



NORMATIVA



FUTBOL SALA

Temp. 2018/19

ÍNDICE

Página

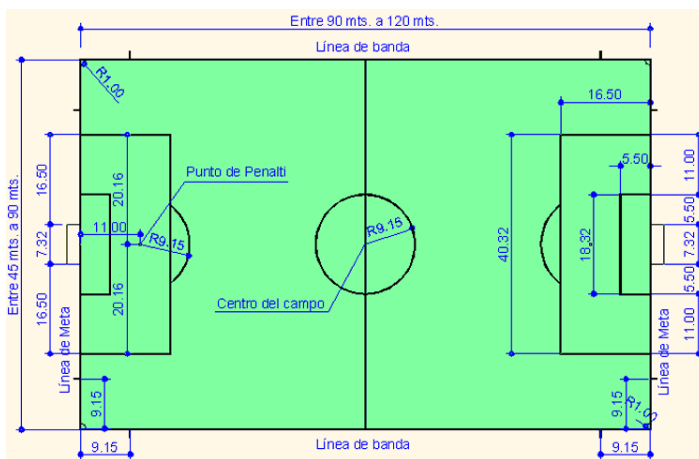
3	Campo de Juego y Balón
3	Jugadores
4	Procedimiento de sustitución
5	Jugadores y sustitutos expulsados
6	El equipamiento de los jugadores
7	Los árbitros
10	La duración del partido
12	El inicio y la reanudación del juego
13	El balón en juego o fuera de juego
15	El gol marcado
15	El fuera de juego
17	Sanciones disciplinarias
20	Tiros libres
22	Penalti
23	El saque de banda
25	El saque de meta
26	El saque de esquina

OBSERVACIONES SOBRE LAS REGLAS DE JUEGO DEL FÚTBOL SALA

Hombres y mujeres

Toda referencia al género masculino en las Reglas de Juego del Fútbol Sala por lo que respecta a árbitros, jugadores u oficiales equivaldrá (para simplificar la lectura) tanto a hombres como a mujeres.

Campo de Juego



Balón

En la normativa ADENI, se utilizará para las categorías chupetín con una circunferencia de 54 cm, pre-benjamín, benjamín y alevín, balones de 58 cm; y las categorías Infantil y cadete, serán de 62 cm.

Jugadores

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

El partido no comenzará si uno de los equipos tiene menos de cuatro jugadores. El partido se suspenderá si en la superficie de juego quedan menos de cuatro jugadores en uno de los dos equipos.

En cuyo caso, el resultado será tres a cero.

Según la normativa ADENI, todos los jugadores inscritos en el acta deberán participar en el partido.

Todos los partidos

Antes del inicio del partido solo se entregarán a los árbitros las licencias de aquellos jugadores y miembros del cuerpo técnico que se encuentran presentes, pudiéndose incorporar el resto, hasta un máximo de 15 jugadores, y dos miembros del cuerpo técnico durante el transcurso de la primera mitad del encuentro, debiendo para ello entregar la licencia al anotador-cronometrador o al árbitro.

Con el inicio del descanso, es decir, en el momento en que el arbitro señale el final de la primera mitad del encuentro, se cerrará el acta a efectos de inscripción de jugadores y miembros del cuerpo técnico, no pudiendo hacerlo ninguna persona más.

Procedimiento de sustitución

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.
- 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 y le haya dado un testigo (ejem. peto, etc....)
- 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.
- 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.

Sustitución del guardameta

- Cualquiera de los sustitutos podrá reemplazar al guardameta, sin necesidad de avisar al árbitro 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 al árbitro.
- Un jugador o sustituto que reemplace al guardameta deberá llevar el número dorsal que le corresponde en una camiseta de guardameta.

Zonas de sustituciones

Las zonas de sustituciones serán las zonas en la línea de banda, situadas frente a los bancos de los equipos.

- 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 defienda dicho equipo, cambiándose en el segundo periodo del partido y en los tiempos suplementarios, en caso de que los haya.

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:

- El árbitro interrumpirá el juego (aunque no inmediatamente si pueden aplicar la ventaja).
- El árbitro amonestará al jugador por contravenir el procedimiento de sustitución y le ordenará salir de la superficie de Juego.

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

Si, en una sustitución, el jugador que será sustituido sale de la superficie de

juego, por causas no justificadas, por un lugar que no sea la zona de sustituciones de su propio equipo:

- El árbitro interrumpirá el juego (aunque no inmediatamente si pueden aplicar la ventaja).
- El árbitro amonestará al jugador por contravenir el procedimiento de sustitución.

Si el árbitro ha 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.

Jugadores y sustitutos expulsados

Un sustituto podrá sustituir a un jugador expulsado y entrar en la superficie de juego una vez transcurridos dos minutos de juego efectivos después de la expulsión, siempre que cuente con la autorización del cronometrador, salvo si se marca un gol antes de que transcurran dos minutos, en cuyo caso, se aplicarán las siguientes disposiciones:

- Si cinco jugadores se enfrentan a cuatro y el equipo en superioridad numérica marca un gol, se podrá completar el equipo de cuatro jugadores.
- Si ambos equipos juegan con cuatro o tres jugadores y se marca un gol, ambos equipos mantendrán el mismo número de jugadores.
- Si cinco jugadores se enfrentan a tres, o cuatro jugadores a tres, y el equipo en superioridad numérica marca un gol, se podrá añadir un jugador al equipo con tres jugadores.
- Si el equipo en inferioridad numérica marca un gol, se continuará el juego sin alterar el número de jugadores.

Seguridad

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

Equipamiento de los Jugadores

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.
- Calzado – zapatillas de lona o de cuero blando con suela de goma u otro material similar.

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.

Infracciones y sanciones

En el caso de infracción de esta regla:

- No siempre será necesario interrumpir el Juego.
- El árbitro ordenará 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 del árbitro.
- El árbitro se cerciorará de que el equipamiento del jugador esté en orden antes de permitir que reingrese en la superficie de Juego.
- 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 del árbitro.

Reanudación del juego

Si el árbitro interrumpe 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 el árbitro interrumpió el partido.

La autoridad de los árbitros

Los partidos serán controlados por un árbitro, quien tendrá la autoridad total para hacer cumplir las Reglas de Juego del Fútbol en dicho encuentro.

Poderes y deberes

El árbitro:

- Hará cumplir las Reglas de Juego del Fútbol.
- Controlará el partido en cooperación con el cronometrador, siempre que el caso lo requiera.
- Se asegurará de que los balones utilizados correspondan a las exigencias.
- Se asegurará de que el equipamiento de los jugadores cumpla las exigencias.
- Tomará nota de los incidentes en el partido.
- Interrumpirá el partido cuando lo juzgue oportuno.
- Interrumpirá el partido por cualquier tipo de interferencia externa.
- Interrumpirá el juego si juzga que algún jugador ha sufrido una lesión grave y se asegurará 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.
- Permitirá que el juego continúe hasta que el balón esté fuera del juego si juzga que un jugador está levemente lesionado.
- Se asegurará de que todo jugador que sufra una hemorragia salga de la superficie de juego; el jugador sólo podrá reingresar tras la señal del árbitro, quien se cerciorará de que la hemorragia ha cesado, bien.
- Permitirá que el juego continúe si el equipo contra el cual se ha cometido una infracción se beneficia de una ventaja, y sancionará la infracción cometida inicialmente si la ventaja prevista no sobreviene en ese momento.

- Castigará la falta más grave cuando un jugador cometa más de una falta al mismo tiempo.
- Castigará la incorrección más grave cuando un jugador cometa más de una incorrección al mismo tiempo.
- Tomará medidas disciplinarias contra jugadores que cometan infracciones merecedoras de amonestación o expulsión; no está obligado a tomar medidas inmediatamente, pero deberá hacerlo en la ocasión siguiente en que el balón no esté en Juego.
- Tomará medidas contra los oficiales de los equipos que no se comporten de forma correcta y podrá, si lo juzga necesario, expulsarlos del área técnica y los alrededores de la superficie de Juego.
- No permitirá que personas no autorizadas entren en la superficie de juego
- Autorizará reanudar el juego tras una interrupción.
- Remitirá 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.
- Actuará como cronometrador en caso de que éste no esté presente.
- Suspenderá temporal o definitivamente el partido cuando lo juzgue oportuno.
- Suspenderá temporal o definitivamente el partido por cualquier tipo de interferencia externa.

Decisiones del árbitro

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

El árbitro podrá modificar su decisión sólo si se da cuenta de que es incorrecta o, si lo juzga necesario, conforme a una indicación del cronometrador, siempre que no haya reanudado el juego o finalizado el partido.

Responsabilidades del árbitro

El árbitro no será responsable 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 o con respecto al procedimiento normal requerido para celebrar, jugar y

controlar un partido.

Poderes y deberes

Según la normativa ADENI, la autoridad recaerá sobre el árbitro y/o mesa, en todo lo que implica, a la celebración del partido.

En el caso de que alguno de los monitores/entrenadores quisiera realizar alguna queja/sugerencia/reclamación/etc; deberá anotarlo en el acta, en la parte posterior, de forma clara y firmando la misma.

El cronometrador:

- Controlará que el partido tenga la duración estipulada, y para ello:
 - Pondrá en marcha el cronómetro después de que un saque de salida se haya efectuado correctamente.
 - Detendrá el cronómetro cuando el árbitro se lo indique.
 - Volverá a ponerlo en marcha tras la autorización del árbitro.
- 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 del árbitro, la solicitud de un tiempo muerto de un equipo.
- 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.
- Cronometrará los 2 minutos de expulsión de un jugador.
- 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.
- Proporcionará cualquier otra información importante para el Juego.

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.

Finalización de los periodos

El cronometrador determinará con la señal acústica o silbato el fin de cada periodo. El árbitro, 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, el árbitro esperará 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.

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 árbitro, o al cronometrador, un minuto de tiempo muerto.

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 el árbitro.
- 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.
- No habrá tiempos muertos en el tiempo suplementario, dado el caso.

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.

Introducción

En el sorteo de antes del comienzo del partido, el equipo vencedor elegirá la dirección en la que atacará o el saque de centro para iniciar el partido.

En el segundo periodo, los equipos cambiarán de mitad de campo, y atacarán en la dirección opuesta al primer tiempo; y sacará el equipo que no lo hizo al inicio del partido.

En caso de tiempos suplementarios, la elección de campo y saque será igual que al inicio del partido.

EL INICIO Y LA REANUDACIÓN DEL JUEGO

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 delante.

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.

Balón al suelo

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

Procedimiento

El 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 el árbitro 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.

EL BALÓN EN JUEGO O FUERA DEL JUEGO

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.

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.

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.

FALTAS

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

Faltas sancionadas con un tiro libre directo

Se concederá un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes siete 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.

Las infracciones anteriormente mencionadas serán faltas acumulables.

- 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.

Gol marcado

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

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

Si el árbitro, tras anotarse un gol y antes de que se efectúe el saque de salida, se da 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, tomará contra el jugador infractor las medidas determinadas, pero el gol será válido. El árbitro elevará informe del hecho a la autoridad correspondiente. Si el gol lo ha conseguido el equipo adversario, lo dará por válido.

Equipo ganador

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

EL FUERA DE JUEGO

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

Faltas sancionadas con un 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.

Faltas sancionadas con un 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, 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.

El árbitro indicará un tiro libre indirecto levantando el brazo en alto por encima de su cabeza. Mantendrá 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.

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.

Sólo se podrán mostrar tarjetas amarillas o rojas a los jugadores o a los sustitutos. 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, el árbitro informará de forma verbal a los oficiales de los equipos de la sanción disciplinaria tomada.

El árbitro posee 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, el árbitro, o contra cualquier otra persona, será castigado conforme a la naturaleza de la infracción cometida.

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.
- 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 del árbitro,

o contravenir el procedimiento desustitución.

- Abandonar deliberadamente la superficie de juego sin el permiso del árbitro.

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.

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
- 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.

Faltas acumulables

- Son aquellas sancionadas con un tiro libre directo o tiro penal.
- En el informe del partido se registrarán las faltas acumulables de cada equipo en cada periodo.
- El árbitro podrá 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 ha aplicado la ventaja, una vez que el balón esté fuera del juego indicará 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.

TIROS LIBRE

Procedimiento

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

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

- Doble Penalti: En la marca de doble penalti, a una distancia de 10 metros o desde el lugar de la falta, a elección del lanzador.
- 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.
- Si un jugador comete una sexta falta acumulable en la mitad de su propia superficie de juego, entre la línea imaginaria de diez metros y la línea de meta, fuera del área penal, el equipo atacante decidirá si lanza el tiro libre desde el segundo punto penal o desde el lugar donde se cometió la infracción.
- Se deberá conceder tiempo adicional para ejecutar un tiro libre directo a partir de la sexta falta acumulable al final de cada periodo del partido o al final de cada periodo del tiempo suplementario.

Posición en tiros libres

Tiro libre fuera del área penal

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

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

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

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

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

Tiro libre indirecto a favor del equipo atacante

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

Infracciones y sanciones

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

- Se repetirá el tiro y se amonestará al infractor, salvo que se pueda aplicar la ventaja o se cometa otra infracción sancionable con tiro penal. Si la infracción cometida es sancionable con tiro libre, los árbitros valorarán si sancionan la infracción original o la cometida posteriormente. Si la segunda infracción cometida es sancionable con tiro penal o tiro libre directo, se anotará una falta acumulable al equipo infractor.
Si el equipo defensor ejecuta un tiro libre desde su propia área penal sin que el balón salga del área penal:
- Se repetirá el tiro. Si el equipo ejecutor del tiro libre se demora más de cuatro segundos en ejecutarlo.
- El árbitro señalará un tiro libre indirecto a favor del equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se iba a reanudar el Juego.
Si el ejecutor del tiro libre, a partir de la sexta falta acumulable, no lo efectúa con intención de marcar un gol.
- El árbitro señalará 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 distinto 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.

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.

PENALTI

Se concederá un tiro penal (6 metros, desde la línea de portería), 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.

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.

Infracciones y sanciones

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

- El árbitro interrumpirá el juego y reanudará el partido con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor, que se ejecutará desde el punto penal.

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

- El árbitro interrumpirá el juego, lo amonestará por conducta antideportiva y reanudará el partido con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor, que se ejecutará desde el punto penal.

Si después de que se haya lanzado un tiro penal.

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

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción.

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

- Se repetirá el tiro penal.

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; a no ser que el balón golpee a un jugador del mismo equipo o del contrario, menos al portero rival, que sería corner. En el caso de que fuera, en propia portería, si nadie ha contactado con el balón, sería corner.

Posición de los jugadores

Los jugadores adversarios deberán estar:

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

Procedimiento

Existe un tipo de procedimiento:

- saque de banda con el pie.

Posición en el 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.

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.

Si un jugador pide "distancia" al árbitro:

- El jugador deberá esperar a que el árbitro establezca la distancia correcta y

le indique que puede sacar. Si el jugador saca antes de que el árbitro se lo indique, será amonestado.

Si al ejecutar un saque de banda, el balón está en movimiento y /o el pie del jugador está dentro del campo:

- Se cometerá falta de saque y sacará el equipo contrario desde el mismo punto. 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.

EL SAQUE DE META

El saque de meta es una forma de reanudar el juego y siempre se hará con la mano.

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.

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

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 antes de que éste haya tocado a un adversario:
- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción. Si éste es dentro del área, se ejecutará desde el punto más cercano fuera del área. 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, 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.

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.

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.

Se podrá anotar un gol directamente de un saque de esquina, pero solamente contra el equipo contrario. Si fuera en propia portería, no se anotaría gol, sino que se marcaría corner.

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.

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.

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.

En las categorías chupetín, pre-benjamín y benjamín, la normativa se aplicará, lo más didácticamente posible por parte de los árbitros.

En cambio en las categorías alevín, infantil y cadete, la normativa se aplicará según marca dicho reglamento.

El colegiado, tendrá toda la autoridad para aplicar la normativa de un forma más didáctica o más estricta.



FÚTBOL SALA

TEMPORADA 2018 - 2019