FEDC

FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE DEPORTES PARA CIEGOS

REGLAMENTO DE FÚTBOL 5
(NOVIEMBRE 2025)

Sólo uso interno

FEDC
FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE DEPORTES PARA CIEGOS

ÍNDICE

ÍNDICE **2**

CAPÍTULO 1. EL TERRENO DE JUEGO **4**

CAPÍTULO II. EL BALÓN **6**

CAPÍTULO III. EQUIPOS: INTEGRANTES **7**

SECCIÓN PRIMERA. -LOS JUGADORES 7
SECCIÓN SEGUNDA. - SUPLENTES Y SUSTITUCIONES 8
SECCIÓN TERCERA. - ATRIBUCIONES DEL CAPITÁN 9
SECCIÓN CUARTA. - OTROS COMPONENTES DEL EQUIPO: ENTRENADOR, DELEGADO Y GUÍA 9

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 Y DE LA REANUDACIÓN DEL JUEGO 16
SECCIÓN TERCERA. - BOTE NEUTRAL O BALÓN A TIERRA 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 18
SECCIÓN SÉPTIMA. - SAQUE DE ESQUINA O CÓRNER 19

CAPÍTULO VII. ANOTACIÓN DE GOL **19**

CAPÍTULO VIII. INFRACCIONES Y SANCIONES **20**

SECCIÓN PRIMERA. - INFRACCIONES Y SANCIONES POR EQUIPAMIENTO INCORRECTO 20
SECCIÓN SEGUNDA. - INFRACCIONES Y SANCIONES EN LO RELATIVO A LA SUSTITUCIÓN DE JUGADORES (REGLAS 13 A 18) 20
SECCIÓN TERCERA. - INFRACCIONES Y SANCIONES QUE SE PRODUZCAN EN EL INICIO Y REANUDACIÓN DEL JUEGO 20
SECCIÓN CUARTA. - MEDIDAS CORRECTORAS EN CASO DE BOTE NEUTRAL DEFECTUOSO 21

Sólo uso interno

SECCIÓN QUINTA. - INFRACCIONES Y SANCIONES POR SAQUE DE BANDA DEFECTUOSO 21
SECCIÓN SEXTA. - INFRACCIONES Y SANCIONES POR SAQUE DE META DEFECTUOSO 21
SECCIÓN SÉPTIMA. - INFRACCIONES Y SANCIONES POR SAQUE DE ESQUINA DEFECTUOSO 22
SECCIÓN OCTAVA. - DE LAS FALTAS, SU TIPOLOGÍA Y SANCIONES 22
SECCIÓN NOVENA. - INFRACCIONES DE LOS ENTRENADORES, DELEGADOS DE EQUIPO, GUÍAS Y SUSTITUTOS 25
SECCIÓN DÉCIMA. - DE LA EJECUCIÓN DE LAS SANCIONES DE JUEGO: LIBRE DIRECTO, INDIRECTO Y PENALTI 25
CAPÍTULO IX. MEDIDAS PARA LA PREVENCIÓN DE COMPORTAMIENTOS VIOLENTOS, RACISTAS, XENÓFOBOS Y CONDUCTAS INTOLERANTES **28**
CAPÍTULO X. DESEMPATE POR PENALTIS **29**
CAPÍTULO XI. ACTA DEL PARTIDO **30**
DISPOSICIONES ADICIONALES **31**
DISPOSICIÓN FINAL ÚNICA **31**
DISPOSICIÓN DEROGATORIA **32**

CAPÍTULO 1. EL TERRENO DE JUEGO

REGLA 1. El terreno de juego será preferentemente descubierto a fin de que reúna las mejores condiciones acústicas para los jugadores de campo.

REGLA 2. La superficie del campo deberá ser de hierba artificial. Sólo en caso de imposibilidad de disponer de esta superficie, podrá optarse por la hierba natural o cualquier otra que sea de material estable, siempre y cuando no sea abrasiva.

REGLA 3. La superficie de juego será rectangular por lo que su longitud será siempre mayor que la anchura. Las dimensiones serán las siguientes:

a) Longitud: mínimo 38 m. máximo 42 m.

b) Anchura: mínimo 18 m. máximo 22 m.

REGLA 4.

Anchura de las líneas de demarcación. - Todas las líneas que deban de trazarse sobre la superficie de juego para demarcar las distintas zonas tendrán una anchura de ocho (8) centímetros; dichas líneas pertenecerán y formarán parte de las zonas que en cada caso delimiten.

Vallas. - En los lados más largos del rectángulo de juego, cubriendo toda su longitud, sobre las líneas que delimitarían los saques de banda, se colocará en paralelo en cada uno de ellos una valla, la cual se recomienda que sea inclinada. Las vallas, que deberán estar fijadas en el suelo tendrán una altura que oscile entre 1 m y 1,20 m y una inclinación no mayor a 10º hacia el exterior.

Líneas de portería. - Las dos líneas más cortas del rectángulo de juego se denominarán líneas de portería o de meta.

Área de guía. - Se ubicará detrás de cada una de las porterías del campo. Para delimitarla, a un metro de cada poste de cada una de las porterías, se trazará en dirección hacia el exterior una línea perpendicular a la de fondo con una longitud de 2 metros.

Esta zona se mantendrá libre de cualquier obstáculo para permitir que los guías lleven a cabo su tarea correctamente.

División del terreno de juego. - La superficie de juego se dividirá en dos mitades por una línea media denominada línea de medio campo.

Centro de terreno. - El centro del terreno se indicará 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 (tres) metros.

Los tercios del terreno. - A efectos de que el entrenador, portero y guía impartan instrucciones a los jugadores de campo, el terreno de juego se dividirá en tres tercios. Para ello, a la distancia de 12 metros desde cada línea de portería se marcará una línea discontinua que irá de una banda a otra, paralela a la línea de portería. En todos los casos las instrucciones se formularán con voz moderada de forma que no perturbe el desarrollo normal del juego. A estos efectos, los árbitros podrán adoptar las disposiciones necesarias para que se cumpla esta regla.

Área de penalti. - Situada en cada uno de los extremos del terreno de juego, el área de penalti se demarcará de la siguiente manera:

Se trazarán dos líneas imaginarias de 6 (seis) metros de longitud, desde el exterior de cada poste de la portería y perpendiculares a la línea de meta; al final de estas líneas se dibujará, en dirección a la valla más cercana un semicírculo que tendrá un radio de 6 (seis) m cada uno, 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.

Área de portero. - Para delimitar el área de portero, se trazarán dos líneas imaginarias de 1 (uno) metro de longitud, desde el exterior de cada poste de la portería y paralelas a la línea de meta. Desde cada extremo más lejano de las dos primeras líneas, hacia el interior del terreno de juego, se dibujará una línea perpendicular de 2 (2) metros de longitud para delimitar los laterales del área de portero. Finalmente, para marcar la frontal, se unirán las dos líneas laterales por su parte más alejada de la portería, trazando para ello una línea recta y paralela a la línea de meta, de 5,82 metros de longitud.

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

Punto de doble penalti. - el punto de doble penalti se marcará a 8 (ocho) metros de distancia del punto medio de la línea entre los postes y equidistante de estos.

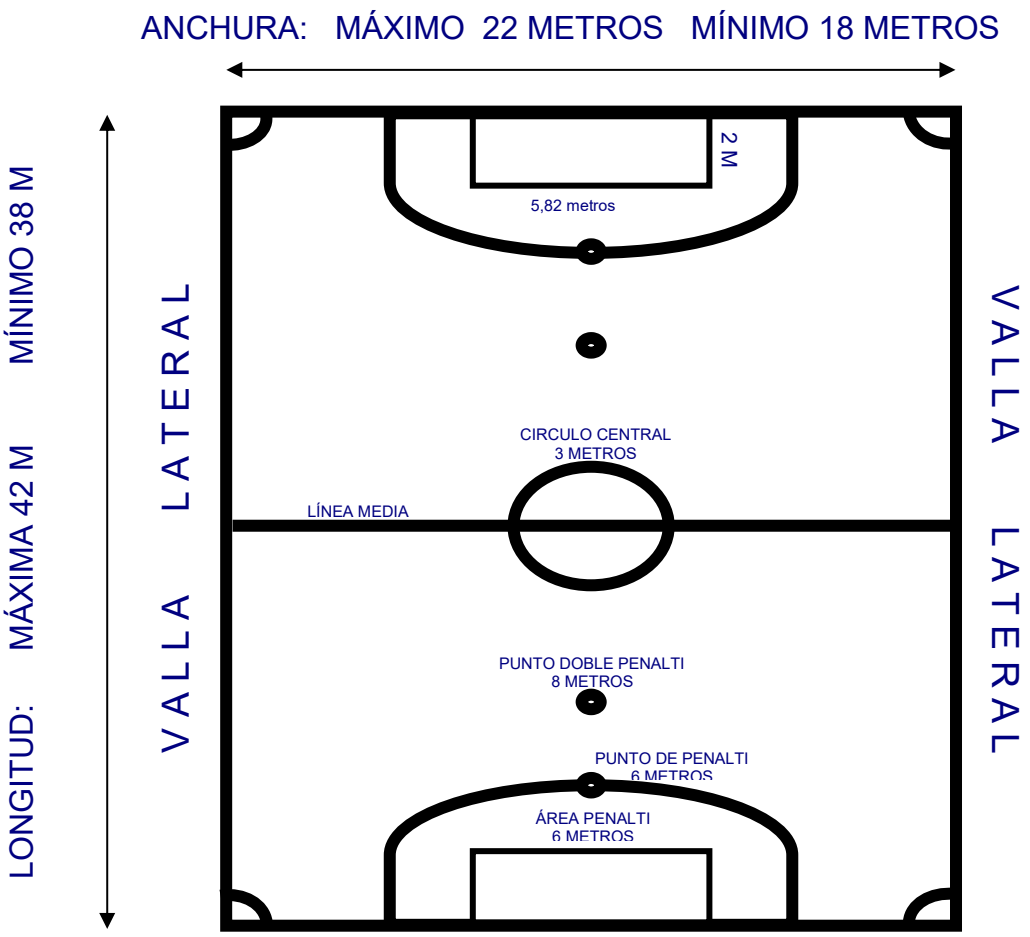
Área de córner. -Se trazará un arco desde la valla lateral hasta la línea de fondo, de 8 centímetros de grosor y situada a 20 centímetros del córner.

Zona técnica. - Se ubica en la parte central exterior de un lateral del terreno de juego y comprende:

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

b) Los banquillos de ambos equipos, situados, respectivamente, a izquierda y derecha de la mesa de árbitros y cronometradores.

Las porterías. - Se colocarán en el centro de cada línea de meta. Deberán disponer de sistema antivuelco. 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 3,66 m. (tres metros y sesenta y seis centímetros) y la distancia del borde inferior del travesaño al suelo será de 2,14 m. (dos metros y catorce centímetros). Los postes y el travesaño tendrán la misma anchura y espesor: 8 (ocho) cm. Las líneas de meta tendrán la misma anchura que los postes y el travesaño. Las redes, que deberán ser de cáñamo, yute o nylon, se engancharán en la parte posterior de los postes y el travesaño, y la parte inferior estará sujeta a tubo encorvado o a cualquier otro soporte adecuado. La profundidad de las porterías, es decir del lado interno de ambos postes hacia el exterior de la superficie de juego, será de al menos 80 (ochenta) cm. en la parte superior y de 1 (uno) m. a nivel del suelo.



REGLA 5. Todos los terrenos de juego deberán ser previamente homologados por la Federación Española de Deportes para Ciegos para lo cual se aplicarán las normas del presente Reglamento.

CAPÍTULO II. EL BALÓN

REGLA 6. El balón tendrá las siguientes características:

a) Será esférico.

b) Será de cuero u otro material adecuado.

c) Tendrá una circunferencia mínima de 60 cm y máxima de 62 cm.

d) Tendrá un peso superior a 510 g e inferior a 540 g al comienzo del partido.

e) Tendrá una presión equivalente a 0,4 – 0,6 atmósferas (400 – 600 gr/cm2) a nivel del mar.

f) El sistema de sonido será interno para permitir una trayectoria regular del balón de manera que cuando este gire sobre sí mismo o en forma centrífuga, mantenga el sonido y la seguridad de los jugadores.

g) En cualquier caso, se tratará siempre de un balón homologado por la FEDC.

REGLA 7. Si el balón se deteriora durante un partido de manera que perjudique la continuidad del juego, deberá ser sustituido por otro.

En todo caso, el balón no podrá reemplazarse durante el partido sin la autorización del árbitro.

a) En caso de estar el balón en juego:

- Se interrumpirá el juego para sustituir el balón.
- Se reanudará el juego mediante un balón a tierra (bote neutral), ejecutado con un nuevo balón y en el lugar donde se dañó el primero. Excepto si el balón estaba dentro del área de penalti, en cuyo caso el balón a tierra se efectuará fuera de dicha área, en el punto más cercano de donde estuviera el balón en el momento en que fue interrumpido el juego.

b) Si estando en juego el balón se detiene y deja de sonar:

- No es necesario detener el juego ni sustituir el balón, salvo que, por hallarse deteriorado impida la continuidad del juego.
- El árbitro efectuará un pequeño movimiento del balón a los efectos de reanudar el sonido del mismo.

CAPÍTULO III. EQUIPOS: INTEGRANTES

SECCIÓN PRIMERA. -LOS JUGADORES

REGLA 8. El partido lo disputarán dos equipos formados por un máximo de 5 (cinco) jugadores cada uno, 4 (cuatro) jugadores de campo, que serán personas con discapacidad visual (B-1), 1 (un) portero, sin discapacidad visual, 1 (un) entrenador y 1(un) guía.

REGLA 9. Para poder iniciar un partido se requieren 4 (cuatro) jugadores de campo y 1 (un) portero. Si sólo se contase con tres jugadores no se podrá iniciar el encuentro.

REGLA 10. El entrenador, podrá remplazar al portero en caso de lesión, siempre y cuando no tuviera la posibilidad de ser sustituido por el portero suplente, bien por estar ausente o por encontrarse lesionado.

REGLA 11. En caso de expulsión o lesión de varios jugadores de campo se suspenderá el partido si en la pista de juego quedan 3 (tres) jugadores en uno o ambos equipos, incluido el portero. No podrá continuarse un partido cuando uno de los equipos no disponga de portero.

En ambos supuestos, se considerará como equipo ganador aquél que disponga de más jugadores o aquél que continúe con portero respectivamente, adjudicándosele la victoria en el encuentro con un resultado de tres goles a cero y los consiguientes tres puntos.

SECCIÓN SEGUNDA. - SUPLENTES Y SUSTITUCIONES

REGLA 12. El número máximo permitido de suplentes o sustitutos que puedan permanecer en el banquillo será de 4 (cuatro) jugadores de campo y 1 (uno) portero.

REGLA 13. El número de sustituciones durante el partido está limitado a 6 cambios en cada mitad por equipo. Los cambios realizados durante el descanso intermedio entre ambas partes, no se computarán como cambios para la segunda parte. Un jugador que ha sido reemplazado podrá reingresar en la superficie de juego sustituyendo a otro jugador.

Cuando un jugador requiera atención médica deberá abandonar el terreno de juego, pudiendo ser sustituido por otro.

REGLA 14. Las sustituciones se realizarán por la puerta central del campo y, caso de no existir ésta, Por la línea de meta que en cada momento corresponda al equipo peticionario.

REGLA 15. Las sustituciones sólo podrán llevarse a cabo cuando el balón no esté en juego; no será necesario que el equipo que solicite la sustitución esté en posesión de la pelota en ese momento.

Para su ejecución se procederá como sigue:

a) El equipo interesado en realizar la sustitución formulará la petición directamente por parte del entrenador.

b) La solicitud se efectuará en primera instancia al cronometrador. En ausencia de cronometrador, se realizará la petición directamente al árbitro.

c) Se detendrá el cronómetro.

d) El cambio será anunciado por cualquiera de los árbitros, expresando el número del jugador que sale y el número del jugador que ingresa.

e) El jugador sustituido sale de la superficie de juego por la puerta central o la línea de meta que en cada momento corresponda a su equipo.

f) Sólo podrá incorporarse al equipo el suplente cuando el jugador sustituido haya abandonado el terreno de juego y sea autorizada expresamente por el árbitro la entrada del sustituto, el cual se incorporará al terreno de juego por la puerta central o la línea de meta que en cada momento corresponda a su equipo.

g) La sustitución se completa cuando el sustituto entra a la superficie de juego, momento en que se convierte en jugador activo, mientras que el jugador a quien reemplaza pasa a ser suplente.

h) Los suplentes se someten a la autoridad y jurisdicción del árbitro, sean o no llamados a participar en el encuentro.

REGLA 16. En caso de la ejecución de penalti o doble penalti, el portero podrá ser sustituido. Sin embargo, el lanzador de dicho penalti o doble penalti deberá ser un jugador que se encuentre en el campo en el momento que se produzca la infracción por la cual se sanciona al equipo contrario con dicha pena.

REGLA 17. El jugador expulsado con tarjeta roja directa o por acumulación de dos tarjetas amarillas durante el transcurso del partido no podrá ser sustituido hasta que transcurran dos minutos de tiempo real de juego desde su expulsión o su equipo encaje gol, siempre que el equipo no haya alcanzado el límite de sustituciones establecido para el periodo en que se encuentren. El jugador expulsado no podrá permanecer en el banquillo junto a los suplentes.

SECCIÓN TERCERA. - ATRIBUCIONES DEL CAPITÁN

REGLA 18. 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 en uno de sus brazos de forma visible.

SECCIÓN CUARTA. - OTROS COMPONENTES DEL EQUIPO: ENTRENADOR, DELEGADO Y GUÍA

REGLA 19. El entrenador es el responsable de la dirección del equipo. Además de sus funciones específicas tendrá las siguientes:

a) Controlar la asistencia de jugadores y porteros de su equipo e identificarlos ante los árbitros, presentando la ficha de equipo y, en su caso, los DNIs de los participantes.

b) Responsabilizarse de que los jugadores de campo de su equipo lleven en todo momento correctamente colocados los parches oculares.

c) Impartir las instrucciones que considere oportunas al delegado de equipo, al guía y a los jugadores, si bien, en este último caso, durante el partido, sólo podrá dirigirse a ellos cuando se encuentren en el tercio correspondiente al entrenador.

d) En caso de lesión, expulsión o ausencia justificada de los porteros, ocupar la portería.

e) En caso de ausencia del guía o, en el momento en que lo considere oportuno, podrá desempeñar sus funciones

f) Verificar y firmar el acta arbitral del partido.

REGLA 20. El guía es la persona que, bajo la dirección y supervisión del entrenador, orienta a los jugadores de campo en todo momento. Deberá ubicarse en la zona de guía, que se halla tras la meta contraria. Sólo podrá realizar sus funciones de orientación, cuando los jugadores se hallen en el tercio de terreno que le es asignado en este Reglamento. En caso

de ausencia o expulsión, podrá ser sustituido en sus funciones por el entrenador, a criterio de este último.

Cuando se deba producir un lanzamiento de falta, penalti o doble penalti y el jugador ejecutante solicite “palos”, el guía tocará ambos postes y el travesaño, sin poder entrar en el terreno de juego. Caso de hacerlo podrá ser amonestado.

CAPÍTULO IV. EQUIPACIÓN

REGLA 21. Durante el desarrollo de los encuentros los jugadores sólo podrán utilizar la equipación acordada en cada partido. 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 22. 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. En caso de partidos internacionales, el número podrá figurar en el anverso y en el reverso. Será obligatorio el contraste entre el color del número y el color de fondo de la camiseta. Las camisetas deberán tener mangas.

b) Los jugadores no podrán mostrar camisetas interiores con lemas o publicidad, pudiendo ser advertidos o amonestados.

c) Pantalón. - Será del mismo color para todos los jugadores de campo.

d) Medias.

e) Espinilleras. - Deberán estar cubiertas completamente por las medias, serán d un material apropiado (goma, plástico o material similar) y deberán proporcionar un grado razonable de protección.

f) 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.

g) Antifaz o gafas acolchadas homologadas por IBSA. El antifaz o, en su caso las gafas protectoras, serán previamente homologados por el equipo arbitral que dirija el encuentro. No será autorizado el uso de antifaz protector no oficial ni gafas que no estén previamente homologadas.

h) Será obligatorio el uso de un parche ocular en ambos ojos, debajo del habitual antifaz o gafas, excepto para los deportistas que posean prótesis, en cuyo caso es optativo. El parche ocular será controlado por los árbitros antes del comienzo de cada tiempo del partido, así como en las sustituciones.

REGLA 23. Podrán utilizarse de forma opcional y bajo la supervisión y con la autorización del árbitro:

a) Cinta protectora.

b) Máscaras protectoras: siempre que estén hechas de un material que no suponga riesgo para los jugadores, esté autorizada previamente por la FEDC y aceptada por los árbitros, a petición del entrenador.

REGLA 24. 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.

REGLA 25. En caso de que alguno de los jugadores o porteros no cumplan con alguna de las normas de vestimenta anteriormente dispuestas, el árbitro podrá obligar al jugador o portero a ser sustituido o a abandonar el campo. Su reentrada en el terreno de juego no se dará hasta que el juego vuelva a estar detenido.

CAPÍTULO V. EQUIPO ARBITRAL

SECCIÓN PRIMERA. - COMPOSICIÓN, COMPETENCIAS Y REGLAS COMUNES

REGLA 26. Los encuentros de fútbol 5 serán dirigidos por un equipo arbitral, cuyos componentes pertenecerán a un colegio o asociación arbitral reconocidos legalmente debiendo estar, a estos efectos, provistos de documento que justifique este extremo, expedido por cualquiera de las citadas entidades.

REGLA 27. Para dirigir los encuentros, el colegio o asociación arbitral designará un equipo formado por:

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

REGLA 28. En caso de ausencia de juez cronometrador asumirá sus funciones el segundo árbitro.

Si el designado como primer árbitro sufriese una lesión o percance que le impidiera continuar dirigiendo el encuentro, asumirá sus funciones el segundo árbitro.

En caso de lesión del segundo árbitro asumirá sus funciones el árbitro principal.

REGLA 29. Los componentes del equipo arbitral aplicarán de forma imparcial las normas contenidas en el presente Reglamento, de acuerdo con lo establecido en el artículo 26 de los vigentes Estatutos Federativos.

REGLA 30. Si el árbitro principal y el segundo árbitro señalan simultáneamente una falta y hay un desacuerdo en cuanto a qué equipo favorece la decisión, prevalecerá la del árbitro principal.

REGLA 31. 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 34. El árbitro principal 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 33. Se encomendará la dirección de cada partido a 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 halla la superficie de juego hasta que las abandona.

REGLA 34. Las decisiones del árbitro principal sobre hechos relacionados con el juego se presumirán imparciales y son definitivas.

REGLA 35. Son funciones del árbitro principal:

a) Hacer cumplir las reglas de juego.

b) Identificar al inicio del partido y de cada parte a los jugadores, entrenador y porteros de cada equipo.

c) Controlar y, en su caso, homologar el equipamiento de los jugadores antes del inicio del partido, en las sustituciones, al inicio del segundo período, en los tiempos extra, en la prórroga o cuando lo juzgue conveniente.

d) Estar atento a la correcta colocación de los antifaces, gafas homologadas y parches oculares durante todo el desarrollo del encuentro, pudiendo detener el partido una vez que el balón esté en juego, para corregir la posición del antifaz o parche ocular del jugador que considere oportuno.

e) Durante el desarrollo del juego los árbitros deberán estar atentos a que ningún jugador se descoloque de cualquier manera o circunstancia ni el parche ocular ni el antifaz o las gafas acolchadas. En caso de percibir esta anomalía deberá advertir verbalmente al jugador y, si encontrase intencionalidad en la acción podrá expulsarlo del partido ante la reiteración de dicha conducta antideportiva.

f) Asegurarse que el balón utilizado corresponde a las exigencias de la Regla 6.

g) Dar la señal para iniciar o finalizar el partido, así como reanudar el juego después de cada detención.

h) Asegurar el silencio en el recinto de juego, reclamándolo al público y demás personas presentes, y pudiendo adoptar cuantas medidas sean necesarias en pro de la continuidad normal del juego.

i) Tomar medidas disciplinarias contra jugadores, entrenadores, porteros y guías cuando infrinjan las normas del presente Reglamento, pudiendo acordar, de manera proporcionada la sanción, amonestación o expulsión del infractor.

j) 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.

k) Interrumpir el juego si estima que algún jugador ha sufrido una lesión de gravedad, ordenando trasladarlo fuera de la superficie de juego. Si considera que está lesionado levemente, permitirá que el juego continúe hasta que el balón esté fuera de juego.

l) Interrumpir, suspender o finalizar el partido en caso de contravención grave de las reglas de juego o por cualquier tipo de interferencia externa o accidente meteorológico que impida su normal desarrollo.

m) Impedir la irrupción en el terreno de juego de personas no autorizadas.

n) Controlar que la impartición de instrucciones a los jugadores de campo se realiza por el entrenador, portero y guía respectivamente, respetando el límite de su tercio correspondiente siendo la posición del balón la que marque quién puede y quién no puede dar instrucciones a los jugadores de campo.

o) Notificar de forma clara al cronometrador las acciones que se sucedan durante el desarrollo del juego.

p) Asumir las funciones de segundo árbitro y, en su caso de juez cronometrador, caso de lesión o ausencia de ambos.

q) 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, delegados y guías de los equipos.

r) Interrumpir o suspender el partido definitivamente, o no permitir su inicio, si se produjeran incidentes de los contemplados como infracción, en la ley 19/2007 o norma que la sustituya, pudiendo adoptar cuantas medidas sean necesarias para restablecer el orden y que cesen las citadas conductas.

SECCIÓN TERCERA. - SEGUNDO ÁRBITRO

REGLA 36. El designado como segundo árbitro por el colegio correspondiente, se situará en la banda opuesta a la que controla el árbitro principal.

REGLA 37. El segundo árbitro ayudará al árbitro principal a dirigir el encuentro conforme a las reglas del juego, respetando el principio de imparcialidad.

REGLA 38. Si no se contase con cronometrador, el segundo árbitro controlará los minutos solicitados en los tiempos muertos.

REGLA 39. 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 40. Con carácter general, para cada encuentro se designará por el correspondiente 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 los equipos.

REGLA 41. El cronometrador recibirá un cronómetro adecuado y un dispositivo necesario para controlar la acumulación de faltas, que será facilitado por la asociación o el club bajo cuya jurisdicción se juegue el partido.

REGLA 42. Será función del cronometrador, que estará bajo las instrucciones del árbitro principal, 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) Detendrá el cronómetro en casos de gol, tiempos muertos, tiempos del árbitro, asistencia médica, sustituciones, saque de portería, lanzamientos de banda, de penalti, doble penalti o tiro libre sin barrera y cualquier otro que impida la continuación del juego.

c) Cronometrará el minuto de duración de cada tiempo muerto. 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 el registro de las faltas acumulativas cometidas por cada equipo en cada período. Si algún equipo alcanzase las 4 (cuatro) faltas acumulativas en alguno de los dos periodos, advertirá de esta circunstancia a los árbitros colocará una señal visible sobre su mesa para informar de ello.

g) Anotará los dorsales de los jugadores que marcan los goles.

h) Tomará nota de los números y nombres de los jugadores, entrenadores, delegados de equipo y guías que hayan sido amonestados o expulsados y el motivo de dicha amonestación o expulsión.

i) Anotará y controlará que los equipo no superan el número de sustituciones permitidas en cada periodo.

j) Anotará y controlará las tarjetas rojas y amarillas mostradas durante el encuentro.

k) 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.

l) 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 43. 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 44. Los partidos se disputarán divididos en dos partes de 20 minutos cada una de ellas, cronometradas a reloj parado, para lo cual se detendrá el cronómetro cuando no esté en juego el balón.

REGLA 45. La duración de cada período deberá prolongarse para permitir la ejecución de un tiro de penalti, doble penalti o tiro libre sin barrera.

REGLA 46. Entre ambos períodos de juego habrá un tiempo de descanso que tendrá una duración máxima de diez minutos.

REGLA 47. 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 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 de equipo, sólo podrán hacerlo al borde de la valla lateral a la altura del banquillo de su equipo, pero no podrán abandonar la superficie de juego. No se permitirá que el entrenador o delegado impartan instrucciones desde el interior de la superficie 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.

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 Y DE LA REANUDACIÓN DEL JUEGO

REGLA 48. 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 49. 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 50. 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.

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 principal 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 sea jugado por otro jugador. En caso de que esta norma sea infringida por alguno de los equipos, se detendrá el juego y se reanudará con un libre indirecto a favor del equipo contrario desde donde se produjo el segundo toque por parte del infractor.

g) Después de que un equipo marque un gol el equipo contrario efectuará un saque de centro.

SECCIÓN TERCERA. - BOTE NEUTRAL O BALÓN A TIERRA

REGLA 51. 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 vallas laterales ni las líneas de portería a causa de cualquier lance del 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.

d) 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 tocase 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 52. El balón estará fuera de juego si:

a) Ha traspasado completamente una de las líneas de meta por aire o por tierra o una de las vallas laterales por aire.

b) El juego ha sido detenido por el árbitro.

REGLA 53. 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.

c) Rebota en las vallas laterales y permanece en la superficie de juego.

SECCIÓN QUINTA. - SAQUE DE BANDA

REGLA 54. El saque de banda es una forma de reanudar el juego.

REGLA 55. Se decretará saque de banda si el balón ha traspasado en su totalidad las vallas laterales o toca, cuando lo haya, el techo de la instalación. El saque de banda se decretará en todo caso, a favor de los adversarios del jugador que tocó en último lugar el balón. Si el balón rebasó la valla lateral, el saque se efectuará en el punto por donde el balón franqueó la valla.

REGLA 56. El equipo favorecido con un saque de banda deberá ejecutarlo de la siguiente forma:

a) El jugador lanzador deberá permanecer a menos de 1 (un) metro de la valla lateral.

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 el balón 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 57. 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 58. 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 59. El saque de meta es una forma de reanudar el juego.

REGLA 60. Se concederá saque de portería cuando el balón haya 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 61. Para ejecutar el saque de portería el balón será lanzado con la mano por el portero desde cualquier punto del área de portería.

Los adversarios deberán permanecer fuera del área de penalti hasta que el balón esté en juego. El guardameta no podrá volver a tocar el balón por segunda vez hasta que este no haya sido tocado por otro compañero, una vez rebasado el centro del campo o bien provenga de un adversario.

El balón estará en juego cuando haya sido lanzado directamente fuera del área de portero.

REGLA 62. No será válido el gol anotado directamente en la ejecución de un saque de meta. Si se produce esta circunstancia, el juego se reanudará con un saque de meta a favor del equipo contrario. En caso de que el gol sea en propia meta, tampoco tendrá validez y se reanudará el juego con un córner a favor del equipo contrario.

SECCIÓN SÉPTIMA. - SAQUE DE ESQUINA O CÓRNER

REGLA 63. El saque de esquina es una forma de reanudar el juego.

REGLA 64. 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 65. 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 jugado 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 66. Será válido un gol anotado directamente en la ejecución de un saque de esquina.

CAPÍTULO VII. ANOTACIÓN DE GOL

REGLA 67. Se considerará que se ha marcado un gol válidamente, 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 73. En caso de que los árbitros detecten 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 falta.

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. 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 (REGLAS 13 A 18)

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 de saque de centro al inicio de ambas partes del encuentro y saque de centro en 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 76. En el supuesto de que haya bote neutral éste deberá repetirse:

a) Si es tocado por un jugador antes de tocar el 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, se deberá repetir su ejecución, salvo en los supuestos indicados más adelante.

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 portero. Se deberá repetir el saque de meta.

REGLA 80. Si el saque de meta no se ejecuta en 4 segundos después de que el balón esté en posesión del guardameta, se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará en la línea del área 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 64, 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:

a) 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.

b) Si el saque de esquina no se ejecuta en 4 (cuatro) segundos después de que el árbitro haya dado la señal. El tiro libre indirecto se lanzará desde el cuadrante de esquina.

c) Para cualquier otra contravención a las reglas se repetirá el saque de esquina.

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

REGLA 84. Se considera a estos efectos falta toda conducta que, realizada por un jugador de un equipo, intente detener el juego del adversario, infringiendo las normas de este Reglamento.

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) No decir en forma clara y audible la palabra “voy” en el momento de buscar o disputar el balón con un jugador del equipo contrario.

h) Jugar, disputar o buscar el balón con la cabeza baja.

i) 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.

j) 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.

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

l) 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.

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 4 (cuatro) primeras faltas cometidas por cada equipo en cada tiempo.

b) Doble penalti, cuando se trate de la quinta 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 88. Se considerarán faltas no acumulativas las siguientes conductas:

a) Si en una misma jugada, el portero tiene dos posesiones distintas de balón, sin que el balón haya tocado a un jugador rival o pasado al campo contrario después de la primera posesión.

b) Si el portero toca o controla el balón con las manos después de que un compañero se lo haya pasado deliberadamente.

c) Si un jugador juega de manera peligrosa.

d) Si un jugador impide que el portero suelte el balón de sus manos al realizar un saque.

e) Si un jugador se agarra con ambas manos a las vallas mientras juega o intenta jugar el balón.

f) Si un jugador obstruye a un contrario.

g) Si dos jugadores de un mismo equipo arrinconan contra la valla a un oponente jugando o disputando el balón.

h) Si un jugador trata de jugar el balón desde el suelo sacando ventaja de ello (sin tocar al oponente).

i) Usar expresiones verbales con el objeto de desorientar o engañar al adversario.

j) Perturbar intencionadamente el silencio durante el desarrollo del juego.

k) Si un jugador se toca deliberadamente las gafas, el antifaz o los parches oculares sin permiso del árbitro mientras el balón está en juego, con intención de sacar ventaja de ello.

l) Cometer cualquier otra infracción no reflejada dentro de las actitudes contempladas como faltas acumulativas.

REGLA 87. Las faltas no acumulativas serán sancionadas con un tiro libre indirecto para el equipo contrario al infractor, ejecutado desde el lugar donde se cometió la infracción, a excepción de los siguientes casos:

a) Si en una misma jugada, el portero tiene dos posesiones distintas de balón, sin que el balón haya tocado a un jugador rival o pasado al campo contrario después de la primera posesión. En este caso, el equipo contrario ejecutará un tiro libre indirecto desde el borde del área, situando el lanzamiento en el punto más cercano a donde se produjo la infracción siguiendo una línea imaginaria perpendicular a la línea de fondo de su portería.

b) Si el portero toca o controla el balón con las manos después de que un compañero se lo haya pasado deliberadamente. En este caso, el equipo contrario ejecutará un tiro libre indirecto desde el borde del área, situando el lanzamiento en el punto más cercano a donde se produjo la infracción siguiendo una línea imaginaria perpendicular a la línea de fondo de su portería.

REGLA 88. 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.

h) Si un entrenador, portero, guía o algún suplente imparte instrucciones de forma reiterada cuando el balón se encuentra fuera de su tercio

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 89. Serán sancionadas con expulsión las siguientes infracciones:

a) Jugar de forma brusca.

b) Mostrar una conducta violenta.

c) Escupir a un adversario o a cualquier otra persona.

d) Los comportamientos y gestos agresivos y manifiestamente antideportivos de los jugadores, guías o técnicos, cuando se dirijan al árbitro, a otros deportistas o al público.

e) Emplear un lenguaje ofensivo, grosero u obsceno.

f) Insultar al equipo arbitral o a un árbitro en particular o a un contrario.

g) 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.

h) Malograr la oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirija hacia la meta del equipo del infractor, mediante la comisión de una falta sancionable con tiro libre o penalti.

i) 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.

SECCIÓN NOVENA. - INFRACCIONES DE LOS ENTRENADORES, DELEGADOS DE EQUIPO, GUÍAS Y SUSTITUTOS

REGLA 90. El entrenador, portero, guía o jugador suplente podrá ser amonestado con tarjeta amarilla por:

a) No respetar los tercios del Portero, Entrenador o Guía.

b) Desaprobar con palabras o acciones los fallos de los árbitros.

c) Perturbar el silencio.

d) No comportarse de forma responsable.

En caso de que el juego deba detenerse por las razones anteriormente mencionadas, se reanudará con un tiro libre indirecto a favor del equipo contrario, desde donde se encontraba el balón en el momento de la infracción.

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

REGLA 91. Los tiros libres serán directos o indirectos.

REGLA 92. 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 93. 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 94. Para la ejecución del tiro libre directo, bien el entrenador, bien el portero del equipo sancionado podrá solicitar barrera. En tal caso, la ejecución del libre directo sólo se llevará a cabo por un jugador del otro equipo cuando el árbitro principal lo indique.

REGLA 95. Cuando el libre directo venga dado por la comisión de faltas acumulativas, en las primeras 4 (cuatro) 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 5ª (quinta) falta acumulada por cada equipo en cada período, se seguirá el siguiente procedimiento:

a) Los jugadores del equipo defensor no podrán formar una barrera para defender los tiros libres.

b) El ejecutor del tiro estará debidamente identificado.

c) El guardameta permanecerá en su área de portería y a una distancia mínima de 5 metros del balón.

Los jugadores, excepto el ejecutor del tiro, estarán ubicados:

a) En la superficie de juego.

b) Detrás o a los lados del punto desde donde se ejecute el lanzamiento.

c) A un mínimo de 5 metros del balón.

d) En cuanto a la ejecución de la cuarta y siguiente faltas:

e) El ejecutor del tiro libre deberá lanzarlo con la intención de marcar un gol y no podrá pasar el balón a otro compañero.

f) 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.

g) 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 96. Si un jugador comete la quinta falta de equipo 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 8 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 97. Si un jugador comete la sexta falta de equipo en la mitad de su propia superficie de juego, entre la línea de 8 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 98. Cuando según las normas específicas de un campeonato se deba jugar una prórroga del partido, todas las faltas acumulativas durante el segundo período del encuentro continuarán acumulándose en la prórroga.

REGLA 99. Se concederá tiempo adicional para poder ejecutar un tiro libre directo después de la cuarta falta acumulada, al final de cada tiempo o al final de los períodos de prórroga.

REGLA 100. Si al ejecutar un tiro libre, un adversario no respeta 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 ejecutará en la línea del área de penalti, en el punto más cercano al lugar donde se cometió la infracción.

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 101. 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 102. Se concederá un lanzamiento de penalti contra el equipo que cometa una de las faltas sancionables con un tiro libre directo, sea acumulativa O personal, siempre que sea cometida dentro de su propia área de penalti mientras el balón está en juego.

REGLA 103. 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 portero 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 104. 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 105. 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 106. Si un jugador del equipo defensor infringe las reglas de juego relativas al lanzamiento de penalti:

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

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

REGLA 107. Los árbitros velarán por que los partidos de fútbol 5 discurran dentro de las normas contenidas en el presente Reglamento, de manera deportiva y con respeto entre jugadores, árbitros, público, técnicos y colaboradores.

REGLA 108. Serán conductas sancionables en este sentido cuando las cometan jugadores, entrenadores, guías o delegados de equipo:

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, contra la violencia, el racismo, la xenofobia y la intolerancia en el deporte o norma que la sustituya.

REGLA 109. Cuando las infracciones contempladas en la regla anterior sean cometidas por jugadores, técnicos o guías en el desarrollo del partido, el árbitro procederá a mostrar 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 110. 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 X. DESEMPATE POR PENALTIS

REGLA 111. 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 112. Para ejecutarlos:

a) El árbitro principal escogerá la meta donde 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 y el número identificativo del lanzador.

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 acumulación de faltas personales no podrá ejecutar tiros de penalti.

m) El guardameta no podrá ser sustituido, excepto en caso de lesión o contusión, comprobada por el árbitro y confirmada por el médico de la Organización o del fisioterapeuta en caso de ausencia de aquél.

n) Todos los jugadores y guías 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 y el guía contrario al lanzador permanecerán en la superficie de juego detrás del punto de penalti y cerca de una de las líneas de banda.

CAPÍTULO XI. ACTA DEL PARTIDO

REGLA 113. Inmediatamente de finalizar un partido se procederá a levantar acta del mismo por parte del árbitro principal.

REGLA 114. Con carácter general, el acta contendrá, como mínimo, los siguientes datos:

a) Identificación completa (nombre y DNI) de los jugadores, porteros, entrenadores, 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 115. 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.

REGLA 116. 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 117. 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 5 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.

SEGUNDA. - El presente Reglamento surtirá plenos efectos y será aplicable en todas las competiciones de fútbol 5 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, se 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 es aprobado en la reunión de la Comisión Delegada de la FEDC, celebrada el 21 de noviembre de 2025, entrando en vigor al día siguiente al de 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 11 de octubre de 2023 y cuantos se hubieran publicado previamente.