal de los pantalones cortos. El guardameta podrá vestir pantalones largos
- medias
- canilleras/espilleras
- calzado – zapatillas de lona o de cuero blando con suela de goma u otro material similar

3. Canilleras / espilleras

- deberán estar cubiertas completamente por las medias
- deberán ser de caucho, plástico o de un material similar aprobado
- deberán ofrecer una protección adecuada

4. Colores

- Los dos equipos vestirán colores que los diferencien entre sí y de los árbitros y los árbitros asistentes
- Cada guardameta vestirá colores que lo diferencie de los demás jugadores, de los árbitros y los árbitros asistentes

5. Infracciones y sanciones

En el caso de infracción de esta regla:

- no siempre será necesario interrumpir el juego
- los árbitros ordenarán al jugador infractor que abandone la superficie de juego para que ponga en orden su equipamiento en la siguiente ocasión en que el balón no se halle en juego, a menos que para entonces el jugador ya haya puesto en orden su equipamiento
- todo jugador que haya tenido que salir de la superficie de juego para poner en orden su equipamiento no podrá retornar a la superficie de juego sin la autorización de los árbitros o del tercer árbitro

- los árbitros se cerciorarán de que el equipamiento del jugador esté en orden antes de permitir que reingrese en la superficie de juego, bien directamente o por medio del tercer árbitro
- el jugador, si no ha sido sustituido, sólo podrá reingresar en la superficie de juego cuando el balón no se halle en juego, o con el balón en juego si lo hace bajo la supervisión del tercer árbitro

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

6. Reanudación del juego

Si los árbitros interrumpen el juego para amonestar al infractor:

- el juego se reanudará mediante un tiro libre indirecto lanzado por un jugador del equipo adversario desde el lugar donde se hallaba el balón cuando los árbitros interrumpieron el partido (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).

7. Publicidad en el equipamiento

Los jugadores no deberán mostrar al público ropa interior con lemas o publicidad. El equipamiento básico obligatorio no deberá tener mensajes políticos, religiosos ni personales.

El organizador de la competición sancionará a aquellos jugadores que levanten su camiseta para mostrar lemas o publicidad. El organizador de la competición o la CNFS sancionará al equipo de un jugador cuyo equipamiento básico obligatorio tenga mensajes políticos, religiosos o personales.



Vestimenta Jugador



Zapatillas



Vestimenta portero

REGLA 5 – LOS ÁRBITROS

1. La autoridad de los árbitros

Los partidos serán controlados por dos árbitros, árbitro y segundo árbitro, quienes tendrán la autoridad total para hacer cumplir las Reglas de Juego del Fútbol Sala en dicho encuentro.

2. Poderes y deberes

Los árbitros:

- harán cumplir las Reglas de Juego del Fútbol Sala
- controlarán el partido en cooperación con los árbitros asistentes, siempre que el caso lo requiera
- se asegurarán de que los balones utilizados correspondan a las exigencias de la Regla 2
- se asegurarán de que el equipamiento de los jugadores cumpla las exigencias de la Regla 4
- tomarán nota de los incidentes en el partido
- interrumpirán el partido cuando lo juzguen oportuno, en caso de que se contravengan las Reglas de Juego del Fútbol Sala
- interrumpirán el partido por cualquier tipo de interferencia externa
- interrumpirán el juego si juzgan que algún jugador ha sufrido una lesión grave y se asegurarán de que sea transportado fuera de la superficie de juego; un jugador lesionado sólo podrá regresar a la superficie de juego después de que se haya reanudado el partido
- permitirán que el juego continúe hasta que el balón esté fuera del juego si juzgan que un jugador está levemente lesionado
- se asegurarán de que todo jugador que sufra una hemorragia salga de la superficie de juego; el jugador sólo podrá reingresar tras la señal de los árbitros, quienes se cerciorarán de que la hemorragia ha cesado, bien directamente o por medio del tercer árbitro
- permitirán que el juego continúe si el equipo contra el cual se ha cometido una infracción se beneficia de una ventaja, y sancionarán la infracción cometida inicialmente si la ventaja prevista no sobreviene en ese momento
- castigarán la falta más grave cuando un jugador cometa más de una falta al mismo tiempo
- castigarán la incorrección más grave cuando un jugador cometa más de una incorrección al mismo tiempo
- tomarán medidas disciplinarias contra jugadores que cometan infracciones merecedoras de amonestación o expulsión; no están obligados a tomar medidas inmediatamente, pero deberán hacerlo en la ocasión siguiente en que el balón no esté en juego
- tomarán medidas contra los oficiales de los equipos que no se comporten de forma correcta y podrán, si lo juzgan necesario, expulsarlos del área técnica y los alrededores de la superficie de juego
- no permitirán que personas no autorizadas entren en la superficie de juego
- autorizarán reanudar el juego tras una interrupción
- deberán hacer las señales que se describen en la sección de la presente publicación titulada “Señales de los árbitros y árbitros asistentes”
- deberán ubicarse en la superficie de juego según se determina en la sección de la presente publicación titulada “Colocación de los árbitros cuando el balón está fuera del juego”, que forma parte de la Interpretación de las Reglas de Juego del Fútbol Sala y directrices para árbitros (Regla 5 - Los árbitros), cuando se disponga que es obligatoria
- remitirán a las autoridades competentes un informe del partido, con datos sobre todas las medidas disciplinarias tomadas contra jugadores u oficiales de los equipos y sobre cualquier otro incidente que haya ocurrido antes, durante y después del partido

El árbitro:

- actuará como cronometrador y tercer árbitro en caso de que los árbitros asistentes no estén presentes

- suspenderá temporal o definitivamente el partido cuando lo juzgue oportuno en caso de contravención de las Reglas de Juego de Fútbol Sala
- suspenderá temporal o definitivamente el partido por cualquier tipo de interferencia externa

El segundo árbitro:

- sustituirá al árbitro en caso de lesión o indisposición de este último

3. Decisiones de los árbitros

Las decisiones de los árbitros sobre hechos relacionados con el juego, incluidos el hecho de si se ha marcado gol o no y el resultado del partido, son definitivas.

Los árbitros podrán modificar su decisión únicamente si se dan cuenta de que es incorrecta o, si lo juzgan necesario, conforme a una indicación de los árbitros asistentes, siempre que no hayan reanudado el juego o finalizado el partido.

Las decisiones del árbitro prevalecerán sobre las del segundo árbitro si ambos señalan una infracción y hay desacuerdo entre ellos.

El árbitro prescindirá del segundo árbitro o de los árbitros asistentes en caso de una intervención indebida o conducta incorrecta de cualquiera de ellos, tomará las disposiciones necesarias para que sean sustituidos y notificará el hecho al organismo competente.

4. Responsabilidades de los árbitros

Los árbitros (o, en el caso que proceda, los árbitros asistentes) no serán responsables de:

- cualquier tipo de lesión que sufra un jugador, oficial o espectador
- cualquier daño a todo tipo de propiedad
- cualquier otra pérdida sufrida por una persona, club, compañía, asociación o entidad similar, la cual se deba o pueda deberse a alguna decisión que hayan podido tomar conforme a las Reglas de Juego del Fútbol Sala o con respecto al procedimiento normal requerido para celebrar, jugar y controlar un partido.

Entre tales situaciones podrán figurar:

- una decisión por la cual las condiciones de la superficie de juego, sus alrededores, o meteorológicas sean tales que no permitan disputar el encuentro
- una decisión de suspender definitivamente un partido por cualquier razón

- una decisión sobre la idoneidad de los accesorios y el equipamiento utilizados durante un partido
- una decisión de interrumpir o no un partido debido a la interferencia de los espectadores o a cualquier problema en el área de los espectadores
- una decisión de interrumpir o no el juego para permitir que un jugador lesionado sea transportado fuera de la superficie de juego para ser atendido

- una decisión de solicitar que un jugador lesionado sea retirado de la superficie de juego para ser atendido
- una decisión de permitir o no a un jugador llevar cierta ropa o equipamiento
- una decisión (cuando posean la autoridad) de permitir o no a toda persona (incluidos los oficiales de los equipos y del recinto deportivo, personal de seguridad, fotógrafos u otros representantes de los medios de información) estar presente en los alrededores de la superficie de juego
- cualquier otra decisión que puedan tomar conforme a las Reglas de Juego del Fútbol Sala o de acuerdo con sus deberes y lo estipulado por las normas o reglamentos de la CNFS, las federaciones, la asociación miembro o la liga bajo cuya jurisdicción se dispute el partido

5. Los partidos nacionales

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

6. Árbitro asistente reserva

En torneos o competiciones en los que se designe un árbitro asistente de reserva, las tareas y los deberes de éste deberán hallarse en conformidad con las directrices descritas en esta publicación.

REGLA 6 – LOS ÁRBITROS ASISTENTES

1. La autoridad de los árbitros asistentes

Se podrá designar a dos árbitros asistentes (un tercer árbitro y un cronometrador), quienes deberán cumplir las Reglas de Juego del Fútbol Sala en lo referente a sus deberes. Se ubicarán en el exterior de la superficie de juego, a la altura de la línea media y en el mismo lado que las zonas de sustituciones. El cronometrador permanecerá sentado en la mesa de cronometraje, mientras que el tercer árbitro podrá estar sentado o de pie para ejercer sus funciones.

El tercer árbitro y el cronometrador recibirán un cronómetro adecuado y el dispositivo necesario para controlar la acumulación de faltas, que será facilitado por la asociación o el club en cuya jurisdicción se juega el partido.

Dispondrán de una mesa de cronometraje para poder ejercer correctamente sus funciones.

2. Poderes y deberes

El tercer árbitro:

- asistirá a los árbitros y al cronometrador
- llevará un registro de los jugadores que participan en el juego
- controlará el reemplazo de balones a petición de los árbitros
- controlará el equipamiento de los sustitutos antes de que entren en la superficie de juego
- anotará los números de los jugadores que marcaron los goles
- informará al cronometrador de la solicitud de tiempo muerto cuando un oficial de uno de los equipos lo haya solicitado (ver Regla 7 – La duración del partido)
- efectuará la señal preceptiva de la solicitud de tiempo muerto, después de que el cronometrador haya hecho sonar la señal acústica, para informar a los árbitros y los equipos sobre la concesión del tiempo muerto
- llevará un registro de los tiempos muertos solicitados
- llevará un registro de las faltas acumuladas por cada equipo, señaladas por los árbitros en cada periodo

- efectuará la señal preceptiva de que un equipo ha cometido 5 faltas acumulables en un periodo
- colocará una señal visible sobre la mesa de cronometraje para informar que un equipo ha cometido ya 5 faltas acumulables en un periodo
- tomará nota de los números y nombres de los jugadores que hayan sido amonestados o expulsados
- entregará antes del comienzo de cada periodo un documento a los oficiales de cada equipo con el que éstos podrán solicitar los tiempos muertos y lo recogerá al final de cada periodo en caso de que no los hayan solicitado

TIEMPO MUERTO

- bajo la supervisión de los árbitros controlará la entrada de un jugador que ha salido de la superficie de juego para poner en orden su equipamiento
- bajo la supervisión de los árbitros controlará la entrada de un jugador que ha salido de la superficie de juego por cualquier tipo de lesión
- indicará a los árbitros un error manifiesto en la amonestación o expulsión de un jugador, o si se produce una conducta violenta fuera de su campo visual; no obstante, los árbitros decidirán sobre cualquier asunto relacionado con el juego
- supervisará el comportamiento de las personas ubicadas en el área técnica, en caso de que la haya, o en los bancos, y comunicará a los árbitros cualquier conducta impropia
- llevará un registro de las interrupciones del juego por interferencias externas y las razones de las mismas
- proporcionará cualquier otra información importante para el juego
- deberá ubicarse en la superficie de juego según se determina en la sección de la presente publicación titulada "Colocación de los árbitros cuando el balón está fuera del juego", que forma parte de la Interpretación de las Reglas de Juego del Fútbol Sala y directrices para árbitros (ver Regla 5 - Los árbitros) cuando se disponga que es obligatoria
- sustituirá al segundo árbitro en caso de lesión o indisposición del árbitro o el segundo árbitro

El cronometrador:

- controlará que el partido tenga la duración estipulada en la Regla 7, y para ello:
 - pondrá en marcha el cronómetro después de que un saque de salida se haya efectuado correctamente
 - detendrá el cronómetro cuando el balón esté fuera del juego
 - volverá a ponerlo en marcha tras una correcta reanudación del juego después de un saque de banda, de meta, de esquina o de salida, de un tiro libre, de tiros desde el punto penal o desde el segundo punto penal, o de un balón al suelo
- anotará en el marcador público, en caso de que exista, los goles, las faltas acumuladas y los periodos

- indicará, mediante un silbato o una señal acústica diferente de la de los árbitros, la solicitud de un tiempo muerto de un equipo, tras comunicárselo el tercer árbitro
- cronometrará el minuto de tiempo muerto
- anunciará, mediante un silbato o una señal acústica diferente de la de los árbitros, el final del minuto de tiempo muerto
- indicará, mediante un silbato o una señal acústica diferente de la de los árbitros, la quinta falta acumulada de un equipo, tras comunicárselo el tercer árbitro
- anunciará, mediante un silbato o una señal acústica diferente de la de los árbitros, el final del primer tiempo, del partido o de los tiempos suplementarios, en caso de que los haya
- deberá ubicarse en la superficie de juego según se determina en la sección de la presente publicación titulada "Colocación de los árbitros cuando el balón está fuera de juego", que forma parte de la Interpretación de las Reglas de Juego del Fútbol Sala y directrices para árbitros (ver Regla 5 – Los árbitros) cuando se disponga que es obligatoria
- ejercerá las funciones específicas del tercer árbitro en caso de ausencia de este último
- proporcionará cualquier otra información importante para el juego

3. Partidos nacionales

En partidos internacionales será obligatoria la presencia de un tercer árbitro y de un cronometrador.

En partidos nacionales, el cronómetro utilizado deberá tener todos los dispositivos necesarios (cronometría precisa, así como para poder controlar la acumulación de faltas de cada equipo en cada periodo).

REGLA 7 – LA DURACIÓN DEL PARTIDO

1. Periodos de juego

El partido durará dos periodos iguales de 20 minutos cada uno, salvo que por mutuo acuerdo entre el árbitro y los dos equipos participantes se convenga otra cosa. Todo acuerdo de alterar los periodos de juego deberá tomarse antes del inicio del partido y conforme al reglamento de la competición.

2. Finalización de los periodos

El cronometrador determinará con la señal acústica o silbato el fin de cada periodo. Uno de los árbitros, tras oír el silbato o la señal acústica del cronometrador, anunciará por medio de su silbato el final del periodo o del partido, teniendo en cuenta las siguientes circunstancias:

- en caso de que se deba ejecutar o repetir un tiro desde el segundo punto penal o un tiro libre directo a partir de la sexta falta acumulada, se prolongará el periodo en cuestión hasta que se haya ejecutado dicho tiro
- en caso de que se deba ejecutar o repetir un tiro penal, se prolongará el periodo en cuestión hasta que se haya ejecutado dicho tiro

Si el balón ya ha sido pateado hacia una de las metas, los árbitros esperarán a que finalice el lanzamiento efectuado antes de que sonara el silbato o señal acústica del cronometrador. El periodo finalizará cuando:

- el balón vaya directamente a la meta y se anote un gol
- el balón salga de los límites de la superficie de juego
- el balón toque al guardameta, los postes, el travesaño o el suelo y cruce la línea de meta y se anote un gol
- el guardameta defensor detenga el balón, o éste rebote en los postes o el travesaño y no cruce la línea de meta

Si no se ha cometido una infracción que obligue a repetir la ejecución de un tiro libre directo o de un tiro penal, o si durante la trayectoria del balón, ninguno de los equipos comete una infracción sancionada con un tiro libre directo, a partir de la sexta falta acumulada, o un tiro penal, el periodo finalizará cuando:

- el balón toque a cualquier otro jugador que no sea el guardameta después de que haya sido pateado a la meta adversaria.

3. Tiempo muerto

Los equipos tendrán derecho a un minuto de tiempo muerto en cada uno de los periodos.

Se deberán respetar las siguientes disposiciones:

- los oficiales de los equipos estarán autorizados a solicitar al tercer árbitro, o al cronometrador si no hay un tercer árbitro, un minuto de tiempo muerto, con el documento a su disposición
- el cronometrador concederá el tiempo muerto cuando el equipo solicitante esté en posesión del balón y éste se encuentre fuera del juego, utilizando un silbato o una señal acústica diferente de las usadas por los árbitros
- durante el tiempo muerto, los jugadores podrán permanecer en el interior o en el exterior de la superficie de juego. Si los jugadores toman alguna bebida, deberán salir de la superficie de juego
- durante el tiempo muerto, los sustitutos deberán permanecer en el exterior de la superficie de juego
- durante el tiempo muerto no se permitirá que los oficiales impartan instrucciones en el interior de la superficie de juego
- la sustitución de jugadores sólo se podrá efectuar después de que haya sonado la señal acústica o el silbato de finalización del tiempo muerto
- si un equipo no solicita el tiempo muerto que le corresponde en el primer periodo, seguirá disfrutando únicamente de un tiempo muerto en el segundo periodo
- en caso de no haber un tercer árbitro ni cronometrador, un oficial de equipo podrá solicitar el tiempo muerto al árbitro
- no habrá tiempos muertos en el tiempo suplementario, dado el caso

4. Intervalo del medio tiempo

Los jugadores tendrán derecho a un descanso en el medio tiempo.

El descanso del medio tiempo no deberá durar más de quince minutos.

El reglamento de la competición deberá estipular claramente la duración del descanso del medio tiempo.

La duración del descanso del medio tiempo podrá alterarse únicamente con el consentimiento del árbitro.

5. Partido suspendido

Se volverá a jugar un partido suspendido, a menos que el reglamento de la competición estipule otro procedimiento.



REGLA 8 – EL INICIO Y LA REANUDACIÓN DEL JUEGO

1. Introducción

Se lanzará una moneda al aire y el equipo favorecido decidirá la dirección en la que atacará en el primer periodo del partido.

El otro equipo efectuará el saque de salida para iniciar el partido.

El equipo favorecido tras lanzar la moneda al aire antes el primer periodo ejecutará el saque de salida para iniciar el segundo periodo.

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

2. Saque de salida

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

- al comienzo del partido
- tras haber marcado un gol
- al comienzo del segundo periodo del partido
- al comienzo de cada periodo del tiempo suplementario, dado el caso

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

Procedimiento

- todos los jugadores deberán encontrarse en su propia mitad de la superficie de juego

- los adversarios del equipo que efectuará el saque de salida deberán encontrarse como mínimo a 3 m del balón hasta que sea jugado
- el balón se hallará inmóvil en el punto central
- el árbitro dará la señal
- el balón estará en juego en el momento en que sea pateado y se mueva hacia adelante

Después de que un equipo marque un gol, y si no se ha finalizado el periodo, el equipo contrario procederá a efectuar un saque de salida.

Infracciones y sanciones

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

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

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

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

Para cualquier infracción del procedimiento del saque de salida:

- se repetirá el saque de salida, no pudiéndose aplicar la ventaja

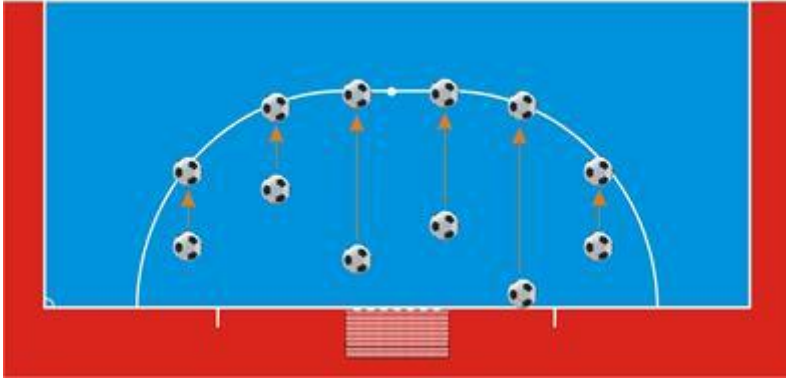
3. Balón al suelo

Si el balón está en juego y los árbitros deben interrumpir temporalmente el partido por cualquier motivo no indicado en las Reglas de Juego del Fútbol Sala, el partido se reanudará con un balón al suelo. El juego también se reanudará con balón al suelo cuando así lo determinen las Reglas de Juego del Fútbol Sala.

Procedimiento

El árbitro o el segundo árbitro dejará caer el balón en el lugar donde se hallaba cuando el juego fue interrumpido, a menos que se interrumpa en el área penal, en cuyo caso uno de los árbitros dejará caer el balón al suelo en la línea del área penal, en el punto más cercano al sitio donde el balón se encontraba cuando el juego fue interrumpido.

El juego se considerará reanudado cuando el balón toque el suelo dentro de los límites de la superficie de juego. Si el balón sale de la superficie de juego después de tocar el suelo, y sin haber sido tocado antes por un jugador tras estar en juego, se volverá a dejar caer el balón en el mismo lugar en que se dejó caer el balón al suelo por primera vez.



Infracciones y sanciones

Se volverá a dejar caer el balón en el mismo lugar en que dejó caer el balón al suelo por primera vez:

- si es jugado por un jugador antes de tocar el suelo
- si se comete cualquier infracción antes de que el balón toque el suelo

REGLA 9 – EL BALÓN EN JUEGO Y FUERA DEL JUEGO

1. Balón fuera del juego

El balón estará fuera del juego cuando:

- haya cruzado completamente una línea de banda o de meta, ya sea por tierra o por aire
- el juego haya sido interrumpido por los árbitros
- golpee el techo

2. Balón en juego

El balón estará en juego en cualquier otro momento, incluso cuando:

- rebote en los postes o travesaño y permanezca en el interior de la superficie de juego
- rebote en los árbitros ubicados en el interior de la superficie de juego

3. Superficie techada

La altura mínima libre de las superficies techadas se establecerá en el reglamento de la competición, pero será como mínimo de cuatro metros.

Si el balón golpea el techo estando en juego, el partido se reanudará con un saque de banda que ejecutarán los adversarios del último equipo que tocó el balón. El saque de banda se efectuará en el lugar más próximo a donde el balón tocó el techo (ver Regla 15 – Posición en saques de banda).



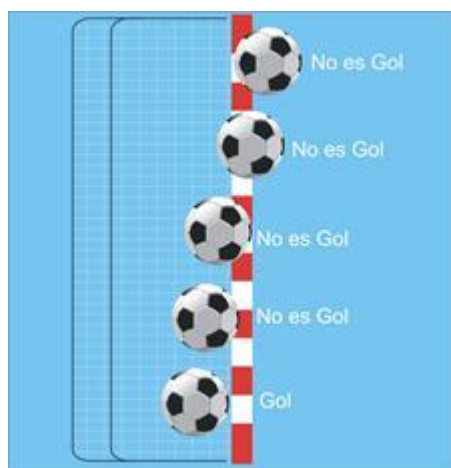
REGLA 10 – GOL MARCADO

1. Gol marcado

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

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

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



2. Equipo ganador

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

3. Reglamentos de competición

Si el reglamento de la competición establece que deberá haber un equipo ganador después de un partido o una eliminatoria que finaliza en empate, se permitirán solamente los siguientes procedimientos:

- regla de goles marcados fuera de casa
- tiempo suplementario
- tiros desde el punto penal

Estos procedimientos se describen en la sección titulada “Procedimientos para determinar el ganador de un partido o eliminatoria”.

REGLA 11 – EL FUERA DEL JUEGO

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

REGLA 12 – FALTAS E INFRACCIONES

Las faltas e incorrecciones son infracciones a las Reglas de Juego del Fútbol Sala que se sancionarán de la siguiente manera:

1. Faltas

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

2. Faltas sancionadas con tiro libre directo

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

- dar o intentar dar una patada a un adversario
- poner una zancadilla a un adversario
- saltar sobre un adversario
- cargar sobre un adversario
- golpear o intentar golpear a un adversario
- empujar a un adversario
- realizar una entrada contra un adversario

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

- sujetar a un adversario
- escupir a un adversario
- tocar el balón deliberadamente con las manos (se exceptúa al guardameta dentro de su propia área penal)

El tiro libre directo se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).

Las infracciones anteriormente mencionadas serán faltas acumulables.

3. Faltas sancionadas con tiro penal

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

4. Faltas sancionadas con tiro libre indirecto

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

- controla el balón con las manos o los pies en su propia mitad de la superficie de juego durante más de cuatro segundos
- tras jugar el balón, lo vuelve a tocar en su propia mitad de la superficie de juego tras el pase voluntario de un compañero, sin que el balón haya sido jugado o tocado por un adversario
- toca el balón con las manos en su propia área penal después de que un jugador de su equipo se lo haya cedido con el pie
- toca el balón con las manos en su propia área penal después de haberlo recibido directamente de un saque de banda lanzado por un compañero

Se concederá asimismo un tiro libre indirecto al equipo adversario si un jugador, en opinión de los árbitros:

- juega de forma peligrosa ante un adversario
- obstaculiza el avance de un adversario
- impide que el guardameta pueda soltar el balón de sus manos
- comete sobre un compañero una de las nueve infracciones sancionadas con tiro libre directo si se cometen sobre un adversario
- comete cualquier otra infracción que no haya sido anteriormente mencionada en la Regla 12 o en cualquier otra Regla, por la cual el juego sea interrumpido para amonestar o expulsar a un jugador

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

5. Incorrecciones

Las incorrecciones se sancionarán con una amonestación o una expulsión.

6. Sanciones disciplinarias

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

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

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

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

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

7. Incorrecciones sancionables con una amonestación

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

- ser culpable de conducta antideportiva
- desaprobar con palabras o acciones
- infringir persistentemente las Reglas de Juego del Fútbol Sala
- retardar la reanudación del juego
- no respetar la distancia reglamentaria en un saque de esquina, un tiro libre o un saque de banda (jugadores defensores)
- entrar o volver a entrar en la superficie de juego sin el permiso de los árbitros, o contravenir el procedimiento de sustitución
- abandonar deliberadamente la superficie de juego sin el permiso de los árbitros

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

- ser culpable de conducta antideportiva
- desaprobar con palabras o acciones
- retardar la reanudación del juego
- entrar en la superficie de juego contraviniendo el procedimiento de sustitución

8. Incorrecciones sancionables con una expulsión

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

- ser culpable de juego brusco grave
- ser culpable de conducta violenta
- escupir a un adversario o a cualquier otra persona
- impedir con mano intencionada un gol o malograr una oportunidad manifiesta de gol (esto no es válido para el guardameta dentro de su propia área penal)
- malograr la oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia la meta del jugador mediante una infracción sancionable con un tiro libre o un tiro penal
- emplear lenguaje ofensivo, grosero u obsceno y/o gestos de la misma naturaleza
- recibir una segunda amonestación en el mismo partido

Un sustituto será expulsado si comete la siguiente infracción:

- malograr o impedir un gol o una oportunidad manifiesta de gol

Un jugador o un sustituto expulsado deberá abandonar los alrededores de la superficie de juego y el área técnica.

REGLA 13 – TIROS LIBRES

1. Tipos de tiros libres

Los tiros libres son directos o indirectos.

2. Tiro libre directo

Señal

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

El balón entra en la meta

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

Faltas acumulables

- son aquellas sancionadas con un tiro libre directo o tiro penal y mencionadas en la Regla 12

- en el informe del partido se registrarán las faltas acumulables de cada equipo en cada periodo
- los árbitros podrán detener o no el juego, en virtud de si deciden aplicar la ventaja, y siempre que un equipo no haya cometido anteriormente sus primeras cinco faltas acumulables, salvo que el equipo afectado por la falta haya tenido una oportunidad manifiesta de gol
- si han aplicado la ventaja, una vez que el balón esté fuera del juego indicarán al tercer árbitro y al cronometrador, mediante las señales preceptivas, que anoten la falta acumulable
- si hay un tiempo suplementario, todas las faltas acumuladas durante el segundo periodo del partido continuarán acumulándose en el tiempo suplementario del partido

3. Tiro libre indirecto

Señal

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

El balón entra en la meta

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

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

4. Procedimiento

Tanto para los tiros libres directos como los indirectos, el balón deberá estar inmóvil cuando se ejecuta el tiro.

5. Tiro libre directo a partir de la sexta falta acumulativa

- el ejecutor del tiro libre deberá lanzarlo con la intención de marcar un gol y no podrá pasar el balón a otro compañero
- después de ejecutar el tiro libre, ningún jugador podrá tocar el balón hasta que éste haya tocado al guardameta defensor, rebotado en uno de los postes o en el travesaño, o salido de la superficie de juego
- si un jugador que comete una sexta falta acumulable en la mitad de la superficie de juego del adversario o en su propia mitad dentro de una zona delimitada por la línea media y una línea imaginaria paralela a esta última y que atraviesa el segundo punto penal, el tiro libre se lanzará desde el segundo punto penal. La ubicación del segundo punto penal se indica en la Regla 1. El tiro libre deberá ejecutarse de acuerdo con lo establecido en la sección "Posición en tiros libres".
- si un jugador comete una sexta falta acumulable en la mitad de su propia superficie de juego, entre la línea imaginaria de diez metros y la línea de meta, fuera del área penal, el equipo atacante decidirá si lanza el tiro libre desde el segundo punto penal o desde el lugar donde se cometió la infracción

- se deberá conceder tiempo adicional para ejecutar un tiro libre directo a partir de la sexta falta acumulable al final de cada periodo del partido o al final de cada periodo del tiempo suplementario

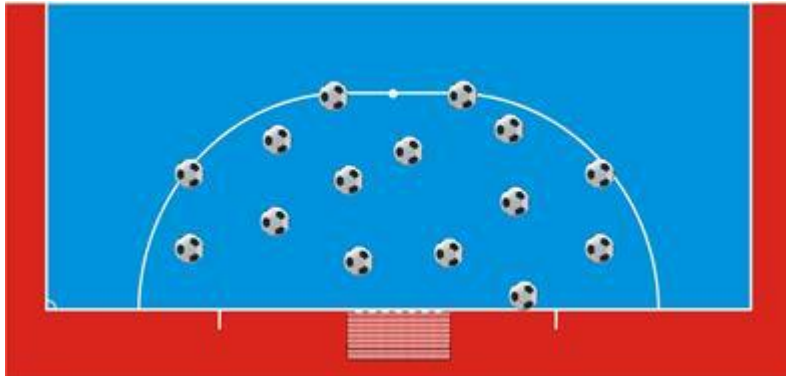
6. Posición en tiros libres

Tiro libre fuera del área penal

- todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a 5 m del balón hasta que este último esté en juego
- el balón estará en juego en el momento en que sea pateado y entre en movimiento
- el tiro libre se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción o desde el lugar donde se hallaba el balón cuando se cometió la infracción, según el tipo de infracción, o desde el segundo punto penal

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

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

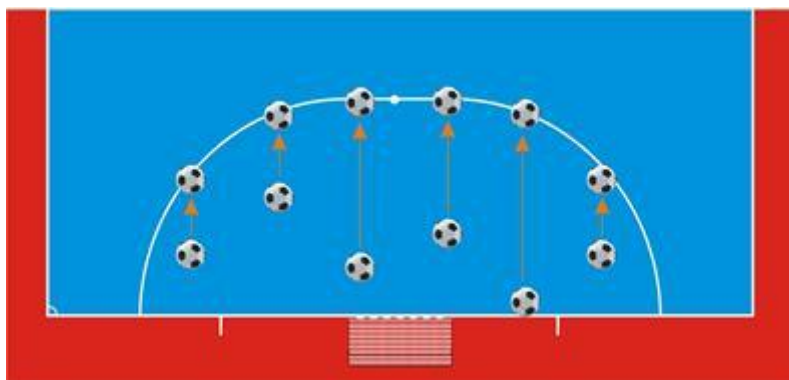


Tiro directo a partir de la sexta falta acumulada en cada periodo

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

Tiro libre indirecto a favor del equipo atacante

- todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a 5 m del balón hasta que este último esté en juego
- el balón estará en juego en el momento en que sea pateado y entre en movimiento
- un tiro libre indirecto concedido en el área penal se lanzará desde la línea del área penal en el punto más cercano al lugar donde se cometió la infracción



7. Infracciones y sanciones

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

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

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

- se repetirá el tiro

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

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

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

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

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

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

Tiro libre lanzado por cualquier jugador excepto el guardameta

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

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

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

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

Tiro libre lanzado por el guardameta

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

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

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

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

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

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

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

un jugador del equipo defensor infringe las Reglas de Juego del Fútbol Sala:

- los árbitros permitirán que se ejecute el tiro
- si el balón entra en la meta, se concederá un gol
- si el balón no entra en la meta, se repetirá el tiro

uno o varios jugadores del equipo defensor y uno o varios del equipo atacante infringen las Reglas de Juego del Fútbol Sala:

- se repetirá el tiro.

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

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

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

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

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

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

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

un jugador toca intencionadamente el balón con las manos:

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

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

- se repetirá el tiro

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

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

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

- se repetirá el tiro

REGLA 14 – EL TIRO PENAL

Se concederá un tiro penal contra el equipo que cometa una de las diez faltas que se sancionan con un tiro libre directo, dentro de su propia área penal y mientras el balón está en juego.

Se podrá marcar un gol directamente de un tiro penal.

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

1. Posición del balón y de los jugadores

El balón:

- deberá colocarse en el punto penal

El ejecutor del tiro penal:

- deberá ser debidamente identificado

El guardameta defensor:

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

Los jugadores, excepto el ejecutor del tiro, deberán estar:

- en la superficie de juego
- fuera del área penal
- detrás del punto penal
- a un mínimo de 5 m del punto penal

2. Procedimiento

- después de que cada jugador haya ocupado su posición conforme a esta regla, uno de los árbitros dará la señal para que se ejecute el tiro penal
- el ejecutor del tiro penal pateará el balón hacia delante
- el balón estará en juego en el momento en que sea pateado y se mueva hacia delante

Cuando se ejecuta un tiro penal durante el curso normal de un partido o cuando el periodo de juego se ha prolongado en el primer periodo, al final del tiempo reglamentario o al final de los periodos del tiempo suplementario, en caso de que los haya, para ejecutar o volver a ejecutar un tiro penal, se concederá un gol si, antes de pasar entre los postes y bajo el travesaño:

- el balón toca uno o ambos postes, el travesaño o al guardameta

Los árbitros decidirán cuándo se ha completado un tiro penal

3. Infracciones y sanciones

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

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

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

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

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

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

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

un jugador del equipo defensor infringe las Reglas de Juego del Fútbol Sala:

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

uno o varios jugadores del equipo defensor y uno o varios del equipo atacante infringen las Reglas de Juego del Fútbol Sala:

- se repetirá el tiro penal

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

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

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

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

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

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

- se repetirá el tiro penal

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

- los árbitros interrumpirán el juego
- el juego se reanudará con un balón al suelo en el lugar donde el balón tocó el objeto, a menos que lo haya tocado en el área penal, en cuyo caso uno de los árbitros dejará caer el

balón en la línea del área penal en el punto más cercano al sitio donde el balón se encontraba cuando el juego fue interrumpido

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

- se repetirá el tiro penal

REGLA 15 – EL SAQUE DE BANDA

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

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

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

1. Posición de los jugadores

Los jugadores adversarios deberán estar:

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

2. Procedimiento

Existe un tipo de procedimiento:

- saque de banda con el pie

3. Posición del saque de banda

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

- tener un pie sobre la línea de banda o en el exterior de la superficie de juego
- patear el balón, que deberá estar inmóvil, bien desde el sitio por donde salió de la superficie de juego, bien por fuera de ésta a una distancia no mayor de 25 cm de dicho sitio
- efectuar el saque en los cuatro segundos posteriores a estar en disposición de ejecutarlo

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

4. Infracciones y sanciones

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

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

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

- será amonestado por conducta antideportiva

Para cualquier infracción al procedimiento del saque de banda:

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

Saque de banda ejecutado por cualquier jugador, excepto el guardameta:

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

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

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

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

Saque de banda ejecutado por el guardameta

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

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

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

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

Saque de banda



REGLA 16 – EL SAQUE DE META

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

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

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

1. Posición de los jugadores

Los jugadores adversarios deberán estar:

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

2. Procedimiento

- el guardameta del equipo defensor lanzará el balón con las manos desde cualquier punto del área penal
- el guardameta del equipo defensor efectuará el saque en los cuatro segundos posteriores a estar en disposición de ejecutarlo
- el balón estará en juego apenas haya sido lanzado directamente fuera del área penal por el guardameta del equipo defensor

3. Infracciones y sanciones

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

- se repetirá el saque, la cuenta de los cuatro segundos continuará cuando el guardameta esté en disposición de volver a ejecutarlo

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

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

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

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

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

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

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

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

Para cualquier otra infracción de esta regla:

- se repetirá el saque de meta. Si la infracción ha sido cometida por el equipo ejecutor, la cuenta de los cuatro segundos continuará cuando el guardameta esté en disposición de volver a ejecutarlo

REGLA 17 – EL SAQUE DE ESQUINA

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

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

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

4. Posición del balón y de los jugadores

El balón deberá estar:

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

Los jugadores adversarios deberán estar:

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

5. Procedimiento

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

6. Infracciones y sanciones

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

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

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

- será amonestado por conducta antideportiva

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

- se concederá un saque de meta al equipo contrario

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

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

Saque de esquina ejecutado por cualquier jugador, excepto el guardameta

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

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

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

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

- se concederá un tiro penal si la infracción se cometió dentro del área penal del ejecutor del saque y se sancionará a su equipo con una falta acumulable

Saque de esquina lanzado por el guardameta

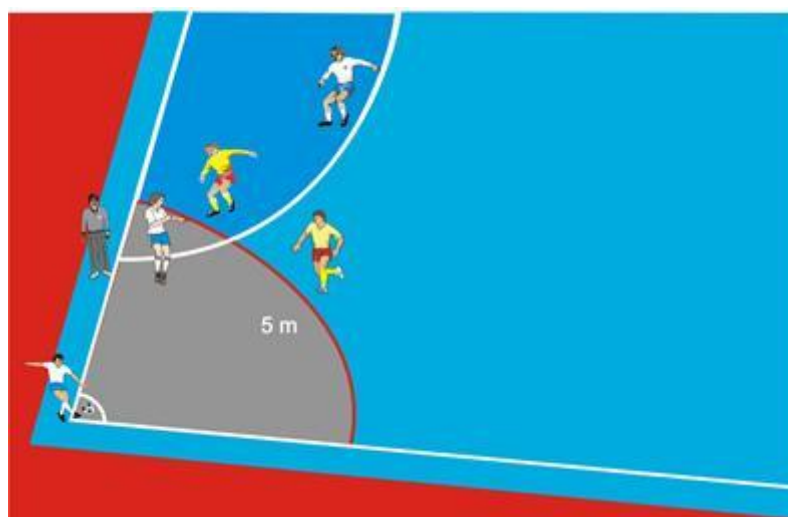
Si el balón está en juego y el guardameta toca el balón por segunda vez (excepto con la mano) antes de que éste haya tocado a otro jugador:

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

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

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

Saque de esquina



PROCEDIMIENTO PARA DETERMINAR EL GANADOR DE UN PARTIDO O ELIMINATORIA

Los goles marcados fuera de casa, el tiempo suplementario y los tiros desde el punto penal serán los tres métodos aprobados para determinar el equipo ganador en caso de empate, siempre que el reglamento de una competición así lo exija. El tiempo suplementario y los tiros desde el punto penal no forman parte del partido.

Goles marcados fuera de casa

El reglamento de una competición podrá estipular que, si los equipos juegan partidos de ida y vuelta y el resultado total está empatado tras el segundo partido, se contará doble cualquier gol marcado en la cancha del equipo adversario.

Tiempo suplementario

El reglamento de una competición podrá estipular que se jueguen dos tiempos suplementarios iguales de 5 minutos cada uno. Se aplicarán las estipulaciones de la Regla 8.

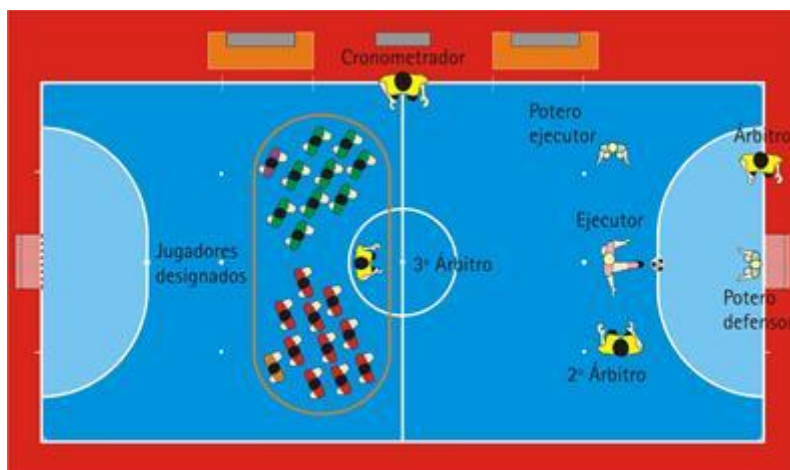
Tiros desde el punto penal

El reglamento de una competición podrá estipular que se ejecuten tiros desde el punto penal, aplicándose las estipulaciones relacionadas a continuación en el procedimiento.

Procedimiento

- el árbitro elegirá la meta en que se ejecutarán los tiros penales
 - el árbitro lanzará una moneda y el equipo cuyo capitán resulte favorecido decidirá si ejecutará el primer o el segundo tiro
 - el árbitro, el segundo árbitro, el tercer árbitro y el cronometrador anotarán todos los tiros ejecutados
 - sujeto a las condiciones estipuladas más abajo, cada equipo ejecutará cinco tiros
 - los tiros deberán ejecutarse alternadamente
-
- si antes de que ambos equipos hayan ejecutado sus cinco tiros, uno ha marcado más goles que los que el otro pudiera anotar aun completando sus cinco tiros, la ejecución de los mismos se dará por terminada
 - si ambos equipos han ejecutado sus cinco tiros, marcando la misma cantidad de goles o sin marcar ninguno, la ejecución de los tiros deberá continuar en el mismo orden hasta que un equipo haya marcado un gol más que el otro tras ejecutar el mismo número de tiros
 - todos los jugadores y sustitutos estarán autorizados a ejecutar los tiros penales
 - un guardameta podrá ser sustituido por cualquier jugador durante la ejecución de los tiros
 - cada tiro deberá ser ejecutado por un jugador diferente y todos los jugadores seleccionados deberán lanzar un tiro antes de que un jugador pueda ejecutar un segundo tiro
 - cualquier jugador seleccionado podrá cambiar de puesto con el guardameta en todo momento durante la ejecución de los tiros, previa advertencia al árbitro y adecuación de su indumentaria
 - solamente los jugadores seleccionados, incluidos los guardametas, los árbitros y el tercer árbitro podrán encontrarse en la superficie de juego cuando se ejecuten los tiros desde el punto penal
 - todos los jugadores seleccionados, excepto el jugador que ejecutará el tiro penal y los dos guardametas, deberán permanecer en la otra mitad de campo, junto al tercer árbitro
 - el guardameta compañero del ejecutor del tiro deberá permanecer en el lado opuesto de las zonas de sustituciones dentro de la superficie de juego a la altura del punto penal y a no menos de 5 m de éste

- a menos que se estipule otra cosa, se aplicarán las Reglas de Juego del Fútbol Sala y las Directrices del Departamento de Arbitraje de CNFS cuando se ejecuten los tiros desde el punto penal
- si, al finalizar el partido o los tiempos suplementarios, y antes de comenzar la ejecución de tiros desde el punto penal, un equipo tiene más jugadores, entre titulares y sustitutos, que su adversario, deberá reducir su número para equipararse al de su adversario, y el capitán del equipo deberá comunicar al árbitro el nombre y el número de cada jugador excluido-
- si un equipo debe reducir su número de jugadores para equipararse al número de jugadores del equipo adversario, podrá excluir como jugadores seleccionados a los guardametas para ejecutar los tiros penales
- un guardameta excluido para ejecutar los tiros penales a fin de equiparar el número de jugadores de su equipo al de los adversarios, es decir, que se encuentre en su área técnica, podrá sustituir en cualquier momento al guardameta titular de su equipo
- antes de comenzar con el lanzamiento de tiros penales, el árbitro se asegurará de que el mismo número de jugadores seleccionados por equipo para ejecutar los tiros penales permanezca dentro de la otra mitad de la superficie de juego



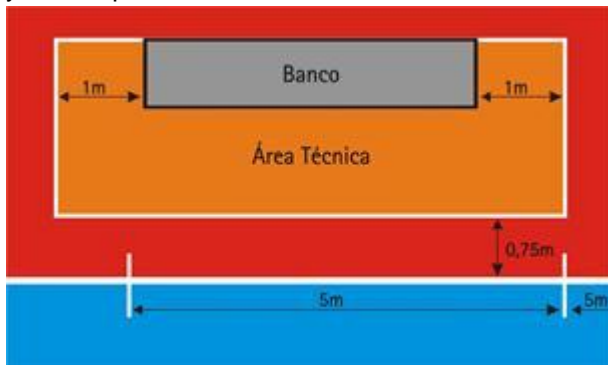
EL ÁREA TÉCNICA

El área técnica es una zona especial para el personal técnico y sustitutos.

Aunque el tamaño y la ubicación de las áreas técnicas pueden diferir de unas instalaciones a otras, las siguientes indicaciones servirán de guía general:

- el área técnica se extiende 1 m a cada lado del área de asientos y hacia adelante hasta 75 cm de la línea de banda
- se recomienda utilizar marcaciones para delimitar dicha área
- el número de personas autorizadas para estar en el área técnica estará determinado por el reglamento de la competición
- en conformidad con el reglamento de la competición, se deberá identificar a los ocupantes del área técnica antes del inicio del partido
- solamente un oficial del equipo a la vez estará autorizado para dar instrucciones técnicas y podrá permanecer de pie
- el entrenador y los demás oficiales deberán permanecer dentro de los límites del área técnica, salvo en circunstancias especiales, por ejemplo, si un fisioterapeuta o un médico debe entrar en superficie de juego, con el permiso de los árbitros, para atender a un jugador lesionado u organizar su traslado fuera de la superficie de juego

- el entrenador y demás ocupantes del área técnica deberán comportarse de manera correcta, evitando estorbar los movimientos de los jugadores y árbitros
- los sustitutos y el preparador físico podrán calentar durante el transcurso de un partido en la zona habilitada para ello, siempre que no estorben los movimientos de jugadores y árbitros, y se comporten de forma correcta



EL ÁRBITRO ASISTENTE DE RESERVA

El árbitro asistente de reserva:

- será designado conforme al reglamento de la competición y reemplazará al cronometrador en caso de que uno de los árbitros no pueda continuar actuando en el partido. Ayudará a los árbitros en todo momento
- ayudará en todos los deberes administrativos antes, durante y después del partido, según lo soliciten los árbitros
- después del partido, presentará un informe a las autoridades correspondientes sobre cualquier falta u otro incidente que haya ocurrido fuera del campo visual de los árbitros. Avisará a los árbitros de la elaboración de cualquier informe
- tomará nota de todos los incidentes ocurridos antes, durante y después del partido
- llevará un cronometraje manual alternativo al oficial en caso de que se requiera por algún tipo de incidente
- estará ubicado en lugar preferente, pero no junto a los árbitros asistentes.

SEÑALES DE LOS ÁRBITRO Y ÁRBITROS ASISTENTE

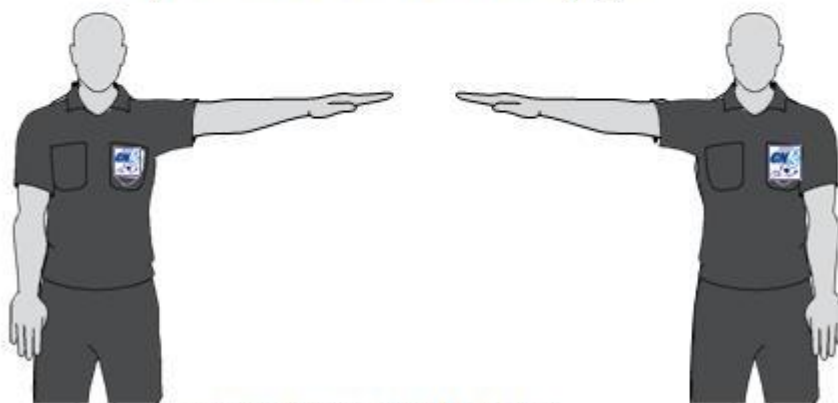
Los árbitros estarán obligados a hacer las señales que se relacionan a continuación, teniendo en cuenta que existen señales que sólo debe hacer uno de los árbitros y una señal que deben hacer los dos árbitros al mismo tiempo.

Los árbitros asistentes deberán hacer las señales de tiempo muerto y de la quinta falta acumulada.

Señales que únicamente hace uno de los árbitros



Saque de salida / Reanudación del juego



Tiro libre directo / Tiro penal



Saque de banda (1)



Saque de banda (2)



Saque de esquina (1)



Saque de esquina (2)



Saque de meta (1)



Saque de meta (2)



Tiempo muerto (1)



Cuenta de los 4 segundos (1)



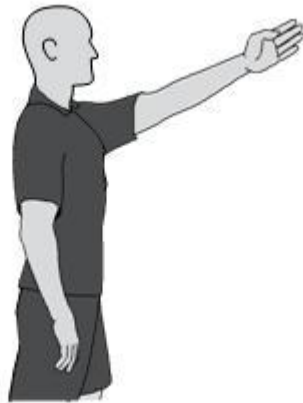
Cuenta de los 4 segundos (2)



Quinta acumulativa (1)



Ventaja en falta acumulable



Ventaja en falta no acumulable

I



Falta acumulativa después de aplicación de ventaja (1)



Falta acumulativa después de aplicación de ventaja (2)



Falta acumulativa después de aplicación de ventaja (3)



Falta acumulativa después de aplicación de ventaja (4)



Amonestación (tarjeta amarilla)



Expulsión (Tarjeta roja)



Tiro libre directo



Número de los jugadores-1



Número de los jugadores-2



Número de los jugadores-3



Número de los jugadores-4



Número de los jugadores-5



Número de los jugadores-6



Número de los jugadores-7



Número de los jugadores-8



Número de los jugadores-9



Número de los jugadores-10



Número de los jugadores-11



Número de los jugadores-12



Número de los jugadores - 13



Número de los jugadores - 14



Número de los jugadores - 15



Gol



Número de los jugadores - 15



Gol



Gol en propia meta (1)



Gol en propia meta (2)