

REGLAS DE FUTBOL SALA

REGLA I: EL TERRENO DE JUEGO

- * Será de superficie rectangular. Las medidas serán de **40 metros las líneas de banda** y **20 metros las líneas de fondo**, pudiendo existir una tolerancia de 2 metros en más o menos en cada una de las líneas.
- * Todas las líneas forman parte de la zona que delimitan.
- * Dichas líneas deberán tener una anchura de 8 cms.
- * Las líneas laterales se unen en su parte central por medio de una línea recta perpendicular a las mismas, denominada **línea central**. En el centro de la cancha será trazado un círculo de 3 metros de radio, denominado **círculo central**.
- * **El área de meta o de penalty** será limitada por tres líneas. Una recta de 3 metros de longitud, paralela a la línea de meta y trazada a 6 metros de la misma. Las otras dos líneas, curvas, serán las resultantes del trazado de sendas circunferencias con centro en la base de los postes, y de 6 metros de radio, que unirán los extremos de la anterior línea paralela y la de fondo.
- * **El punto de penalty** estará situado a 6 metros del centro de cada una de las porterías.
- * **El punto de doble penalty** estará situado a 10 metros del centro de cada una de las porterías.
- * **El terreno de juego** debe ser homogéneo y liso, y su superficie podrá ser de madera, parquet, asfalto, cemento o material plástico compacto.
Sala eligió los colores azul y blanco para distinguir las porterías de fútbol sala de otros deportes como el balonmano)
- * Las canchas de juego dispondrán obligatoriamente en sitio central e inaccesible para los espectadores, de una mesa y sillas donde pueda ejercer sus funciones el **anotador-cronometrador**, y situada a una distancia de un metro como mínimo de la línea lateral.
- * **Los banquillos de reservas** deberán guardar una distancia mínima de 3 metros, respecto de la mesa del cronometrador, y tendrá preferencia para escoger banquillo el equipo local, debiendo permanecer en el mismo todo el encuentro..
Ninguno de los componentes de un equipo podrá acercarse a menos de tres metros de la mesa del anotador-cronometrador. **A la mesa del anotador-cronometrador** solo podrá dirigirse el entrenador o el delegado del equipo
- * **Las personas que podrán estar en el banquillo de reservas**

serán: 3 jugadores suplentes y miembros del equipo técnico del equipo

* **La zona de movimientos del entrenador** estará comprendida entre el final de la zona de sustituciones de su equipo, hasta la línea de fondo de donde está situado su banquillo. El entrenador es el único componente del equipo que puede estar de pie en todo momento, y moverse por su zona descrita anteriormente.

REGLA II: EL BALÓN

* Los balones deberán ser de la marca y modelo designados dentro de sus competiciones por la Liga Nacional de Fútbol Sala, el Comité **El balón** deberá estar perfectamente inflado, comprobándose esta circunstancia al dejarlo caer desde una altura de 2 metros. Estará en perfectas condiciones cuando no pueda realizar menos de tres botes, ni más de cuatro.

No puede cambiarse ningún balón durante el partido sin la autorización del árbitro, aunque los capitanes de los equipos puedan proponer la sustitución de un balón defectuoso, resolviendo el árbitro al respecto.

REGLA III: NUMERO DE JUGADORES

* **El partido será jugado por dos equipos compuestos cada uno por un máximo de 5 jugadores**, de los cuales uno jugará como guardameta.

* No se permitirá el comienzo de ningún encuentro sin que uno de los dos equipos a ambos tengan como mínimo 4 jugadores. A tal efecto existirá un tiempo de espera de cortesía, el cual será de 15 minutos contados a partir de la hora señalada para el comienzo del encuentro.

* En el caso de que un equipo quedase reducido a 3 jugadores en el terreno de juego durante el transcurso del partido, el árbitro decretará suspendido el mismo.

* **Cada equipo se compone de 8 a 10 jugadores** que podrán ser inscritos en el **acta del encuentro**.

* A uno de los jugadores de cada equipo será confiada la función de capitán.

* No es necesario que el capitán se encuentre en la cancha al comienzo del encuentro. En caso de ausencia, el árbitro se dirigirá al portero, que desempeñará dichas funciones.

* **Se permitirá un número indeterminado de sustituciones de jugadores.** Un jugador que haya sido remplazado, puede nuevamente volver al terreno de juego en sustitución de otro. Para efectuar una sustitución deberá ser avisado el anotador-cronometrador o juez de mesa.

* **Una sustitución** siempre deberá avisarse al anotador, cronometrador

o juez de mesa, y para realizarla deberá hacerse cumpliendo dos requisitos: Que sean volantes, sin necesidad de que el juego este parado, excepto en el caso del portero, y que tanto el jugador que abandona el terreno de juego como el jugador que accede lo haga por la zona de sustituciones más próxima al banquillo, no pudiendo un jugador entrar en la cancha hasta que sus compañero la haya abandonado totalmente.

* **Atención médica al portero:**

El portero que sea atendido por el médico, masajista, etc..., deberá ser cambiado. Se equipara al resto de jugadores de cancha.

REGLA IV: EQUIPACION DE LOS JUGADORES

* **El equipo usual de un jugador** estará compuesto de camiseta de manga corta o de manga larga, pantalón corto, medias, y zapatos deportivos.

* **El guardameta** podrá utilizar pantalón largo y guantes deportivos.

REGLA V: LOS ÁRBITROS

* **Las competencias y poderes de los árbitros** comienzan en el momento en que acceden al recinto donde se va a celebrar el encuentro, finalizando en el momento en que lo abandonan. Durante el partido su facultad de sancionar, se extenderá a las infracciones cometidas durante una suspensión temporal del partido, así como cuando el balón no esté en juego.

* Los árbitros interrumpirán el juego si estimasen que un jugador ha sufrido una lesión de importancia, permitiendo su asistencia si dicho jugador lo considera necesario. En este supuesto, el jugador deberá ser sustituido por otro jugador suplente, pudiendo regresar al encuentro cuando el balón haya dejado de estar en juego nuevamente. De ésta norma quedan excluidos los porteros.

REGLA VI: DURACIÓN DEL PARTIDO

* **El tiempo de duración de un partido es de 40 minutos cronometrados a reloj parado**, divididos en dos periodos de 20 minutos cada uno, con un descanso entre ambos que en ningún caso superará los 10 minutos.

* Para solicitar los tiempos muertos, los capitanes se dirigirán al árbitro, y los entrenadores y delegado al cronometrador.

REGLA VII: SAQUE INICIAL O DE SALIDA

* A una señal acústica del árbitro, **el juego comenzará con un tiro**

a balón parado desde el centro del terreno y efectuándose en dirección a campo contrario.

- * Todos los jugadores deberán estar situados en su propia mitad de terreno.
- * Los jugadores del equipo contrario al que efectúa el saque, deberán estar como mínimo, a una distancia de 3 metros del balón.
- * No se considerará en juego el balón hasta que haya perdido contacto con el pie del ejecutante.
- * ***En caso de infracción se repetirá el saque***, excepto si el jugador que lo efectúe volvió a tocar el balón una vez considerado en juego antes que lo haga otro jugador, en cuyo caso se concederá un lanzamiento de banda al equipo contrario
- * El juego haya sido interrumpido por los árbitros.
- * El balón haya golpeado en el techo. En este último caso el juego se reanudará con un saque de banda desde el lugar más próximo a donde tocó el balón en el techo.
- * ***A todos los efectos las líneas forman parte de la zona que delimitan***, y como consecuencia, las líneas de banda y meta forman parte del terreno de juego.
- * Después de cualquier interrupción por cuestiones no contempladas en el Reglamento siempre que el balón estuviese en juego, el juego se reanudará con un bote neutral en el lugar donde se encontrara el balón en el momento de la detención, excepto si se encuentra dentro del área de meta en cuyo caso el bote neutral se ejecutará fuera del área en el punto más próximo al lugar donde se encontrara el balón.
- * ***Cuenta de cuatro segundos:***
Para reanudar el juego, los jugadores dispondrán en todos los casos de seis segundos.

REGLA VIII: TANTO MARCADO

- * Salvo las excepciones previstas, ***se obtendrá un gol válido cuando el balón haya traspasado totalmente la línea de portería***, en la zona delimitada por los postes y el travesaño, sin que haya sido tocado o golpeado con la mano o el brazo por cualquier jugador atacante.

REGLA IX: SAQUE DE BANDA

- * ***El jugador que efectúa el saque de banda*** debe hacerlo de frente a la cancha, sin ningún pie en la cancha de juego, el balón debe estar sobre la línea de saque y no debe estar en movimiento.

REGLA X: SAQUE DE META

* El saque de meta lo realizará únicamente el portero, poniendo el balón en juego con la mano desde cualquier parte del interior de su área de meta.

* Se considerará el balón en juego y correctamente ejecutado el saque de meta en el momento en que el balón haya salido totalmente fuera del área de penalty. Los jugadores contrarios deberán encontrarse fuera del citado área hasta que el balón esté en juego.

* Si el balón es tocado por cualquier jugador sin que haya salido del área, deberá repetirse el saque de meta.

REGLA XI: FALTAS E INCORRECCIONES

* h) Empujar a un adversario.

i) Carga sin balón.

* j) Mano, excepto el portero dentro de su área de meta.

* **SANCIÓN: Tiro libre en el lugar exacto en que se cometió la falta, excepto si se aplica la ley de la ventaja, en cuyo caso se anotará la falta cuando termine la jugada. Si se considerara merecedora la acción, deberá llevar la correspondiente amonestación o descalificación. - Si la falta se cometiera dentro del área de meta del defensor, será castigada con penalty.**

OTRAS FALTAS TECNICAS

* Quitar al portero el balón de las manos.

* Obstruir intencionadamente a un contrario.

* Levantar los pies para chutar hacia atrás.

* Cargar al portero.

* Juego peligroso.

SANCION : Tiro libre en el lugar donde se cometió la falta, excepto si fuera dentro del área propia, en cuyo caso el tiro se efectuará desde fuera del área en el lugar más próximo a donde se cometió la falta.

FALTAS PERSONALES

* Demorar más de 6 segundos el portero el saque, reteniendo el balón en su propia área.

* Obstruir una jugada, prendiendo o sujetando el balón con los pies, o impidiendo con el cuerpo el movimiento del balón, así como pisar o retener el balón cualquier jugador más de cinco segundos.

* Tocar el balón el ejecutor de un saque de banda, esquina, tiro libre, centro, penalty, doble penalty o tiro sin barrera antes que lo haga otro jugador.

- * Retraso de 6 segundos en la ejecución de cualquier saque, excepto el saque de centro.
- * En el lanzamiento de doble penalty o tiro sin barrera, tocar el balón un compañero del ejecutor antes de que lo rechace el portero o la portería; que el balón se pare antes de llegar al área o que el tiro no se haga a portería.
- * Recibir el portero el balón cedido voluntariamente por un compañero, si no viene directamente de saque de banda, corner o tiro con barrera.

SANCION : Saque de banda para el equipo contrario, desde el sitio más cercano a dónde se cometió la infracción.

FALTAS DISCIPLINARIAS

- * Entrar al terreno de juego en una sustitución antes de que un compañero lo abandone, o efectuar una sustitución incorrectamente.
- * Protestas.
- * Conducta incorrecta, indisciplinada o antideportiva.
- * Cambiar la camiseta sin avisar al árbitro o cronometrador.
- * Infracción persistente de las reglas de juego.

SANCION : Amonestación, descalificación o expulsión, y falta acumulativa, según la gravedad de la acción, y si se interrumpe el juego para sancionar, se dará un bote neutral donde se encontrara el balón, excepto dentro del área, que se sacará fuera de la misma.

REGLA XII :FALTAS ACUMULATIVAS

- * Serán faltas acumulativas todas las faltas técnicas, personales y disciplinarias.
- * Las faltas personales (retención del balón, demora en la reanudación del juego, etc...) no se acumulan.
- * Las faltas acumulativas son de anotación obligatoria en el acta para los equipos.
- * Las faltas se anotarán y ejecutarán por el orden cronológico que se produzcan.
- * Las faltas técnicas serán sancionadas con tiro libre y las personales con saque de banda.
- * Cada equipo, en cada periodo de juego, podrá cometer cinco (5) faltas con derecho a formación de barrera.
- * En la ejecución de un tiro con barrera, ningún jugador contrario al ejecutante podrá acercarse a menos de 5 metros hasta que el balón esté en juego, **siempre que haya sido solicitada la distancia de la barrera.**

- * En caso de tiro libre concedido al defensor dentro de su área de meta, para que el balón esté en juego, tiene que haber salido totalmente del área..
 - * A partir de la quinta falta, todas las faltas técnicas que se produzcan a más de 12 metros de la línea de meta del infractor, excepto en el lanzamiento del portero, se ejecutarán desde el punto de doble penalty y sin barrera.
 - * **En el lanzamiento de un doble penalty**, entre la línea de fondo y el balón no podrá haber nadie, excepto el portero.
 - * Si las faltas se producen a menos de 10 metros de la línea de meta del infractor, el tiro se ejecutará sin barrera, pudiendo optar el capitán por ejecutarla desde el lugar donde se cometió o desde el punto de doble penalty.
 - * La situación de atacantes y defensores así como la ejecución del tiro sin barrera, será igual que en el lanzamiento de doble penalty.
- SANCION: Todo atacante o defensor que penetre en la zona comprendida entre el balón y la línea de fondo, desde que el árbitro pita hasta que el balón está en juego, será sancionado con tarjeta amarilla.**- Si invade un defensor o varios y es gol, se dará el gol válido y amonestación a los infractores.- Si invade uno o varios atacantes y hay gol, se sacará de meta, y amonestación a los infractores.
- REGLA XIII : EL PENALTY**
- * **Se ejecutará desde seis (6) metros**, y todos los jugadores, excepto el portero y el lanzador deben de situarse a una distancia mínima de cinco (5) metros por detrás del balón en una línea imaginaria que transcurriría paralela a la línea de meta.
 - * **El portero deberá permanecer debajo de la portería, sin mover los pies**, hasta que el balón esté en juego.
 - * El ejecutor deberá lanzar el penalty obligatoriamente hacia adelante.
 - * El balón estará en juego una vez que pierda contacto con el pie del lanzador.