



**REGLAMENTO DE FÚTBOL SALA  
(OCTUBRE 2023)**

## ÍNDICE

<b>ÍNDICE.....</b>	<b>2</b>
<b>CAPÍTULO I. EL TERRENO DE JUEGO .....</b>	<b>4</b>
<b>CAPÍTULO II. BALÓN.....</b>	<b>6</b>
<b>CAPÍTULO III. EQUIPOS: INTEGRANTES .....</b>	<b>7</b>
SECCIÓN PRIMERA.- JUGADORES.....	7
SECCIÓN SEGUNDA.- SUPLENTES Y SUSTITUCIONES.....	7
SECCIÓN TERCERA.- ATRIBUCIONES DEL CAPITÁN .....	7
SECCIÓN CUARTA.- OTROS COMPONENTES DEL EQUIPO .....	8
<b>CAPÍTULO IV. EQUIPACIÓN .....</b>	<b>8</b>
<b>CAPÍTULO V. EQUIPO ARBITRAL .....</b>	<b>9</b>
SECCIÓN PRIMERA.- COMPOSICIÓN, COMPETENCIAS Y REGLAS COMUNES .....	9
SECCIÓN SEGUNDA.- ÁRBITRO PRINCIPAL.....	9
SECCIÓN TERCERA.- SEGUNDO ÁRBITRO.....	11
SECCIÓN CUARTA.- CRONOMETRADOR.....	11
<b>CAPÍTULO VI. DESARROLLO DEL PARTIDO.....</b>	<b>12</b>
SECCIÓN SEGUNDA.- DEL SAQUE DE CENTRO, DEL INICIO DEL PARTIDO Y DE LA REANUDACIÓN DEL JUEGO.....	13
SECCIÓN TERCERA.- BALÓN A TIERRA O BOTE NEUTRAL.....	14
SECCIÓN CUARTA.- BALÓN EN JUEGO Y BALÓN FUERA DE JUEGO.....	14
SECCIÓN QUINTA.- SAQUE DE BANDA.....	15
SECCIÓN SEXTA.-SAQUE DE PORTERÍA O SAQUE DE META.....	15
SECCIÓN SÉPTIMA.- SAQUE DE ESQUINA O CÓRNER.....	16
SECCIÓN OCTAVA.- PORTERO-JUGADOR.....	16
<b>CAPÍTULO VII. ANOTACIÓN DE GOL.....</b>	<b>16</b>
<b>CAPÍTULO VIII. INFRACCIONES Y SANCIONES .....</b>	<b>17</b>
SECCIÓN PRIMERA.- INFRACCIONES Y SANCIONES POR EQUIPAMIENTO INCORRECTO .....	17
SECCIÓN SEGUNDA.- INFRACCIONES Y SANCIONES EN LO RELATIVO A LA SUSTITUCIÓN DE JUGADORES .....	17
SECCIÓN TERCERA.- INFRACCIONES Y SANCIONES QUE SE PRODUZCAN EN EL INICIO Y REANUDACIÓN DEL JUEGO .....	18
SECCIÓN CUARTA.- MEDIDAS CORRECTORAS EN CASO DE BOTE NEUTRAL DEFECTUOSO .....	18
SECCIÓN QUINTA.- INFRACCIONES Y SANCIONES POR SAQUE DE BANDA DEFECTUOSO .....	18
SECCIÓN SEXTA.- INFRACCIONES Y SANCIONES POR SAQUE DE META DEFECTUOSO .....	19
SECCIÓN SÉPTIMA.- INFRACCIONES Y SANCIONES POR SAQUE DE ESQUINA DEFECTUOSO .....	19
SECCIÓN OCTAVA.- DE LAS FALTAS, SU TIPOLOGÍA Y SANCIONES .....	19
SECCIÓN NOVENA.- INFRACCIONES DE LOS ENTRENADORES Y DE LOS SUSTITUTOS .....	23
SECCIÓN DÉCIMA.- DE LA EJECUCIÓN DE LAS SANCIONES DE JUEGO: LIBRE DIRECTO, INDIRECTO Y PENALTI .....	23
<b>CAPÍTULO IX. DESEMPATE POR PENALTIS .....</b>	<b>25</b>
<b>CAPÍTULO X. MEDIDAS PARA LA PREVENCIÓN DE COMPORTAMIENTOS VIOLENTOS, RACISTAS, XENÓFOBOS Y CONDUCTAS INTOLERANTES .....</b>	<b>26</b>

<b>CAPÍTULO XI. ACTA DEL PARTIDO .....</b>	<b>27</b>
<b>DISPOSICIONES ADICIONALES.....</b>	<b>28</b>
<b>DISPOSICIÓN FINAL ÚNICA .....</b>	<b>29</b>
<b>DISPOSICIÓN DEROGATORIA .....</b>	<b>29</b>

## 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:



El 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:

- La mesa de árbitros y cronometradores, instalada en el centro.
- 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.

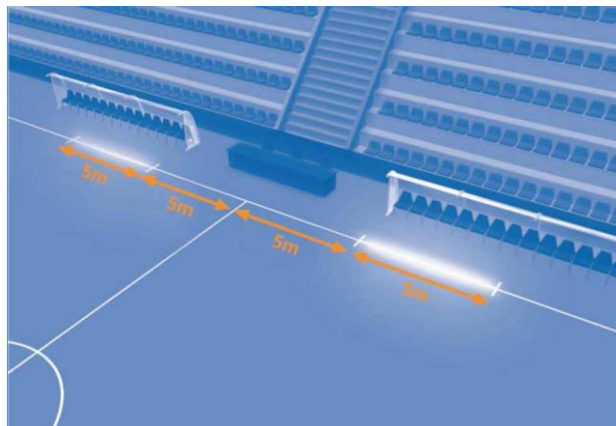
Zona de sustituciones.- Es la zona en la línea de banda, situada frente a los banquillos de los equipos, que utilizarán los jugadores para entrar y salir de la superficie de juego. Tendrá una extensión de 5 m. Se marcará con dos líneas en cada extremo, de 80 cm. de largo, 40 cm. hacia el interior de 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.

**REGLA 5.** La iluminación de la superficie de juego deberá ser de igual intensidad en todas las partes del terreno de juego y no verse alterada durante el transcurso del encuentro. Asimismo, se evitarán superficies e instalaciones que favorezcan reflejos y destellos de luz en el terreno de juego.

## CAPÍTULO II. BALÓN

**REGLA 6.** 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/cm<sup>2</sup>) 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) El balón debe de ser de un color que contraste claramente con el de la superficie de juego.
- h) Será de la marca Penalti.

En las competiciones programadas por la FEDC sólo podrán ser utilizados los balones proporcionados a los equipos por esta Federación.

**REGLA 7.** 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 8.** El partido lo disputarán dos equipos formados por un máximo de 5 jugadores cada uno, uno de los cuales jugará como portero o guardameta. Dicho número será siempre obligatorio para iniciar un partido, no pudiéndose iniciar un encuentro con 3 o menos jugadores de campo y un portero.

**REGLA 9.** Todos los componentes de ambos equipos deberán disponer de licencia deportiva actualizada y no hallarse sancionados, inhabilitados o suspendida su licencia por medida cautelar adoptada por el órgano competente.

**REGLA 109.** En caso de expulsión de varios jugadores, se suspenderá el partido si en la superficie de juego quedan menos de cuatro jugadores en uno o ambos equipos incluido el guardameta.

### SECCIÓN SEGUNDA.- SUPLENTES Y SUSTITUCIONES

**REGLA 11.** El número máximo permitido de suplentes es de cinco (5) de los cuales, cuatro (4) serán jugadores de campo y un (1) guardameta.

**REGLA 12.** 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 13.** 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 14.** 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 15.** 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 16.** Los equipos contarán en cada partido con un entrenador el cual deberá ser identificado en el acta arbitral.

**REGLA 17.** 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 18.** 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 19.** 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 20.** 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 21.** 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. En caso de utilización del portero-jugador, este deberá diferenciarse del resto de jugadores



pudiendo utilizar o no el mismo color de equipación que el portero. En cualquier caso, el jugador que ejerza de portero-jugador deberá utilizar el mismo dorsal con el que fue inscrito al inicio del encuentro. También podrá utilizarse para esta situación ventanas transparentes en la camiseta siempre que estén cubiertas por algún tejido que permita la identificación del dorsal, no permitiéndose así la utilización de petos o similares para este tipo de situaciones.

## **CAPÍTULO V. EQUIPO ARBITRAL**

### **SECCIÓN PRIMERA.- COMPOSICIÓN, COMPETENCIAS Y REGLAS COMUNES**

**REGLA 22.** 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 23.** 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 24.** 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 25.** 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 26.** 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 27.** 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 28.** 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 29** 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 30.** Las decisiones del árbitro principal sobre hechos relacionados con el juego, se presumirán imparciales, ciertas y son definitivas.

**REGLA 31.** 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 32.** 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 33.** El segundo árbitro ayudará al árbitro principal a dirigir el encuentro conforme a las reglas del juego.

**REGLA 34.** En caso de no contar con un cronometrador, el segundo árbitro controlará los minutos solicitados en los tiempos muertos.

**REGLA 35.** 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 36.** 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 37.** 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 38.** 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) Llevará un registro de las 5 (cinco) faltas cometidas por cada uno de los jugadores durante el transcurso del partido.
- h) Anotará los números de los jugadores que marcan los goles.

- i) Anotará y controlará las tarjetas rojas y amarillas mostradas durante el encuentro.
- j) Es la figura encargada de informar al árbitro principal de las infracciones que pudieran cometerse por parte de los miembros de cualquiera de los dos equipos que estén en el banquillo.
- k) A la conclusión de cada periodo, indicará con una señal acústica el término del mismo. El periodo se dará por concluido en ese momento, independientemente de que el árbitro principal del encuentro haya podido realizarla señal de finalización del periodo o del partido.

**REGLA 39.** 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**

**REGLA 40.** La duración del partido será de dos tiempos iguales de 20 (veinte) minutos cada uno a reloj parado.

**REGLA 41.** Entre ambos períodos de juego habrá un tiempo de descanso que tendrá una duración máxima de diez minutos.

**REGLA 42.** La duración de cada período deberá prolongarse para permitir la ejecución de un penalti, doble penalti o tiro libre sin barrera.

**REGLA 43.** 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 44.** 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 45.** 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 46.** 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 mueva.
- 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 47.** El bote neutral o balón a tierra 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.

Para su ejecución:

- a) El árbitro dejará caer el balón al portero en su área de portería, si este tenía la posesión del balón en el momento que se detuvo el juego.
- b) En todos los demás casos, el árbitro dejará caer el balón para un jugador del equipo que tuvo la última posesión clara del balón, en el punto donde el jugador tuvo contacto con el balón por última vez o donde el balón hizo contacto por última vez con un agente externo o uno de los árbitros del partido. Si este último toque ocurre dentro del área penalti, el balón se dejará caer fuera del área penalti en el lugar más cercano posible al banquillo.
- c) Si ninguno de los equipos tuviera una posesión clara del balón en el momento en que se detuvo el juego, se realizará un bote neutral con 1 (un) jugador por equipo en el lugar más cercano posible al banquillo.

El resto de jugadores que no intervengan en la reanudación del juego después de un balón a tierra, deberán guardar la distancia de 6 (metros) desde el lugar donde se ejecuta el bote.

El juego se reanudará cuando el balón toque el suelo. En caso de que alguno de los jugadores tocara el balón antes de que este toque el suelo, se repetirá el balón a tierra.

En caso de que tras la reanudación del juego mediante un balón a tierra se anote directamente gol, sin que el balón toque en un jugador o portero diferente al que golpeó el balón en primera instancia, se determinará:

- a) Córner para el equipo contrario, en caso de que sea gol en propia meta.
- b) Saque de puerta para el equipo contrario, en caso de anotar un gol a favor.

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

**REGLA 48.** El balón estará fuera de juego si:

- a) Ha traspasado completamente una línea de meta o una línea de banda por aire o por tierra.
- b) El juego ha sido detenido por el árbitro.
- c) Golpea en el techo, si lo hubiera, o con cualquier otro objeto en el aire.

**REGLA 49.** El balón estará en juego en todo otro momento, incluso si:

- a) Rebota en los postes o el travesaño y permanece en el terreno de juego.
- b) Rebota en cualquiera de los árbitros situados dentro de la superficie de juego.

## SECCIÓN QUINTA.- SAQUE DE BANDA

**REGLA 50.** El saque de banda es una forma de reanudar el juego.

**REGLA 51.** 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 52.** El equipo favorecido con un saque de banda deberá ejecutarlo de la siguiente forma:

- a) El balón estará parado.
- b) Se lanzará el balón con el pie en cualquier dirección de la superficie de juego.
- c) El jugador que efectúa el saque de banda deberá hacerlo en los 4 (cuatro) segundos posteriores a la señal del árbitro.
- 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 es golpeado y se pone en movimiento.

**REGLA 53.** 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 54.** 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 55.** El saque de meta es una forma de reanudar el juego.

**REGLA 56.** 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 57.** Por lo que a su ejecución se refiere, el balón será lanzado con la mano desde cualquier punto del área de portería por el guardameta del equipo defensor.

- a) Los adversarios deberán permanecer fuera del área de penalti hasta que el balón esté en juego.
- b) 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.
- c) El balón estará en juego cuando el portero haya dejado de tener contacto con él.
- d) El balón no podrá sobrepasar el centro del campo, sin haber botado previamente en el propio campo.

**REGLA 58.** No será válido ningún gol anotado directamente a consecuencia de la ejecución de un saque de meta.

### **SECCIÓN SÉPTIMA.- SAQUE DE ESQUINA O CÓRNER**

**REGLA 59.** El saque de esquina es una forma de reanudar el juego.

**REGLA 60.** 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 61.** 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 será lanzado con el pie por un jugador del equipo atacante.
- d) El balón estará en juego en el momento en que sea golpeado y se ponga en movimiento.
- e) El ejecutor del saque no podrá jugar el balón por segunda vez hasta que no haya tocado a otro jugador.

**REGLA 62.** Se podrá anotar y será válido el gol obtenido directamente como consecuencia de la ejecución de un saque de esquina.

### **SECCIÓN OCTAVA- PORTERO-JUGADOR**

**REGLA 63.** El equipo atacante podrá recurrir a la utilización del portero-jugador únicamente en situaciones donde vaya por debajo en el marcador.

**REGLA 64.** El papel de portero-jugador únicamente lo podrá desarrollar uno de los jugadores de pista.

**REGLA 65.** Durante la utilización del portero-jugador el portero seguirá teniendo la consideración de portero, con la salvedad de que aquellas normas que hacen referencia a la imposibilidad del portero de participar en el juego fuera de área y anotar gol no se aplican.

**REGLA 66.** Cualquier otra circunstancia no recogida en este reglamento referente a la utilización del portero-jugador será arbitrada conforma a lo establecido en el reglamento de Fútbol Sala de la FIFA.

## **CAPÍTULO VII. ANOTACIÓN DE GOL**

**REGLA 67.** 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 68.** En caso de que el balón toque al árbitro en última instancia y a continuación vaya directamente a portería y entre en esta, el gol no será válido y el juego se reanudará con un bote neutral desde donde impactó el balón con el árbitro.

**REGLA 69.** 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 70.** 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 71.** 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 72.** Si un sustituto entra en la superficie de juego antes que haya salido el jugador que vaya a sustituir:

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

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

**REGLA 73.** 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 74.** En el supuesto de que haya bote neutral y no se proceda de acuerdo con lo previsto en la regla 46 se repetirá el bote, volviéndose a dejar caer el balón:

- a) Si es tocado por un jugador antes de que llegue al suelo.
- b) Si el balón sale del terreno de juego después de haber tocado el suelo, sin haber sido tocado por otro jugador.

**REGLA 75.** En caso de que la ejecución de un bote neutral acabe directamente en gol a favor del jugador que golpea el balón, sin que ningún otro jugador lo golpee antes de que entre en la portería, no se concederá gol sino saque de portería para el equipo contrario.

**REGLA 76.** En caso de que la ejecución de un bote neutral acabe directamente en gol en propia del jugador que golpea el balón, sin que ningún otro jugador lo golpee antes de que entre en la portería, no se concederá gol sino saque de esquina para el equipo contrario.

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

**REGLA 77.** Cuando un saque de banda no se realice conforme a lo previsto en las reglas estipuladas, 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.

**REGLA 78.** 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.

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

**REGLA 79.** Si el balón no es lanzado directamente fuera del área de penalti, se repetirá el saque de meta.

**REGLA 80.** 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 81.** 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 82.** Si el guardameta lanza el balón más allá del centro del campo sin que este toque antes en el suelo o en algún jugador en su propia mitad del terreno de juego, se lanzará un tiro libre indirecto a favor del equipo contrario, que se ejecutará desde cualquier punto de la línea de medio campo.

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

**REGLA 83.** Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario si el jugador que efectúa el saque toca el balón por segunda vez, antes que este haya tocado a otro jugador. El tiro libre indirecto se lanzará en el punto donde se cometió la infracción.

- a) Si el saque de esquina no se ejecuta en 4 (cuatro) segundos después que el árbitro ha dado la señal. El tiro libre indirecto se lanzará desde el cuadrante de esquina.
- b) En caso de cualquier otra contravención a las reglas de ejecución, se repetirá el saque.

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

**REGLA 84.** 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 85.** 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) 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.
- k) 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.
- l) 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.
- m) Cometer cualquier otra falta que no haya sido anteriormente mencionada, por la cual el juego sea interrumpido para amonestar o expulsar a un jugador.

**REGLA 86.** 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.
- d) En el caso de que el portero toque el balón o intervenga en una jugada fuera del área para evitar una ocasión manifiesta de gol, será expulsado con tarjeta roja directa. En caso de que participe de la jugada fuera de su área, pero no esté evitando de esta forma una ocasión manifiesta de gol, será sancionado con tarjeta amarilla.

**REGLA 87.** Se computarán como faltas no acumulativas 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:
- 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 88.** 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) La comisión de las infracciones recogidas en el apartado b) de la regla 80 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 8982.** 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.
- d) Retrasar deliberadamente la reanudación del juego.
- e) No respetar la distancia reglamentaria en un saque de esquina, de banda, de meta o tiro libre.
- f) Entrar o reingresar en el terreno de juego sin el permiso del árbitro o contraviniendo el procedimiento de sustitución.

g) Abandonar deliberadamente el terreno de juego sin el permiso del árbitro.

En el caso que el portero participe de una jugada fuera de su área, pero no esté evitando de esta forma una ocasión manifiesta de gol, será sancionado con tarjeta amarilla **REGLA 90**. Serán sancionadas con expulsión las siguientes infracciones:

- a) Un jugador será expulsado y se le mostrará por el árbitro principal la tarjeta roja si comete una de las siguientes faltas:
  - a. Jugar de forma brusca.
  - b. Mostrar una conducta violenta.
  - c. Escupir a un adversario o a cualquier otra persona.
  - d. Los insultos a los componentes del equipo arbitral, del equipo contrario, a los técnicos, etc.
- b) Impedir de forma intencionada un gol con la mano o malograr la oportunidad manifiesta de gol. Esta regla no será aplicable al portero dentro de su propia área de portería.
- c) Malograr la oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia la meta del equipo del infractor, mediante la comisión de una falta sancionable con tiro libre o penalti.
- d) Emplear un lenguaje ofensivo, grosero u obsceno.
- e) Recibir una segunda amonestación en el mismo partido.
- f) En el caso de que el portero toque el balón o intervenga en una jugada fuera del área para evitar una ocasión manifiesta de gol, será expulsado con tarjeta roja directa.

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 91.** 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 92.** 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.

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

**REGLA 93.** Los tiros libres serán directos o indirectos.

**REGLA 94.** 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 95.** 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 96.** 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 97.** 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 98.** 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 99.** 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 100.** 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 101.** 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 102.** 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 103.** 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 104.** 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 105.** 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 106.** 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 107.** 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 1081.** 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 109.** 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 110.** 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 equipararse 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 111.** Los árbitros velarán por 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 112.** 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 113.** 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 114.** Si la conducta censurable partiera de todo o parte del público, el árbitro principal instará a la cesación inmediata advirtiéndole 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 el 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 115.** Inmediatamente de finalizar un partido se procederá a levantar acta del mismo por parte del árbitro principal.

**REGLA 116.** 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 117.** El acta será firmada por el/los árbitros, entrenadores y delegado en su caso, 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, bien al delegado de campo, bien al entrenador local.

**REGLA 118.** 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 119.** 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.-** 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 FIFA, en todo lo que no se oponga al contenido de este Reglamento y a las normas de IBSA.

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

**TERCERA.-** 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.

**CUARTA.-** 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 FINAL ÚNICA**

Este documento ha sido aprobado en la reunión de la Comisión Delegada de la FEDC, celebrada el 11 de octubre de 2023, entrando en vigor el día siguiente a su aprobación. 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 órganos federativos competentes.

### **DISPOSICIÓN DEROGATORIA**

Queda derogado el Reglamento aprobado con fecha 15 de septiembre de 2015 y cuantos se hubieran publicado previamente.