

# XXXVI JOCS MUNICIPALS DE GANDIA

## REGLAMENT DE FUTBOL SALA



### FASE MUNICIPAL DE GANDIA



AJUNTAMENT DE GANDIA

**ÍNDICE DE CONTENIDOS**

<b>PRÓLOGO</b>	<b>3</b>
<b>1-. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO</b>	<b>3</b>
<b>2-. ÁMBITO DE APLICACIÓN. PARTICIPANTES</b>	<b>3-5</b>
<b>3-. EL CAMPO DE JUEGO. MATERIALES Y ÚTILES</b>	<b>5-8</b>
<b>4-. EL JUEGO</b>	<b>8-26</b>
<b>5-. CONSIDERACIONES ARBITRALES</b>	<b>26-29</b>
<b>6-. CONSIDERACIÓN FINAL</b>	<b>29</b>

## **PRÓLOGO**

El Fútbol Sala en nuestras actividades pretende tener un valor pedagógico para los niños/as que deseen practicarlo. Parece un contrasentido fijar normas y reglamentaciones estrictas para el mismo, atentos a su esencia, pese a ello, se hace necesario homogeneizar las diversas normas que guían nuestra competición, es necesario que las Reglas del Juego sean claras y conocidas por todos, como una herramienta más de enseñanza a la cual deben someterse los participantes.

Este Reglamento es la síntesis de las normas más comunes adoptadas en el territorio del Estado español y frecuentemente utilizadas por muchas Comunidades Autónomas y Federaciones Territoriales en sus competiciones.

## **1-. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO**

El fútbol sala es un deporte practicado por dos equipos.

El objetivo del juego es introducir el balón en la portería defendida por el equipo contrario e impedir que el oponente haga lo mismo.

Para conseguir el objetivo los jugadores se pueden valer de cualquier parte del cuerpo excepto los brazos y manos.

En fútbol sala un equipo que consigue introducir el balón en la portería adversaria tiene un gol. Al final del partido vence el equipo que más goles haya conseguido.

## **2-. ÁMBITO DE APLICACIÓN. PARTICIPANTES.**

El presente Reglamento será de aplicación para los **XXXVI Jocs Municipals de Gandia.**

Los participantes en este deporte se agruparán en función de las siguientes categorías:

### **Categorías**

Benjamín	➔	Nacidos/as 2009 / 2008
Alevín	➔	Nacidos/as 2007 / 2006
Infantil	➔	Nacidos/as 2005 / 2004

## XXXVI JOCS MUNICIPALS DE GANDIA

Cadete → Nacidos/as 2003 / 2002

### **Composición de los equipos**

Cada equipo por centro o entidad deberá incluir en la Hoja de Composición de equipo un mínimo de 8 jugadores. Se establece número máximo de inscritos por equipo a 20.

Los equipos deberán estar compuestos antes de los partidos con un mínimo de 5 jugadores, durante el partido y al finalizar deberán de ser 5 jugadores en el campo. En caso contrario el equipo que incumpla la norma perderá el partido.

Los partidos se jugaran si un equipo tiene menos de 5 jugadores, pero el equipo que incumple la norma de 5 jugadores en el campo tendrá el partido perdido.

En TODAS LAS CATEGORIAS DE FUTBOL SALA se podrán inscribir un máximo de 2 jugadores por equipo con licencia federativa en fútbol para la temporada 2017-2018. Deberá quedar constancia en la OFICINA DELS JOCS ESPORTIUS de los 2 jugadores. En caso de colocar más jugadores federados se considera alineación indebida, en todos los partidos que se alineen más de 2 federados en un equipo.

### **Presentación a los partidos**

El partido lo disputarán dos equipos formados por un máximo de 5 jugadores cada uno, uno de los cuales jugará como guardameta.

Presentación mínima de los partidos para no ser sancionada es de 5 jugadores, solo puede estar en el acta los jugadores que estén en el campo para jugar.

Para que un equipo pueda iniciar un partido deberá tener presentes en el momento de iniciarse el mismo un número mínimo de 5 jugadores y un máximo de 12 jugadores por partido.

En el caso de que por cualquier circunstancia un equipo quedase reducido a menos de 5 jugadores (incluido el guardameta), durante el transcurso del partido, el árbitro decretará la pérdida de partido para el equipo que lo incumpla.

### **Uniformidad**

Los jugadores no utilizarán ningún equipamiento ni llevarán ningún objeto que sea peligroso para ellos mismos o los jugadores, y que así sea considerado por el árbitro para la práctica de este deporte.

El equipamiento básico obligatorio de un jugador será:

- Camiseta de manga corta o larga con los colores del equipo.
- Pantalones cortos o largos siempre deportivos.
- Calzado, siendo su uso obligatorio. El único tipo permitido será zapatillas de lona o cuero blando con suela de goma u otro material similar.

Los guardametas utilizarán colores que lo diferencien del resto de jugadores.

### **Sanciones**

*Los jugadores deberán presentarse en la superficie de juego debidamente equipados. El árbitro ordenará al jugador que no cumpla esta norma abandonar la superficie de juego para que ponga su equipamiento en orden o lo complete con la pieza faltante.*

## **3-. EL CAMPO DE JUEGO. MATERIALES Y ÚTILES**

### **La superficie de juego**

Las instalaciones en las que se desarrollarán los partidos se ajustarán en la medida de lo posible a las siguientes características:

### **El campo de juego. Dimensiones. Características.**

La superficie de juego será rectangular y su longitud será siempre mayor que su anchura.

Longitud: 40m.

Anchura: 20m.

La superficie de juego se marcará, con líneas. Dichas líneas pertenecerán a las zonas que demarcan.

Las dos líneas de marcación más largas se denominan líneas de banda, las dos más cortas se llaman líneas de meta.

La superficie estará dividida en dos mitades por una línea media denominada línea de medio campo.

## XXXVI JOCS MUNICIPALS DE GANDIA

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 metros.

El área de penalti estará delimitada por tres líneas. Una línea recta de 3 metros de longitud paralela a la línea de portería, trazada a una distancia de 6 metros de ésta. Las otras dos líneas serán las dos curvas resultantes del trazado de dos circunferencias de 6 metros de radio, con el centro en la base de cada uno de los postes de la portería, los cuales unirán los extremos de la anterior línea paralela a la línea de fondo.

Para el punto de penalti se dibujará una línea de 10 cm con un punto de 6 metros de distancia del punto medio de la línea entre los postes y equidistante de éstos.

El punto de doble penalti se dibujará a 10 metros de distancia del punto medio de la línea entre los postes y equidistante de éstos.

La zona de sustituciones es sobre la línea del lado donde están los bancos de suplentes, los dos al mismo lado. Es una línea de 40 cm. que se encuentra a una distancia de 5 metros de un lado y del otro de la línea de medio campo y deberán de salir y entrar los jugadores por ese espacio cuando se produzca una sustitución.

Las porterías se colocarán en el centro de cada línea de meta. Consistirán en dos postes verticales equidistantes de las esquinas y unido en la parte superior por un travesaño horizontal.

La distancia entre los postes será de 3 metros y la distancia del borde inferior del travesaño al suelo será de 2 metros.

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 80cm en su parte superior y de 100cm a nivel del suelo.

Los postes y el travesaño tendrán la misma anchura y espesor, 8 centímetros. Las líneas de meta tendrán la misma anchura que los postes y el travesaño.

## XXXVI JOCS MUNICIPALS DE GANDIA

Las redes 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 tubos encorvados o a cualquier otro soporte adecuado de aguante.

Las caras de los postes y travesaños estarán pintadas en dos colores alternativos, que se distingan claramente del suelo y del campo. En los dos ángulos superiores de unión de postes y travesaños, cada franja debe medir 28 cm. y ser del mismo color. El resto de las franjas serán de 20 cm.

La superficie de juego deberá ser lisa y libre de asperezas. La cancha de juego dispondrá en el sitio central de una de las líneas laterales de una mesa y silla para el árbitro-anotador.

A ambos lados de la mesa del árbitro anotador se ubicarán los banquillos de los equipos. Excepcionalmente se podrá autorizar una variación.

Será la organización quien dispondrá los campos de juego previa homologación de los mismos para la competición municipal.

### **El balón**

La organización proporcionará los balones a utilizar siendo:

Propiedades y medidas para los balones a utilizar en la Categoría Benjamín, Alevín, Infantil y Cadete.

- Será esférico.
- Será de cuero u otro material adecuado.
- Tendrá una circunferencia entre 61 y 64 centímetros..
- Tendrá un peso de entre 410 y 430 gramos al comienzo del partido.
- Tendrá una presión equivalente a 0.4-0.6 atmósferas (400-600 g/cm<sup>2</sup>) al nivel del mar.
- Dejándolo caer desde una altura de 2 metros, no deberá rebotar menos de 50cms ni más de 65 cms en el primer bote.

### ***Balón defectuoso***

- *Si el balón revienta o se daña durante un partido: se interrumpirá el juego.*
- *Se reanudará el juego por medio de balón a tierra, ejecutado con el nuevo balón y en el lugar donde se dañó.*
- *Si el balón revienta o se daña en un momento en que no está en juego (saque inicial, saque de meta, saque de esquina, tiro libre, tiro penal o saque de banda), el partido: se reanudará conforme a las Reglas.*
- *El balón no podrá remplazarse durante el partido sin la autorización del árbitro, aunque los capitanes respectivos de los equipos podrán proponer la sustitución de un balón defectuoso, resolviendo el árbitro al respecto.*

## **4- EL JUEGO**

### **Al iniciarse el partido**

Se lanzará una moneda y el equipo que gane el sorteo decidirá la dirección en la que atacará durante el primer tiempo del partido.

El otro equipo efectuará el saque de salida para iniciar el partido.

El equipo ganador del sorteo ejecutará el saque de salida para iniciar el segundo tiempo.

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

A una señal de un árbitro, el juego comenzará con un saque a balón parado, es decir, con un puntapié dado al balón colocado en el suelo, en el centro del terreno, en dirección al campo contrario.

### **Saque de salida**

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

Al comienzo del partido.

- Tras haber marcado un gol.
- Al comienzo del segundo tiempo del partido.
- Al comienzo de cada tiempo de la prórroga, dado el caso.



## XXXVI JOCS MUNICIPALS DE GANDIA

Se puede anotar un gol directamente de un saque de salida (inicio de cada período y reanudación después de obtener un gol).

### **Procedimiento**

- Todos los jugadores deben encontrarse en su propio campo.
- Los jugadores del equipo contrario a aquél que efectúa el saque de salida deberán encontrarse al menos a 3 metros del balón hasta que sea jugado (exterior del círculo de 3 metros de radio del centro del terreno antes de que el balón esté en juego).
- El balón estará inmóvil en el punto central.
- El árbitro dará la señal.
- El balón entrará en juego en el momento en que sea pateado y se mueva hacia delante.
- El ejecutor del saque no podrá tocar el balón por segunda vez antes que sea tocado por otro jugador.
- Después de que un equipo marque un gol, el equipo contrario efectuará el saque de salida.

### **Sanciones**

*En caso de infracción se repetirá el saque de salida, excepto si el jugador que hizo el saque volvió a jugar el balón antes de haber sido tocado o jugado por otro jugador. En este caso, se concederá al bando adversario un lanzamiento de banda en el lugar más próximo a la altura en que se cometió la falta.*

### **Interrupciones temporales**

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

### **Procedimiento**

El árbitro dejará caer el balón en el lugar donde se hallaba cuando se interrumpió el juego, excepto si el balón se encontraba en el interior del área de penal, en cuyo caso se dejará caer el balón en la línea del área penal, en el punto más cercano al lugar donde se encontraba el balón cuando se detuvo el juego.

El juego se reanuda cuando el balón toca el suelo.

### **Sanciones**

*Si el balón puesto en juego de esta manera traspasa una línea de banda o de meta antes de haber sido tocado por un jugador, el árbitro repetirá el balón al suelo. Ningún jugador podrá jugar el balón antes de que este haya tocado el suelo. Si no fuera así, el árbitro repetirá el saque.*

### **Balón en juego o fuera de juego.**

#### **Balón fuera de juego**

El balón estará fuera de juego si:

- Ha traspasado completamente una línea de banda o de meta, ya sea por tierra o por aire.
- El juego ha sido detenido por el árbitro.
- Golpea el techo (si se juega en superficies techadas el balón golpea el techo se reanuda el juego con un saque de banda que ejecutará el equipo adversario; el saque de banda se efectuará en el punto más cercano de la línea de banda al lugar donde tocó el techo).

#### **Balón en juego**

a) El balón estará en juego en todo momento desde el comienzo hasta el final del partido, incluso si:

- rebota en los postes o el travesaño y permanece en el terreno de juego.
- rebota en cualquiera de los árbitros situados dentro de la superficie de juego.
- mientras no se adopte una decisión debido a una supuesta infracción a las Reglas de Juego.

b) A estos efectos, las líneas pertenecen a las zonas que delimitan. Como consecuencia, las líneas de banda y meta forman parte del terreno de juego.

#### **El gol marcado**

Se marcará un gol si el balón traspasa 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

## XXXVI JOCS MUNICIPALS DE GANDIA

brazo por cualquier jugador del equipo atacante, incluido el portero y siempre que el equipo anotador no haya infringido previamente las Reglas del Juego.

### **Equipo ganador**

El equipo que haya marcado el mayor número de goles durante un partido será el ganador. Si ambos equipos marcan el mismo número de goles o no marcan ninguno, el partido terminará en empate.

### **Reglamentos de competición**

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

### **Saque de banda.**

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

No se podrá anotar un gol directamente de un saque de banda.

Se concederá un saque de banda:

Cuando el balón atraviere enteramente las líneas laterales, sea por el suelo o por el aire, su retorno a la cancha se hará mediante un lanzamiento con el pie desde el lugar exacto donde salió el balón, en cualquier dirección y por un jugador del equipo contrario a aquel que lo tocó por última vez.

### **Posición del balón y los jugadores. Procedimiento.**

#### **El balón:**

Deberá permanecer inmóvil sobre la línea de banda, se jugará con el pie hacia el interior de la superficie de juego en cualquier dirección.

#### **El jugador del saque:**

El jugador que ejecuta el lanzamiento deberá tener una parte de un pie sobre la línea de banda o en el exterior de la superficie de juego en el momento de efectuar el saque.

#### **Los jugadores defensores:**

Se colocarán a una distancia mínima de 5 metros del punto donde se efectúa el saque de banda

Procedimiento:

## XXXVI JOCS MUNICIPALS DE GANDIA

- El jugador que efectúa el saque deberá hacerlo en los 4 segundos posteriores a recibir el balón.
- El jugador que efectúa el saque de banda no podrá volver a jugar el balón hasta que el esférico no haya tocado a otro jugador.
- El balón estará en juego tan pronto haya entrado en el terreno de juego.

### **Sanciones**

a) *Se concederá un tiro libre indirecto al contrario si:*

- *El jugador que efectúa el saque de banda toca el balón por segunda vez antes de que éste haya tocado a otro jugador. El libre indirecto se lanzara desde el lugar donde se cometió la infracción.*

b) *un jugador del equipo contrario efectuara el saque de banda si:*

- *El saque de banda se efectúa incorrectamente.*
- *El saque de banda se efectúa desde una posición que no corresponde al lugar donde el balón salió de la superficie de juego.*
- *El saque de banda no se efectúa en los 4 segundos después de que el balón esté en disposición de realizar el saque.*

c) *Si el lanzamiento de banda es efectuado contra la portería contraria y el balón penetra en la misma sin haberlo tocado nadie, se lanzará un saque de meta.*

d) *Si el lanzamiento de banda es efectuado contra la portería contraria y el balón entra a gol después de haberlo tocado sólo el portero, se efectuará un lanzamiento de esquina contra el equipo defensor desde el lugar más cercano a donde entró el balón a gol.*

e) *Si el lanzamiento de banda es efectuado contra la portería propia y el balón entra sin haberlo tocado nadie, se efectuará un lanzamiento de esquina desde el lugar más cercano a donde penetró el balón en la portería.*

f) *Si se lanza un saque de banda contra la portería propia y el balón es tocado por cualquier jugador, incluido el portero, antes de entrar a gol, será válido el tanto.*

### **El saque de esquina**

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

Se podrá anotar un gol directamente de un saque de esquina, pero solamente contra el equipo contrario.

### **Concesión del saque de esquina**

Cuando el balón traspase enteramente la línea de fondo, excluida la parte comprendida entre los postes de meta y el travesaño y en las condiciones en que legalmente es conquistado un tanto, por el suelo o por alto después de haber sido tocado o chutado por última vez por un jugador del equipo defensor, será marcado un lanzamiento de esquina.

### **Procedimiento**

- El balón se colocará en el ángulo de la esquina más cercano.
- Los adversarios deberán permanecer a 5 metros del balón hasta que esté en juego
- El balón será jugado con el pie por un jugador del equipo atacante
- El balón esta en juego en el momento en que sea jugado y se ponga en movimiento.
- El ejecutor del saque no podrá tocar el balón por segunda vez hasta que no haya tocado a otro jugador

### **Sanciones**

- a) Se conceda un tiro libre indirecto al equipo contrario si, el jugador que efectúa el saque toca el balón por segunda vez antes de que éste haya tocado a otro jugador.*
- b) Si el saque de esquina no es ejecutado dentro de un tiempo de 4 segundos, una vez que el ejecutante ha tomado posesión del balón, será un tiro libre indirecto se efectuará desde el cuadrante de esquina.*

### **El saque de meta**

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

No se podrá anotar un gol directamente de un saque de meta.

## XXXVI JOCS MUNICIPALS DE GANDIA

El saque de meta se podrá traspasar el medio campo.

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 no se ha marcado un gol.

### **Procedimiento**

- a) Al saque de meta el balón será lanzado con la mano desde cualquier punto del área de penalti por el guardameta del equipo defensor.
- b) Los adversarios deberán permanecer fuera del área de meta hasta que el balón esté en juego.
- c) El portero no podrá volver a tocar el balón por segunda vez hasta que el balón sea tocado por un adversario o haya cruzado la línea de medio campo.
- d) El balón estará en juego cuando haya sido lanzado directamente fuera del área de penal; de esta manera, se considerará correcto el saque de meta.

### **Sanciones**

- a) *Si el balón no es lanzado directamente fuera de área penal, se repetirá el saque de meta.*
- b) *Si una vez que el balón esta en juego, el guardameta toca por segundo vez el balón antes de que éste haya sido tocado por un adversario o haya cruzado la línea de medio campo, se conceda un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzara desde el lugar donde se cometió la infracción.*
- c) *Si el saque no se ejecuta en 4 segundos después de que el balón esté en posesión del guardameta, se concederá un tiro libre indirecto al contrario, que se lanzará en la línea del área de penal, en el punto más cercano al lugar donde se cometió la infracción.*
- d) *Si un guardameta efectúa un saque de meta con el pie, advertirá al guardameta y le ordenarán que ejecute el saque de meta con la mano.*

**Situaciones especiales del portero**

- a) El portero coge el balón con la mano chutado por un contrario dentro de su meta (siempre que no sea saque de meta), deberá dejarlo en el suelo, tanto en bote como rodando, para poder jugar con el pie, aunque pase medio campo al chutar.
- b) El portero en el área de meta puede jugar con el pie si el balón esta en juego y lo recibe de un contrario o de un compañero mientras no sea cesión, tiene 4 segundos.
- c) Será sanción con falta al borde del área, las cesiones al portero que sean cogidas con la mano, no viniendo del contrario o de un compañero suyo con la cabeza o el pecho.

**Faltas e infracciones**

**Faltas técnicas**

Se considerarán faltas técnicas:

- a) Dar o intentar dar una patada a un adversario.
- b) Poner una zancadilla a un contrario, hacerlo caer o intentarlo, sea por medio de la pierna o agachándose delante o detrás de él.
- c) Saltar o tirarse sobre un adversario.
- d) Cargar violentamente o de forma peligrosa a un adversario.
- e) Cargar por detrás a un adversario que no hace obstrucción.
- f) Golpear o intentar golpear a un contrario o escupirlo.
- g) Sujetar a un contrario o impedirle la acción.
- h) Empujar a un contrario con las manos o los brazos.
- i) Cargar a un contrario con el hombro sin disputa de balón.

## XXXVI JOCS MUNICIPALS DE GANDIA

- j) Jugar el balón, es decir, llevarlo, golpearlo o lanzarlo con la mano o el brazo separados del cuerpo, o intencionadamente con el brazo o mano pegado al cuerpo, excepto cuando lo efectúe el guardameta dentro de su propia área de penalti.

### **Sanciones**

- a) *Se castigará con tiro libre y falta acumulativa, concedido al equipo contrario en el lugar donde fue cometida la infracción, excepto si se aplica la ley de la ventaja, en cuyo caso también se anotará la correspondiente falta acumulativa cuando termine la jugada. Si se estimase peligrosidad o voluntariedad, llevará implícita la tarjeta amarilla o azul.*
- b) *Si fuera un jugador del equipo defensor quien cometiera un de estas diez faltas dentro de su área de defensa de 6 metros será castigado con penalti.*

También se considerarán faltas técnicas:

- k) Jugar de forma estimada peligrosa por los árbitros, por ejemplo, intentar quitar el balón de las manos al portero contrario; plantillazo, levantar el pie a la altura del busto, etc.
- l) Obstruir intencionadamente a un contrario, sin jugar el balón, esto es correr entre el mismo y el balón.
- m) Levantar los pies para chutar hacia atrás (chilena) o chutar el balón sin intención de jugarlo, alcanzando a un contrario o amenazando alcanzarle peligrosamente.
- n) Cargar al portero, salvo que éste se encuentre fuera de su área.

### **Sanciones**

- a) *Se castigará con tiro libre y falta acumulativa, concedido al equipo contrario en el lugar donde fue cometida la infracción, excepto si se aplica la ley de la ventaja, en cuyo caso, también se anotará la correspondiente falta acumulativa cuando termine la jugada. Si se estimase peligrosidad o voluntariedad, llevará implícita la tarjeta amarilla o azul.*



## XXXVI JOCS MUNICIPALS DE GANDIA

- b) *Si la infracción se comete dentro del área, deberá ejecutarse la falta sobre la línea de 6 metros, en el punto de esta línea más cercano al lugar donde ocurrió la infracción.*

### **Faltas personales**

Se considerarán falta personales cometidas por los jugadores:

- a) Obstruir una jugada prendiendo o sujetando el balón con los pies, o evitando e impidiendo con su cuerpo el movimiento del balón, a excepción del guardameta cuando esté caído en el suelo dentro de su área. Pisar o retener el balón cualquier jugador por tiempo superior a 4 segundos.
- b) Tocar el balón al ejecutar un lanzamiento lateral, de esquina, de tiro libre, doble penalti o penalti, antes que otro jugador lo haga.
- c) Demorar más de 4 segundos para reponer el balón en juego en la ejecución de un tiro libre, doble penalti, penalti, saque de banda, saque de esquina o saque de meta.
- d) Tocar el balón estando en juego un jugador que no está debidamente equipo.
- e) Permanecer el balón más de cuatro segundos dentro del área de meta propia, estando en juego el mismo.
- f) En el lanzamiento de penalti, doble penalti o tiro sin barrera tocar el balón un compañero del ejecutor antes que sea rechazado por el portero o la portería, o que el balón se detenga antes de penetrar en el área, o que el lanzamiento no sea ejecutado hacia portería.
- g) Recibir el portero el balón en su propia cancha cedido voluntariamente por un compañero si no viene directamente del saque de banda, falta o corner, o del compañero que recupere o controle el balón en posesión de un contrario.
- h) Retener el portero el balón más de 4 segundos dentro de su propia cancha, en campo contrario estará considerado como un jugador más sin límite de tiempo de posesión del balón.

### **Sanciones**

- a) *Todas estas infracciones serán castigadas con el cambio de posesión del balón al equipo contrario, que lo repondrá en juego mediante un saque de banda o tiro indirecto, desde el punto más cercano donde ocurrió la infracción. Además, el apartado "h" llevará implícita la anotación como falta acumulativa.*

### **Faltas disciplinarias**

Son infracciones consideradas como faltas de disciplina:

### **Jugadores**

- 1) En la sustitución, entrar en el terreno de antes de que salga el jugador sustituido o incorporarse al juego por un lugar indebida.
- 2) Demostrar con palabras o actos, su disconformidad con las decisiones del árbitro.
- 3) Infringir de forma persistente, las Reglas del Juego.
- 4) Ser culpable de conducta incorrecta.
- 5) Cambiar su número de camiseta sin avisar al juez de mesa o a los árbitros.
- 6) Dirigirse a los árbitros o juez de mesa. Sólo podrá dirigirse a éstos el Capitán de forma correcta y respetuosa.
- 7) Demorarse más de cuatro segundos en los saques que se efectúen desde el centro del terreno de juego.
- 8) Una vez interrumpido el juego sólo podrán tocar el balón los componentes del equipo que tienen que reanudar el partido bajo las indicaciones arbitrales.

### **Técnicos y entrenadores**

- 1) Entrar en la cancha de juego para dar instrucciones a sus jugadores o socorrerles en caso de accidentes, sin la autorización arbitral. La facultad de los técnicos y entrenadores para dar instrucciones a sus jugadores, no les autoriza a ingresar en la cancha de juego pero sí a permanecer de pie y con movilidad en la

## XXXVI JOCS MUNICIPALS DE GANDIA

zona autorizada al efecto, siempre que no impidan la visión del cronometrador.

- 2) Dirigirse impetuosamente a los árbitros, juez de mesa, adversarios o público. Sólo podrá dirigirse a los árbitros el Entrenador, de forma correcta y respetuosa.

### **Sanciones**

- a) *Las infracciones consideradas como faltas de disciplina, serán castigadas con falta acumulativa al equipo y tarjeta de amonestación al jugador, técnico o entrenador, y en caso de ser reincidente, será decretada su descalificación definitiva del partido.*
- b) *Si el partido fuera detenido para aplicar la sanción de amonestación, descalificación o expulsión, será reiniciado con un bote neutral en el lugar más cercano donde se encontraba el balón en el momento de la suspensión, excepto si fuera dentro del área, ocasión en que habrá que realizarlo fuera de la misma y en el lugar más cercano.*
- c) *La interrupción del partido nunca deberá beneficiar al club infractor, debiendo permitir el árbitro la continuación de la jugada y, a su conclusión, aplicar las oportunas medidas disciplinarias.*
- d) *El jugador será objeto de descalificación del terreno de juego si, en opinión de los árbitros:*
  - *Es culpable de conducta violenta.*
  - *Es culpable de juego brusco grave.*
  - *Utiliza propósitos injuriosos o groseros.*
  - *Reacciona con acciones o palabras a alguna agresión sufrida.*
- e) *Si el partido fuera interrumpido por motivo de descalificación o expulsión de un jugador y si sus razones no caracterizan otra infracción capitulada en el texto propio de estas Reglas de Juego, el juego será reiniciado con la ejecución de un bote neutral en el lugar más cercano donde se encontraba el balón en el momento de la suspensión, excepto si fuera dentro del área, ocasión en que habrá que realizarlos sobre la línea de 6 metros y en el lugar más cercano.*

### **Componentes del banquillo**

- 1) Interrumpir el normal desarrollo del juego, con la finalidad de sacar provecho del lance.

### **Sanciones**

*Se castigará con falta acumulativa, lanzamiento de doble penalti contra el equipo infractor y tarjeta azul al infractor.*

- 2) Dirigirse a los árbitros, juez de mesa, adversarios o público. Sólo podrá dirigirse a los árbitros el Entrenador, de forma correcta y respetuosa.

### **Sanciones**

*Se castigará con falta acumulativa y tarjeta roja al infractor.*

### **Faltas acumulativas**

- 1) Serán consideradas como FALTAS ACUMULATIVAS, todas las faltas técnicas, y disciplinarias capituladas en la Regla XIV así como el apartado "h", regla XIV.

Todas las faltas acumulativas son de anotación obligatoria en el acta del partido para los equipos.

- 2) Las faltas técnicas se sancionarán con un tiro libre mediante el cual podrá directamente marcarse un gol, excepto si se aplica la ley de la ventaja. Las faltas personales serán sancionadas con saque de banda o tiro libre.
- 3) Cada uno de los equipos podrá, en cada uno de los períodos de juego, incurrir en 5 FALTAS ACUMULABLES con derecho a formación de barrera de jugadores.
- 4) Cuando se señale una falta sancionada con tiro libre con derecho a formación de barrera, el árbitro ordenará con el silbato la ejecución del mismo, si le fue solicitada la distancia y después de indicar la misma, disponiendo el jugador desde ese momento de cuatro segundos para sacar.
- 5) En la ejecución de un tiro libre, sin un jugador del equipo infractor no respetase la distancia de 5 metros hasta el balón antes de ser realizado el saque de dicha falta, los árbitros advertirán al infractor y

## XXXVI JOCS MUNICIPALS DE GANDIA

retrasarán la ejecución de dicha falta hasta que sea observada la regla.

Si persistiese la infracción los árbitros deberán amonestar al jugador con tarjeta amarilla y falta acumulativa al equipo, y en la reincidencia descalificarle definitivamente del partido.

- 6) En caso de ser concedido un tiro libre al cuadro defensor dentro de su propia área de meta, el portero no podrá recibir el balón en las manos. El balón deberá ser chutado más allá del área de meta, y si esta parte de la Regla no fuese cumplida el tiro será repetido, advirtiendo al infractor.
- 7) Cuando ocurra la 5 falta acumulativa de un equipo, el juez de mesa avisará a los árbitros y colocará sobre su mesa, en el lado que defiende el equipo infractor sin tener en cuenta la posición de los banquillos, una bandera o señal indicativa, debiendo notificar el árbitro o el cronometrador al equipo infractor de esta circunstancia.
- 8) A partir de la señalización de la sexta falta acumulativa del equipo, todas las faltas que se sancionan con tiro libre y que se produzcan a una distancia superior a 10 metros de la línea de fondo de la portería del infractor; excepto si se aplica la Ley de la Ventaja; se lanzarán desde la línea de doble penalti, sin barrera. En estos lanzamientos, a excepción del portero del equipo infractor, y el lanzador los jugadores, tanto atacantes como defensores, permanecerán en la superficie de juego, detrás de una línea imaginaria alineada con el balón, paralela a la línea de meta y fuera del área de penal, a una distancia de 5 metros del balón y no podrán obstaculizar al jugador que ejerza el tiro libre, debiendo permanecer fuera de la zona de carrera del mismo. Ningún jugador podrá cruzar dicha línea imaginaria hasta que el balón sea pateado y entre en movimiento. El lanzamiento deberá consistir en todo caso con un tiro hacia la portería del equipo infractor con intención de conseguir gol, sin que ningún otro jugador pueda tocar el balón antes de que éste hubiese sido tocado por el portero o rechazado por la portería.
- 9) Si las faltas se produjeran a una distancia inferior a 10 metros, se reanudará el juego desde el punto en que se cometieron y todos serán sin barrera pudiendo optar cualquier jugador del equipo

## XXXVI JOCS MUNICIPALS DE GANDIA

lanzador por tirarla desde el punto donde se cometió la misma o desde el punto de doble penalti, y en este caso se deberá cumplir lo estipulado en el punto anterior, 8). En ambos casos, a excepción del portero del equipo infractor y el lanzador, los jugadores, tanto atacantes como defensores, permanecerán en la superficie de juego, detrás de una línea imaginaria alineada con el balón, paralela a la línea de meta y fuera del área de penal, a una distancia de 5 metros del balón y no podrán obstaculizar al jugador que ejerza el tiro libre, debiendo permanecer fuera de la zona de carrera del mismo. Ningún jugador podrá cruzar dicha línea imaginaria hasta que el balón sea pateado y entre en movimiento. El lanzamiento deberá consistir en todo caso con un tiro hacia la portería del equipo infractor con intención de conseguir un gol, sin que ningún otro jugador pueda tocar el balón, antes de que éste hubiese sido tocado por el portero o rechazado por la portería.

- 10) En los lanzamientos de doble penalti y tiro sin barrera, el portero deberá estar situado a una distancia no inferior a 5 metros del balón y siempre dentro de su área.
- 11) El ejecutor del tiro de doble penalti deberá ser debidamente identificado.
- 12) Las faltas acumulativas se anotarán y ejecutarán por el orden cronológico que se produzcan.

### **Sanciones**

- a) *Todo jugador, atacante o defensor, que penetre en la zona del terreno de juego denominada como zona imaginaria de doble penalti (o zona imaginaria de tiro libre sin barrera) o cualquier jugador defensor que invada la zona de carrera del ejecutor, desde el pitido del árbitro hasta que el balón sea puesto en juego, será advertido mostrándole la tarjeta amarilla y falta acumulativa al equipo.*
- b) *Si el jugador infractor fuese un defensor y del resultado del tiro se diera gol, éste será válido por aplicación de la ley de la ventaja y se mostrará tarjeta amarilla al jugador defensor interviniente y falta acumulativa al equipo.*

## XXXVI JOCS MUNICIPALS DE GANDIA

- c) *Si el jugador infractor fuese un atacante y del resultado del tiro se diese gol, éste será invalidado, se mostrará tarjeta amarilla a este jugador interviniente, falta acumulativa al equipo, y sacándose de meta.*
- d) *En el lanzamiento de doble penalti, todo jugador defensor, que penetre en la zona de doble penalti desde el pitido del árbitro hasta que el balón sea puesto en juego, será advertido mostrándole la tarjeta amarilla y falta acumulativa al equipo.*

### **Penalti**

Se concederá un tiro de penalti contra el equipo que comete una de las faltas sancionables con un tiro libre directo dentro de su propia área de penal mientras el balón está en juego.

Se podrá marcar un gol directamente de un tiro de penalti.

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

### **Posición del balón y de los jugadores**

#### **El balón**

Se colocará en el punto de penalti.

#### **El ejecutor del tiro de penalti**

Deberá ser debidamente identificado.

#### **El guardameta defensor**

Deberá permanecer sobre su propia línea e meta, pudiendo desplazarse a través de ella (movimiento lateral) hasta que el balón esté en juego.

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

- En la superficie de juego.
- Fuera del área de penal.
- Detrás del punto de penal.
- A 5 metros del punto de penalti en una línea imaginaria paralela a la línea de fondo.

## XXXVI JOCS MUNICIPALS DE GANDIA

### **Procedimiento**

- El ejecutor del tiro de penalti, golpeará el balón hacia adelante.
- No volverá a jugar el balón hasta que el esférico haya tocado a otro jugador.
- El balón estará en juego en el momento en que es golpeado y se pone en movimiento.
- Cuando se ejecuta un tiro de penalti durante el curso normal del partido o durante una prolongación del primer o segundo período, se concederá un gol si el balón, antes de pasar entre los postes y bajo el travesaño:

Toca uno o ambos postes, o el travesaño, o al guardameta.

### **Sanciones**

a) *Si un jugador del equipo defensor infringe esta Regla de Juego:*

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

b) *Si un jugador del equipo que ejecuta el tiro infringe esta Regla de Juego:*

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

c) *Si el ejecutor del tiro infringe esta Regla de Juego después de que el balón esté en juego:*

- *Se concederá un tiro libre a favor del equipo contrario, que se lanzará desde el lugar más próximo a donde se cometió la falta.*

### **Procedimiento de sustitución**

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

Para efectuar una sustitución deberá ser avisado el juez de mesa.

Una sustitución puede realizarse siempre esté o no el balón en juego, si se observan las siguientes disposiciones: el jugador que sale



## XXXVI JOCS MUNICIPALS DE GANDIA

de la superficie de juego lo debe hacer por la línea de banda en la zona de sustituciones de su propio equipo.

El jugador que entra en la superficie de juego debe hacerlo por la misma línea de banda en la zona de sustituciones y únicamente cuando el jugador que sale traspase completamente la línea de banda.

Un sustituto se somete a la autoridad y jurisdicción de los árbitros, sea o no llamado a participar en el encuentro.

La sustitución se completa cuando el sustituto entra en la superficie de juego, momento en el que se convierte en jugador, mientras que el jugador a quien reemplaza deja de serlo.

Las sustituciones serán volantes, sin necesidad de parar el juego, incluida la del portero.

El guardameta únicamente podrá cambiar su puesto por otro jugador inscrito en el acta y que se incorpore debidamente equipado según las Reglas de Juego (Regla IV, apartado 4º).

### **Duración de un partido**

#### **Períodos de juego**

El tiempo de duración de un partido es de 40 min. para todas las categorías, dividido en dos tiempos de 20 min.

La duración de cualquiera de los períodos deberá ser prorrogada para permitir la ejecución de una penalidad máxima, doble penalti o tiro libre sin barrera, una vez agotado el tiempo reglamentario.

#### **Tiempo muerto**

Los equipos tienen derecho a solicitar un minuto de tiempo muerto en cada uno de los períodos. Se deberán respetar las siguientes disposiciones:

## XXXVI JOCS MUNICIPALS DE GANDIA

- Los entrenadores y delegados acreditados de los equipos están autorizados a solicitar un minuto de tiempo muerto al cronometrador.
- El minuto de tiempo muerto se concederá únicamente cuando el equipo solicitante esté en posesión de balón.
- El árbitro concederá el tiempo muerto cuando el balón esté fuera de juego.
- 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 no habrá tiempos muertos en las prórrogas.
- Los órganos competentes podrán variar la duración de los partidos y del descanso de los mismos, con carácter excepcional.

### **Intervalo de medio tiempo**

El intervalo entre los dos períodos será de 5'.

### **Sanciones aplicables al mostrarse tarjetas**

**Amarilla:** Amonestación. Dos Amarillas equivalen a una roja

**Roja:** Expulsión del jugador. Se permite la entrada de otro compañero a los 2 minutos. El equipo juega en inferioridad durante esos 2 minutos o un gol encontra.

## **5-. CONSIDERACIONES ARBITRALES**

### **La autoridad de los árbitros**

Cada partido será controlado por un árbitro que tendrá la autoridad total para hacer cumplir las Reglas del Juego desde el momento en que entran en el recinto deportivo donde se encuentra la superficie de juego hasta que la abandonan.

### **Decisiones de los árbitros**

Las decisiones de los árbitros sobre hechos relacionados con el juego son definitivas, en tanto se refiere al resultado del partido.

Durante el partido su facultad de sancionar se extenderá a las infracciones cometidas durante la suspensión temporal del partido y cuando el balón esté fuera de juego.

**Derechos y obligaciones del árbitro**

- a) Aplicará y hará cumplir las Reglas de Juego.
- b) Permitirá que el juego continúe y se abstendrá de castigar si el equipo contra el cual se ha cometido una infracción se beneficia de una ventaja y sancionará la infracción cometida inicialmente si la ventaja prevista no es tal.
- c) Tomarán nota e informarán a las autoridades competentes de todos los incidentes ocurridos antes, durante y después del partido, y de las medidas disciplinarias tomadas contra jugadores, técnicos y auxiliares de equipo.
- d) Tendrán poder discrecional para interrumpir, suspender o finalizar el partido en caso de infracción a la reglas de Juego o por cualquier tipo de interferencia externa (elementos, intervención de espectadores, etc.)
- e) Desde el momento que penetren al terreno de juego, amonestará a todo jugador que observe conducta incorrecta y, si reincide, lo descalificarán. En tal caso, comunicarán el nombre del culpable al organismo competente, en la forma y plazo estipulado en los reglamentos bajo cuya jurisdicción se celebra el partido.
- f) No permitirán que personas no autorizadas entren en el terreno de juego.
- g) Interrumpirán el juego si estiman que algún jugador ha sufrido una lesión de importancia, permitiendo su asistencia sanitaria si dicho jugador lo estima necesario, debiendo ésta realizarse fuera de la cancha de juego. En este supuesto, el jugador deberá ser sustituido por otro jugador suplente, pudiendo reintegrarse al partido cuando el balón haya dejado de estar en juego nuevamente. Si no fuera necesario asistir al jugador por no estimarlo preciso este último, el juego podrá reanudarse o seguir. En caso de lesiones sangrantes el jugador deberá abandonar obligatoriamente el terreno de juego para ser atendido. De igual forma se procederá en el caso de los guardametas.

## XXXVI JOCS MUNICIPALS DE GANDIA

- h) Tomará medidas disciplinarias contra jugadores que cometan faltas merecedoras de amonestación o expulsión.
- i) Descalificarán del terreno de juego a todo jugador que en su opinión sea culpable de conducta violenta, juego brusco grave o si emplea actos injuriosos o groseros.
- j) Descalificarán igualmente, sin previa advertencia, al jugador, técnico, entrenador o cualquier otra persona que intervenga en el partido que mantengan actitudes atentatorias a la moral o antideportivas.
- k) Cuando marque una falta, designarán la infracción ordenando en cada caso de faltas acumulativas los respectivos registros en el acta por el juez de mesa.
- l) indicarán la reanudación del juego después de señalar penalti, doble penalti, falta sancionada con tarjeta, la 5ª falta acumulativa, saque inicial, gol o hayan tenido que hacer alguna indicación al juez de mesa.
- m) Se asegurará de que los balones utilizados correspondan a las exigencias de la Regla 2.

Los deberes y las funciones de los jueces de mesa y los cronometradores serán asumidas por el árbitro, deberá hacerse cargo de las siguientes funciones:

- a) Anotar en el acta del encuentro el número de camiseta y el nombre y apellidos de los jugadores participantes, las faltas acumulativas, los goles conseguidos legalmente...
- b) Llevará un registro de las primeras cinco faltas de cada equipo, señaladas por los árbitros en cada período y colocará una señal visible sobre la mesa del cronometrador para informar de dicha circunstancia.
- c) Llevará un registro de las interrupciones del juego y las razones de las mismas.

## XXXVI JOCS MUNICIPALS DE GANDIA

- d) Anotará los números de los jugadores que marcaron los goles.
- e) Tomará nota de los números y nombres de los jugadores que hayan sido amonestados, descalificados o expulsados.
- f) Proporcionará cualquier otra información importante para el juego.
- g) Medir el tiempo de juego por medio de un cronómetro. Controlará que el partido tenga la duración estipulada y para ello:
  - Pondrá en marcha el cronómetro después del saque de salida.
  - El partido se jugará a tiempo corrido, excepto en los siguientes casos en que se parará:
    - Tiempo muerto
    - Problemas con el balón
    - Lesión de algún jugador
    - Otras que considere el árbitro como acciones que pueden producir una pérdida de tiempo excesiva.
- h) Revisar las fichas o documentos de todos los participantes en el juego para la supervisión de los árbitros.

### **6-. CONSIDERACIÓN FINAL**

Ante cualquier aspecto no contemplado en el presente Reglamento será la organización quién aporte la solución que considere más adecuada para cada caso.