



**REGLAMENTO DE
FÚTBOL SALA**

Federación Española de Deportes para Ciegos

NIF G-81110413

Paseo de la Habana, 208 (28036 – Madrid)

ÍNDICE

ÍNDICE	2
CAPÍTULO I. EL TERRENO DE JUEGO	4
CAPÍTULO II. BALÓN	7
CAPÍTULO III. EQUIPOS: INTEGRANTES	8
SECCIÓN PRIMERA. - JUGADORES	8
SECCIÓN SEGUNDA.- SUPLENTES Y SUSTITUCIONES	9
SECCIÓN TERCERA. - ATRIBUCIONES DEL CAPITÁN	10
SECCIÓN CUARTA.- OTROS COMPONENTES DEL EQUIPO	10
CAPÍTULO IV. EQUIPACIÓN	10
CAPÍTULO V. EQUIPO ARBITRAL	11
SECCIÓN PRIMERA.- COMPOSICIÓN, COMPETENCIAS Y REGLAS COMUNES.....	11
SECCIÓN SEGUNDA.- ÁRBITRO PRINCIPAL	12
SECCIÓN TERCERA.- SEGUNDO ÁRBITRO.....	13
SECCIÓN CUARTA.- CRONOMETRADOR	14
CAPÍTULO VI. DESARROLLO DEL PARTIDO	15
SECCIÓN PRIMERA.- DURACIÓN DEL PARTIDO, TIEMPOS MUERTOS E INTERVALO DE DESCANSO.....	15
SECCIÓN SEGUNDA.- DEL SAQUE DE CENTRO, DEL INICIO DEL PARTIDO Y DE LA REANUDACIÓN DEL JUEGO.....	16
SECCIÓN TERCERA.- BALÓN A TIERRA O BOTE NEUTRAL.....	17
SECCIÓN CUARTA.- BALÓN EN JUEGO Y BALÓN FUERA DE JUEGO.....	17
SECCIÓN QUINTA.- SAQUE DE BANDA	18
SECCIÓN SEXTA.-SAQUE DE PORTERÍA O SAQUE DE META	19
SECCIÓN SÉPTIMA.- SAQUE DE ESQUINA O CÓRNER	20
CAPÍTULO VII. ANOTACIÓN DE GOL	20
CAPÍTULO VIII. INFRACCIONES Y SANCIONES	21
SECCIÓN PRIMERA.- INFRACCIONES Y SANCIONES POR EQUIPAMIENTO INCORRECTO	21
SECCIÓN SEGUNDA.- INFRACCIONES Y SANCIONES EN LO RELATIVO A LA SUSTITUCIÓN DE JUGADORES	21
SECCIÓN TERCERA.- INFRACCIONES Y SANCIONES QUE SE PRODUZCAN EN EL INICIO Y REANUDACIÓN DEL JUEGO	22

SECCIÓN CUARTA.- MEDIDAS CORRECTORAS EN CASO DE BOTE NEUTRAL DEFECTUOSO	22
SECCIÓN QUINTA.- INFRACCIONES Y SANCIONES POR SAQUE DE BANDA DEFECTUOSO	23
SECCIÓN SEXTA.- INFRACCIONES Y SANCIONES POR SAQUE DE META DEFECTUOSO	23
SECCIÓN SÉPTIMA.- INFRACCIONES Y SANCIONES POR SAQUE DE ESQUINA DEFECTUOSO	24
SECCIÓN OCTAVA.- DE LAS FALTAS, SU TIPOLOGÍA Y SANCIONES	24
SECCIÓN NOVENA.- INFRACCIONES DE LOS ENTRENADORES Y DE LOS SUSTITUTOS	28
SECCIÓN DÉCIMA.- DE LA EJECUCIÓN DE LAS SANCIONES DE JUEGO: LIBRE DIRECTO, INDIRECTO Y PENALTI.....	30
CAPÍTULO IX. DESEMPATE POR PENALTIS.....	33
CAPÍTULO X. MEDIDAS PARA LA PREVENCIÓN DE COMPORTAMIENTOS VIOLENTOS, RACISTAS, XENÓFOBOS Y CONDUCTAS INTOLERANTES.....	34
CAPÍTULO XI. ACTA DEL PARTIDO	36
DISPOSICIONES ADICIONALES.....	37
DISPOSICIÓN DEROGATORIA	37
DISPOSICIÓN FINAL ÚNICA	38

REGLAMENTO DE FÚTBOL SALA

CAPÍTULO I. EL TERRENO DE JUEGO

REGLA 1.

Los partidos se desarrollarán siempre en instalaciones cubiertas.

REGLA 2.

La superficie de juego deberá ser lisa, estar libre de asperezas y no abrasiva, siendo de parquet, madera o material sintético.

REGLA 3.

Todo campo en que se dispute un partido deberá tener las siguientes dimensiones y características en cuanto a su área de juego:

Será rectangular siendo su longitud siempre mayor que su anchura, de acuerdo con las siguientes medidas:

- a) Longitud: mínimo 38 m máximo 42 m
- b) Anchura: mínimo 18 m máximo 25 m

REGLA 4.

Por lo que a su delimitación se refiere, la superficie de juego se marcará con líneas. Dichas líneas forman parte de las zonas que delimitan. Las dos líneas de demarcación más largas se denominan líneas de banda. Las dos más cortas se llaman 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.

La delimitación del terreno de juego y de sus zonas se plasma, a efectos ilustrativos, en el plano siguiente:



Área de penalti.- Situada a ambos extremos de la superficie de juego, se limitará 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 banda más cercana, que tendrá, cada uno, un radio de 6 m desde el exterior del poste. La parte superior de cada cuadrante se unirá mediante una línea de 3,16 metros de longitud, paralela a la línea de meta entre los postes. La línea curva que marca el límite exterior del área de penalti se conoce como línea del área de penalti.

Punto de penalti.- Se dibujará un punto a 6 metros de distancia del punto medio de la línea entre los postes y equidistante de éstos.

Punto de 10 metros o doble penalti.- Se dibujará un segundo punto a 10 metros de distancia del punto medio de la línea entre los postes y equidistante de éstos.

Asimismo, se deberán hacer dos marcas adicionales en la superficie de juego, a 5 metros del punto de doble penalti, a izquierda y derecha de éste, para señalar la distancia que deberá observarse en la ejecución de un tiro desde el punto indicado. La anchura de la marca será de 6 metros.

Área de córner.- Se trazará en cada esquina del interior de la superficie de juego un cuadrante con un radio de 25 cm.

Asimismo, se deberá hacer una marca en el exterior de la superficie de juego, a 5 metros del área de córner y perpendicular a la línea de meta, para señalar la distancia que deberá observarse en la ejecución de un saque de esquina. La anchura de la marca será de 8 cm.

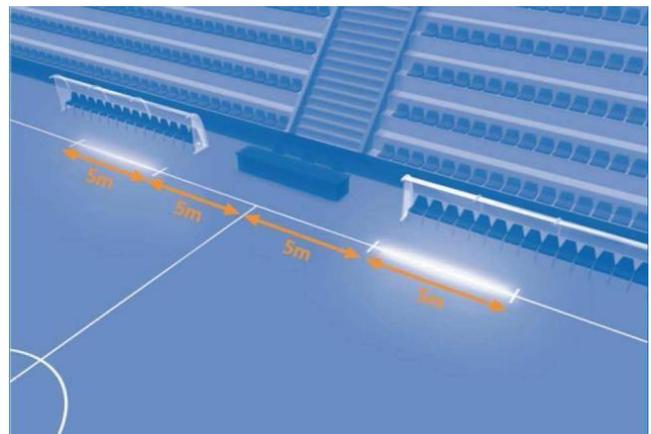
Zona técnica.- Ubicada en la parte central exterior de un lateral del terreno de juego, comprende:

- a) La mesa de árbitros y cronometradores, instalada en el centro.
- b) Los banquillos de los equipos, que se situarán detrás de la línea de banda, inmediatamente a continuación del área libre situada junto a la mesa de árbitros y cronometrador.

Zona de sustituciones.- Es la zona en la línea de banda, situada frente a los banquillos de los equipos, que utilizarán los jugadores para entrar y salir de la superficie de juego.

Tendrá una extensión de 5 m. Se marcará con dos líneas en cada extremo, de 80 cm. de largo, 40 cm. hacia el interior de la superficie de juego y 40 cm. hacia el exterior, y 8 cm. de ancho.

El área situada junto a la mesa del cronometrador, es decir, 5 metros a cada lado de la línea de medio campo, permanecerá libre.



Porterías. - 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 metros y la distancia del borde inferior del travesaño al suelo será de 2 metros.

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.

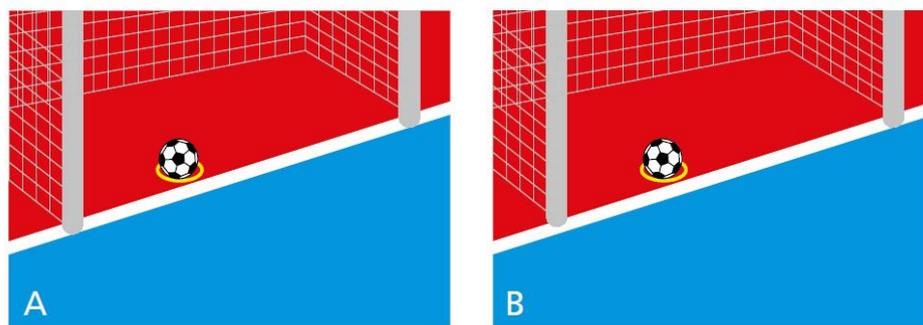
Las redes, que deberán ser de cáñamo, yute o nailon, se engancharán en la parte posterior de los postes y del travesaño, mientras que la parte inferior estará sujeta a tubos encorvados o a cualquier otro soporte adecuado.

La profundidad de la meta, es decir, del lado interno de ambos postes hacia el exterior de la superficie de juego, será de al menos 80 cm. en su parte superior y de 100 cm. a nivel del suelo.

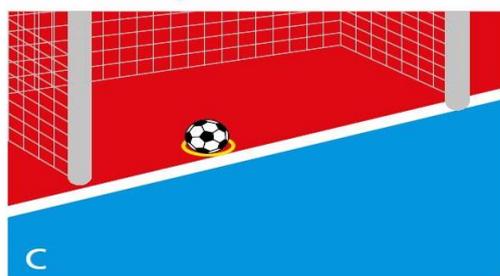
Las porterías deberán disponer de un sistema antivuelco.

Desplazamiento de las porterías. A la hora de valorar un posible desplazamiento de la portería sobre la línea de meta al producirse un gol, los árbitros deberán regirse por las siguientes directrices:

Portería bien posicionada



Portería desplazada



En el caso de la imagen A el gol es válido.

En el caso de la imagen B, si ambos postes están situados sobre la línea de meta, el árbitro deberá conceder el gol si el balón ha atravesado en su totalidad la línea de meta.

En el caso de la imagen C, si alguno de los postes no está situado sobre la línea de meta se considerará que la portería se ha desplazado.

Si un defensor (incluido el guardameta) desplazara o volcara la portería -de manera intencionada o accidental- antes de que el balón atravesara la línea de meta, los árbitros

deberán conceder el gol si el balón hubiera atravesado la línea de meta de haberse encontrado los postes en su posición correcta.

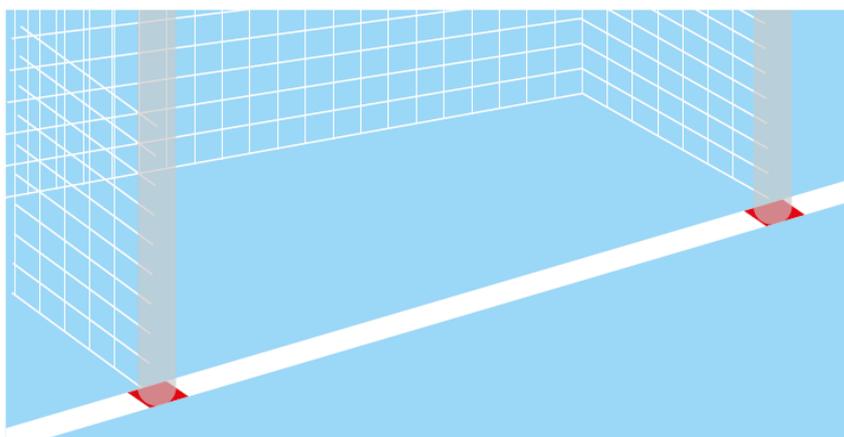
Si un defensor desplazara o volcara su portería de manera intencionada y tocará el balón, se concederá tiro penal al equipo contrario y se amonestará al infractor. Si la acción evitara un gol o una ocasión manifiesta de gol del equipo rival, se expulsará al jugador.

Si un jugador del equipo atacante desplazara o volcará la portería adversaria de forma intencionada o accidental, no se concederá el gol. Además:

Si el desplazamiento se produjera de manera accidental, el partido se reanudará con un balón a tierra.

Si el desplazamiento se produjera de manera intencionada, y el balón entrara en contacto con la portería, se concederá un libre directo al equipo rival y el jugador será amonestado.

Si el desplazamiento se produjera de manera intencionada, pero el balón no entrara en contacto con la portería, se concederá un libre indirecto al equipo rival y el jugador será amonestado.



Se podrán realizar otras marcas bajo los postes para que los árbitros estén seguros de que la portería se ha vuelto a colocar en la posición correcta.

CAPÍTULO II. BALÓN

REGLA 5.

El balón tendrá las siguientes características:

- a) Será esférico.
- b) Será de cuero.
- c) Tendrá una circunferencia mínima de 61 cm. y máxima de 64 cm.
- d) Tendrá un peso superior a 410 g e inferior a 430 g al comienzo del partido.
- e) Tendrá una presión equivalente a 0.4 - 0.6 atmósferas (400-600 g/cm²) al nivel del mar.
- f) El balón no deberá rebotar menos de 50 cm. ni más de 65 cm., en el primer bote, efectuado desde una altura de 2 metros.

- g) La Federación suministrará a cada equipo y a principio de temporada, dos balones, uno de color claro y otro de color oscuro, al objeto de que la pelota mantenga el contraste con el suelo del pabellón. El balón oscuro se utilizará en pistas de color claro, mientras que el balón de color claro se utilizará en pistas en las que la superficie de juego sea oscura. Si antes del inicio del encuentro existiese alguna duda sobre el color del balón a utilizar, los equipos podrán acordar dicho extremo, siendo esta decisión arbitral en caso de desacuerdo.
- h) La marca será Kelme o cualquiera otra homologada por la FEDC. Al inicio de cada temporada se publicará en el sitio web oficial de la FEDC con qué marca y modelo de balón en su caso, se disputarán las distintas competiciones organizadas por la FEDC, sin que sea necesario modificar este reglamento. La marca, modelo o color del balón no podrán ser modificados, so pena de nulidad del encuentro.
- i) En las competiciones programadas por la FEDC sólo podrán ser utilizados los balones proporcionados a los equipos por esta Federación.

REGLA 6.

Si el balón se daña durante un partido deberá ser sustituido por otro.

- a) En caso de estar el balón en juego:
 - Se interrumpirá el juego.
 - Una vez sustituido el balón se reanudará el juego por medio de un bote neutral ejecutado en el lugar donde se dañó el primero.
- b) Si el balón se ha dañado no estando en juego:
 - En caso de que el deterioro del balón se detecte al ejecutar un saque de centro, saque de meta, saque de esquina, tiro libre, lanzamiento de penalti o saque de banda se sustituirá por otro balón reglamentario y se reiniciará el juego.
 - El balón no podrá reemplazarse durante el partido sin la autorización del árbitro.

CAPÍTULO III. EQUIPOS: INTEGRANTES

SECCIÓN PRIMERA. - JUGADORES

REGLA 7.

Los jugadores, porteros y entrenadores deberán disponer de licencia deportiva actualizada y no hallarse sancionados, inhabilitados o suspendida su licencia por medida cautelar adoptada por el órgano competente.

REGLA 8.

El partido lo disputarán dos equipos formados por un máximo de 4 jugadores de campo, todos ellos con discapacidad visual (clasificados como B2 o B3), y un portero

sin discapacidad visual de los inscritos en la ficha de equipo. Dicho número será siempre obligatorio para iniciar un partido.

Tampoco se podrá iniciar un encuentro cuando no se cuente con portero.

No se podrá continuar con la disputa de un partido cuando por lesión o expulsión sólo queden dos jugadores de campo o no se cuente con portero, con la excepción hecha en la regla 10.

En todos estos casos el árbitro hará constar en el acta las circunstancias de la suspensión, dando como vencedor al equipo contrario por una diferencia de 6 goles a 0.

SECCIÓN SEGUNDA.- SUPLENTE Y SUSTITUCIONES

REGLA 9.

El número máximo permitido de suplentes es de cinco (5) de los cuales, cuatro (4) serán jugadores de campo y un (1) guardameta.

REGLA 10.

Como excepción se permitirá cambiar a un portero por un jugador de campo cuando, a lo largo del transcurso del encuentro el equipo vaya perdiendo por una diferencia de un gol o más. Cualquiera de los suplentes podrá ocupar el puesto del guardameta, sin necesidad de avisar al árbitro ni estar el juego detenido.

Los jugadores suplentes que entren como portero deben de vestirse con una camiseta de diferente color a su equipo y al del equipo y portero rival. Han de llevar el mismo dorsal que en su camiseta de jugador.

El portero-jugador podrá jugar fuera de su área de portero, pero tendrá 4 segundos para disputar el balón. Cuando sea portero en su área deberá seguir las normas de las reglas 80 y 81.

Esta norma dejará de ser aplicable si se consigue la igualdad a goles en el marcador, debiendo incorporarse un portero sin discapacidad visual.

REGLA 11.

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

REGLA 12.

Las sustituciones podrán realizarse en cualquier momento, esté o no el balón en juego, debiendo observar para su ejecución las siguientes normas:

- a) El jugador que se encuentre en el campo saldrá de la superficie de juego por la zona de sustituciones de su propio equipo.
- b) El jugador sustituto entrará en la superficie de juego por la zona de sustituciones pero lo hará únicamente cuando el jugador saliente haya traspasado completamente la línea de banda.

- c) La sustitución se completará cuando el sustituto entre en la superficie de juego, momento en el que se convierte en jugador, mientras que el jugador a quien reemplaza deja de serlo.

REGLA 13.

Los sustitutos se someterán siempre a la autoridad de los árbitros, sean o no llamados a participar en el encuentro.

SECCIÓN TERCERA. - ATRIBUCIONES DEL CAPITÁN

REGLA 14.

El capitán representará durante el partido a su equipo. Será 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 mediante un brazalete que deberá llevar de forma visible en uno de sus brazos.

SECCIÓN CUARTA.- OTROS COMPONENTES DEL EQUIPO

REGLA 15.

Los equipos contarán en cada partido con un entrenador el cual deberá ser identificado en el acta arbitral.

REGLA 16.

El entrenador es el competente para dirigir el equipo durante el encuentro debiendo, asimismo, ocuparse de identificar a los jugadores de su equipo ante el árbitro.

REGLA 17.

Un técnico o entrenador podrá impartir instrucciones tácticas a los jugadores durante el partido. Los técnicos deberán evitar estorbar los movimientos de los jugadores y árbitros, comportándose de forma correcta.

CAPÍTULO IV. EQUIPACIÓN

REGLA 18.

Durante el desarrollo de los encuentros los jugadores sólo podrán utilizar la equipación acordada en cada partido. El uso de cualquier otra prenda o complemento deberá ser autorizado previamente por el equipo arbitral.

Antes de entrar en el terreno de juego, todo jugador deberá despojarse de relojes, joyas o cualquier otro objeto que, a criterio de los árbitros, pudiera causarle daño a él mismo o a un jugador del equipo contrario.

REGLA 19.

El equipamiento obligatorio de un jugador constará de:

- a) Camiseta: todos los jugadores de campo deberán llevarla del mismo modelo y color. En la parte superior o central del reverso (espalda) figurará, de forma clara y visible un número, el cual será diferente para cada jugador. Será también obligatorio el contraste entre el color del número y el color de fondo de la camiseta.
- b) En partidos internacionales, el número de dorsal deberá figurar además, en la parte delantera de la camiseta o del pantalón, aunque de menor tamaño, siendo recomendable también en competiciones nacionales, territoriales y locales.
- c) Los jugadores no pueden mostrar camisetas interiores con lemas o publicidad.
- d) Las camisetas deberán tener mangas.
- e) Pantalón del mismo color para todos los jugadores de campo.
- f) Medias.
- g) Espinilleras. Deberán estar cubiertas completamente por las medias; estarán fabricadas en un material apropiado (goma, plástico o un material similar) y proporcionarán un grado razonable de protección.
- h) 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.

REGLA 20.

Cada portero vestirá colores que lo diferencien de los demás jugadores y de los árbitros, pudiendo coincidir con el portero contrario. El portero podrá utilizar pantalones largos.

CAPÍTULO V. EQUIPO ARBITRAL

SECCIÓN PRIMERA.- COMPOSICIÓN, COMPETENCIAS Y REGLAS COMUNES

REGLA 21.

Todos los componentes del equipo arbitral que dirijan los partidos pertenecerán a un colegio o asociación arbitral reconocidos legalmente, debiendo estar, a estos efectos, provistos de documento expedido por cualquiera de las citadas entidades que justifique este extremo.

REGLA 22.

Para dirigir los encuentros, el colegio o asociación arbitral designarán un equipo formado por:

- a) Un árbitro principal.
- b) Un segundo árbitro.
- c) Un juez cronometrador.

REGLA 23.

En caso de ausencia de juez cronometrador asumirá sus funciones el segundo árbitro. En caso de lesión del primer árbitro asumirá sus funciones el segundo. En caso de lesión del segundo árbitro asumirá sus funciones el árbitro principal.

REGLA 24.

Los componentes del equipo arbitral aplicarán de forma imparcial las normas contenidas en el presente Reglamento, de acuerdo con el artículo 26 de los vigentes Estatutos de la FEDC.

REGLA 25.

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

REGLA 26.

El árbitro principal y el segundo árbitro podrán imponer una amonestación o decretar una expulsión, pero si existe un desacuerdo entre ellos prevalecerá la decisión del primero.

REGLA 27.

El árbitro y el segundo árbitro podrán modificar una decisión si lo juzgan necesario cuando estimen que es incorrecta, siempre que no se haya reanudado el juego o haya terminado el partido.

SECCIÓN SEGUNDA.- ÁRBITRO PRINCIPAL

REGLA 28.

Cada partido será dirigido por un árbitro principal o primer árbitro, que tendrá como misión hacer cumplir las reglas de juego en el encuentro para el que haya sido designado, desde el momento en que entra en las instalaciones donde se encuentra la superficie de juego hasta que las abandona.

REGLA 29.

Las decisiones del árbitro principal sobre hechos relacionados con el juego, se presumirán imparciales, ciertas y son definitivas.

REGLA 30.

Son funciones del árbitro principal:

- a) Hacer cumplir las reglas de juego.
- b) Identificar en cualquier momento y en especial al inicio del partido y de cada parte a los jugadores, entrenador y delegado de equipo.

- c) Controlar el equipamiento de los jugadores antes del inicio del partido, en las sustituciones, al inicio del segundo período, en los tiempos extra o cuando lo juzgue conveniente.
- d) Asegurarse que el balón utilizado corresponde a las exigencias de la Regla 4.
- e) Dar la señal para iniciar o finalizar el partido, así como reanudar el juego después de cada detención.
- f) Tomar medidas disciplinarias contra jugadores, entrenadores o delegados de equipo si los hubiera, que incurran en infracciones merecedoras de ser corregidas disciplinariamente.
- g) Permitir que el juego continúe si el equipo contra el cual se ha cometido una infracción se beneficia de una ventaja, y sancionar la infracción cometida inicialmente si la ventaja prevista no es tal.
- h) Interrumpir el juego si estima que algún jugador ha sufrido una lesión de gravedad, ordenando trasladarlo fuera de la superficie de juego.
- i) Si considera que el jugador está lesionado levemente, permitirá que el juego continúe hasta que el balón salga del campo.
- j) Interrumpir, suspender o finalizar el partido en caso de contravención grave de las reglas de juego.
- k) Impedir que personas no autorizadas entren en la superficie de juego.
- l) Notificar de forma clara al cronometrador las acciones que se sucedan durante el desarrollo del juego.
- m) Asumir las funciones de segundo árbitro y, en su caso de juez cronometrador, caso de lesión o ausencia de ambos.
- n) Tomar nota y levantar acta del encuentro, e informar a las autoridades competentes y federativas de todos los incidentes ocurridos antes, durante y después del partido, y de las medidas disciplinarias tomadas contra jugadores, entrenadores o delegados de ambos equipos.

SECCIÓN TERCERA.- SEGUNDO ÁRBITRO

REGLA 31.

El designado como segundo árbitro por el colegio o asociación correspondiente, se situará en la banda opuesta a la que controla el árbitro principal.

REGLA 32.

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

REGLA 33.

En caso de no contar con un cronometrador, el segundo árbitro controlará los minutos solicitados en los tiempos muertos.

REGLA 34.

En caso de una intervención indebida o conducta incorrecta del segundo árbitro, el árbitro principal 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 la FEDC.

SECCIÓN CUARTA.- CRONOMETRADOR

REGLA 35.

Con carácter general, en cada encuentro se designará por el colegio o asociación arbitral, un cronometrador el cual se ubicará en el exterior de la superficie de juego y dentro de la zona técnica, a la altura de la línea del medio campo y en el mismo lado que los banquillos de sustitutos.

REGLA 36.

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

REGLA 37.

Será función del cronometrador, controlar que el partido tenga la duración reglamentaria. Para ello:

- a) Pondrá en marcha el cronómetro después del saque de centro y, en caso de interrupciones del juego, al momento de reanudarse el partido.
- b) Cronometrará el minuto de duración del tiempo muerto.
- c) 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 tiempo muerto.
- d) Llevará un registro de los tiempos muertos que le queden a cada equipo e informará a los árbitros y a los equipos sobre el particular.
- e) Indicará la autorización de un tiempo muerto cuando sea solicitado por el entrenador de uno de los equipos
- f) Llevará un registro de las primeras 5 (cinco) faltas acumulativas cometidas por cada equipo señaladas por los árbitros en cada período y colocará una señal visible sobre su mesa para informar de dicha circunstancia.
- g) Comunicará a los árbitros cuando un jugador haya cometido 4 (cuatro) faltas, para avisar del hecho tanto al jugador como al Entrenador del equipo.
- h) Llevará un registro de las 5 (cinco) faltas cometidas por cada uno de los jugadores durante el transcurso del partido.
- i) Anotará los números de los jugadores que marcan los goles.
- j) Tomará nota de los números y nombres de los jugadores e identificará correctamente a los entrenadores y delegados de equipo, cuando hayan sido amonestados o expulsados y el motivo de dicha amonestación o expulsión.

REGLA 38.

En caso de intervención indebida del cronometrador, el árbitro prescindirá de sus servicios, y 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 la FEDC.

CAPÍTULO VI. DESARROLLO DEL PARTIDO

SECCIÓN PRIMERA.- DURACIÓN DEL PARTIDO, TIEMPOS MUERTOS E INTERVALO DE DESCANSO

REGLA 39.

La duración del partido será de dos tiempos iguales de 20 (veinte) minutos cada uno a reloj parado.

REGLA 40.

Entre ambos períodos de juego habrá un tiempo de descanso que tendrá una duración máxima de diez minutos.

REGLA 41.

La duración de cada período deberá prolongarse para permitir la ejecución de un penalti, doble penalti o tiro libre sin barrera.

REGLA 42.

Los equipos tendrán derecho a solicitar un minuto de tiempo muerto en cada uno de los períodos. Para esta petición se deberán respetar las siguientes disposiciones:

- a) Los entrenadores de los equipos están autorizados a solicitar un minuto de tiempo muerto al cronometrador. En caso de no contar el equipo arbitral con cronometrador, el entrenador podrá solicitar el tiempo muerto a uno de los árbitros.
- b) El minuto de tiempo muerto se concederá únicamente cuando el equipo solicitante esté en posesión del balón.
- c) El cronometrador o, en su caso el árbitro, concederá el tiempo muerto cuando el balón esté fuera de juego, utilizando un silbato o señal acústica diferente de las usadas por los árbitros.
- d) Durante el tiempo muerto, los jugadores deberán permanecer en el interior de la superficie de juego. En caso de tener que recibir instrucciones del entrenador o delegado del equipo, sólo podrán hacerlo en el exterior de la línea de banda a la altura del banco de sustitutos, pero no podrán abandonar la superficie de juego. No se permitirá, asimismo, que el entrenador o delegado impartan instrucciones desde dentro del terreno de juego.
- e) Si un equipo no solicita el tiempo muerto que le corresponde en el primer período, seguirá disfrutando únicamente de un minuto de tiempo muerto en el segundo período.

- f) Si el Reglamento de la competición estipula que se deben jugar prórrogas al final del tiempo reglamentario, se permitirá solicitar un solo tiempo muerto adicional por equipo en dichas prórrogas.

SECCIÓN SEGUNDA.- DEL SAQUE DE CENTRO, DEL INICIO DEL PARTIDO Y DE LA REANUDACIÓN DEL JUEGO

REGLA 43.

Al inicio de cada parte, los técnicos y suplentes de los equipos se situarán fuera de la superficie de juego, en su banquillo, del lado donde su equipo actúe como defensor.

REGLA 44.

Antes de comenzar el encuentro, se lanzará una moneda al aire. Cada uno de los equipos solicitará, respectivamente, cara o cruz, iniciándose la elección por el equipo visitante.

El equipo que gane el sorteo decidirá, bien si desea realizar saque inicial, bien elegir la dirección en la que atacará durante el primer tiempo del partido. El equipo contrario, en función de la resolución adoptada, procederá al saque inicial o, en caso de haberlo elegido el contrincante, decidirá contra qué portería ataca.

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

El segundo tiempo se iniciará con un saque de centro que efectuará, el equipo que no realizó el saque inicial del partido.

REGLA 45.

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

- a) Al comienzo del partido.
- b) Tras haber marcado un gol.
- c) Al comenzar el segundo tiempo del partido.
- d) Al comienzo de cada tiempo de la prórroga, dado el caso.

Para efectuar el saque de centro:

- a) Todos los jugadores deben encontrarse en su propio campo.
- b) Los jugadores del equipo contrario a aquel que efectúa el saque de centro deberán encontrarse al menos a 3 (tres) metros del balón hasta que sea jugado.
- c) El balón estará inmóvil en el punto central.
- d) El árbitro dará la señal.
- e) El balón entrará en juego en el momento en que sea golpeado con el pie y se desplace con claridad.
- f) El ejecutor del saque no podrá tocar el balón por segunda vez antes de que no sea jugado por otro jugador.
- g) Después de que un equipo marque un gol, el equipo contrario efectuará un saque de centro.

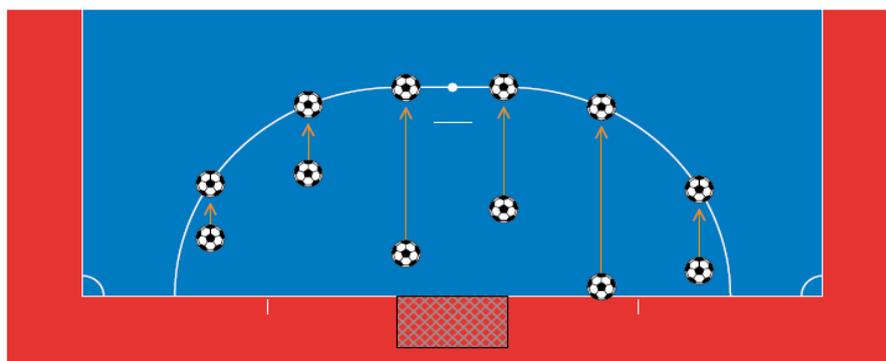
Se podrá anotar y será válido un gol marcado directamente como consecuencia de un saque de centro.

SECCIÓN TERCERA.- BALÓN A TIERRA O BOTE NEUTRAL

REGLA 46.

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

Los árbitros concederán un balón a tierra a favor del equipo que haya tocado el balón por última vez, desde la posición donde se hallase el balón cuando se detuvo el juego o donde se haya producido el último contacto del esférico con un jugador, un agente externo o un miembro del equipo arbitral, a menos que el juego se detuviera en el área penal del equipo defensor y el equipo atacante hubiera tocado el balón por última vez. En tal caso, se señalará balón a tierra a favor del equipo atacante desde el punto de la línea del área penal más cercano a la posición del balón cuando se detuvo el juego, o desde donde se haya producido el último contacto del esférico con un jugador, un agente externo o un miembro del equipo arbitral tras trazar una línea paralela imaginaria a la línea de banda (como se muestra a continuación).



El resto de los jugadores (de ambos equipos) deberán mantener una distancia mínima de 2 m con respecto al balón hasta que este entre en juego.

El balón estará en juego en el momento en que toque el suelo, a partir de ese momento, los jugadores de ambos equipos podrán jugarlo.

SECCIÓN CUARTA.- BALÓN EN JUEGO Y BALÓN FUERA DE JUEGO

REGLA 47. Balón no en juego

Se considerará que el balón no está en juego cuando:

- Haya atravesado completamente la línea de meta o de banda, ya sea por el suelo o por el aire.
- El juego haya sido detenido por los árbitros.
- Golpee en el techo.

Igualmente, se considerará que el balón no está en juego si toca en un miembro del equipo arbitral, permanece dentro del terreno de juego y, además:

- Un equipo inicia un ataque directo, o
- El balón entra directamente en la portería, o
- El equipo en posesión del balón cambia.

En estos tres casos, en los que la pelota toca en uno de los árbitros, el juego se reanudará con un balón a tierra.

REGLA 48.

El balón estará en juego en el resto de las situaciones en las que entre en contacto con un miembro del equipo arbitral, además de cuando rebote en un poste o un travesaño y permanezca dentro del terreno de juego.

SECCIÓN QUINTA.- SAQUE DE BANDA

REGLA 49.

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

REGLA 50.

Se decretará saque de banda si el balón ha traspasado en su totalidad la línea de banda o toca el techo de la instalación.

- a) A favor de los adversarios del jugador que tocó en último lugar el balón.
- b) En el punto por donde el balón franqueó la línea de banda.

REGLA 51.

El equipo favorecido con un saque de banda deberá ejecutarlo de la siguiente forma:

- a) El balón deberá estar inmóvil y colocado sobre la línea de banda, bien en el lugar en el que haya salido del terreno de juego o desde el punto más próximo al lugar donde haya tocado el techo.
- b) Únicamente el ejecutor del saque podrá estar fuera del terreno de juego (a menos que se estipule lo contrario en las Reglas de Juego del Futsal; ver el apartado sobre la salida no autorizada del terreno de juego en la sección «Interpretación de las reglas y otras recomendaciones»).
- c) El saque deberá realizarse en un tiempo máximo de cuatro segundos a contar desde el momento en el que el equipo en posesión del balón estuviera preparado para ejecutarlo o desde que el árbitro hubiera dado la señal para poner el balón en movimiento.
- d) El jugador que efectúa el saque de banda no volverá a jugar el balón hasta que la pelota no haya tocado a otro jugador o haya abandonado la superficie de juego.
- e) El balón estará en juego en el momento en que se golpee con el pie y se desplace con claridad.

- f) Si, después de ejecutarse el saque y estar el balón en juego, este saliera del campo por la misma línea desde donde se ejecutó el saque sin que lo toque ningún otro jugador, se concederá saque de banda al equipo rival desde la posición original.

REGLA 52.

Los jugadores del equipo defensor del saque de banda se colocarán a una distancia mínima de 5 (cinco) metros del punto donde se efectuará el saque de banda.

REGLA 53.

No será válido el gol obtenido directamente de la ejecución de un saque de banda, salvo que el balón haya sido golpeado o desviado por un segundo jugador diferente al lanzador.

SECCIÓN SEXTA.-SAQUE DE PORTERÍA O SAQUE DE META

REGLA 54.

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

REGLA 55.

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 siempre que no se haya marcado un gol.

REGLA 56.

- a) El guardameta del equipo defensor lanzará o dejará caer el balón con las manos desde dentro del área.
- b) Los adversarios deberán permanecer fuera del área de penalti hasta que el balón esté en juego.
- c) El guardameta no podrá volver a tocar el balón por segunda vez hasta que este no haya sido tocado por otro compañero, una vez pasado el centro del campo o bien venga de un adversario.
- d) El balón estará en juego en el momento en que se haya lanzado o soltado y se desplace con claridad.
- e) El balón no podrá sobrepasar el centro del campo, sin haber botado previamente en el propio campo.
- f) El saque deberá realizarse en un tiempo máximo de cuatro segundos a contar desde el momento en el que el equipo en posesión del balón estuviera preparado para ejecutarlo o desde que el árbitro hubiera dado la señal para poner el balón en movimiento.
- g) No se podrá marcar gol directamente de saque de meta. Si el balón entrara directamente en la portería del equipo del guardameta que ejecutó el saque, se concederá saque de esquina al adversario. Si el balón entrara directamente en la portería del equipo defensor, se concederá saque de meta a ese mismo equipo.

SECCIÓN SÉPTIMA.- SAQUE DE ESQUINA O CÓRNER

REGLA 57.

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

REGLA 58.

Se concederá 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 en última instancia a un jugador del equipo defensor, siempre que no se haya marcado un gol..

REGLA 59.

Para su ejecución:

- a) El balón se colocará en el interior del cuadrante de esquina más cercano a donde haya salido el balón.
- b) Los adversarios deberán permanecer a un mínimo de 5 (cinco) metros del balón hasta que esté en juego.
- c) El balón deberá estar inmóvil y será lanzado con el pie por un jugador del equipo atacante
- d) El balón estará en juego una vez haya sido golpeado con el pie y se mueva con claridad; no será necesario que salga del cuadrante de esquina
- e) El ejecutor del saque no podrá jugar el balón por segunda vez hasta que no haya tocado a otro jugador.
- f) El saque deberá realizarse en un tiempo máximo de cuatro segundos a contar desde el momento en el que el equipo en posesión del balón estuviera preparado para ejecutarlo o desde que el árbitro hubiera dado la señal para poner el balón en movimiento.
- g) Cuando se ponga en juego el balón, únicamente el ejecutor del saque podrá estar fuera del terreno de juego (a menos que se estipule lo contrario en las Reglas de Juego del Fútbol Sala; ver el apartado sobre la salida no autorizada del terreno de juego en la sección «Interpretación de las reglas y otras recomendaciones»).

REGLA 60.

Se podrá marcar gol directamente de saque de esquina, pero solo contra el equipo adversario; si el balón entrara directamente en la portería del ejecutor del saque, se concederá saque de esquina al adversario.

CAPÍTULO VII. ANOTACIÓN DE GOL

REGLA 61.

Se considerará que un equipo ha marcado gol cuando el balón traspase 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.

REGLA 62.

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.

REGLA 63.

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

CAPÍTULO VIII. INFRACCIONES Y SANCIONES

SECCIÓN PRIMERA.- INFRACCIONES Y SANCIONES POR EQUIPAMIENTO INCORRECTO

REGLA 64.

En caso de que cualquiera de los árbitros detecte que un jugador no cumple las normas recogidas en el capítulo IV del presente Reglamento actuarán de la siguiente forma:

- a) 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 que le falte.
- b) El jugador podrá volver a la superficie de juego sólo después de haberse presentado ante uno de los árbitros, quien tendrá que cerciorarse de que el equipamiento del jugador está en orden.
- c) El jugador sólo podrá entrar en el campo cuando el balón no esté en juego.

SECCIÓN SEGUNDA.- INFRACCIONES Y SANCIONES EN LO RELATIVO A LA SUSTITUCIÓN DE JUGADORES

REGLA 65.

Si en una sustitución, el suplente entrara en el terreno de juego antes de que haya salido el jugador reemplazado, o bien entrara en el terreno de juego por un lugar distinto a la zona de sustituciones de su propio equipo sin la autorización de los árbitros:

- Los árbitros interrumpirán el partido (aunque no inmediatamente si puede conceder ventaja).
- Los árbitros amonestarán al suplente por entrar en la cancha contraviniendo el procedimiento de sustitución y ordenarán que abandone el terreno de juego.

Si los árbitros han interrumpido el juego, este se reanudará con un libre indirecto a favor del equipo adversario. Si este suplente o su equipo cometiera además otra infracción, el juego se reanudará conforme a lo expuesto en el texto dedicado a la Regla 3 del apartado «Interpretación de las reglas y recomendaciones».

Si, en una sustitución, el jugador reemplazado saliera del terreno de juego por causas no justificadas en las Reglas de Juego del Fútbol, por un lugar que no sea la zona de sustituciones de su propio equipo, los árbitros interrumpirán el juego (aunque no inmediatamente si puede conceder ventaja) y amonestarán al jugador por abandonar la cancha contraviniendo el procedimiento de sustitución.

Si los árbitros han interrumpido el juego, este se reanudará con un libre indirecto a favor del equipo adversario.

En caso de que se produjera cualquier otra infracción de esta regla:

Se amonestará a los jugadores implicados.

El juego se reanudará con un libre indirecto a favor del equipo adversario.

SECCIÓN TERCERA.- INFRACCIONES Y SANCIONES QUE SE PRODUZCAN EN EL INICIO Y REANUDACIÓN DEL JUEGO

REGLA 66.

En los casos previstos en la regla 45 (saque de centro en ambas partes y saque de centro caso de gol), si el ejecutor del saque toca el balón por segunda vez antes de que sea jugado por otro jugador:

- a) 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 de penalti del equipo contrario, el tiro libre indirecto deberá ejecutarse desde la línea del área de penalti, en el punto más cercano al lugar donde se cometió la falta.
- b) Para cualquier otra contravención del procedimiento de saque de centro, se repetirá el saque de centro.

SECCIÓN CUARTA.- MEDIDAS CORRECTORAS EN CASO DE BOTE NEUTRAL DEFECTUOSO

REGLA 67.

En el supuesto de que haya bote neutral y no se proceda de acuerdo con lo previsto en la regla 46 se repetirá el balón a tierra si este:

- Tocar a un jugador antes de tocar el suelo.
- Saliera del terreno de juego después de tocar el suelo sin haber tocado a un jugador.

Si tras un balón a tierra, este entrara en la portería sin tocar como mínimo a dos jugadores, el juego se reanudará con:

- Un saque de meta si el balón entró en la portería del adversario.
- Un saque de esquina si el balón entró en la portería del equipo al que se concedió el balón a tierra.

No obstante, si tras un balón a tierra, este entrara en una de las porterías sin tocar como mínimo a dos jugadores por circunstancias ajenas al control del equipo al que se le concedió el balón a tierra (por ejemplo, las condiciones meteorológicas o la incorrecta ejecución de la acción), se deberá repetir el balón a tierra

SECCIÓN QUINTA.- INFRACCIONES Y SANCIONES POR SAQUE DE BANDA DEFECTUOSO

REGLA 68.

Cuando un saque de banda no se realice conforme a lo previsto en las reglas 49 a 53, 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 desde el lugar donde se cometió la infracción, salvo que esta haya sido cometida dentro del área de penalti, en cuyo caso se ejecutará en la línea del área de penalti, en el punto más cercano al lugar donde se cometió la falta. En caso de que cometa una infracción por mano:

- Se concederá un libre directo.
- Se concederá penal si la infracción se cometió dentro de su área, a menos que fuera el guardameta, en cuyo caso se concederá un libre indirecto.

REGLA 69.

En los siguientes casos de ejecución incorrecta del saque de banda, el árbitro concederá la ejecución del mismo al equipo contrario:

- a) Si el saque de banda se efectúa incorrectamente.
- b) Si el saque de banda se efectúa desde una posición que no corresponde al lugar donde el balón salió de la superficie de juego.
- c) Si el saque de banda no se efectúa en los 4 segundos después que el árbitro ha dado la señal.
- d) Aquel adversario que distraiga u obstaculice de forma antirreglamentaria al ejecutor del saque de banda (lo que incluye situarse a menos de 5 m del lugar donde se ejecuta el saque) será, amonestado por conducta antideportiva. En caso de que ya se hubiera ejecutado el saque, se concederá un libre indirecto.

SECCIÓN SEXTA.- INFRACCIONES Y SANCIONES POR SAQUE DE META DEFECTUOSO

REGLA 70.

Si el balón no es lanzado directamente fuera del área de penalti, se repetirá el saque de meta.

REGLA 71.

Si el saque de meta no se ejecuta en 4 (cuatro) 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 de penalti, en el punto más cercano al lugar donde cometió la falta.

REGLA 72.

La misma sanción que en la regla anterior se impondrá en el caso de que, infringiendo lo previsto en la regla 56, el guardameta toque dos veces seguidas el balón.

REGLA 73.

Si el guardameta lanza el balón más allá del centro del campo sin que haya golpeado o tocado antes la mitad del terreno de juego asignada a su equipo, se lanzará un tiro libre indirecto a favor del equipo contrario, que se ejecutará desde cualquier punto de la línea de medio campo.

REGLA 74

Si, una vez que el balón esté en juego, el jugador que ejecutó el saque volviera a tocarlo antes de que lo toque otro jugador, se concederá libre indirecto. En caso de que cometa una infracción por mano:

- a) Se concederá un libre directo.
- b) Se concederá un tiro penal si la infracción se cometió dentro de su área, a menos que fuera el guardameta, en cuyo caso se concederá un libre indirecto

SECCIÓN SÉPTIMA.- INFRACCIONES Y SANCIONES POR SAQUE DE ESQUINA DEFECTUOSO

REGLA 75.

Si durante la ejecución correcta de un saque de esquina, el ejecutor golpeará voluntariamente el balón contra un adversario con el fin de jugarlo de nuevo, pero no lo hiciera de manera imprudente o temeraria, ni empleando fuerza excesiva, los árbitros deberán permitir que el juego continúe.

En caso de que se produjera cualquier otra infracción, incluido si no se ejecutara el saque de esquina en menos de cuatro segundos o desde el cuadrante de esquina, se concederá saque de meta para el equipo rival.

SECCIÓN OCTAVA.- DE LAS FALTAS, SU TIPOLOGÍA Y SANCIONES

REGLA 76.

Se considera falta toda conducta que, realizada por un jugador de un equipo, intente detener el juego del adversario, infringiendo las normas de este Reglamento.

- a) Las faltas podrán ser acumulativas o no acumulativas.
- b) Toda falta llevará aparejada una sanción, la cual deberá ser proporcionada.

REGLA 77.

Las faltas acumulativas son las recogidas en la regla siguiente. En el acta del partido se registrarán las 5 (cinco) faltas acumulativas por cada equipo en cada período, actuándose a partir de la cuarta falta de cada equipo en la forma que más adelante se indicará.

REGLA 78.

Se consideran faltas acumulativas las siguientes conductas, siempre que el árbitro juzgue que se cometen de forma imprudente, temeraria o con el uso de una fuerza desproporcionada:

- a) Dar o intentar dar una patada a un adversario.
- b) Derribar a un jugador contrario, o intentar hacerlo usando ambas piernas, de frente o por detrás de él.
- c) Empujar o sujetar a un jugador del otro equipo.
- d) Obstruir al adversario de manera intencionada, peligrosa o violenta.
- e) Disputar el balón con ambos pies hacia delante.
- f) Golpear o intentar golpear a un adversario.
- g) Jugar, disputar o buscar el balón con la cabeza baja.
- h) Deslizarse para tratar de jugar el balón cuando está siendo jugado o va a ser jugado por un componente del equipo contrario (entrada deslizante con los pies). Esta disposición se aplica al guardameta dentro de su propia área de portería sólo cuando ponga en peligro la integridad física del adversario.
- i) 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.
- j) Cometer cualquier otra falta que no haya sido anteriormente mencionada, por la cual el juego sea interrumpido para amonestar o expulsar a un jugador.
- k) Si el portero juega o interviene en el juego fuera de su área de portería, incluso sin llegar a tocar al contrario o al balón. En este caso, se sancionará directamente con penalti.
- l) Lanzar o golpear un objeto contra el balón, a un adversario o a un árbitro, o golpear el balón con un objeto, o mover intencionalmente la portería de forma que esta entre en contacto con el balón

REGLA 79.

La sanción que se impondrá por la comisión de las faltas descritas en la regla anterior será:

- a) Tiro libre directo ejecutado desde el lugar en que se produjo la sanción, si se trata de las cinco primeras faltas cometidas por el equipo en cualquiera de los dos tiempos.
- b) Doble penalti, cuando se trate de la sexta falta o siguientes.
- c) Penalti, si se comete dentro del área, independientemente de la posición del balón y siempre que la pelota esté en juego.

REGLA 80.

Se computarán como infracción las conductas que a continuación se indican:

- a) Cuando el guardameta realice alguno de los siguientes actos:
 - Si tras jugar el balón, un compañero de equipo se lo devuelve sin que la pelota haya sido tocada o jugada por un contrario.
 - Si toca o controla con las manos el balón que un compañero le ha pasado deliberadamente con el pie.

- Si Toca o controla con las manos el balón que un compañero le ha pasado deliberadamente de un saque de banda o esquina.
 - Si Toca o controla el balón con las manos o los pies durante más de 4 segundos.
 - Cuando, al despejar el portero el balón con los pies o con la mano, la pelota no toque, rebote o golpee en primer término su propia mitad del terreno de juego:
 - Si el portero juega o interviene en el juego fuera de su área de portería de forma intencionada y/o imprudente, incluso sin llegar a tocar al contrario o al balón.
 - Si el portero, al intentar interceptar o al interceptar el balón se desliza y de forma involuntaria debido a la propia inercia sale de su área tocando el balón u obstaculizando la acción del rival.
- b) Será tenida como infracción y sancionada, si cualquier jugador de campo:
- Juega de una forma peligrosa.
 - Impide que el portero lance el balón con las manos.
 - Obstruye de forma antirreglamentaria la acción de un jugador adversario.
 - Inmoviliza totalmente el balón con cualquier parte del cuerpo, impidiendo el movimiento del mismo, estando éste en condiciones de ser jugado por cualquier otro jugador.

REGLA 81.

Las faltas recogidas en la regla anterior se sancionarán:

- a) Si la falta se produce porque el lanzamiento del portero ha superado la línea de medio campo, la falta se ejecutará desde cualquier punto del centro del campo.
- b) Si el portero juega o interviene en el juego fuera de su área de portería de forma intencionada y/o imprudente, incluso sin llegar a tocar al contrario o al balón, se sancionará con falta acumulativa y libre directo. No obstante, en función de la gravedad de los hechos, el árbitro Podrá amonestar, mostrar tarjeta amarilla o expulsar al guardameta, según su criterio, teniendo en cuenta la peligrosidad de la acción.
- c) Si el portero, al intentar interceptar o al interceptar el balón se desliza y de forma involuntaria debido a la propia inercia sale de su área tocando el balón u obstaculizando la acción del rival, se sancionará con libre indirecto.
- d) La comisión de las infracciones recogidas en el apartado b) de la regla anterior serán corregidas:
 - Con libre indirecto que se ejecutará desde el punto donde se cometió la infracción, si la falta tuvo lugar fuera del área.
 - Si la falta se cometió dentro del área de penalti, con libre indirecto, en cuyo caso se ejecutará en la línea del área de penalti en el punto más cercano al lugar donde se cometió la falta. El árbitro, si procede, mostrará la amonestación correspondiente, siempre que no se haya cometido una infracción más grave a las reglas de juego.

REGLA 82.

Son sancionables con amonestación o, en su caso, tarjeta amarilla las siguientes faltas o conductas de los jugadores:

- a) En general cualquier conducta antideportiva.
- b) Desaprobar con palabras o acciones los errores arbitrales. c) Infringir persistentemente las reglas del juego.
- c) Retrasar deliberadamente la reanudación del juego.
- d) No respetar la distancia reglamentaria en un saque de esquina, de banda, de meta o tiro libre.
- e) .Entrar o reingresar en el terreno de juego sin el permiso del árbitro o contraviniendo el procedimiento de sustitución.
- f) Abandonar deliberadamente el terreno de juego sin el permiso del árbitro.
- g) Accesoriamente, al equipo del jugador infractor se le sancionará con un tiro libre indirecto a favor del equipo adversario, que será lanzado desde el lugar donde se cometió la falta.

REGLA 83.

Serán sancionadas con expulsión las siguientes infracciones:

- a) El sancionado deberá abandonar el terreno de juego y no podrá participar durante ese encuentro, pudiendo ser sustituido por otro suplente.
- b) Un jugador será expulsado y se le mostrará por el árbitro principal la tarjeta roja si comete una de las siguientes faltas:
 - Jugar de forma brusca.
 - Mostrar una conducta violenta.
 - Escupir o morder a alguien que figure en la ficha del equipo o sea miembro del colectivo arbitral.
 - Los insultos a los componentes del equipo arbitral, del equipo contrario, a los técnicos, etc.
- c) Cuando un jugador evite un gol o una ocasión manifiesta de gol del equipo adversario cometiendo una infracción por mano, deberá ser expulsado, independientemente de dónde se produzca esta.
- d) Cuando un jugador cometa una infracción contra un adversario dentro de su propia área con la que se evite una ocasión manifiesta de gol del adversario y los árbitros señalen tiro penal, el infractor solamente será amonestado si con la infracción se pretendía jugar el balón; en el resto de acciones (por ejemplo agarrar, arrastrar, empujar, imposibilidad de jugar el balón, etc.), el infractor deberá ser expulsado.

Aquel jugador, jugador expulsado, suplente o miembro del cuerpo técnico que entre en el terreno de juego sin la debida autorización de uno de los árbitros e interfiera en el juego o cometa una infracción y que termine evitando un gol del equipo contrario o una ocasión manifiesta de gol habrá cometido una infracción merecedora de expulsión.

A la hora de determinar si este tipo de infracción se ha producido, se deberán tener en cuenta los siguientes aspectos:

- Distancia entre el lugar donde se cometió la infracción y la portería.
- Dirección del juego.
- Probabilidad de mantener o recuperar el balón.
- Posición y número de jugadores de campo defensores y del guardameta.
- Si la portería está «descubierta

Se considera que, si el guardameta está justo delante de su portería para defenderla, no es posible cometer una infracción del tipo «evitar una ocasión manifiesta de gol», incluso si se dan todas las circunstancias de dicha infracción.

Si el guardameta evitara una ocasión manifiesta de gol cometiendo una infracción por mano fuera de su área, y su portería estuviera descubierta o defendida por un jugador de campo situado detrás de él, se considerará que el guardameta ha cometido una infracción merecedora de expulsión.

- e) Emplear un lenguaje ofensivo, grosero u obsceno.
- f) Recibir 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, adicionalmente, concederá un tiro libre directo 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 de penalti; en dicho supuesto se ejecutará en la línea del área de penalti en el punto más cercano al lugar donde se cometió la falta.

El jugador expulsado con tarjeta roja directa o por acumulación de dos tarjetas amarillas durante el transcurso del partido, no podrá ser sustituido inmediatamente, ni podrá permanecer en el banquillo de sustitutos. Su equipo será penalizado y deberá permanecer durante 2 minutos en inferioridad numérica, salvo si se marca un gol antes de que transcurra ese tiempo, en cuyo caso, se aplicarán las siguientes disposiciones:

- Si cuatro jugadores se enfrentan a tres y el equipo en superioridad numérica marca un gol, se podrá completar el equipo de tres jugadores.
- Si ambos equipos juegan con tres jugadores y se marca un gol, ambos equipos mantendrán el mismo número de jugadores hasta que transcurran 2 minutos.
- Si el equipo en inferioridad numérica marca un gol, se continuará el juego sin alterar el número de jugadores hasta que transcurran los dos minutos reglamentarios.

SECCIÓN NOVENA.- INFRACCIONES DE LOS ENTRENADORES Y DE LOS SUSTITUTOS

REGLA 84.

Un técnico del equipo o jugador suplente será amonestado con tarjeta amarilla, tiro libre directo y falta acumulativa, si comete una de las siguientes faltas:

- a) Desaprobar con palabras o acciones los fallos de los árbitros.
- b) No comportarse de forma responsable.

REGLA 85.

Dependiendo de la gravedad, reincidencia y a criterio del árbitro, los técnicos del equipo o jugadores suplentes podrán ser expulsados y se les mostrará la tarjeta roja por la comisión de faltas descritas en la regla anterior.

Si un jugador es expulsado:

- Antes de la entrega de la ficha de equipo, no podrá figurar en ningún puesto dentro de dicha lista.
- Tras ser inscrito en el acta y antes del saque de inicial, puede ser sustituido por un suplente, cuyo puesto no podrá ser ocupado por otro jugador.

No podrá sustituirse a aquel jugador designado como suplente que sea expulsado antes o después del saque inicial.

Un suplente podrá sustituir a un jugador expulsado y entrar al campo inmediatamente después de la expulsión.

Personas no autorizadas en el terreno de juego

Los miembros del cuerpo técnico son los entrenadores y/o delegados. Toda persona no inscrita en acta como jugador, suplente o miembro del cuerpo técnico será considerada como «agente externo».

Si un miembro del cuerpo técnico, un suplente (excepto durante el procedimiento de sustitución), un jugador expulsado o un agente externo entrara en el terreno de juego, los árbitros deberán:

- Detener el juego únicamente si esta persona interfiriera en el juego.
- Obligar a esta persona a abandonar la cancha en cuanto se interrumpa el juego.

Tomar las correspondientes medidas disciplinarias.

Si se detiene el juego y la interferencia fuera causada por:

- Un miembro del cuerpo técnico, un suplente o un jugador expulsado, se reanudará el juego con un libre directo o un tiro penal.
- Un agente externo, se reanudará el juego con un balón a tierra. Los árbitros informarán de la incidencia a la autoridad competente.

Gol marcado con una persona no autorizada en el terreno de juego

Si el balón fuera a entrar en la portería y la presencia de la persona no autorizada no impidiera que un jugador del equipo defensor jugara el balón, se concederá gol si el balón entra en la portería (incluso si se produjo un contacto con el balón), a menos que la interferencia fuese causada por el equipo atacante.

Si, después de que se marque un gol y se haya reanudado el juego, los árbitros constatarán que había una persona no autorizada en el terreno de juego cuando se marcó el gol, este no se podrá anular.

Si la persona no autorizada estuviera todavía en el terreno de juego, el árbitro deberá:

- Detener el juego.
- Ordenar que la persona no autorizada salga del terreno de juego.
- Reanudar el juego con un balón a tierra o un tiro libre, según proceda. Los árbitros informarán de la incidencia a la autoridad competente.

Si después de la anotación de un gol y antes de reanudar el juego los árbitros se percatan de que una persona no autorizada se encontraba en la superficie de juego en el momento en que se marcó el gol:

Los árbitros deberán anular el gol si la persona no autorizada era:

- Jugador, suplente, jugador expulsado o miembro del cuerpo técnico del equipo que marcó el gol; el juego se reanudará con un libre directo desde el lugar en el que se encontraba la persona no autorizada.
- Una persona ajena al partido que interfirió en el juego al desviar el balón, que acabó entrando en la portería, o evitando que lo jugará el equipo defensor; el juego se reanudará con un balón a tierra.

Los árbitros concederán el gol si la persona no autorizada era:

- Jugador, suplente, jugador expulsado o miembro del cuerpo técnico del equipo receptor del gol.
- Una persona ajena al partido que no interfirió en el juego.
- En todos los casos, los árbitros ordenarán que la persona no autorizada abandone inmediatamente el terreno de juego.

Regreso no autorizado de un jugador fuera del terreno de juego

Si un jugador que requiere la autorización de los árbitros para regresar al terreno de juego vuelve a entrar sin su permiso, los árbitros deberán:

- Detener el juego (pero no inmediatamente si el jugador no interfiere en el juego o en la labor de un miembro del equipo arbitral, o si pudiera concederse ventaja).
- Amonestar al jugador por entrar en el terreno de juego sin autorización. Si los árbitros interrumpen el juego, lo reanudarán:
- Con un libre directo desde el punto donde se produjo la interferencia.
- Con un libre indirecto si no se produjo ninguna interferencia.

No cometerá infracción alguna aquel jugador que, como parte de la acción del juego, cruce una línea de demarcación

SECCIÓN DÉCIMA.- DE LA EJECUCIÓN DE LAS SANCIONES DE JUEGO: LIBRE DIRECTO, INDIRECTO Y PENALTI

REGLA 86.

Los tiros libres serán directos o indirectos.

REGLA 87.

Tanto para los tiros libres directos como indirectos, el balón deberá estar inmóvil y el ejecutor no podrá volver a jugar el balón antes de que este haya sido tocado por otro jugador o haya salido del terreno de juego.

REGLA 88.

En los casos de libre directo o indirecto cuando haya barrera:

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

REGLA 89.

Para la ejecución del tiro libre directo bien el entrenador, bien el portero del equipo sancionado, podrán solicitar barrera. En tal caso, la ejecución del libre directo sólo se llevará a cabo por un jugador del otro equipo cuando el árbitro lo indique.

REGLA 90.

Cuando el libre directo venga dado por la comisión de faltas acumulativas, en las primeras 5 (cinco) faltas acumuladas por cada equipo en cada período:

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

A partir de la 6ª (sexta) falta cometida por cada equipo en cada período, sin tener en consideración el tipo de falta cometida (acumulativa o no acumulativa), se procederá como sigue:

- d) Los jugadores del equipo defensor no podrán formar una barrera para defender los tiros libres.
- e) El ejecutor del tiro estará debidamente identificado.
- f) El guardameta permanecerá en su área de portería y a una distancia mínima de 5 metros del balón.
- g) Los jugadores, excepto el ejecutor del tiro, estarán ubicados:
 - En la superficie de juego.
 - Detrás o a los lados del punto desde donde se ejecute el lanzamiento.
 - A un mínimo de 5 metros del balón.

En cuanto a la ejecución de la sexta y siguiente faltas:

- h) El ejecutor del tiro libre deberá lanzarlo con la intención de marcar un gol y no podrá pasar el balón a otro compañero.
- i) Después de ejecutar el tiro, ningún jugador podrá tocar el balón hasta que este haya tocado al guardameta, rebotado en uno de los postes o en el travesaño, o abandonado la superficie de juego.

- j) El ejecutor del tiro libre no podrá tocar el balón hasta que éste haya sido tocado por el portero o por cualquier jugador, o abandone la superficie de juego.

REGLA 91.

Si un jugador de un equipo comete su sexta 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 de penalti a 10 metros de la línea de meta, el tiro libre se lanzará en el segundo punto de penalti. En cuanto a su ejecución se seguirá lo indicado en la regla anterior.

REGLA 92.

Si un jugador de un equipo comete una sexta falta en la mitad de su propia superficie de juego, entre la línea de 10 metros y la línea de meta, el equipo atacante decidirá si lanza el tiro desde el segundo punto de penalti o desde el lugar donde se cometió la infracción.

REGLA 93.

En caso de que el partido requiriese de prórroga, todas las faltas acumulativas cometidas durante el segundo período del partido continuarán acumulándose en la prórroga.

REGLA 94.

Se concederá tiempo adicional para poder ejecutar un tiro libre directo después de la quinta falta acumulada, al final de cada tiempo o al final de los períodos de prórroga.

REGLA 95.

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 desde el lugar donde se cometió la falta, salvo que esta haya sido cometida dentro del área de penalti, en cuyo caso se ejecutara en la línea del área de penalti, en el punto más cercano al lugar donde se cometió la falta.

Si el equipo ejecutor del tiro libre se demora más de 4 (cuatro) segundos en hacerlo el árbitro señalará un tiro libre indirecto a favor del equipo contrario.

REGLA 96.

Los árbitros señalarán 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 terreno de juego. El libre indirecto siempre se ejecutará con barrera. Se concederá un gol si el balón toca a otro jugador antes de entrar en la meta.

REGLA 97.

Se concederá un lanzamiento de penalti contra el equipo que comete una de las faltas sancionables con un tiro libre directo, sean acumulativas o no acumulativas, siempre que sea cometida dentro de su propia área de penalti mientras el balón está en juego.

REGLA 98.

En cuanto a la ejecución del penalti:

- a) El balón se colocará en el punto de penalti.
- b) El ejecutor del penalti deberá ser debidamente identificado.
- c) 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, pudiendo moverse lateralmente.
- d) Los jugadores, excepto el ejecutor del tiro, estarán ubicados en la superficie de juego, fuera del área de penalti, detrás o a los lados del punto de penalti, a un mínimo de 5 metros del punto de penalti.
- e) El ejecutor del tiro de penalti golpeará el balón hacia delante y no volverá a jugar el balón hasta que el balón haya tocado a otro jugador.
- f) Se considera que el balón está en juego en el momento en que es golpeado y se pone en movimiento.

REGLA 99.

Cuando se ejecute un lanzamiento de penalti durante el curso normal del partido o durante una prolongación del primer o segundo período, se concederá gol si el balón, antes de pasar entre los postes y debajo del travesaño:

- a) Toca uno o ambos postes, o el travesaño, o al guardameta.
- b) Se podrá marcar un gol directamente de un tiro de penalti.

REGLA 100.

Se concederá tiempo adicional para poder ejecutar un tiro de penalti al final de cada tiempo o al final de los períodos de prórroga.

REGLA 101.

Si un jugador del equipo defensor infringe las reglas de juego relativas al lanzamiento de penalti:

- a) Si no se marca un gol, se ejecutará nuevamente el tiro.
- b) Si se marca un gol, no se repetirá el tiro.

CAPÍTULO IX. DESEMPATE POR PENALTIS

REGLA 102.

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

REGLA 103.

El procedimiento de ejecución será el siguiente:

- a) El árbitro decidirá en qué meta se lanzarán los penaltis.
- b) El árbitro lanzará una moneda y el equipo cuyo capitán gane el sorteo ejecutará el primer tiro.
- c) El árbitro anotará todos los tiros lanzados.
- d) En principio se lanzarán 3 (tres) penaltis por equipo.
- e) Los penaltis deberán ejecutarse alternativamente por cada equipo.
- f) Los capitanes o entrenadores informarán al árbitro de los números y los nombres de los 3 (tres) jugadores que ejecutará los penaltis, cuyos nombres deberán figurar en la lista de 8 (ocho) jugadores entregada antes de iniciar el partido.
- g) Si al finalizar el partido, un equipo tiene más jugadores elegibles que su adversario, deberá reducir su número para equiparse al de su adversario e informar al árbitro el número y nombre de cada jugador excluido.
- h) 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 los penaltis se dará por terminada.
- i) Si ambos equipos marcan el mismo número de goles o no marcan ninguno, se proseguirá la ejecución de tiros de penaltis de la misma manera hasta que un equipo haya marcado más goles que el otro con el mismo número de tiros.
- j) Los tiros adicionales serán ejecutados por jugadores que no lanzaron los primeros 3 (tres) tiros.
- k) Después de que todos los jugadores hayan ejecutado un tiro, los primeros jugadores en lanzar tiros de penalti proseguirán el lanzamiento en el mismo orden.
- l) Un jugador que ha sido expulsado o descalificado por comisión de faltas acumulativas no podrá ejecutar tiros de penalti.
- m) El guardameta no podrá ser sustituido, excepto en caso de lesión o contusión grave y que le impida jugar, comprobada por el árbitro y confirmada por el médico de la organización o del fisioterapeuta en caso de ausencia de aquél.
- n) Todos los jugadores permanecerán dentro de la superficie de juego durante el lanzamiento de penaltis, en la mitad opuesta a la meta donde se ejecutarán los lanzamientos. El segundo árbitro controlará que los jugadores estén en esa zona.
- o) El guardameta compañero del lanzador contrario al lanzador permanecerán en la superficie de juego detrás del punto de penalti y cerca de una de las líneas de banda.

CAPÍTULO X. MEDIDAS PARA LA PREVENCIÓN DE COMPORTAMIENTOS VIOLENTOS, RACISTAS, XENÓFOBOS Y CONDUCTAS INTOLERANTES

REGLA 104.

Los árbitros velarán para que los partidos discurran dentro de las normas contenidas en el presente Reglamento, de manera deportiva y con respeto entre jugadores, árbitros, público, técnicos y colaboradores.

REGLA 105.

Serán conductas sancionables en este sentido cuando las cometan jugadores, o técnicos:

- a) Los actos o conductas violentas o que inciten a la violencia en el deporte, antes durante y después del partido.
- b) Los actos racistas, xenófobos o que reflejen intolerancia, como insultar o vejar, vituperar o increpar a compañeros, público, árbitros... por razón del origen racial, étnico, geográfico o social, así como por la religión, las convicciones, la discapacidad, la edad o la orientación sexual.
- c) La exhibición de camisetas, pancartas o cualquier otro soporte, que sirva para incitar a realizar las conductas antes descritas.
- d) Cualquier otra conducta que pueda incitar o suponer la transgresión de las normas contenidas en la Ley 19/2007, de 11 de julio, o norma que la sustituya, contra la violencia, el racismo, la xenofobia y la intolerancia en el deporte.

REGLA 106.

Cuando las infracciones contempladas en la regla anterior sean cometidas por jugadores o técnicos en el desarrollo del partido el árbitro procederá a mostrar al o a los infractores tarjeta roja, determinando su expulsión, identificando en el acta al transgresor o transgresores, y describiendo de forma clara y sucinta los hechos.

REGLA 107.

Si la conducta censurable partiera de todo o parte del público, el árbitro principal instará a la cesación inmediata advirtiendo que, de continuar podrá decidir la suspensión provisional del encuentro, como medida para el restablecimiento de la legalidad.

En caso de persistir la conducta, el director del encuentro detendrá el juego y comunicará los hechos al responsable de las instalaciones para que, inmediatamente, adopte las medidas oportunas destinadas al cese de la conducta sancionable y a la posible identificación de los infractores, entre las que se podrá acordar el desalojo total o parcial del público o, de acuerdo con las delegaciones de los equipos contendientes, la continuación del encuentro a puerta cerrada. Una vez resuelta la situación, podrá decidir la continuación del juego.

El árbitro podrá suspender definitivamente el encuentro, en función de las circunstancias concurrentes, tras recabar el parecer del Coordinador de Seguridad, si fuera imposible la continuidad de la competición.

Para adoptar cualquiera de las medidas anteriores, el árbitro o equipo arbitral deberán ponderar las siguientes circunstancias:

- a) El normal desarrollo de la competición.
- b) La previsible evolución de los acontecimientos que pudiera suponer entre el público la orden de desalojo, caso de tenerla que adoptar.

c) La gravedad de los hechos acaecidos.

En todo caso, las medidas que pueda adoptar el equipo arbitral deberán ir orientadas al restablecimiento de la normalidad, proporcionadas a las circunstancias de cada caso, con la finalidad de lograr la terminación del encuentro o prueba en condiciones que garanticen la seguridad y el orden público.

CAPÍTULO XI. ACTA DEL PARTIDO

REGLA 108.

Inmediatamente de finalizar un partido se procederá a levantar acta del mismo por parte del árbitro principal en el modelo oficial autorizado por la FEDC.

REGLA 109.

Con carácter general, el acta contendrá, como mínimo, los siguientes datos:

- a) Identificación completa (nombre y DNI) de los jugadores, porteros, entrenadores, delegados, fisioterapeuta y equipo arbitral.
- b) Número de faltas cometidas por cada equipo en cada uno de los tiempos.
- c) Goleadores, caso de haberlos.
- d) Expulsados, y amonestados, caso de haberlos.
- e) Otros hechos relevantes del partido.
- f) Resultado final.
- g) Lugar, fecha y firma.

REGLA 110.

El acta será firmada por el/los árbitros y entrenadores, previa comprobación de que todos los datos que consten en ella responden a la realidad y que está cumplimentada correctamente en todos sus extremos. Concluida el acta, el árbitro principal hará entrega de la misma, al entrenador local, a uno de los porteros del equipo local.

REGLA 111.

Dado que el acta es el principal documento en el que figuran los asistentes y los lances del juego así como las sanciones que se hayan aplicado en el partido, de la veracidad de su contenido responderán, en la medida de las competencias de cada firmante, quienes deban suscribirla.

REGLA 112.

Las actas suscritas por los árbitros del encuentro constituirán medio documental necesario en el conjunto de la prueba de las infracciones a las reglas del juego y normas deportivas. Igual naturaleza tendrán las ampliaciones, observaciones o aclaraciones a las mismas suscritas por los propios jueces o árbitros, bien de oficio, bien a solicitud de los órganos disciplinarios.

En la apreciación de las faltas referentes a la disciplina deportiva, las declaraciones del árbitro o juez contenidas en el acta o sus anexos, se presumirán ciertas, salvo error material manifiesto que podrá acreditarse por cualquier medio admitido en Derecho.

DISPOSICIONES ADICIONALES

PRIMERA.- Autorización

Se autoriza al Presidente de la FEDC a modificar el modelo de acta al inicio de cada temporada, sin que ello suponga cambio en el presente Reglamento, siempre que, como mínimo, contenga los datos exigidos en esta normativa. El nuevo modelo será publicado en el sitio web oficial de la Federación.

SEGUNDA.- Normas complementarias

En el supuesto de que se produjera una laguna legal o para interpretar e integrar adecuadamente las normas contenidas en el presente Reglamento, se estará a lo dispuesto en la normativa vigente publicada por IBSA para Fútbol Sala y, subsidiariamente, devendrá aplicable el Reglamento de FUTSAL, en todo lo que no se oponga al contenido de este Reglamento y a las normas de IBSA.

TERCERA.-Efectos

El presente Reglamento surtirá plenos efectos y será aplicable en todas las competiciones de Fútbol Sala organizadas por la FEDC.

CUARTA.- Aceptación de la Normativa

Los Árbitros y cronometradores, por el simple hecho de dirigir un partido, aceptan y acatan las normas de la FEDC, incluido el Código de Disciplina Deportiva, sin que quepa realizar reserva total o parcial de las mismas.

QUINTA.-Política de Igualdad

La FEDC ha adquirido un compromiso firme en la defensa y la aplicación efectiva del principio de igualdad entre mujeres y hombres y entiende que debe velar por que en la comunicación interna y externa de la Federación se utilice un lenguaje no sexista. Para ello, intenta recurrir a técnicas de redacción que permitan hacer referencia a las personas sin especificar su sexo. No obstante, en los documentos normativos en ocasiones es necesaria la utilización de términos genéricos, especialmente en los plurales, para garantizar claridad, rigor y facilidad de lectura, sin que esto suponga ignorancia en cuanto a la necesaria diferenciación de género, ni un menor compromiso con las políticas de igualdad y contra la discriminación por razón de sexo.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Queda derogado el Reglamento aprobado con fecha 15 de septiembre de 2017 y cuantos se hubieran publicado previamente.

DISPOSICIÓN FINAL ÚNICA

Entrada en vigor.- La presente normativa entrará en vigor el día 26 de noviembre de 2021, día siguiente de la aprobación por la Comisión Delegada de la FEDC, publicándose en la página web de la Federación. Su contenido tendrá validez, en tanto no sea total o parcialmente modificado, siempre que, para introducir dichos cambios se siga el procedimiento establecido en los Estatutos y Normativa de la FEDC a estos efectos y las modificaciones sean aprobadas por los organismos federativos competentes.

En Madrid, a 25 de noviembre de 2021