

LIGA DELICIAS
LDES
FUTBOL SALA

REGLAS DE JUEGO DE FUTBOL SALA
TEMPORADA 2009 / 2010

REGLA I. EL TERRENO Y BALÓN DE JUEGO

- 1.1. **Dimensiones:** El terreno de juego será un rectángulo de una longitud de 40 m. y de una anchura de 20 m. Excepcionalmente, se podrá autorizar una variación en más o menos un máximo de 2 m. en dichas medidas. Se recomienda exista un área de seguridad que debe rodear los límites exteriores del terreno de juego.
- 1.2. **Área de Penalti:** Estará delimitado por tres líneas. Una línea recta de 3 m. de longitud paralela a la línea de portería, trazada a una distancia de 6 m. de ésta. Las otras dos líneas serán las dos curvas resultantes del trazado de dos circunferencias de 6 m. de radio, con el centro en la base de cada uno de los postes, las cuales unirán los extremos de la anterior línea paralela a la línea de fondo.
- 1.3. **Punto de Penalti:** A una distancia de 6 m. del centro de cada una de las porterías, medidos en una línea imaginaria que uniría los centros de ambas, se marcarán dos círculos de 10 cm. de radio, que se llamarán puntos de penalti y desde donde se lanzarán dichos castigos.
- 1.4. **Puntos de Doble Penalti:** A una distancia de 10 m. del centro de las porterías, medidos en una línea imaginaria que uniría los centros de ambas, se marcarán dos líneas de 10 cm. de largo, que se llamarán puntos de doble penalti y desde donde se lanzarán dichos castigos.
- 1.5. **Zona de Sustituciones:** Sobre la línea de banda del lado donde están los banquillos y perpendicularmente a ella, se trazarán dos líneas de 80 cm. de largo (quedando 40 cm. al interior de la pista y 40 cm. al exterior) a una distancia de 3 m. de un lado y del otro de la línea de medio campo. Por el espacio situado entre el medio campo y la línea de sustituciones de su banquillo, deberán salir y entrar los jugadores cuando se produzca una sustitución. El espacio situado desde cada una de éstas líneas hasta el final de los banquillos será la zona utilizada por los entrenadores para dar instrucciones a los jugadores en los tiempos muertos.
- 1.6. **Las Metas:** En el medio de cada línea de meta, se colocarán las porterías, no sujetas al suelo, que estarán formadas por dos postes verticales, separados 3 m. entre sí por su lado interior, y unidos en sus extremos superiores por un travesaño horizontal cuyo borde interior estará a 2 m. del suelo. La anchura y grosor de los postes y travesaños serán de 8 cm. Los postes y el travesaño deberán tener la misma anchura. Se deberán enganchar redes en los postes por detrás de la portería, sujetas por la parte posterior e inferior a tubos encorvados o a algún soporte adecuado de aguante. Las caras de los postes y travesaños estarán pintadas en dos colores alternativos, que se distingan claramente del suelo y del campo, generalmente en blanco y rojo. En los ángulos superiores de unión de postes y travesaños, cada franja de pintura debe medir 28 cm. y ser del mismo color. El resto de las franjas serán de 20 cm.
- 1.7. **Lugar para la mesa del Anotador:** Las canchas de juego dispondrán, en sitio central e inaccesible a los espectadores, de un espacio para ubicar una mesa y sillas donde para anotador y miembro del Cuerpo arbitral si lo hubiera, a una distancia de 1 m. de la línea lateral como mínimo.
- 1.8. **Lugar para los Jugadores Reservas, Técnicos, Médicos y/o Auxiliares de equipo:** Serán fijados en lugares distintos y apropiados, situados en los márgenes laterales, de manera inaccesible a los espectadores. Deberán guardar una distancia nunca inferior a 3m. de cada lado de la mesa del anotador. Tendrá preferencia para elegir lugar el equipo local. Ningún componente del banquillo podrá acercarse a menos de 3 m. de la mesa de los anotadores. A ésta solo podrá dirigirse el entrenador, delegado o segundo entrenador en caso de descalificación del primero, debidamente acreditado y si lo autorizan las reglas.
- 1.9. **Marcadores:** Deberá existir en condiciones de perfecta visión para el juez de mesa, jugadores y público un espacio para ubicar un marcador-cronometrador donde constará el tiempo que resta para la conclusión del partido y donde se anoten los goles válidos que se originen.
- 1.10. **Altura Libre de Obstáculos:** En determinados partidos, será obligatorio el uso de pabellón cubierto con altura libre de obstáculos mínima de 5 m.
- 1.11. **Balones de juego:** En los partidos se emplearán balones de la marca y modelo designados por la organización como balón oficial. El equipo local tendrá 2 de ellos disponibles para el juego y 1 el visitante.
1. Tendrá una circunferencia de 62 cm. y su peso al comienzo del encuentro será entre 410 y 430 gramos.
 2. Dejándolo caer desde una altura de 2 metros, no podrá realizar menos de 3 botes ni más de 4.
 3. El balón no puede sustituirse durante el partido sin la autorización del árbitro, aunque los capitanes podrán proponerlo, resolviendo el árbitro al efecto.

REGLA II. LOS JUGADORES. NÚMERO Y EQUIPACIÓN

- 2.1. El partido será jugado por 2 equipos compuestos por 5 jugadores, de los cuales uno será el portero. El número de jugadores mínimo presentes en pista necesarios para iniciar el partido será de 5. Si por cualquier causa un equipo quedase con 3 jugadores durante el partido, el árbitro suspenderá el mismo.
- 2.2. Podrán ser utilizados jugadores sustituidos en cualquier partido que se juegue bajo el reglamento de una competición oficial.
- 2.3. Se permitirá un número indeterminado de sustituciones. Un jugador que haya sido reemplazado puede nuevamente volver al terreno de juego en sustitución de otro. Para efectuar una sustitución, deberá ser avisado el juez de mesa. El número máximo de jugadores inscritos en acta será de 12.
- 2.4. Una sustitución deberá observar las siguientes condiciones:
- a) El jugador que sale del terreno de juego lo debe hacer por la línea de banda, en el sector llamado zona de sustituciones.
 - b) El jugador que entra en pista lo hará por la misma línea de la zona de sustituciones, nunca antes de que el que sale traspase la línea de banda.
 - c) Un sustituto está sometido a la autoridad y jurisdicción del arbitro, sea o no llamado a participar en el partido.
 - d) La sustitución se completa cuando el sustituto entra en pista, instante en el que se convierte en jugador, mientras que el sustituido deja de serlo.
 - e) Las sustituciones serán volantes, sin necesidad de parar el juego, excepto en la del portero.
- 2.5. El portero podrá cambiar su puesto con cualquier jugador siempre que el árbitro o juez de mesa haya sido avisado deteniéndose el juego para sustituirlo.
- 2.6. No será permitido al jugador el uso de cualquier objeto considerado por el arbitro peligroso para la práctica de éste deporte.
- 2.7. El equipo usual de un jugador estará compuesto por camiseta de manga larga o corta, pantalón corto, medias y calzado, el cual deberá ser de zapatillas de lona o cuero blando, con suela de goma y otro material similar. El empleo de calzado es obligatorio.
- 2.8. Usarán obligatoriamente en sus camisetas números de 15 a 20 cm. de alto, siendo obligatoria la distinción de color entre número y camiseta.
- 2.9. El portero podrá emplear pantalón largo y deberá emplear colores que le distingan del resto de los jugadores y del árbitro.
- 2.10. El jugador que no se esté debidamente equipado será retirado de la pista. Sólo retornará una vez verificadas las condiciones normales de su indumentaria.

REGLA III. LOS ARBITROS Y EL JUEZ DE MESA. LA DURACIÓN DE UN PARTIDO

- 3.1. Se designará un árbitro para dirigir cada partido. Sus competencias y el ejercicio de sus poderes otorgados por las reglas de juego, empezarán en el momento que entran al recinto donde se encuentra el terreno de juego y terminarán una vez que lo abandonen.
- 3.2. Durante el partido, podrán sancionar las faltas cometidas durante una suspensión temporal del partido y cuando el balón esté fuera de juego. Su decisión de hecho en relación con el juego deberá ser definitiva, en tanto se refiere al resultado del partido.
- 3.3. Su actuación se regirá por las siguientes reglas:
- a) Aplicarán las reglas, no castigarán en aquellos casos en que, si lo hicieran, estimasen favorecer a quién hubiese cometido la falta.
 - b) Tomarán nota de todas las incidencias que ocurriesen antes, durante y después del partido.
 - c) Tendrán poder discrecional cuando se cometan infracciones a las reglas, para interrumpir o suspender definitivamente el partido cuando lo estimen necesario a causa de los elementos, la intervención de los espectadores o por otros motivos. En tales casos, harán llegar un informe detallado de los hechos al organismo competente, en la forma y plazo determinados por los

reglamentos. Desde el momento en que entren en la pista, amonestarán a todo jugador que observe conducta incorrecta y, si reincide, lo descalificarán. En tal caso, comunicarán el nombre del culpable al organismo competente, en la forma y plazo estipulados.

- d) No permitirán que nadie, fuera de los jugadores, entre en el terreno de juego sin su autorización.
- e) Interrumpirán el juego si estimasen que algún jugador ha sufrido una lesión de importancia, permitiendo su asistencia sanitaria si dicho jugador lo estima necesario. En este caso, el jugador deberá ser sustituido por otro suplente. Si no fuese necesario asistirlo, el juego podrá reanudarse o seguir inmediatamente con independencia de la situación física del jugador. De esta norma quedan excluidos los porteros.
- f) Descalificarán a todo jugador que en su opinión sea culpable de conducta violenta, juego brusco grave o si emplea actos injuriosos o groseros, además de a todo jugador, técnico, entrenador o cualquier otra persona que mantengan actitudes atentatorias a la moral o antideportivas
- g) Al marcar una falta ordenarán en caso de faltas acumulativas sus registros en el acta por el juez de mesa.
- h) Darán la señal para reanudar el juego después de toda detención, excepto saque de puerta, banda y corner.
- i) Decidirán si el balón puesto a disposición para el partido responde a las exigencias de la Regla I.

3.4. Se designará un JUEZ DE MESA en determinados partidos, cuyas funciones serán las de anotador-cronometrador, teniendo a su cargo los siguientes deberes:

- a) Anotar en el acta el número de los jugadores participantes, las faltas técnicas, personales y acumulativas, los goles conseguidos legalmente, los jugadores marcadores de tantos, amonestaciones, descalificaciones y expulsiones, tiempos muertos y todo lo relacionado con el juego indicado por los árbitros.
- b) Medir el tiempo de juego con un crono, poniéndolo en marcha cuando el balón pierda contacto con las manos o pié del ejecutante, salvo en los casos del apartado c) de este punto; parar el crono si lo dictan los árbitros, en tiempos muertos, salidas de balones por laterales y líneas de fondo y cualquier otra detención, poniéndolo en marcha si el balón está en juego: y de no ponerlo en marcha hasta el momento de una secuencia de lance, en los casos de penalti, doble penalti, o falta sin barrera tras señalar la 5ª falta acumulativa de equipo. Se considerará secuencia de lance la intervención de otro jugador en la jugada tocando el balón en legalidad salvo si el balón da en el portero y entra en meta; y cuando el balón en su trayectoria toca en los palos o travesaño de la portería y no entra en la meta.
- c) Revisar las fichas o documentos de todos los participantes en el juego para la supervisión de los árbitros.
- d) Señalar en cada parte la quinta falta de equipo para proceder a la sanción de un tiro libre sin barrera o doble penalti a partir de la siguiente, excepto si se aplica la Ley de la Ventaja, en cuyo caso, también se anotará la falta acumulativa al terminar la jugada.

3.5. El tiempo de duración de un partido se determinará cada temporada según las bases de la competición. La duración de las partes se prorrogará para permitir lanzar un penalti, doble penalti o un tiro libre sin barrera.

3.6. Será permitido a los entrenadores y delegados acreditados y, en su defecto, a los capitanes, la solicitud de 2 tiempos muertos, 1 en cada parte, de un minuto de duración cada uno. Se concederán cuando el balón estuviese fuera de juego.

3.7. La organización podrá variar la duración de los partidos y del descanso de los mismos, con carácter excepcional.

REGLA IV. EL SAQUE DE SALIDA

4.1. Al Iniciarse el Partido. (Saque de comienzo):

- a) La elección de campo y saque de comienzo se sorteará con una moneda, el equipo favorecido escogerá campo o saque de comienzo.

- b) A una señal del árbitro, el juego comenzará con un saque a balón parado, es decir, un puntapié dado al balón colocado en el suelo del centro de la pista en dirección al campo contrario.
- c) Todos los jugadores deberán estar situados en su propio campo. Los del equipo contrario a aquél que efectúe el saque de salida deberán estar en el exterior del círculo de 3 metros de radio del centro del terreno de juego antes de que el balón esté en juego.
- d) El balón estará en juego al perder contacto con pie o manos de quien efectúa el saque, sin perjuicio de excepciones señaladas en estas reglas.
- e) El jugador que ejecute el saque de salida no podrá jugar de nuevo el balón antes de que haya sido jugado o tocado por otro.
- f) No se podrá obtener gol directamente de un saque de salida.

4.2. Después de marcado un tanto: El juego se reanudará de la misma forma antes indicada.

4.3. Después del descanso: Los equipos cambiarán de campo y el saque de salida lo hará el equipo contrario al que hizo el saque de comienzo.

SANCIÓN: En caso de infracción a los puntos 4.1., 4.2. y 4.3. se repetirá el saque, excepto si el jugador que hizo el saque de salida volvió a jugar el balón antes de haber sido tocado o jugado por otro jugador. En este caso, se concederá al equipo contrario un saque de banda en el lugar más próximo a la altura en que se cometió la falta.

4.4. Después de las interrupciones temporales:

- a) Para reanudar el partido después de una interrupción temporal provocada por una causa no indicada en las reglas, siempre que el balón no haya traspasado la línea de banda o de meta inmediatamente antes de la interrupción, un arbitro dejará caer al suelo el balón en el sitio en que éste se encontraba en el momento de la interrupción, salvo cuando el balón se hallara en el interior del área de penalti ya que el balón al suelo deberá ser ejecutado sobre la línea de área, en el punto de esta línea más cercano al lugar donde se encontraba el balón cuando el juego fue detenido.
- b) En este caso, se considerará en juego el balón desde el momento que haya tocado el suelo.
- c) Si el balón puesto en juego de esta manera traspasa una línea de banda o de meta antes de haber sido tocado por un jugador, el árbitro repetirá el balón al suelo. Ningún jugador podrá jugar el balón antes de que este haya tocado el suelo. Si no fuera así, el árbitro repetirá el saque.

REGLA V. BALÓN EN JUEGO O FUERA DE JUEGO Y EL TANTO MARCADO

5.1. El balón estará fuera de juego cuando haya traspasado completamente una línea de banda o de meta, ya sea por tierra o aire y cuando el juego haya sido detenido por el arbitro o golpeado el techo, en cuyo caso se repondrá el juego con un saque de banda a favor del equipo contrario al que lanzó el balón, en el punto más cercano donde impactó en el techo.

5.2. El balón está en juego en todos los otros casos, desde el comienzo hasta el final del partido, incluso si vuelve al juego de rebote del travesaño o postes de meta o después de haber tocado a los árbitros situados dentro de la pista, o mientras no se adopte una decisión debido a una infracción a las reglas de juego.

5.3. A estos efectos, las líneas pertenecen a las zonas que delimitan, por lo que las líneas de banda y meta son parte de la pista.

5.4. Salvo las excepciones previstas en estas reglas, se ganará un tanto cuando el balón haya traspasado totalmente la línea de meta entre los postes y por debajo del travesaño, sin que haya sido llevado, lanzado o golpeado intencionadamente con la mano o brazo por cualquier jugador del equipo atacante.

5.5. El equipo que haya marcado mayor número de tantos ganará el partido. Si ambos hubieran logrado el mismo número de ellos, el partido se considerará empatado.

REGLA VI. EL SAQUE DE BANDA. DE ESQUINA Y DE META

6.1. Cuando el balón atraviese enteramente las líneas laterales, sea por el suelo o por el aire, su retorno a la cancha se hará mediante un saque de banda, es decir, un tiro con las manos desde el lugar exacto donde salió el balón, en cualquier dirección y por un jugador del equipo contrario a aquél que lo tocó por última

vez.

6.2. El jugador que ejecuta el saque debe hacerlo de frente a la cancha y con una parte de cada pie apoyada en el suelo y desde el lado de afuera de la línea lateral. El lanzador usará ambas manos y lanzará el balón desde detrás de su cabeza hacia delante, situando los pies perpendicularmente a la línea de banda.

6.3. El balón estará en juego si de esta forma fuese lanzado. El lanzador no podrá tocarlo por segunda vez hasta que aquél no fuese tocado por otro jugador.

6.4. De un lanzamiento lateral, no podrá ser logrado gol directamente. No será válido el gol resultante de un tiro lateral hacia el interior del área contraria a menos que el balón haya sido jugado por un jugador, excepto el portero.

SANCIÓN:

- a) Si el saque de banda no ha sido efectuado correctamente, será ejecutado por un jugador del equipo contrario.
- b) Si el saque de banda es ejecutado desde otra posición distinta al punto donde el balón pasó la línea, será efectuado por un contrario.
- c) Si el saque de banda no es realizado dentro de los 4", una vez que el ejecutante haya cogido el balón, será efectuado por un contrario.
- d) Si el saque de banda es efectuado contra la portería contraria y el balón entra en la misma sin haberlo tocado nadie, se sacará de meta.
- e) Si el saque de banda es efectuado contra la portería contraria y el balón entra a gol después de haberlo tocado sólo el portero, se efectuará un saque de esquina contra el equipo defensor desde el lugar más cercano a donde entró el balón a gol.
- f) Si el saque de banda es efectuado contra la portería propia y el balón entra sin haberlo tocado nadie, se efectuará un saque de esquina contra el equipo defensor desde el lugar más cercano a donde penetró el balón en la portería.
- g) Si se lanza un saque de banda contra la puerta propia y el balón es tocado por un jugador o portero antes de entrar a gol, será válido el gol.

6.5. Cuando el balón traspase enteramente la línea de fondo, excluida la parte comprendida entre los postes de meta y el travesaño y en las condiciones en que legalmente es conquistado un tanto, después de haber sido tocado por última vez por un equipo defensor, se marcará un saque de esquina.

6.6. Este saque se lanzará por un atacante con las manos pasando el balón encima de su cabeza trayéndolo de atrás. Parte de los pies se apoyará en el suelo de al lado de fuera de la pista y el lanzador tendrá su frente vuelta hacia el vértice del ángulo formado por las líneas laterales y de fondo, en el punto en que éstas se juntan.

6.7. No se dará validez al gol resultante de un saque de esquina, a menos que el balón haya sido tocado por un jugador, exceptuando el portero.

SANCIÓN:

- a) Si el saque de esquina no ha sido efectuado correctamente, será ejecutado un saque de meta por el equipo contrario.
- b) Si el saque de esquina no se ejecuta en 4", una vez que el ejecutante toma el balón, se marcará un saque de banda a favor del equipo contrario.
- c) Si al sacar de esquina el balón entra a gol tocado sólo por el portero se sacará de esquina desde el lugar más cercano donde entró el balón.

6.8. Cuando el balón en su totalidad haya traspasado la línea de meta, excluida la parte comprendida entre el travesaño y los postes del marco, ya sea por tierra o por aire, habiendo sido jugado en último término por un jugador del equipo atacante, será concedido un saque de meta.

6.9. El saque de meta lo realizará el portero, poniendo el balón en juego únicamente con la mano, desde dentro del área de penalti.

6.10. Será correcto el saque de meta si el balón sale del área de penalti. Los jugadores contrarios quedarán

fuera de éste área hasta que el balón esté en juego.

SANCIÓN:

- a) Si el balón traspasa la mitad del terreno de juego sin haber sido jugado o tocado por un jugador y sin haber tocado el piso, el árbitro marcará saque de banda a favor del equipo contrario desde la línea lateral de medio campo por donde traspasó el balón.
- b) Si el balón es tocado por un jugador del equipo del portero que saca dentro del área, el árbitro marcará saque de banda a favor del equipo contrario desde el punto más cercano donde ocurrió la infracción.
- c) Si el balón es tocado por un jugador del equipo contrario del portero que saca dentro del área, el saque deberá repetirse.

REGLA VII. FALTAS E INFRACCIONES. FALTAS ACUMULATIVAS

7.1. FALTAS TÉCNICAS: Se considerarán faltas técnicas:

- a) Dar o intentar dar una patada a un adversario, zancadillear, hacer caer o intentarlo, por medio de la pierna o agachándose delante o detrás de él.
- b) Saltar o tirarse sobre un adversario, cargar violentamente o de forma peligrosa a un adversario.
- c) Cargar por detrás a un adversario que no hace obstrucción, golpear o intentar golpear a un contrario o escupirle.
- d) Empujar a un contrario con las manos o con los brazos, cargar a un contrario con el hombro sin disputa del balón.
- e) Salvo el portero dentro de su área, jugar el balón con la MANO o BRAZO estando separados del cuerpo del jugador. Si la mano o brazo está pegada al cuerpo no se señalará falta.

SANCIÓN:

- a) Se castigará con tiro libre concedido al equipo contrario en el lugar donde fue cometida la falta excepto si se aplica la Ley de la Ventaja, en cuyo caso, se anotará la FALTA ACUMULATIVA cuando termine la jugada. Si se estimase peligrosidad llevará implícita la tarjeta amarilla o azul. Si se estimase voluntariedad en el juego del balón con la mano o brazo, se mostrará tarjeta amarilla.
- b) Si fuera un jugador del equipo defensor quién cometiera una de estas faltas dentro de su área de 6 m., se castigará con penalti.

También se considerarán faltas técnicas:

- a) Jugar de forma estimada peligrosa por los árbitros, por ejemplo, intentar quitar el balón de las manos al portero contrario.
- b) Obstruir intencionadamente a un contrario, sin jugar el balón, esto es, correr entre el mismo y el balón.
- c) Levantar los pies para chutar hacia atrás o chutar el balón sin intención de jugarlo, alcanzando a un contrario o amenazando alcanzarle con peligro, emplear ajuicio del arbitro juego peligroso (plantillazo, levantar el pie a la altura del busto...), o cargar al portero, salvo que éste se encuentre fuera de su área.
- d) La intervención del portero en cualquier jugada fuera del área para disputar el balón, quedando caracterizada su participación e infracción fuera del área de meta en el momento en que éste toca el balón o al jugador adversario, interviniendo en la jugada u obstaculizando las pretensiones del atacante.
- e) Lanzar el portero el balón con manos, pie u otra parte del cuerpo, si éste no es tocado por ningún jugador o no toca el piso en la mitad de la pista del portero, salvo si al pasar la línea de medio campo, quedase el balón en poder de un contrario, en cuyo caso se aplicará Ley de la Ventaja, anotando al terminar la jugada falta acumulativa al equipo infractor. En el resto de casos, siempre que sean rebotes del portero o saque de tiro libre y pasen la línea de medio campo no se sancionará.

SANCIÓN:

- a) Se marcará tiro libre para el equipo contrario en el lugar donde se cometió la falta, al jugador que cometa una de las infracciones anteriores salvo al aplicar Lev de la Ventaja en que se anotará falta acumulativa al terminar la jugada. Si se estima peligro o voluntariedad se mostrará tarjeta amarilla o azul.
- b) Si la infracción se comete dentro del área, se lanzará la falta sobre la línea de 6 m., en el punto de ésta más cercano al lugar de la falta.

7.2. **FALTAS PERSONALES:** Se considerarán faltas personales cometidas por los jugadores:

- a) Demorar el portero más de 4", reteniendo el balón en su propia área, estando en posición de jugarlo.
- b) Obstruir la jugada sujetando el balón con los pies o evitando con su cuerpo el rodar del balón, salvo si el portero está caído en el suelo del área.
- c) Pisar o retener el balón cualquier jugador por tiempo superior a 4".
- d) Tocar el balón el ejecutor de un saque lateral, de esquina, de tiro libre, doble penalti o penalti antes que otro jugador lo haga.
- e) Demorar más de 4" para reponer el juego en la ejecución de un tiro libre, doble penalti, penalti, saque de banda, de esquina o de meta.
- f) Tocar el balón estando en juego un jugador que no está debidamente equipado.
- g) Los porteros podrán jugar, rodar, botar y tocar cuantas veces quieran el balón dentro de su área, pero siempre dentro del plazo de 4".
- h) Permanecer el balón más de 4" dentro del área de meta propia, estando en juego el mismo.
- i) En el lanzamiento del doble penalti o tiro libre sin barrera tocar el balón un compañero del ejecutor antes que sea rechazado por el portero o portería, o que el balón se detenga antes de penetrar en el área, o que el lanzamiento no sea ejecutado hacia portería.
- j) CESION: Recibir el portero el balón cedido VOLUNTARIAMENTE por un compañero si no viene directamente precedido del saque de banda, falta o corner, o del compañero que recupere o controle el balón en posesión de un contrario y sin jugarlo con ningún compañero. En los casos de cesión INVOLUNTARIA no se señalará falta.

SANCIÓN:

- a) **Todas estas infracciones NO serán castigadas con FALTA ACUMULATIVA al equipo;** cambiando únicamente la posesión del balón a favor del equipo contrario, que lo repondrá en juego mediante un saque de banda desde el punto más cercano donde ocurrió la infracción.

7.3. **FALTAS DISCIPLINARIAS:** Son infracciones consideradas como faltas de disciplina:

Jugadores:

- a) En la sustitución, entrar en la pista antes de que salga el sustituido o incorporarse al juego por un lugar indebido.
- b) Demostrar con palabras o actos su disconformidad con las decisiones del árbitro.
- c) Infringir de forma persistente las reglas de juego o ser culpable de conducta incorrecta
- d) Cambiar su número de camiseta sin avisar al juez de mesa o a los árbitros.
- e) Dirigirse a los árbitros, juez de mesa o público para reclamar. Sólo podrá dirigirse el capitán de forma correcta.
- f) Demorarse más de 4" en los saques que se efectúen desde el centro del terreno de juego.
- g) Una vez interrumpido el partido sólo podrán tocar el balón los miembros del equipo que tiene que reanudarlo.

Técnicos y Entrenadores:

- a) Entrar en pista para dar instrucciones a sus jugadores o socorrerles sin autorización arbitral. Su facultad para dar instrucciones no les permite entrar en pista pero sí a estar de pie con movilidad en la zona autorizada siempre que no impida la visión del cronometrador.

- b) Dirigirse irrespetuosamente a los árbitros, juez de mesa, adversarios o público.

SANCIÓN:

- a) Las infracciones consideradas como faltas de disciplina, serán castigadas con FALTA ACUMULATIVA al equipo y tarjeta de amonestación al jugador, y en caso de ser reincidente, será decretada su descalificación definitiva del partido.
- b) Si el partido fuera detenido para amonestar, descalificar expulsar, será reiniciado con un saque neutral en el lugar más cercano donde se encontraba el balón en el momento de la suspensión, excepto si fuera dentro del área, en que habrá que realizarlo fuera de la misma y en el lugar más cercano.
- c) La interrupción del partido nunca beneficiará al infractor debiendo permitir el arbitro continuar la jugada y, a su conclusión sancionar.
- d) El jugador será objeto de descalificación del terreno de juego si, en opinión de los árbitros es culpable de conducta violenta o de juego brusco grave, utiliza propósitos injuriosos o groseros o si reacciona con acciones o palabras a alguna agresión sufrida.
- e) Si el partido fuera interrumpido por motivo de descalificación o expulsión de un jugador y si sus razones no caracterizaran otra infracción capitulada en el texto propio de estas reglas de juego, el juego será iniciado con la ejecución de un bote neutral en el lugar más cercano donde se encontraba el balón en el momento de la suspensión, excepto si fuera dentro del área, ocasión en que habrá de realizarlo fuera de la misma y en el lugar más cercano.

7.4. FALTAS ACUMULATIVAS: Son todas las FALTAS TÉCNICAS y DISCIPLINARIAS capituladas en la Regla VII, 7.1. y 7.3.

- a) Todas las faltas acumulativas son de anotación obligatoria en el acta arbitral. Las FALTAS TÉCNICAS se sancionarán con un tiro libre, mediante el cual podrá directamente marcarse un gol, excepto si se aplica la Ley de la Ventaja. Las FALTAS PERSONALES serán sancionadas con saque de banda.
- b) Cada uno de los equipos podrá, en cada uno de los períodos, incurrir en 5 FALTAS ACUMULABLES con derecho a formación de barrera.
- c) Cuando se señale una falta sancionada con tiro libre con derecho a formar barrera, el arbitro ordenará con el silbato la ejecución del mismo, disponiendo el jugador desde ese momento de 4" para sacar o solicitar la distancia reglamentaria de la barrera.
- d) En la ejecución de un tiro libre, si fuese solicitada barrera por el lanzador, ningún jugador contrario podrá acercarse a menos de 5 m. del balón hasta que el mismo esté en juego. Si un adversario no respetase la distancia antes del saque de la falta, los árbitros retrasarán la ejecución de la falta hasta que sea observada la Regla. Con esta infracción los árbitros amonestarán al jugador con tarjeta amarilla y falta acumulativa al equipo y si reincide le descalificarán del partido.
- e) En caso de ser concedido un tiro libre al cuadro defensor dentro de su propia área de meta, el portero no podrá recibir el balón en las manos. El balón deberá ser chutado más allá del área de meta, y si esta parte de la Regla no fuese cumplida, el tiro será repetido, advirtiendo al infractor.
- f) Tras señalar la 6ª falta acumulativa de equipo, todas las faltas técnicas que se produzcan a menos de 10m. de la línea de fondo de la portería del infractor (a excepción del lanzamiento del portero o saque de meta, en que se reanuda el juego mediante un tiro libre sobre la línea de medio campo tras anotar falta acumulativa, excepto al aplicar Ley de la Ventaja), se lanzarán desde la línea de doble penalti, sin barrera.
- g) Si las faltas ocurriesen a menos de 10 m., el capitán optará por lanzarla desde el punto donde se cometió o desde el doble penalti, ambos sin barrera. A excepción del portero del equipo infractor, ningún jugador se situará antes del lanzamiento entre el punto de lanzamiento y la línea de fondo. Los defensores no podrán situarse a una distancia inferior a 5 m. del balón, ni en la zona de carrera del lanzador, ni impedir su ejecución.
- h) El lanzamiento consistirá en un tiro hacia la portería infractora con intención de marcar sin que ningún jugador pueda tocar el balón antes de que éste hubiese sido tocado por el portero o rechazado por la portería.

- i) Las faltas acumulativas se anotarán y ejecutarán por el orden cronológico en que se produzcan.

SANCIÓN:

- a) Todo jugador, atacante o defensor, que penetra en la zona de la pista comprendida entre el punto de lanzamiento y la línea de fondo desde el pitido del arbitro hasta que el balón sea puesto en juego, será advertido mostrándole la tarjeta amarilla y falta acumulativa al equipo.
- b) Si el infractor fuese un defensor y se diera gol, éste será válido al aplicar la Ley de la Ventaja y se mostrará tarjeta amarilla al defensor interviniente y falta acumulativa al equipo.
- c) Si el infractor fuese un atacante y se diera gol, éste será invalidado, se le mostrará tarjeta amarilla, falta acumulativa y se sacará de meta.

REGLA VIII. EL PENALTY

8.1. El penalti es un tiro libre directo, cuyo saque se efectúa desde la distancia de 6 m., y en ese momento todos los jugadores, con excepción del portero y del jugador ejecutor, estarán fuera del área de penalti y distanciados al menos 5 m. en una línea imaginaria paralela a la de meta por detrás del balón.

8.2. El portero adversario permanecerá sobre su línea de meta, entre los postes del marco, sin mover los pies hasta que el balón esté en juego.

8.3. El ejecutor del castigo, deberá lanzar el balón hacia delante y no podrá volverlo a jugar hasta después que haya sido tocado o jugado por otro. Será considerado en juego el balón una vez que éste pierda contacto con el pie del jugador que efectúa el lanzamiento.

SANCIÓN:

- a) Si algún jugador infringiese los apartados 8.1 y 8.2, los árbitros deberán retrasar la ejecución de dicha falta hasta que sea observada la regla y amonestar al jugador con tarjeta amarilla y falta acumulativa, y en la reincidencia descalificarle definitivamente del partido.