



# FEDERACIÓN INTERNACIONAL DE DEPORTES PARA CIEGOS



*[www.arbitrum.com](http://www.arbitrum.com)*



## REGLAS DE JUEGO DE FUTSAL 2005-2009

**CATEGORÍAS B1 y B2/B3**

*Actualizadas: Oct 2005*

Fuente: [www.ibsa.es](http://www.ibsa.es)

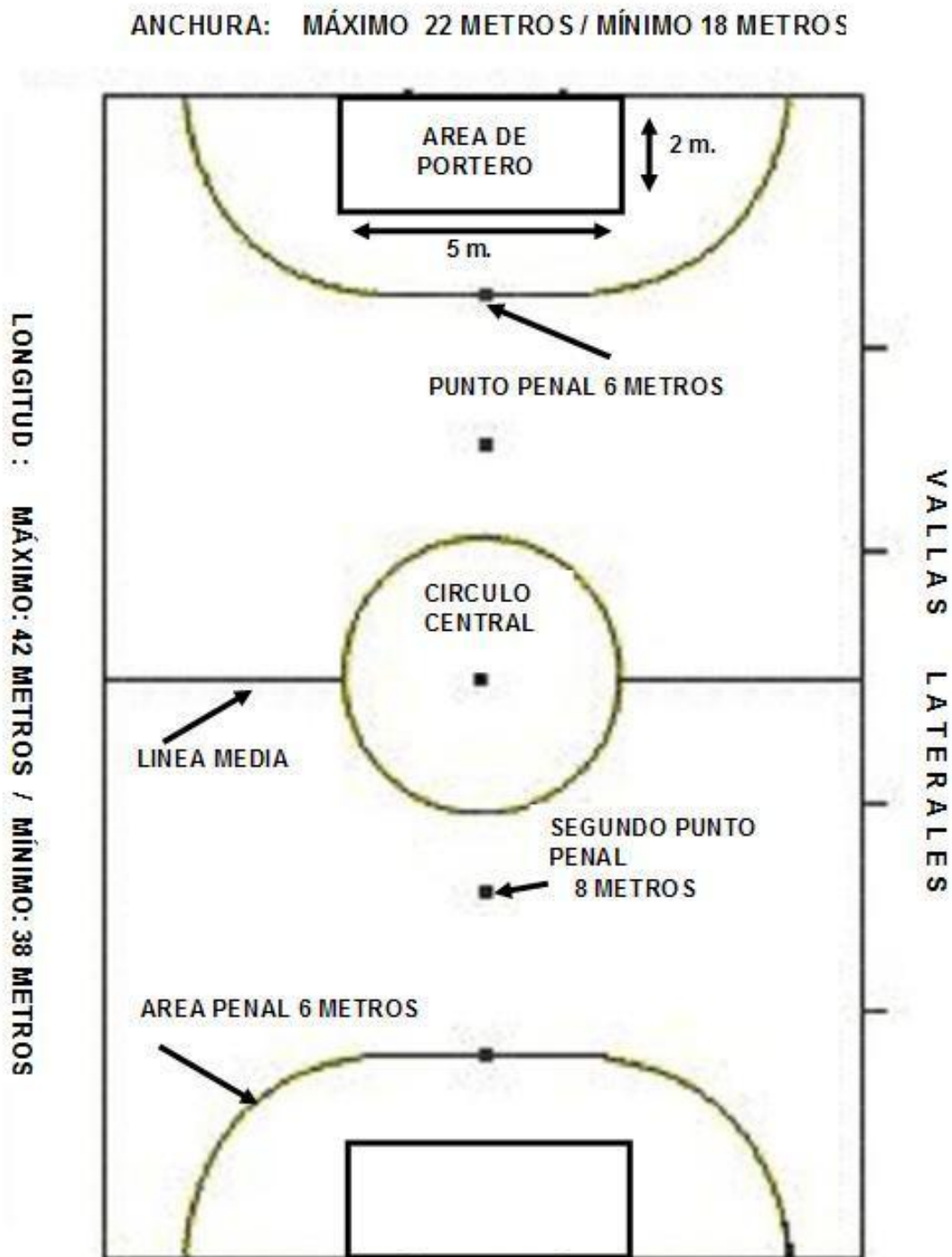
**REGLAS DE JUEGO - CATEGORÍA B1**

**ÍNDICE**

Regla 1	El terreno de Juego .....	3
Regla 2	El Balón .....	6
Regla 3	El número de jugadores .....	7
Regla 4	El equipamiento de los jugadores .....	9
Regla 5	El Árbitro .....	10
Regla 6	El Segundo Árbitro .....	11
Regla 7	El Cronometrador, el Tercer Árbitro y la megafonía .....	12
Regla 8	La duración del partido .....	14
Regla 9	El inicio y la reanudación de juego .....	15
Regla 10	El balón en juego o fuera de juego .....	16
Regla 11	El gol marcado .....	17
Regla 12	Faltas y conducta antideportiva .....	17
Regla 13	Los tiros libres .....	20
Regla 14	Las faltas acumuladas .....	21
Regla 15	El penal .....	23
Regla 16	El saque de banda .....	24
Regla 17	El saque de meta .....	25
Regla 18	El saque de esquina .....	26
	Procedimiento para determinar el ganador de un partido .....	27
	<b>Anexo 1 - Consideraciones de IBSA y adaptaciones al reglamento de Futsal de FIFA .....</b>	<b>28</b>
	<b>Anexo 2 - Características Generales de los antifaces .....</b>	<b>30</b>
	<b>Preguntas y respuestas oficiales de IBSA .....</b>	<b>31</b>
	<b>REGLAS DE JUEGO - CATEGORÍA B2/B3 .....</b>	<b>34</b>

## Regla 1 EL TERRENO DE JUEGO

La superficie de juego y sus características se determinarán según el plano siguiente:



El terreno de juego será siempre descubierto para mejor acústica de los jugadores.

En caso de situaciones climatológicas fuera del control del comité organizador, (lluvias persistentes, vientos fuertes, y demás) se deberá contar como segunda

instancia con un terreno de juego cubierto con similares características, el cual podrá ser también, de superficie de madera, goma sintética o similar, con el objeto de asegurar la continuidad de la competencia.

Esta segunda opción del terreno de juego deberá ser visada y aprobada por el Delegado Técnico de IBSA y el Comité organizador antes del inicio de la competición.

El Delegado Técnico de IBSA y el Comité Organizador se cerciorará de la iluminación artificial del terreno de juego sea la adecuada para la disputa de partidos nocturnos.

### **DIMENSIONES:**

La superficie de juego será rectangular y su longitud será siempre mayor que la anchura.

### **PARTIDOS INTERNACIONALES**

LONGITUD	42 metros (máxima)	38 metros (mínima)
ANCHURA	22 metros (máxima)	18 metros (mínima)

### **MARCACIÓN**

La superficie de juego se marcará con líneas. Dichas líneas pertenecen a las zonas que demarcan.

Las dos líneas laterales de juego se llamarán vallas laterales y quedarán configuradas con unas vallas a lo largo de todo el terreno de juego, más 1 metro hacia el exterior del mismo, estas vallas tendrán una oscilación de 1 m a 1,20 m de altura y una inclinación no mayor a 10° hacia el exterior.

Las dos líneas más cortas se llamarán líneas de meta.

Todas las líneas tendrán una anchura de 8 cm. La superficie estará dividida en dos mitades por una línea media, denominada línea de medio campo.

El centro de la superficie estará indicado con un punto, situado en el centro de la línea de medio campo, alrededor del cual se trazará un círculo con un radio de 3 m.

### **MARCACIÓN DE LOS TERCIOS**

En las vallas laterales y a 10 m aproximadamente de las líneas de meta se marcarán a lo alto de las vallas unas líneas de 8 cm. de ancho de forma tal que la superficie de juego quede dividida en tres tercios (ver anexos)

### **ÁREA PENAL**

El área penal, situada a ambos extremos del terreno de juego, se demarcará de la siguiente manera:

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 valla más cercana, que tendrá, cada una, un radio de 6 m desde el exterior del poste. La parte superior de cada cuadrante se

unirá mediante una línea de 3,16 m de longitud, paralela a la línea de meta entre los postes.

### **ÁREA DE PORTERO**

Se trazarán dos líneas imaginarias de 1 m de longitud, desde el exterior de cada poste de meta y paralela a la línea de meta, estas líneas se unirán con dos líneas paralelas de 2 m de longitud hacia el interior del terreno de juego y unida a ésta estará una línea recta de 5,16 m de longitud y paralela a la línea de meta.

### **PUNTO PENAL**

Se dibujará un punto a 6 m de distancia del punto medio de la línea entre los postes y equidistantes de estos.

### **SEGUNDO PUNTO PENAL**

Se dibujará un segundo punto penal a 8 m de distancia del punto medio de la línea entre los postes y equidistantes de estos.

### **ZONA DE GUÍAS:**

Detrás de las metas habrá una zona libre de obstáculos para el desplazamiento del guía

### **CUADRANTE DE ESQUINA**

En la intersección de la valla lateral con la línea de meta en dirección a la portería se marcará una línea de 8 cm. de ancho con 20 cm. de longitud, saliendo de la línea de meta al exterior del terreno de juego.

### **ZONA DE SUSTITUCIONES**

Las sustituciones se podrán realizar por una puerta central situada frente a la mesa del cronometrador o por la línea del de meta de su portería, en caso de no existir puerta central.

### **LAS METAS**

Las metas serán de color blanco y 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 un travesaño horizontal.

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 líneas de meta tendrán la misma anchura que los postes y el travesaño. Las redes, que deberán ser de cáñamo, yute o nylon, se engancharán en la parte posterior de los postes y el travesaño, y la parte inferior estará sujeta a tubo encorvado o a cualquier otro soporte adecuado.

La profundidad de las metas, es decir del lado interno de ambos postes hacia el exterior de la superficie de juego, será de al menos 80cm en la parte superior y de 1 m a nivel del suelo.

## **SEGURIDAD**

Se podrán utilizar metas portátiles, pero no deberán fijarse al suelo durante el desarrollo del partido.

## **SUPERFICIE DE JUEGO**

La superficie de juego será de cemento, hierba natural o sintética y deberá ser lisa, libre de asperezas y no abrasivas. Se deberá evitar el uso de alquitrán u hormigón.

## **DECISIONES**

- Decisión 1

Si las líneas de meta miden de 15 a 16 metros el radio del cuadrante del área penal será de 4 m. Dado este supuesto, el punto penal no se situará en el arco del área penal, sino que se dibujará igualmente a 6 m del punto entre los postes.

# **Regla 2 EL BALÓN**

## **PROPIEDADES Y MEDIDAS**

El balón:

- Será esférico
- Será de cuero u otro material adecuado
- Tendrá una circunferencia mínima de 60 cm. y máxima de 62 cm.
- Tendrá un peso superior a 510 g e inferior a 540 g al comienzo del partido.
- Tendrá una presión equivalente a 0,4 – 0,6 atmósferas (400 – 600 g/cm<sup>2</sup>) a nivel del mar.
- El sistema de sonido será interno para permitir una trayectoria regular del balón de manera que cuando éste gire sobre sí mismo o en forma centrífuga, mantenga el sonido y la seguridad de los jugadores.

## **REEMPLAZO DE UN BALÓN DEFECTUOSO**

**Si el balón revienta o se daña durante un partido:**

- Se interrumpirá el juego.
- Se reanudará el juego mediante un balón a tierra, ejecutado con un nuevo balón y en el lugar donde se dañó el primero.

**Si el balón perdiera su sonido durante un partido:**

- No es necesario detener el juego.
- El árbitro efectuará un pequeño bote a tierra a los efectos de reanudar el sonido.

**Si el balón revienta, pierde el sonido o se daña en un momento en que no está en juego (saque inicial, saque de meta, saque de esquina, tiro libre, tiro penal o saque de banda ó doble penalti).**

- El partido se reanudará conforme la regla.

**El balón no podrá reemplazarse durante el partido sin la autorización del árbitro.**

## **DECISIONES**

### **Decisión 1:**

- En partidos de competición de IBSA y/o en partidos de competición bajo los auspicios de una federación afiliada a IBSA, los balones serán los oficiales de IBSA.

## **Regla 3 EL NÚMERO DE JUGADORES**

### **JUGADORES**

El partido lo disputarán dos equipos formados por un máximo de 5 jugadores cada uno (4 serán ciegos totales (B-1), 1 portero que será vidente o deficiente visual (B-2 o B-3)). Además, habrá un guía (funciones: Ver anexo II).

La inscripción de cada equipo estará compuesta por 13 representantes como máximo, con las siguientes funciones: 8 jugadores, 2 porteros, 1 director técnico, 1 asistente técnico, 1 medico o fisioterapeuta.

### **PROCEDIMIENTO DE SUSTITUCIÓN**

En cualquier partido de una competición oficial bajo los auspicios de IBSA o una federación o una asociación nacional podrá haber sustitutos.

El numero máximo permitido de sustitutos es de 4 jugadores y 1 portero.

Se permitirá un número ilimitado de sustituciones. Un jugador que ha sido reemplazado podrá reingresar en la superficie de juego sustituyendo a otro jugador.

Una sustitución puede realizarse siempre que el balón no esté en juego y si se observan las siguientes disposiciones:

- Se detendrá el cronometro.
- La sustitución debe ser anunciada por la megafonía, expresando el número del jugador que sale y el número del jugador que ingresa.
- El jugador sale de la superficie de juego por la zona de sustitución de su propio equipo.
- El jugador entra a la superficie de juego por la zona de sustitución y únicamente cuando el jugador que sale ha traspasado completamente la zona de sustitución y fue autorizado por el árbitro a ingresar.
- Un sustituto se somete a la autoridad y jurisdicción del árbitro sea o no llamado a participar en el encuentro.
- La sustitución se completa cuando el sustituto entra a la superficie de juego, momento en que se convierte en jugador, mientras que el jugador a quien reemplaza deja de serlo.

## **CONTRAVENCIONES / SANCIONES**

Si un sustituto entra en la superficie de juego antes que haya salido el jugador que sustituirá:

- se interrumpirá el juego
- se sancionará al sustituto con la tarjeta amarilla y se le ordenará que salga del terreno de juego
- Se reanudará el juego mediante un tiro libre a favor del equipo contrario en el lugar donde estaba el balón cuando se interrumpió el juego. No obstante si el balón se encontraba dentro del área penal, el tiro libre se ejecutará en la línea del área penal, en el punto más cercano al lugar donde estaba el balón al momento de la detención.

## **DECISIONES**

- **Decisión 1:**  
En caso de la ejecución de penal o doble penal, el portero no podrá ser sustituido. Excepto en caso de lesión o contusión, comprobada por el árbitro y confirmada por el medico de la organización o medico o masajista de su equipo en caso de ausencia de éste.
- **Decisión 2:**  
El jugador que ha acumulado 5 (cinco) faltas personales en el transcurso de un partido podrá ser sustituido inmediatamente, no podrá volver a participar en dicho encuentro pudiendo permanecer en el banco de sustitutos.
- **Decisión 3:**  
El jugador expulsado con tarjeta roja durante el transcurso del partido podrá ser sustituido (conforme la regla) no pudiendo permanecer en el banco de sustitutos.
- **Decisión 4:**  
Se requieren 5 jugadores (1 portero y 4 jugadores de campo) por equipo para poder iniciar un partido.
- **Decisión 5:**  
En caso de expulsión o lesión de varios jugadores, se suspenderá el partido si en la pista de juego quedan menos de 3 jugadores en uno o ambos equipos (incluido el portero).
- **Decisión 6:**  
**Atribuciones del capitán:**  
Representar durante el partido a su equipo, además de ser el responsable de dirigirse al árbitro y demás componentes del cuerpo arbitral e intentar mantener la buena conducta y deportividad de sus compañeros.  
El capitán deberá diferenciarse del resto de sus compañeros a través de un brazalete en uno de sus brazos.  
En caso de abandonar el terreno de juego, éste deberá nombrar a un nuevo capitán que lo reemplace en sus funciones.

## **Regla 4 EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES**

### **SEGURIDAD**

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

### **EQUIPAMIENTO BÁSICO**

El equipamiento básico obligatorio de un jugador será:

- Un jersey o camiseta
- Pantalón - si se usan pantalones térmicos, estos tendrán el mismo color principal de los pantalones.
- Medias.
- Canilleras / espinilleras.
- Calzado – el único tipo de calzado permitido será zapatillas de lona o cuero blando, así como zapatillas de entrenamiento con suela de goma u otro material similar. El uso de calzado es obligatorio.

### **EQUIPAMIENTO PARA JUGADORES B-1**

- Parche ocular en cada ojo (optativo para los jugadores que tengan prótesis)
- Antifaz de tela absorbente con protección acolchada en la zona frontal y parietal. El antifaz oficial será entregado por el Comité Organizador, y supervisado por el Delegado Técnico de IBSA.
- Cinta protectora (opcional)

### **JERSEY O CAMISETA**

- Se usarán obligatoriamente camisetas con números en la espalda, debiendo tener cada jugador del mismo equipo números diferentes.
- Será también obligatorio el contraste entre el número y la camiseta.

En partidos Internacionales el número de dorsal deberá figurar, también en la parte frontal de la camiseta o el pantalón, aunque de menor tamaño.

### **CANILLERAS / ESPINILLERAS**

- Deberán estar cubiertas completamente por las medias.
- Deberán ser de un material apropiado (goma, plástico o un material similar)
- Deberán proporcionar un grado razonable de protección.

### **GUARDAMETAS**

- El guardameta podrá utilizar pantalones largos.
- Cada guardameta vestirá colores que lo diferencien de los demás jugadores y de los árbitros.

### **CONTRAVENCIONES / SANCIONES**

**En caso de cualquier contravención a la presente regla:**

- El árbitro ordenará al jugador infractor que abandone la superficie de juego para que ponga en orden su equipamiento o lo complete con la pieza faltante. Podrá volver a la superficie de juego solo después de haberse presentado ante uno de los árbitros, quien tendrá que cerciorarse de que el equipamiento

del jugador está en orden. El jugador podrá reingresar en la superficie de juego solo cuando el balón no esté en juego.

## **DECISIONES**

### **Decisión 1:**

No será autorizado el uso de antifaz protector que puedan poner en riesgo, según criterio arbitral, la integridad física del jugador o del resto de los jugadores.

## **Regla 5 EL ÁRBITRO**

### **LA AUTORIDAD DEL ÁRBITRO**

Cada partido será controlado por un árbitro, quien tendrá la autoridad total para hacer cumplir las reglas de juego en el partido para el que ha sido nombrado, desde el momento en que entra a la sala donde se encuentra la superficie de juego hasta que la abandona.

### **DERECHOS Y OBLIGACIONES**

#### **El árbitro:**

- Hará cumplir las reglas de juego
- 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 es tal
- Tomará nota e informará a las autoridades competentes de todos los incidentes ocurridos antes, durante y después del partido, y de las medidas disciplinarias tomadas contra jugadores, guías o funcionarios oficiales de los equipos
- Actuará como cronometrador en caso de que este oficial no esté presente
- Interrumpirá, suspenderá o finalizará el partido en caso de contravención a las reglas de juego o por cualquier tipo de interferencia externa
- Tomará medidas disciplinarias contra jugadores, guías u oficiales de los equipos que cometan faltas merecedoras de amonestación o expulsión
- No permitirá que personas no autorizadas entren en la superficie de juego
- Interrumpirá el juego si juzga que algún jugador o guía ha sufrido una lesión de grave y ordenará trasladarlo fuera de la superficie de juego
- Si juzga que está lesionado levemente, permitirá que el juego continúe hasta que el balón esté fuera de juego
- Se asegurará que el balón utilizado corresponda a las exigencias de la REGLA II
- Dará la señal para reanudar el juego después de cada detención
- Asegurará el silencio en el recinto de juego, a través de la megafonía
- Verbalizará o señalará de forma clara a la mesa del cronometrador las acciones que se suceden durante el desarrollo del juego (ver anexos)
- Controlará el equipamiento de los jugadores antes del inicio del partido, en las sustituciones, al inicio del segundo periodo, en los tiempos extra o cuando lo juzgue conveniente.

- Deberá estar atento a la colocación correcta de los antifaces y parches oculares durante todo el desarrollo del juego, pudiendo detener el partido una vez que el balón no esté en juego, para corregir la posición de los parches y del antifaz del jugador que considere oportuno, reclamando al médico de la competición la colocación de nuevos parches oculares y antifaz en caso de entenderlo necesario.
- Controlará el cumplimiento especificado en los tres sectores:
  - 1er. Tercio defensivo (portero)
  - 2do. Tercio medio (Entrenador)
  - 3er. Tercio ofensivo (Guía)

## **DECISIONES DEL ÁRBITRO**

Las decisiones del árbitro sobre hechos relacionados con el juego son definitivas.

## **DECISIONES**

### **Decisión 1:**

Si el árbitro y el segundo árbitro señalan simultáneamente una falta y hay un desacuerdo en cuanto a que equipo favorece la decisión, prevalecerá la decisión del árbitro.

### **Decisión 2:**

El árbitro y el segundo árbitro tienen derecho a imponer una amonestación o una expulsión, pero si existe un desacuerdo entre ellos, prevalecerá la decisión del árbitro.

## **Regla 6 EL SEGUNDO ÁRBITRO**

### **DEBERES**

Se designará un segundo árbitro, que se situará del lado opuesto al que controla el árbitro y estará equipado también con un silbato.

El segundo árbitro ayudará al árbitro a dirigir el juego conforme las reglas del juego.

### **ADEMÁS, EL SEGUNDO ÁRBITRO:**

Controlará los 5 minutos tras la expulsión o expulsiones de jugadores, en caso de que el cronometrador no esté presente.

Controlará los minutos solicitados en los tiempos muertos, en caso de no contar con un cronometrador

En caso de una intervención indebida o conducta incorrecta del segundo árbitro, el árbitro prescindirá de sus servicios, tomará las disposiciones necesarias para que sea sustituido y notificará el hecho a los organismos competentes, en las formas y plazos determinados por los reglamentos de competición autorizados por IBSA.

## DECISIONES

### Decisión:

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

## Regla 7

### EL CRONOMETRADOR, EL TERCER ÁRBITRO Y LA MEGAFONÍA

#### DEBERES

Se designará un cronometrador, un megafonista y un tercer árbitro. Se ubicarán en el exterior de la superficie de juego, a la altura de la línea del medio campo y bajo el mismo lado que los bancos de sustitutos.

El cronometrador recibirá un cronómetro adecuado y un dispositivo necesario para controlar la acumulación de faltas, que será facilitado por la asociación o el club bajo cuya jurisdicción se juegue el partido.

#### EL CRONOMETRADOR:

- Controlará que el partido tenga la duración estipulada en la regla 8 y para ello:
  - Pondrá en marcha el cronómetro después del saque de salida
  - Detendrá el cronómetro únicamente en casos de tiempos muertos, tiempos del árbitro, asistencia médica, sustituciones, lanzamientos penal o doble penal.

#### DOS MINUTOS FINALES:

Los últimos dos minutos de cada tiempo, el cronometrador detendrá el cronómetro también en los casos de:

- Tiro libre
- Saque de banda
- Saque de meta
- Tiro de esquina

Volverá a ponerlo en marcha una vez que el balón se ponga en movimiento.

- Cronometrará el minuto del tiempo muerto
- Cronometrará los 5 minutos de castigo de la expulsión del jugador
- Anunciará mediante un silbato o una señal acústica diferente a la del árbitro, el final del primer tiempo, del partido, de las prórrogas y del minuto de tiempo muerto
- Llevará un registro de todos los tiempos muertos que le queden a cada equipo e informará a los árbitros y a los equipos sobre el particular; indicará la autorización de un tiempo muerto cuando sea solicitado por el entrenador de uno de los equipos (Regla 8)
- Llevará un registro de las primeras 3 (tres) faltas acumulativas cometidas por cada equipo señaladas por los árbitros en cada periodo y colocará una señal visible sobre la mesa del cronometrador para informar de dicha circunstancia

- Llevará un registro de las 5 faltas personales cometidas por los jugadores durante el transcurso del partido
- Anotará los números de los jugadores que marcan los goles
- Tomará nota de los números y nombres de los jugadores, guías u oficiales de los equipos que hayan sido amonestados o expulsados
- Asegurará el silencio del público a través de la megafonía

En caso de intervención indebida del cronometrador, el árbitro prescindirá de sus servicios, tomará las disposiciones necesarias para que sea sustituido, y notificará el hecho a los organismos competentes, en las formas y plazos determinados por los reglamentos de competición autorizados por IBSA.

## **EL TERCER ÁRBITRO**

### **El tercer árbitro tendrá por misión:**

- Reemplazará a cualquiera de los dos árbitros en caso de que uno de estos no esté en condiciones de seguir el partido.
- Será el responsable de ayudar en los procedimientos de sustituciones durante un partido.
- Tendrá la autoridad de controlar el equipamiento de los sustitutos antes de que entren al terreno de juego. En caso de que dicho equipamiento no corresponda a las reglas de juego, no permitirá que se efectúe tal sustitución.
- Estará autorizado para informar al árbitro o árbitro asistente si alguna persona del banco de sustitutos observa una conducta impropia.

En caso de intervención indebida del tercer árbitro, el árbitro prescindirá de sus servicios, tomará las disposiciones necesarias para que sea sustituido, y notificará el hecho a los organismos competentes, en las formas y plazos determinados por los reglamentos de competición autorizados por IBSA.

## **LA MEGAFONÍA**

- Estará situada en la mesa del cronometrador
- Informará siempre que el juego se encuentre detenido, de todas las incidencias: faltas, sustituciones, tiempos muertos y demás situaciones que se den durante el desarrollo del partido, inclusive si existen sustituciones durante el transcurso de tiempos muertos o desde la finalización del primer tiempo hasta el inicio del segundo tiempo, el megafonista anunciará tal sustitución
- Será el medio para solicitar silencio al público según indicación del cuerpo arbitral

## **DECISIONES**

### **Decisión 1:**

En partidos internacionales es obligatoria la presencia de un cronometrador, de un tercer árbitro y de la megafonía.

---

## **Regla 8 LA DURACIÓN DEL PARTIDO**

### **PERIODO DE JUEGO**

El partido durará dos tiempos iguales de 25 minutos cada uno.

El cronometraje lo hará un cronometrador, cuyas funciones están especificadas en la regla 7.

La duración de cada periodo deberá prolongarse para permitir la ejecución de un tiro penal o doble penal.

### **TIEMPO MUERTO**

Los equipos tendrán derecho a solicitar un minuto de tiempo muerto en cada uno de los periodos. Se deberá respetar las siguientes disposiciones:

- Los entrenadores de los equipos están autorizados a solicitar un minuto de tiempo muerto al cronometrador
- El minuto de tiempo muerto se concederá únicamente cuando los equipos solicitantes estén en posesión del balón
- El cronometrador concederá el tiempo muerto cuando el balón esté fuera de juego, utilizando un silbato o señal acústica diferente de las usadas por los árbitros
- Durante el tiempo muerto, los jugadores deberán permanecer en el interior de la superficie de juego. En caso de querer recibir instrucciones de un oficial del equipo, solo podrán hacerlo al borde de la valla lateral a la altura del banco de sustitutos. Pero no podrán abandonar la superficie de juego. Igualmente no se permitirá que un oficial imparta instrucciones en la superficie de juego
- Si un equipo no solicita el tiempo muerto que le corresponde en el primer periodo, seguirá disfrutando únicamente de un minuto de tiempo muerto en el segundo periodo

### **INTERVALO DEL MEDIO TIEMPO**

El intervalo entre los dos periodos no durará más de 10 minutos.

### **DECISIONES**

#### **Decisión 1:**

En caso de no contar con la ayuda de un cronometrador, el entrenador podrá solicitar el tiempo muerto al árbitro.

#### **Decisión 2:**

Si el reglamento de la competición estipula que se debe jugar prórrogas al final del tiempo reglamentario, no habrá tiempos muertos en las prórrogas, salvo que un técnico no haya pedido su tiempo muerto en el segundo periodo, en ese caso se deberá conceder el tiempo muerto.

---

## **Regla 9 EL INICIO Y LA REANUDACIÓN DE JUEGO**

### **INTRODUCCIÓN**

Se lanzará una moneda y el equipo que gane el sorteo decidirá la dirección en la que atacará durante el primer tiempo del partido.

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

El equipo ganador del sorteo ejecutará el saque de salida para iniciar el segundo tiempo.

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

Los sustitutos y oficiales de los equipos se situarán del lado de la superficie de juego donde su equipo actúe de defensor.

### **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 comenzar el segundo tiempo del partido
- Al comienzo de cada tiempo de la prórroga, dado el caso

Se puede anotar un gol directamente de un saque de salida.

### **PROCEDIMIENTO**

- Todos los jugadores deben encontrarse en su propio campo
- Los jugadores del equipo contrario a aquel que efectúa el saque de salida deberán encontrarse al menos a 3 metros del balón hasta que sea jugado
- El balón estará inmóvil en el punto central
- El árbitro dará la señal
- El balón entrará en juego en el momento en que sea pateado y se mueva hacia delante
- El ejecutor del saque no podrá tocar el balón por segunda vez antes de que no sea jugado por otro jugador

Después de que un equipo marca un gol, el equipo contrario efectuará el saque de salida.

### **CONTRAVENCIONES / SANCIONES**

En caso de que el ejecutor del saque toque el balón por segunda vez antes de que sea jugado por otro jugador:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta. No obstante, si esta falta se comete dentro del área penal del equipo contrario, el tiro libre indirecto deberá ejecutarse desde la línea del área penal, en el punto más cercano al lugar donde se cometió la falta

Para cualquier otra contravención del procedimiento de saque de salida, se repetirá el saque de salida.

### **BALÓN A TIERRA**

El balón a tierra es una forma de reanudar el juego después de una interrupción temporal necesaria, siempre que el balón esté en juego y no haya sobrepasado ni las vallas laterales ni las líneas de meta a causa de cualquier incidente no mencionado en las reglas de juego.

### **PROCEDIMIENTOS**

El árbitro dejará caer el balón en el lugar donde se hallaba cuando se interrumpió el juego, excepto si el balón se encontraba en el interior del área penal, en cuyo caso se dejará caer el balón en la línea del área penal, en el punto más cercano al lugar donde se encontraba el balón cuando se detuvo el juego.

El juego se reanudará cuando el balón toque el suelo.

### **CONTRAVENCIONES / SANCIONES**

Se volverá a dejar caer el balón:

- Si es tocado por un jugador antes de tocar el suelo
- Si el balón sale del terreno de juego después de haber tocado el suelo, sin haber sido tocado por otro jugador

## **Regla 10 EL BALÓN EN JUEGO O FUERA DE JUEGO**

### **EL BALÓN FUERA DE JUEGO**

El balón estará fuera de juego si:

- Ha traspasado completamente una línea de meta por aire o por tierra o una de las vallas laterales por aire
- El juego ha sido detenido por el árbitro
- Golpea en el techo

### **EL BALÓN EN JUEGO**

El balón estará en juego en todo otro momento, incluso si:

- Rebota en los postes o el travesaño y permanece en el terreno de juego
- Rebota en cualquiera de los árbitros situados dentro de la superficie de juego
- Rebota en las vallas laterales y permanece en la superficie de juego

### **DECISIONES**

#### **Decisión:**

Si se juega en superficies techadas y el balón golpea accidentalmente el techo, se reanudará el juego con un saque de banda que ejecutarán los adversarios del último equipo que tocó el balón.

El saque de banda se efectuará en el punto más cercano a la valla lateral del lugar donde tocó el balón.

## **Regla 11 EL GOL MARCADO**

### **GOL MARCADO**

Se marcará un gol si el balón traspasa totalmente la línea de meta entre los postes y por debajo del travesaño, sin que haya sido llevado, lanzado o golpeado intencionadamente con la mano o el brazo por cualquier jugador del equipo atacante, incluido el guardameta, y siempre que el equipo anotador no haya contravenido previamente las reglas de juego.

### **EQUIPO GANADOR**

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

### **REGLAMENTO DE LA COMPETICIÓN**

Los reglamentos de una competición podrán estipular una prórroga u otro procedimiento para determinar el ganador de un partido en caso de empate.

## **Regla 12 FALTAS Y CONDUCTA ANTIDEPORTIVA**

Un jugador que durante el transcurso de un partido cometa 5 faltas personales deberá abandonar el terreno de juego y podrá ser sustituido inmediatamente por otro jugador, no pudiendo volver a ingresar en el transcurso de dicho partido.

Las faltas y la conducta antideportiva se sancionarán de la siguiente manera:

### **FALTA ACUMULATIVA Y PERSONAL**

Se concederá un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes ocho faltas de una manera que el árbitro juzgue imprudente, temeraria o con el uso de una fuerza desproporcionada:

- Dar o intentar dar una patada a un adversario
- Derribar a un adversario o intentar hacerlo usando ambas piernas, de frente o por detrás de él
- Empujar a un adversario
- Obstruir al adversario de manera intencionada, peligrosa o violenta
- Disputar el balón con ambos pies hacia delante
- Golpear o intentar golpear a un adversario
- No decir en forma clara y audible la palabra "voy" o "go", u otra palabra similar, en el momento de buscar o disputar o ir en busca del balón
- Jugar, disputar o buscar el balón con la cabeza baja

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

- Sujetar a un adversario
- Deslizarse para tratar de jugar el balón cuando está siendo jugada o va a ser jugada por un adversario (entrada deslizante con los pies). Esta disposición se aplica al guardameta dentro de su propia área de portería solo cuando ponga en peligro la integridad física del adversario
- Jugar el balón, es decir, llevarlo, golpearlo o lanzarlo con la mano o el brazo (esta disposición no es aplicable al guardameta dentro de su propia área de portería)
- Usar expresiones verbales con el objeto de desorientar o engañar al adversario
- Perturbar intencionadamente el silencio durante el desarrollo del juego
- Comete cualquier otra falta que no haya sido anteriormente mencionada en la regla XI por el cual el juego sea interrumpido para amonestar o expulsar a un jugador

El tiro libre directo se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta.

### **Tiro penal**

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

Se concederá asimismo un tiro penal si un arquero juega o interviene en el juego fuera de su área de portería.

### **FALTA PERSONAL**

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

- Tras despejar el balón, lo recibe de un compañero sin que el balón haya atravesado primero la línea media o haya sido tocado o jugado por un adversario
- Tocar o controlar con las manos el balón que un compañero le ha pasado deliberadamente con el pie
- Tocar o controlar con las manos el balón que un compañero le ha pasado deliberadamente de un saque de banda
- Tocar o controlar el balón con las manos o los pies el balón durante más de 4 segundos

Se concederá asimismo un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta, si el árbitro juzga que un jugador:

- Juega de una forma peligrosa
- Impide que el portero lance el balón con las manos
- Sujetarse de las vallas laterales durante la disputa de un balón
- Inmovilizar totalmente el balón con uno o ambos pies, estando el mismo en condiciones de ser jugado, durante más de 4 segundos

El tiro libre indirecto se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta, excepto si el balón se encontraba en el interior del área penal, en cuyo caso se colocará el balón en la línea del área penal, en el punto más cercano al lugar donde se encontraba el balón cuando se detuvo el juego.

Si el portero al despejar el balón con los pies o con la mano el mismo no haya tocado, rebotado o golpeado en primer término su propia mitad del terreno de juego:

- Se lanzará un tiro libre indirecto a favor del equipo contrario, que se lanzará desde cualquier punto de la línea de medio campo.

## **SANCIONES DISCIPLINARIAS**

### **Faltas sancionables con una amonestación**

Un jugador será amonestado y se le mostrará la tarjeta amarilla si comete una de las siguientes faltas:

1. es culpable de conducta antideportiva
2. desaprueba con palabras o acciones los fallos de los árbitros
3. infringe persistentemente las reglas del juego
4. retrasa deliberadamente la reanudación del juego
5. no respeta la distancia reglamentaria en un saque de esquina, de banda, tiro libre o saque de meta
6. entra o vuelve a entrar en el terreno de juego sin el permiso del árbitro o contraviene el procedimiento de sustitución
7. abandona deliberadamente el terreno de juego sin el permiso del árbitro

Si se comete una de estas faltas el árbitro concederá un tiro libre indirecto a favor del equipo adversario, que será lanzado desde el lugar donde se cometió la falta (salvo en el caso de que se haya cometido dentro del área penal, en cuyo caso se ejecutará en la línea del área penal en el punto más cercano al lugar donde se cometió la falta) y pronunciará la amonestación correspondiente, siempre que no se haya cometido una infracción más grave a las reglas de juego.

### **Expulsiones**

Un jugador será expulsado y recibirá la tarjeta roja si comete una de las siguientes faltas:

1. es culpable de juego brusco grave
2. es culpable de conducta violenta
3. escupe a un adversario o a cualquier otra persona
4. impide con mano intencionada un gol o malogra la oportunidad manifiesta de gol (esto no vale para el guardameta dentro de su propia área de portería)
5. malogra la oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia la meta del jugador mediante una falta sancionable con tiro libre o penal
6. emplea un lenguaje ofensivo grosero u obsceno
7. recibe una segunda amonestación en el mismo partido

Si el juego se interrumpe a causa de la expulsión de un jugador que ha cometido una de las faltas indicadas, el árbitro concederá un tiro libre indirecto a favor del equipo adversario, que será lanzado desde el lugar donde se cometió la falta (salvo en el caso de que se haya cometido dentro del área penal, en cuyo caso se ejecutará en la línea del área penal en el punto más cercano al lugar donde se

cometió la falta) y pronunciará la expulsión correspondiente, siempre que no se haya cometido una infracción más grave a las reglas de juego.

### **FALTAS DE OFICIALES DEL EQUIPO, GUÍAS O SUSTITUTOS**

Se lanzará un tiro libre indirecto y se sancionará con una falta acumulativa al equipo si un oficial del equipo, guía o sustituto comete una de las siguientes faltas:

- no respeta los tercios del entrenador o guía
- desaprueba con palabras o acciones los fallos de los árbitros
- perturba el silencio
- no se comporta de forma responsable

Si el juego se interrumpe a causa de la sanción de las faltas indicadas, el árbitro concederá un tiro libre indirecto a favor del equipo adversario, que será lanzado desde el lugar donde se encontraba el balón (salvo en el caso de que el balón se encontraba dentro del área penal, en cuyo caso se ejecutará en la línea del área penal en el punto más cercano al lugar donde se cometió la falta).

### **DECISIONES**

#### **Decisión 1:**

Un jugador expulsado no podrá volver a jugar ni podrá sentarse en el banco de sustitutos. Un jugador expulsado a consecuencia de una doble amonestación o tarjeta roja directa, podrá ser sustituido inmediatamente. Un sustituto podrá sustituir al jugador expulsado y entrar a la superficie de juego una vez transcurridos 5 minutos efectivos después de la expulsión, salvo si se marca un gol antes de que transcurran los 5 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 4 jugadores
- Si ambos equipos juegan con cuatro jugadores y se marca un gol, ambos equipos mantendrán el mismo número de jugadores
- Si 5 jugadores se enfrentan a 3, o cuatro jugadores a 3, y el equipo en superioridad numérica marca un gol, se podrá añadir un jugador al equipo con 3 jugadores
- Si ambos equipos juegan con 3 jugadores y se marca un gol, ambos equipos mantendrán el mismo número de jugadores
- Si el equipo en inferioridad numérica marca un gol, se continuará el juego sin alterar el número de jugadores.

## **Regla 13 LOS TIROS LIBRES**

### **TIPOS DE TIROS LIBRES**

Los tiros libres serán directos o indirectos.

Tanto para los tiros libres directos o indirectos, el balón deberá estar inmóvil y el ejecutor no podrá volver a jugar el balón antes de que éste haya tocado a otro jugador.

### **El tiro libre directo**

Se concederá un gol si el balón se introduce directamente a la meta.

### **El tiro libre indirecto**

Se concederá un gol sólo si el balón toca a otro jugador antes de entrar a la meta.

### **Posición en los tiros libres**

- Todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a 5 metros del balón
- El balón estará en juego después de que sea tocado o jugado

### **CONTRAENCIONES / SANCIONES**

Si al ejecutar un tiro libre un adversario no observa la distancia reglamentaria:

- Se repetirá el tiro

Si el balón está en juego y el ejecutor del tiro toca por segunda vez el balón:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará del lugar donde se cometió la falta, salvo que ésta haya sido cometida dentro del área penal, en cuyo caso se ejecutará en la línea del área penal, en el punto más cercano al lugar donde se cometió la falta

Si el equipo ejecutor del tiro libre se demora más de 4 segundos en hacerlo:

- El árbitro señalará un tiro libre indirecto a favor del equipo contrario

### **Señales:**

Tiro libre indirecto:

- El árbitro señalará el tiro libre indirecto levantando un brazo por encima de su cabeza y manteniéndolo en esta posición hasta que el tiro se haya ejecutado y el balón haya sido jugado o tocado por otro jugador o haya salido del campo de juego.

## **Regla 14 FALTAS ACUMULADAS**

### **FALTAS ACUMULATIVAS**

- Son aquellas sancionadas con un tiro libre directo mencionadas como tal en la Regla 12.
- En el acta del partido se registrarán las primeras 3 (tres) faltas acumulativas por cada equipo en cada periodo.

### **POSICIÓN EN EL TIRO LIBRE**

En las primeras 3 (tres) faltas acumuladas por cada equipo en cada periodo:

- Una barrera de jugadores del equipo contrario podrá defender los tiros libres
- Los adversarios deberán encontrarse al menos a 5 metros del balón
- Se podrá anotar un gol directamente de un tiro libre

A partir de la 4 (cuarta) falta acumulada por cada equipo en cada periodo, sin tener en consideración el tipo de falta cometida (personal o acumulativa), se seguirá el siguiente procedimiento:

- 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 de portería y a una distancia de cómo mínimo 5 metros del balón
- Los jugadores permanecerán en la superficie de juego, detrás de una línea imaginaria alineada con el balón, paralela a la línea de meta y fuera del área penal, a una distancia de 5 metros del balón y no podrán obstaculizar al jugador que ejecuta el tiro libre. Ningún jugador podrá cruzar dicha línea imaginaria hasta que el balón sea pateado y entre en movimiento

### **PROCEDIMIENTOS (PARA LA 4 Y SIGUIENTES FALTAS ACUMULADAS)**

- 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, ningún jugador podrá tocar el balón hasta que éste haya tocado al guardameta, rebotado en uno de los postes o en el travesaño, o abandonado la superficie de juego
- Si un jugador de un equipo comete una 4 falta 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 a 8 m de la línea de meta, el tiro libre se lanzará en el segundo punto penal. La ubicación del segundo punto penal se indica en la Regla 1. El tiro libre deberá ejecutarse de acuerdo a lo establecido en el apartado precedente "posición en el tiro libre"
- Si un jugador de un equipo comete una cuarta falta en la mitad de su propia superficie de juego, entre la línea de 8 m y la línea de meta, el equipo atacante decidirá si lanza el tiro desde el segundo punto penal o desde el lugar donde se cometió la infracción
- Si hay una prórroga del partido, todas las faltas acumulativas durante el segundo periodo del partido continuarán acumulándose en la prórroga.

Se concederá tiempo adicional para poder ejecutar un tiro después de la cuarta falta acumulada, al final de cada tiempo o al final de los periodos de prórroga.

### **CONTRAVENCIONES / SANCIONES**

Si un jugador del equipo defensor infringe esta regla de juego:

- Si no se marca un gol, se ejecutará nuevamente el tiro libre
- Si se marca un gol, no se repetirá el tiro libre

Si un jugador del equipo que ejecuta el saque infringe esta regla de juego:

- Si se marca un gol, se ejecutará nuevamente el tiro libre
- Si no se marca un gol, no se repetirá el tiro

Si el ejecutor del tiro libre infringe esta regla de juego después de que el balón esté en juego:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará del lugar donde se cometió la infracción, salvo que ésta haya sido cometida dentro del área penal, en cuyo caso se ejecutará en la línea del área penal, en el punto más cercano al lugar donde se cometió la falta.

## **Regla 15 EL TIRO PENAL**

Se concederá un tiro penal contra el equipo que comete una de las faltas sancionables con un tiro libre directo, sea acumulativa y personal, y sea cometida dentro de su propia área penal 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 tiempo o al final de los periodos de prórroga.

### **POSICIÓN DEL BALÓN Y DE LOS JUGADORES**

#### **El balón:**

- Se colocará 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, estarán ubicados:**

- En la superficie de juego
- Fuera del área penal
- Detrás o a los lados del punto penal
- A un mínimo de 5 m del punto penal

#### **Procedimiento**

- El ejecutor del tiro penal pateará el balón hacia delante
- No volverá a jugar el balón hasta que el esférico haya tocado a otro jugador
- El balón estará en juego en el momento en que es pateado y se pone en movimiento

Cuando se ejecuta un tiro penal durante el curso normal del partido o durante una prolongación del primer o segundo periodo, se concederá un gol si el balón, antes de pasar entre los postes y debajo del travesaño:

- Toca uno o ambos postes, o el travesaño, o al guardameta

## **CONTRAVENCIONES / SANCIONES**

Si un jugador del equipo defensor infringe esta regla de juego:

- Si no se marca un gol, se ejecutará nuevamente el tiro libre
- Si se marca un gol, no se repetirá el tiro libre

Si un jugador del equipo que ejecuta el tiro infringe esta regla de juego:

- Si se marca un gol, se ejecutará nuevamente el tiro libre
- Si no se marca un gol, no se repetirá el tiro

Si el ejecutor del tiro infringe esta regla de juego después de que el balón esté en juego:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará del lugar donde se cometió la infracción, salvo que ésta haya sido cometida dentro del área penal, en cuyo caso se ejecutará en la línea del área penal, en el punto más cercano al lugar donde se cometió la falta.

## **Regla 16 EL SAQUE DE BANDA**

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

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

### **SE CONCEDERÁ UN SAQUE DE BANDA:**

- Si el balón ha traspasado en su totalidad las vallas laterales o toca el techo de la sala
- En el punto por donde el balón franqueó las vallas laterales
- A favor de los adversarios del jugador que tocó por último el balón

### **POSICIÓN DEL BALÓN Y DE LOS JUGADORES**

#### **El balón:**

- Deberá permanecer inmóvil a menos de un metro de la valla lateral
- Se lanzará el balón con el pie en cualquier dirección de la superficie de juego

#### **Los jugadores defensores:**

- Se colocarán a una distancia mínima de 5 m del punto donde se efectuará el saque de banda

### **PROCEDIMIENTO**

- El jugador que efectúa el saque de banda deberá hacerlo en los 4 segundos posteriores a la señal del árbitro
- El jugador que efectúa el saque de banda no volverá a jugar el balón hasta que el balón no haya tocado a otro jugador
- El balón estará en juego en el momento en que es pateado y se pone en movimiento

## **CONTRAVENCIONES / SANCIONES**

Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario si:

- El jugador que efectúa el saque de banda toca el balón por segunda vez antes de que haya tocado a otro jugador. El tiro libre indirecto se lanzará del lugar donde se cometió la infracción, salvo que ésta haya sido cometida dentro del área penal, en cuyo caso se ejecutará en la línea del área penal, en el punto más cercano al lugar donde se cometió la falta.

Un jugador del equipo contrario efectuará el saque de banda si:

- El saque de banda se efectúa incorrectamente
- El saque de banda se efectúa desde una posición que no corresponde al lugar donde el balón salió de la superficie de juego
- El saque de banda no se efectúa en los 4 segundos después que el árbitro ha dado la señal
- Se infringe cualquier otra regla de juego.

## **Regla 17 EL SAQUE DE META**

El saque de meta es una forma de reanudar el juego, y siempre deberá realizarlo el portero dentro de su área de portero.

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

Se concederá un saque de meta:

- Si el balón ha traspasado en su totalidad la línea de meta, ya sea por tierra o por aire, después de haber tocado a un jugador adversario en último lugar, y no se ha marcado un gol conforme la regla 11.

### **PROCEDIMIENTO**

- El balón será lanzado con la mano desde cualquier punto del área de portería por el guardameta del equipo defensor
- Los adversarios deberán permanecer fuera del área penal hasta que el balón esté en juego
- El guardameta no podrá volver a tocar el balón hasta que éste haya tocado a otro jugador
- El balón estará en juego cuando haya sido lanzado directamente fuera del área penal

## **CONTRAVENCIONES / SANCIONES**

Si el balón no es lanzado directamente fuera del área penal:

- Se repetirá el saque de meta

Si el saque de meta no se ejecuta en 4 segundos después de que el balón esté en posesión 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 falta

Si el guardameta lanza el balón más allá de su propia mitad de campo sin que haya golpeado o tocado antes, su propia mitad del terreno de juego:

- Se lanzará un tiro libre indirecto a favor del equipo contrario, que se lanzará desde cualquier punto de la línea de medio campo.

## **Regla 18 EL SAQUE DE ESQUINA**

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

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

### **SE CONCEDERÁ UN SAQUE DE ESQUINA**

- Si el balón ha traspasado en su totalidad 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 ha marcado un gol conforme la regla 11.

### **PROCEDIMIENTO**

- El balón se colocará en el interior del cuadrante de esquina más cercano
- Los adversarios deberán permanecer a un mínimo de 5 m del balón hasta que esté en juego
- El balón será lanzado por un jugador del equipo atacante
- El balón estará en juego en el momento en que sea jugado y se ponga en movimiento
- El ejecutor del saque no podrá jugar el balón por segunda vez hasta que no haya tocado a otro jugador

### **CONTRAVENCIONES/SANCIONES**

Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario si:

- El jugador que efectúa el saque toca el balón por segunda vez, antes que éste haya tocado a otro jugador. El tiro libre indirecto se lanzará en el punto donde se cometió la infracción
- El saque de esquina no se ejecuta en 4 segundos después que el árbitro ha dado la señal. El tiro libre indirecto se lanzará desde el cuadrante de esquina

Para cualquier otra contravención a la regla:

- Se repetirá el saque

## **PROCEDIMIENTO PARA DETERMINAR EL GANADOR DE UN PARTIDO**

### **TIROS DESDE EL PUNTO PENAL**

La ejecución de tiros desde el punto penal es un método para determinar el equipo ganador en caso de empate, siempre que el reglamento de la competición así lo exija.

### **PROCEDIMIENTO**

- El árbitro escogerá la meta donde se lanzarán los tiros penales
- El árbitro lanzará una moneda y el equipo cuyo capitán gane el sorteo ejecutará el primer tiro
- El árbitro anotará todos los tiros lanzados
- En principio se lanzarán 3 (tres) tiros por equipo, sujeto a las condiciones que se estipulan a continuación
- Los tiros deberán ejecutarse alternadamente
- Los capitanes o Directores Técnicos informarán al árbitro los números y los nombres de los 3 (tres) jugadores que ejecutarán los tiros penales, cuyos nombres deberán figurar en la lista de 8 (ocho) jugadores entregada antes de iniciar el partido
- Si al finalizar el partido, un equipo tiene más jugadores elegibles que su adversario, deberá reducir su número para equipararse al de su adversario e informar al árbitro el número y nombre de cada jugador excluido
- Si antes de que ambos equipos hayan ejecutado sus 3 (tres) tiros, uno ha marcado más goles de los que el otro pudiera anotar aun completando sus 3 (tres) tiros la ejecución de tiros penales se dará por terminada
- Si ambos equipos marcan el mismo número de goles o no marcan ninguno, se proseguirá la ejecución de tiros penales de la misma manera hasta que un equipo haya marcado más goles que el otro con el mismo número de tiros
- Los tiros adicionales serán ejecutados por jugadores que no lanzaron los primeros 3 (tres) tiros. Después de que todos los jugadores hayan ejecutado un tiro, los primeros jugadores en lanzar tiros penales proseguirán el lanzamiento en el mismo orden
- Un jugador que ha sido expulsado o descalificado por acumulación de faltas personales no podrá ejecutar tiros penales
- El guardameta no podrá ser sustituido, excepto en caso de lesión o contusión, comprobada por el árbitro y confirmada por el médico de la organización o masajista en caso de ausencia de éste.
- Todos los jugadores y guías permanecerán dentro de la superficie de juego durante el lanzamiento de tiros penales, en la mitad opuesta a la meta donde se ejecutarán los lanzamientos. El segundo árbitro controlará que los jugadores estén en esa área
- El guardameta compañero del lanzador y el guía contrario al lanzador permanecerán en la superficie de juego detrás del punto penal y cerca de una de las líneas de banda.

## **ANEXO I**

# **CONSIDERACIONES GENERALES DE IBSA Y ADAPTACIONES AL REGLAMENTO DE FIFA.**

Todos los Campeonatos Internacionales deberán ser inspeccionados y aprobados por IBSA.

### **1 Funciones de la Megafonía o Equipos de Sonido**

1.1 Deberá ubicarse cerca de la MESA DE CONTROL y su función será la de informar constantemente y siempre cuando el juego se encuentre detenido, de todas las incidencias, situaciones o modificaciones que transcurran durante el desarrollo del partido, además de verbalizar las decisiones arbitrales como todo lo relacionado con el desarrollo del juego.

1.2 Será el medio de solicitar silencio al público, según indicación del equipo arbitral.

### **2 El terreno de juego**

Todos los terrenos de juego deberán tener una zona de seguridad no inferior a 3 metros por los cuatro lados del terreno. Esta zona se mantendrá libre de cualquier obstáculo arquitectónico o estructural. En caso de ser una distancia inferior a la mencionada se deberá tomar las medidas de seguridad con el objetivo de proteger la seguridad de los contendientes.

### **3 Función de los guías**

La función de los guías deberá ser ejercida de forma DISCRETA y RESPONSABLE, sin llegar a perjudicar la actuación de los jugadores.

#### **3.1 Entrenador**

Se situará en el banquillo de suplentes que corresponda a su equipo. Desde esa ubicación podrá orientar a sus jugadores. El sector destinado y conveniente para esta función será el tercio medio del terreno de Juego.

#### **3.2 Guía detrás de la portería**

Se situará detrás de la portería del equipo rival con el objeto de orientar a los jugadores atacantes. El sector destinado y conveniente para esta función será el último tercio del terreno de Juego de ataque de su equipo.

Esta función la deberá desempeñar siempre sin ingresar al terreno de juego y en ningún caso estará autorizado a dirigirse a los árbitros para protestar sus decisiones.

Podrá marcar de forma audible los postes ante la ejecución de un lanzamiento con balón detenido.

#### **3.3 Portero Guía**

Guiará a su equipo en el primer tercio del terreno de juego correspondiente a su defensa.

Podrá, a criterio de los árbitros cuando el balón esté detenido, guiar y ubicar a sus compañeros en la realización de tiros libres, penalti y doble penalti, como así también ubicar la barrera y colocar a sus jugadores en caso de lanzamiento en contra de su portería, pero no podrá hacerlo más allá de su tercio defensivo.

#### **4 Los Árbitros**

Los árbitros tienen por deber principal facilitar a los equipos participantes la oportunidad de practicar UN FUTBOL SALA PARA CIEGOS digno de ser visto, exigiendo de los jugadores la obediencia de las reglas.

4.1 Los árbitros encargados de dirigir los Campeonatos Oficiales organizados por IBSA y que apliquen su reglamento deberán pertenecer al grupo de árbitros internacionales de IBSA.

#### **5 Penalidades**

La aplicación de tarjetas punitivas de los colores: Amarillo (Advertencia) y Roja (expulsión) constituye una medida preventiva de inequívoca eficiencia en el campo deportivo, fundamentadas en evitar violencia individuales y colectivas.

## **ANEXO II**

### **CARACTERISTICAS GENERALES DE LOS ANTIFACES**

VISTA EXTERNA



VISTA INTERNA



VISTA GENERAL



## **PREGUNTAS Y RESPUESTAS OFICIALES DE IBSA:**

### **REGLA 1: EL TERRENO DE JUEGO**

- ¿Se puede disputar un partido en un terreno de césped artificial o natural?  
Sí, siempre que el mismo esté aprobado por el Delegado Técnico de IBSA.
- ¿Dónde debe ubicarse el banco de suplentes?  
El banco de sustitutos debe estar ubicado fuera del terreno de juego, en el mismo lateral que el cronometrador, y los sustitutos y oficiales de los equipos estarán ubicados siempre del lado de la defensa de su propio equipo.
- ¿Qué distancia debe haber entre las líneas de meta y cualquier obstáculo fuera del terreno de juego?  
Para seguridad de los jugadores la distancia mínima será de 2 (dos) metros. En caso de tener menos de la medida mínima establecida, los obstáculos deberán contar con suficiente protección.

### **REGLA 2: EL BALÓN**

- ¿Qué actitud tomará el árbitro si el balón se inmoviliza y no puede ser localizado por ningún jugador?  
No es necesario detener el juego, el árbitro efectuará un ligero movimiento del balón para que se reanude el sistema auditivo de éste.

### **REGLA 3: NÚMERO DE JUGADORES**

- Si un árbitro expulsa al portero de un equipo, ¿debe jugar el equipo sin portero durante 5 minutos?  
No, un jugador deberá salir durante 5 minutos (salvo las excepciones previstas en la Regla 12) para permitir el ingreso del arquero sustituto. Expirado el tiempo de sanción, el equipo podrá completar la cantidad de jugadores, inclusive con el jugador que ha abandonado el terreno de juego.
- Si un equipo, a causa de lesiones o expulsiones, quedase sin sus dos porteros, ¿qué actitud adoptará el árbitro?  
Permitirá que el puesto sea cubierto por cualquier oficial de su equipo, siempre que el mismo esté inscrito antes del inicio del partido.
- ¿Cuál es el número máximo de jugadores y oficiales de un equipo permitido?  
13 personas, distribuidas de la siguiente manera: 4 jugadores y un portero titulares, 4 sustitutos y un portero suplente, un entrenador, un asistente técnico y un médico o fisioterapeuta.

### **REGLA 4: EQUIPACIÓN DE LOS JUGADORES**

- ¿Los arqueros deben usar canilleras /espinilleras? Sí

## REGLA 5: EL ÁRBITRO

- ¿Cuál es la vestimenta usual del árbitro?  
Casaca, pantalón corto, medias y calzado

## REGLA 6: EL SEGUNDO ÁRBITRO

- ¿Cuál es la vestimenta usual del árbitro?  
Casaca, pantalón corto, medias y calzado

## REGLA 12: FALTAS E INCORRECCIONES

- ¿El hecho de que un arquero esté colocado fuera de su área de portería implica una infracción?

No, sólo se considerará una infracción del arquero si éste participa física o verbalmente del juego, fuera de su área de portería, o participa verbalmente fuera de su tercio.

- Un arquero lanza un saque de meta y el balón pasa la mitad de campo sin que antes haya tocado el suelo en su propio campo, ¿Qué debe sancionarse?  
Reversión del balón y tiro libre directo desde cualquier parte de la línea media.

- Un arquero toma el balón con sus manos estando el mismo en juego y lanza el balón con sus pies o manos más allá de la línea media sin que antes toque el suelo de su propio campo. ¿Qué debe sancionarse?

El árbitro sancionará al infractor con falta personal y reanudará el juego con un tiro libre directo desde cualquier parte de la línea media.

- Si, en el momento de efectuar un lanzamiento, un arquero saca involuntariamente su mano fuera del área de portería, ¿debe sancionarse un penal?  
No

- Si un arquero pateo el balón más allá de la mitad de campo, tocando o rebotando en el suelo de su propio campo y el balón se introduce en el arco contrario, ¿qué sancionará el árbitro?

Saque de meta a favor del equipo contrario.

- ¿Qué actitud tomará el árbitro si, por distintas circunstancias (lesión, expulsión, etc.), un equipo se queda sin guías?

a) El árbitro permitirá que cualquier persona que esté inscrita en la planilla del partido (exceptuados los jugadores B-1 o el médico o fisioterapeuta) ocupe la función de guía.

b) Permitirá que el equipo juegue sin guía.

- Si un guía, un portero o un técnico dan instrucciones a sus jugadores fuera de su tercio mientras el balón no está en juego, ¿es una infracción?

No. No obstante, una vez que el árbitro dio la señal para reanudar el juego, ninguna persona antes mencionada podrá dar instrucciones a sus jugadores fuera de su tercio.

- ¿Qué actitud tomará un árbitro si un sustituto, oficial del equipo o guía infringe las reglas del juego?

Si el árbitro detiene el juego a causa de una intervención, sancionará al infractor mostrándole una tarjeta amarilla o roja y se le acumulará al equipo una falta acumulativa. El juego se reanudará con un tiro libre indirecto (ver regla 12)

Si el árbitro decide otorgar la ley de la ventaja, una vez detenido el juego sancionará a los infractores con una tarjeta amarilla o roja y se le acumulará al equipo una falta acumulativa. El juego se reanudará conforme la detención.

Si la intervención ocurre cuando el balón no está en juego, el árbitro sólo mostrará tarjeta amarilla o roja y reanudará el juego conforme la detención.

### **REGLA 13: LOS TIROS LIBRES**

- ¿Puede un arquero lanzar tiros libres? No

### **REGLA 14: FALTAS ACUMULADAS**

- Si luego de la 3ª falta acumulada por un equipo, el árbitro sanciona una falta más cerca del área de meta que el segundo punto penal y hay una discrepancia entre el ejecutante y el director técnico sobre el lugar donde debe ejecutarse el tiro, ¿qué decidirá el árbitro?

Tendrá en consideración la decisión del ejecutante

- Mientras se está por ejecutar un tiro de castigo desde el segundo punto penal, un jugador del mismo equipo que patea perturba el silencio. ¿Qué actitud tomará el árbitro?

Continuará el juego. Si la falta la comete un jugador adversario, un técnico adversario, un arquero o guía adversario y el balón se introduce en el arco, sancionará el gol. Si el tiro es desviado o atajado por el arquero se repetirá el tiro.

### **REGLA 15: EL TIRO PENAL**

- ¿Puede un arquero lanzar tiros penales? No

### **REGLA 16: EL SAQUE DE BANDA**

- ¿Puede un arquero lanzar un saque de banda? No

### **REGLA 17: EL SAQUE DE META**

- En un partido oficial un portero sale del terreno de juego para tomar carrera y efectúa el lanzamiento desde el interior del área de portería. ¿Se considera válido este lanzamiento?

No, el portero debe estar en todo momento dentro de su área de portería para efectuar el saque de meta.

### **REGLA 18: EL SAQUE DE ESQUINA**

- ¿Puede un arquero lanzar saques de esquina? No

## **REGLAMENTO DE JUEGO PARA LA CATEGORÍA B2/B3**

El reglamento para esta categoría será el mismo de FIFA con las siguientes adaptaciones de IBSA.

1. Se deberá proteger los posibles reflejos solares o de luz que se pudieran producir en el recinto de juego y que pudieran alterar o limitar el desarrollo del juego como el movimiento de los jugadores.
2. La luz deberá ser uniforme en toda la pista y de la misma intensidad durante todo el juego, no pudiendo sufrir variaciones en su intensidad en ningún caso.
3. El balón de juego en esta categoría podrá de ser de color blanco, verde ó naranja, o incluso de cualquier color que ayude a su localización.
4. Los árbitros deberán pertenecer al grupo de árbitros internacionales de IBSA.
5. Será descalificado todo jugador que cometa durante el transcurso del partido 5 (cinco) faltas personales, debiendo abandonar el terreno de juego, pudiendo ser sustituido inmediatamente por otro jugador.
6. Los jugadores clasificados B3 deberán llevar un brazalete rojo en el brazo derecho.
7. En la pista de juego, como mínimo deberán jugar durante todo el desarrollo del partido 2 (dos) jugadores de la categoría B2.
8. En caso de lesión de un jugador de la categoría B2, deberá ser reemplazado por otro jugador B2. En caso de no disponer de jugadores B2 para dicho reemplazo, deberá terminar el partido con 3 (tres) jugadores.
9. El portero podrá ser vidente o deficiente visual (B2/B3).
10. En ningún caso el portero podrá salir fuera de su área penal. En caso de hacerlo y jugar con el pie, recibirá tarjeta amarilla y será sancionado con un tiro libre directo (falta acumulativa y personal) desde el lugar donde tocó el balón o participó en el juego. El tiro será ejecutado por un jugador del equipo adversario, y en caso de reincidir será expulsado con tarjeta roja por doble tarjeta amarilla.
11. En caso que el portero juegue el balón fuera de su área con la mano, será sancionado con tarjeta roja, independientemente de que haya sido amonestado con tarjeta amarilla anteriormente.
12. En ningún caso el portero podrá ejecutar un lanzamiento fuera de su área penal (penalti, etc.).