



INTERNATIONAL
B L I N D
S P O R T S
F E D E R A T I O N



FEDERACIÓN INTERNACIONAL DE DEPORTES PARA CIEGOS

REGLAS DE JUEGO DE FUTSAL

2017-2021

CATEGORÍA

B1

Subcomité de Futsal de IBSA (International Blind Sports Federation)

PRESIDENTE

Ulrich Pfisterer (Alemania)
Email: football.chair@ibsasport.org

Frederick Assor (Ghana)

Jonathan Pugh (Reino Unido)

MIEMBROS

Representante de los deportistas
Alexander Fangmann (Alemania)
Email: football.athletesrep@ibsasport.org

Eigo Matsuzaki (Japón)

COORDINADOR ARBITRAL

Elias Mastoras (Grecia)
football.referees@ibsasport.org

Toussaint Akpweh (Francia)

Mariano Travaglino (Argentina)
Asesor Arbitral

Jeff Davies (Reino Unido)

Domingo Latela (Argentina)

Mario Sergio Fontes (Brasil)

En caso de que exista alguna discrepancia sobre la interpretación de las Reglas de Juego del Futsal, el texto inglés hará fe.

Las modificaciones a las reglas del juego están marcadas con el siguiente símbolo (asterisco): *

Enero 2017

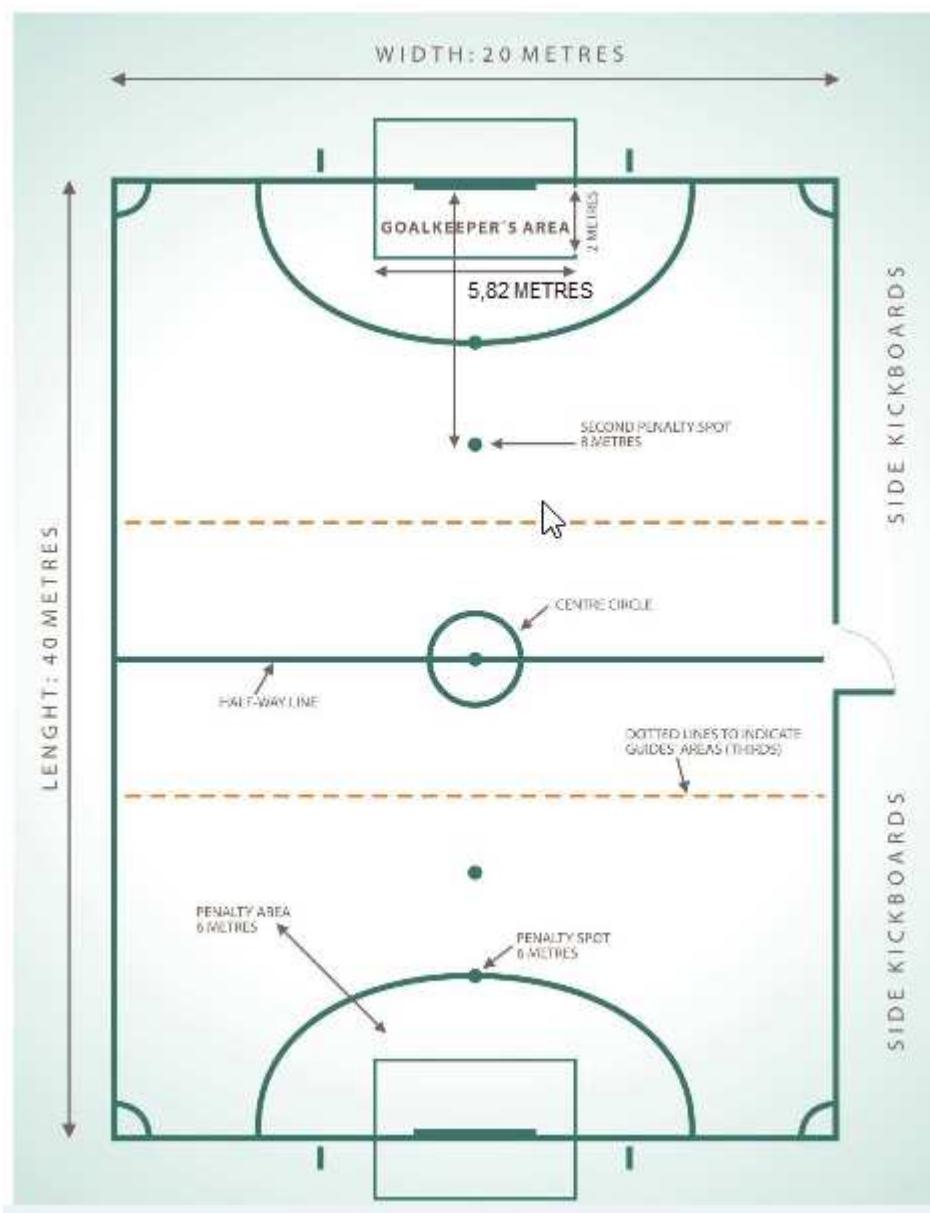
ÍNDICE

CATEGORÍA B1 – REGLAS DE JUEGO

Regla	Página
1 El Terreno de Juego	4
2 El Balón	8
3 El Número de Jugadores	9
4 El Equipamiento de los Jugadores	12
5 El Árbitro	14
6 El Segundo Árbitro	16
7 El Cronometrador, el Tercer Árbitro y la Megafonía	17
8 La Duración del Partido	19
9 El Inicio y la Reanudación de juego	20
10 El Balón en juego o fuera de juego	22
11 El Gol Marcado	23
12 Faltas y Conductas Antideportivas	24
13 Los tiros libres	28
14 Las Faltas Acumulativas	30
15 El Penalti	32
16 Saque de Banda	34
17 Saque de Meta	35
18 Saque de Esquina	37
Procedimiento para determinar el ganador de un partido	38
Reglas de la Competición	39
Anexo I-II Colocación parche ocular y Antifaz Protector	41
Preguntas frecuentes – Respuesta IBSA	43
SANCIONES EN COMPETICIONES POR FASES	48

1 EL TERRENO DE JUEGO

La superficie de juego y sus características se determinarán según el plano siguiente:



El terreno de juego será siempre descubierto para mejor acústica de los jugadores.

Para asegurar la competición, deberá haber disponible un segundo terreno de juego cubierto de similares características. Este se utilizará en caso de condiciones meteorológicas adversas (lluvia persistente, vientos fuertes, etc...). La superficie podrá ser también de madera, goma sintética o similar.

Este segundo terreno de juego deberá ser visado y aprobado por el Delegado Técnico de IBSA y el Comité organizador antes del inicio de la competición.

El Delegado Técnico de IBSA y el Comité Organizador se cerciorará de que la iluminación artificial del terreno de juego sea la adecuada para la disputa de partidos nocturnos.

DIMENSIONES

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

PARTIDOS INTERNACIONALES

- LONGITUD 40 metros
- ANCHURA 20 metros

MARCACION DEL TERRENO DE JUEGO

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

Las dos líneas laterales de juego se llamarán vallas laterales y quedarán configuradas con unas vallas a lo largo de todo el terreno de juego, más 1 metro hacia el exterior del mismo, estas vallas tendrán una oscilación de 1 m a 1,20 m de altura y una inclinación no mayor a 10º hacia el exterior.

Las dos líneas más cortas se llamarán líneas de meta.

Todas las líneas tendrán una anchura de 8 cm. La superficie estará dividida en dos mitades por una línea media, denominada línea de medio campo.

*El centro de la superficie estará indicado con un punto, situado en el centro de la línea de medio campo, alrededor del cual se trazará un círculo con un radio de 5 metros. **

MARCACION AREAS DE GUIA

La marcación de los tercios, se realizará de la siguiente manera:

A 12 metros de las líneas de meta, hacia el interior del campo de juego, se marcará una línea punteada paralela a las líneas de meta, de forma tal que la superficie del terreno de juego quede dividida en tres tercios, cada uno de ellos recibirá la siguiente denominación:

- 1 Tercio Defensivo;
- 2 Tercio Medio;
- 3 Tercio Atacante;

AREA DE PENALTI *

Desde la mitad de la línea de gol, tomamos como referencia un punto situado a 1,58 metros hacia el poste derecho. Se traza una línea imaginaria de 6 metros perpendicular a la línea de gol. Se traza un cuarto de círculo desde ese punto en dirección a la valla más cercana con un radio de 6 metros hasta que cruce con la línea de meta.

Desde la mitad de la línea de gol, tomamos como referencia un punto situado a 1,58 metros hacia el poste izquierdo. Se traza una línea imaginaria de 6 metros perpendicular a la línea de gol. Se traza un cuarto de círculo desde ese punto en dirección a la valla más cercana con un radio de 6 metros hasta que cruce con la línea de meta.

La parte superior de cada cuadrante se unirá mediante una línea de 3,16 metros, paralela a la línea de meta entre los postes.

El área comprendida entre estas líneas y la línea de gol es el área de penalti.

AREA DEL PORTERO *

A una distancia de 1 metro medida desde la parte exterior de cada uno de los postes de la portería en dirección a la valla más cercana, se traza una línea de 2 metros de longitud, perpendicular a la línea de meta hacia el interior del terreno de juego. *Se unen estas dos líneas por una línea de 5,82 metros de longitud, paralela a la línea de meta.*

PUNTO DE PENALTI

Se dibujará un punto a 6 metros de distancia del punto medio de la línea entre los postes y equidistantes de estos.

PUNTO DOBLE-PENALTI

Se dibujará un punto de doble-penalty a 8 metros de distancia del punto medio de la línea entre los postes y equidistantes de estos.

AREA DEL GUIA DETRAS DE LA PORTERIA *

A una distancia de 2,91 metros desde el centro de ambas porterías y en dirección hacia la valla más cercana, se marcarán dos líneas de 2 metros de longitud hacia el exterior del terreno de juego. Se unirán estas dos líneas con otra de 5,82 metros paralela a la línea de meta.

Este área permanecerá libre de obstáculos para permitir al guía realizar correctamente sus funciones.

CUADRANTE DE ESQUINA

El punto de encuentro entre la línea de meta y la valla se denominará cuadrante de esquina.

AREA TECNICA

Los banquillos estarán situados en el mismo lado, junto a la mesa del anotador y la puerta de sustituciones, elevados respecto a la superficie de juego para una mejor visibilidad. El banquillo estará situado en el tercio defensivo del equipo. Solo una persona por equipo podrá impartir instrucciones a los jugadores cuando el balón esté en juego en el tercio medio.

ZONA DE SUSTITUCIONES

Las sustituciones se podrán realizar por una puerta central situada frente a la mesa del cronometrador o por la línea de meta de su portería, en caso de no existir puerta central.

LAS METAS *

Las metas serán de color blanco y se colocarán en el centro de cada línea de meta.

Consistirán en dos postes verticales, equidistantes, de las esquinas y unidos en la parte superior por un travesaño horizontal.

La distancia (medida interior) entre los postes será de 3,66 metros y la distancia del borde inferior del travesaño al suelo será de 2,14 metros.

Los postes y el travesaño tendrán la misma anchura y espesor de 8 cm. Las líneas de meta tendrán la misma anchura que los postes y el travesaño. Las redes, que deberán ser de cáñamo, yute o nylon, se engancharán en la parte posterior de los postes y el travesaño, y la parte inferior estará sujetada a tubo encorvado o a cualquier otro soporte adecuado.

La profundidad de las metas, es decir del lado interno de ambos postes hacia el exterior de la superficie de juego, será de al menos 80 centímetros en la parte superior y de 1 metro a nivel del suelo.

SEGURIDAD

Se podrán utilizar metas portátiles, pero no deberán fijarse al suelo durante el desarrollo del partido.

Para la seguridad de los jugadores, la distancia mínima entre las líneas de meta y cualquier obstáculo será de 2 metros. Si no es posible, serán protegidos para garantizar la seguridad de los jugadores.

SUPERFICIE DE JUEGO

La superficie de juego será de cemento, hierba natural o sintética y deberá ser lisa, libre de asperezas y no abrasivas. Se deberá evitar el uso de alquitrán u hormigón.

2 EL BALON

PROPIEDADES Y MEDIDAS

El balón:

- Será esférico.
- Será de cuero u otro material adecuado.
- Tendrá una circunferencia mínima de 60 cm. y máxima de 62 cm.
- Tendrá un peso superior a 510 g e inferior a 540 g al comienzo del partido.
- Tendrá una presión equivalente a 0,4 – 0,6 atmósferas (400 – 600 g/cm²) a nivel del mar.
- El sistema de sonido será interno para permitir una trayectoria regular del balón de manera que cuando éste gire sobre sí mismo o en forma centrífuga, mantenga el sonido y la seguridad de los jugadores.

REEMPLAZO DE UN BALÓN DEFECTUOSO

Si el balón revienta o se daña durante un partido:

- Se interrumpirá el juego.
- Se reanudará el juego mediante un balón a tierra, ejecutado con un nuevo balón y en el lugar donde se dañó el primero.

Si el balón perdiera su sonido durante un partido:

- No es necesario detener el juego.
- El árbitro efectuará un pequeño bote a tierra a los efectos de reanudar el sonido.

Si el balón revienta, pierde el sonido o se daña en un momento en que no está en juego (saque inicial, saque de meta, saque de banda, saque de esquina, tiro libre, penalti o doble-penalti).

- El partido se reanudará conforme la regla.

El balón no podrá reemplazarse durante el partido sin la autorización del árbitro.

DECISIONES

Decisión 1

- En partidos de competición de IBSA y/o en partidos de competición bajo los auspicios de una federación afiliada a IBSA, los balones serán los oficiales de IBSA.

3 NUMERO DE JUGADORES

JUGADORES *

Un partido lo dispondrán dos equipos con un máximo de cuatro jugadores ciegos totales (categoría B1) y un portero, el cual puede ser vidente o deficiente visual (categoría B2 o B3). También participará un guía.

El número de representantes en un equipo será como máximo de quince personas, con las siguientes funciones: ocho jugadores, dos porteros, un guía, un entrenador, un asistente, un doctor y un fisioterapeuta.

*Si el equipo lo requiere, puede haber un traductor para el entrenador. Esta persona no forma parte del equipo en sí. **

PROCEDIMIENTO DE SUSTITUCIÓN *

En cualquier partido de una competición oficial bajo los auspicios de IBSA o una federación o una asociación nacional podrá haber sustitutos.

El número máximo permitido de sustitutos en un partido es de 4 jugadores y 1 portero.

En caso de lesión de ambos porteros, confirmado por el médico oficial del partido, cualquier representante del equipo puede actuar como portero, excepto un jugador B1. *En el caso de un equipo nacional, el oficial debe tener la nacionalidad del equipo para poder actuar como portero. **

*El número de sustituciones durante un partido está limitado a 6 en cada período por equipo. Durante el descanso, las sustituciones no afectan al cómputo del número de sustituciones permitidas. Un jugador que ha sido reemplazado podrá reincorporar en la superficie de juego sustituyendo a otro jugador. **

Una sustitución puede realizarse siempre que el balón no esté en juego y si se observan las siguientes disposiciones:

- Se detendrá el cronómetro.
- La sustitución debe ser anunciada por la megafonía, expresando el número del jugador que sale y el número del jugador que ingresa.
- El jugador sale de la superficie de juego por la puerta principal de sustituciones o por la zona de sustitución de su propio equipo.
- El jugador entra a la superficie de juego por la puerta principal de sustituciones o por la zona de sustitución y únicamente cuando el jugador que sale ha traspasado completamente la zona de sustitución y fue autorizado por el árbitro a ingresar.
- Un sustituto se somete a la autoridad y jurisdicción del árbitro sea o no llamado a participar en el encuentro.
- La sustitución se completa cuando el sustituto entra a la superficie de juego, momento en que se convierte en jugador, mientras que el jugador a quien reemplaza deja de serlo.

CONTRAVENCIONES / SANCIONES

Si, mientras el balón está en juego, un sustituto ingresa en el terreno de juego:

- Se interrumpirá el juego.
- El sustituto será amonestado con tarjeta amarilla y se le ordenará que abandone el terreno de juego.
- El juego se reanudará con un tiro libre indirecto a favor del equipo contrario en el lugar donde estuviera el balón en el momento que el juego fue parado.

DECISIONES

Decisión 1:

En caso de la ejecución de penalti o doble-penalti, el portero no podrá ser sustituido. Excepto en caso de lesión o contusión, comprobada por el árbitro y confirmada por el médico de la organización o médico o masajista de su equipo en caso de ausencia de éste.

El lanzado del penalti o doble-penalti debe estar en el terreno de juego antes de que la infracción fuera cometida. El equipo puede solicitar una sustitución, pero el jugador recién ingresado no puede ser el lanzador.

Decisión 2:

El jugador que acumule cinco faltas personales en el transcurso de un partido podrá ser sustituido inmediatamente, no podrá volver a participar en dicho encuentro pudiendo permanecer en el banco de sustitutos.

Decisión 3:

El jugador expulsado con tarjeta roja durante el transcurso del partido podrá ser sustituido (conforme la regla) no pudiendo permanecer en el banco de sustitutos.

Decisión 4:

Se requieren 5 jugadores (1 portero y 4 jugadores de campo) por equipo para poder iniciar un partido.

Decisión 5:

En caso de expulsión o lesión de varios jugadores, se suspenderá el partido si en la pista de juego quedan menos de 3 jugadores en uno o ambos equipos (incluido el portero).

Decisión 6:

Atribuciones del capitán:

Representar durante el partido a su equipo, además de ser 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 a través de un brazalete en uno de sus brazos.

En caso de abandonar el terreno de juego, no será necesario nombrar a un nuevo capitán que lo reemplace en sus funciones, salvo que el capitán se retire del recinto de juego o sea expulsado del encuentro.

Decisión 7:

Si un jugador solicita atención médica, deberá abandonar el terreno de juego.
Podrá ser reemplazado por un sustituto.

Decisión 8:

Un jugador que ingresa o reingresa al terreno de juego debe hacerlo siempre cuando el partido esté parado, desde su propia zona de sustitución y con la autorización de los árbitros.

4 EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

SEGURIDAD

Los jugadores no utilizarán ningún equipamiento ni llevarán ningún objeto que sea peligroso para ellos mismos o los demás jugadores (incluido cualquier tipo de joyas)

EQUIPAMIENTO BÁSICO

El equipamiento básico obligatorio de un jugador será:

- Un jersey o camiseta.
- Pantalón - si se usan pantalones térmicos, estos tendrán el mismo color principal de los pantalones.
- Medias.
- Canilleras/espinilleras.
- 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.

EQUIPAMIENTO PARA JUGADORES B1 *

Adicionalmente al equipamiento básico, deberán usar lo siguiente:

- *Parche ocular en ambos ojos. **
- *Antifaz de tela absorbente con protección acolchada en la zona frontal y parietal. El antifaz oficial será entregado por el Comité Organizador, y supervisado por el Delegado Técnico de IBSA. En todos los torneos organizados por IPC, Copa del Mundo IBSA, Campeonatos Continentales IBSA y Juegos IBSA, el antifaz será Targe, Goalfix o cualquier máscara aprobada en el futuro por el subcomité IF. **
- Cinta protectora en la cabeza (opcional, pero altamente recomendable).

JERSEY O CAMISETA

- Se usarán obligatoriamente camisetas con números en la espalda, debiendo tener cada jugador del mismo equipo números diferentes entre el uno y el quince (1-15).
- Será obligatorio el contraste entre el número y la camiseta.

En partidos internacionales el número de dorsal deberá figurar también en la parte delantera de la camiseta o el pantalón, aunque de menor tamaño.

CANILLERAS / ESPINILLERAS

- Deberán estar cubiertas completamente por las medias.
- Deberán ser de un material apropiado (goma, plástico o un material similar)
- Deberán proporcionar un grado razonable de protección.

GUARDAMETAS

- El guardameta podrá utilizar pantalones largos.
- Cada guardameta vestirá colores que lo diferencien de los demás jugadores y de los árbitros.

CONTRAVENCIONES / SANCIONES

En caso de cualquier contravención a la presente regla:

- El juego puede ser detenido o no.
- El jugador infractor, a instancia de los árbitros, abandonará el terreno de juego para corregir su equipación, a menos que ya lo haya corregido su equipo.
- Ningún jugador obligado a abandonar el terreno de juego podrá reingresar sin el permiso de los árbitros.
- Los árbitros revisarán el equipamiento del jugador antes de permitir su reingreso en el terreno de juego.
- El jugador solo podrá reingresar en el terreno de juego cuando el balón no esté en juego.

DECISIONES

Decisión 1:

El antifaz protector que, a criterio de los árbitros, ponga en riesgo la seguridad de los jugadores no estará permitido.

Decisión 2:

La cinta protectora de la cabeza es opcional, pero altamente recomendable para prevenir lesiones en la misma. Si el balón está en juego y una cinta cae al suelo, el juego no debe interrumpirse. Tan pronto como el balón esté fuera de juego, el árbitro se lo dará al jugador para que se lo coloque de nuevo.

5 ÁRBITRO

LA AUTORIDAD DEL ÁRBITRO

Cada partido será controlado por un árbitro, quien tendrá la autoridad total para hacer cumplir las reglas de juego en el partido para el que ha sido nombrado, desde el momento en que entra a la instalación donde se encuentra la superficie de juego hasta que la abandona.

DERECHOS Y OBLIGACIONES

El árbitro:

- Hará cumplir las reglas de juego.
- Permitirá que el juego continúe 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.
- Tomará nota e informará a las autoridades competentes de todos los incidentes ocurridos antes, durante y después del partido, y de las medidas disciplinarias tomadas contra jugadores, guías o funcionarios oficiales de los equipos.
- Actuará como cronometrador en caso de que este oficial no esté presente.
- Interrumpirá, suspenderá o finalizará el partido en caso de contravención a las reglas de juego o por cualquier tipo de interferencia externa.
- Tomará medidas disciplinarias contra jugadores, guías u oficiales de los equipos que cometan faltas merecedoras de amonestación o expulsión.
- No permitirá que personas no autorizadas entren en la superficie de juego.
- Interrumpirá el juego si juzga que algún jugador o guía ha sufrido una lesión de gravedad y ordenará trasladarlo fuera de la superficie de juego.
- Si juzga que está lesionado levemente, permitirá que el juego continúe hasta que el balón esté fuera de juego.
- Se asegurará que el balón utilizado corresponda a las exigencias de la Regla 2.
- Dará la señal para reanudar el juego después de cada detención.
- Asegurará el silencio en el recinto de juego, a través de la megafonía.
- Verbalizará o señalará de forma clara a la mesa del cronometrador las acciones que se suceden durante el desarrollo del juego.
- Controlará el equipamiento de los jugadores antes del inicio del partido, en las sustituciones, después de los tiempos muertos, al inicio del segundo periodo o cuando lo juzgue conveniente.
- Deberá estar atento a la colocación correcta de los antifaces y parches oculares durante todo el desarrollo del juego, pudiendo detener el partido una vez que el balón no esté en juego, para corregir la posición de los parches y del antifaz del jugador que considere oportuno, reclamando al médico de la competición la colocación de nuevos parches oculares y antifaz en caso de entenderlo necesario.
- Controlará el cumplimiento especificado en las áreas de Guía:

- 1 Tercio defensivo (portero)
- 2 Tercio medio (entrenador)
- 3 Tercio ofensivo (guía)

DECISIONES DEL ÁRBITRO *

Las decisiones del árbitro sobre hechos relacionados con el juego son definitivas.

DECISIONES

Decisión 1:

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

Decisión 2:

*El árbitro muestra la tarjeta a los jugadores, ambos árbitros toman nota de las tarjetas amarillas y rojas. **

6 ÁRBITROS ASISTENTES

SEGUNDO ÁRBITRO

DEBERES

Se designará un segundo árbitro, que se situará del lado opuesto al que controla el árbitro y tendrá permitido el uso de un silbato.

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

Controlará los 2 minutos tras la expulsión o expulsiones de jugadores, en caso de que el cronometrador no esté presente.

Controlará los minutos solicitados en los tiempos muertos, en caso de no contar con un cronometrador.

En caso de una intervención indebida o conducta incorrecta del segundo árbitro, el árbitro 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 IBSA.

DECISIONES

Decisión 1:

En partidos internacionales es obligatoria la presencia de un segundo árbitro.

TERCER ÁRBITRO *

El tercer árbitro:

- Sustituirá al árbitro o al segundo árbitro en caso de que uno de ellos no pueda continuar en el partido;
- Será el responsable de controlar las sustituciones durante el partido.
- Tiene autoridad para controlar la equipación de los sustitutos antes de que estos entren al terreno de juego; no permitirá la sustitución si no se cumplen las reglas de juego;
- Tiene autoridad para informar al árbitro o al segundo árbitro de cualquier conducta inapropiada por parte de los banquillos de los equipos.
- *Tomará nota de las tarjetas amarillas.* *

7. CRONOMETRADOR, ANOTADOR Y MEGAFONÍA

DEBERES

Serán designados un cronometrador, un anotador y un encargado de la megafonía. Estarán situados fuera del terreno de juego en la línea del centro del campo, a la misma distancia de ambos banquillos.

***CRONOMETRADOR:* ***

Estará equipado con un reloj cronómetro y el equipamiento necesario para indicar las faltas acumulativas, que será facilitado por la asociación o club bajo cuya jurisdicción se juegue el partido.

Controlará que el partido tenga la duración estipulada en la regla 8, y para ello:

- Pondrá en marcha el cronómetro:
 - Saque de salida
- Detendrá el cronómetro cuando los árbitros sancionen:
 - Tiro libre
 - Saque de banda
 - Saque de meta
 - Saque de esquina
 - Tiempo muerto de los árbitros
 - Tiempo muerto de los equipos
 - Lesión de un jugador
 - Sustituciones
 - Penalti o doble-penalti
 - Gol

Volverá a poner en marcha el cronómetro cuando los árbitros hagan sonar su silbato.

*Un partido debe siempre terminar cuando el balón esté en juego. **

- Controlará el minuto de los tiempos muertos de los equipos.
- Controlará los dos minutos de castigo cuando un jugador haya sido expulsado.
- Indicará el fin de la primera parte, el final del partido y de los tiempos muertos con un silbato o señal acústica diferente a las usadas por los árbitros.

***ANOTADOR:* ***

- Llevará un registro de los tiempos muertos solicitados por cada equipo, informará a los árbitros y a los equipos y dará permiso para los tiempos muertos cuando sea solicitado por el entrenador de cualquier equipo (Regla 8);
- *Llevará un registro de las 5 primeras faltas acumulativas cometidas por cada equipo, marcadas por los árbitros, en cada período del partido e indicará de manera visible en la mesa del cronometrador cuando uno de los equipos haya cometido la quinta falta acumulativa;*
- Llevará un registro de las 5 faltas personales cometidas por cada jugador durante el partido.
-

- Anotará el número de los jugadores que consigan gol;
- Llevará registro de los nombres y números de los jugadores, guías y oficiales de los equipos amonestados o expulsados.

MEGAFONÍA

- Estará situada encima de la mesa de cronometraje;
- Será utilizada siempre que el juego esté detenido e informará de todos los incidentes ocurridos durante el partido (faltas, sustituciones, tiempos muertos y otras situaciones que puedan ocurrir durante el partido, inclusive las sustituciones realizadas en los tiempos muertos o durante el descanso del partido);
- Será el medio para solicitar silencio al público según indicación del cuerpo arbitral.

En caso de intervención indebida del cronometrador, anotador o por el sistema de megafonía, el árbitro le eximirá de sus deberes, ordenará su reemplazo y presentará un informe a las autoridades pertinentes de acuerdo con la forma y plazos establecidos en el reglamento de competición de IBSA en este sentido.

DECISIONES

Decisión 1

En partidos internacionales es obligatoria la presencia de un cronometrador, de un anotador y de la megafonía.

8 LA DURACIÓN DEL PARTIDO

PERIODO DE JUEGO *

*El partido durará dos tiempos iguales de 20 minutos cada uno. **

El cronometraje lo hará un cronometrador, cuyas funciones están especificadas en la regla 7.

La duración de cada periodo deberá prolongarse para permitir la ejecución de un tiro penalti o doble-penalti.

TIEMPO MUERTO

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

- Los entrenadores de los equipos están autorizados a solicitar un minuto de tiempo muerto al cronometrador.
- El minuto de tiempo muerto se concederá únicamente cuando los equipos solicitantes estén en posesión del balón.
- El cronometrador concederá el tiempo muerto cuando el balón esté fuera de juego, utilizando un silbato o señal acústica diferente de las usadas por los árbitros.
- Durante el tiempo muerto, los jugadores deberán permanecer en el interior de la superficie de juego. En caso de querer recibir instrucciones de un oficial del equipo, solo podrán hacerlo al borde de la valla lateral a la altura del banco de sustitutos. No se permitirá que un oficial imparta instrucciones en la superficie de juego (con la excepción del guía, que tendrá permitido ingresar en el terreno de juego durante el tiempo muerto).
- Si un equipo no solicita el tiempo muerto que le corresponde en el primer periodo, seguirá disfrutando únicamente de un minuto de tiempo muerto en el segundo periodo.

INTERVALO DEL MEDIO TIEMPO

El intervalo entre los dos períodos no durará más de 10 minutos.

DECISIONES

Decisión 1:

En caso de no contar con la ayuda de un cronometrador, el entrenador podrá solicitar el tiempo muerto al árbitro.

Decision 2:

*Si la primera o segunda parte del partido comienza con retraso siendo responsables uno o ambos equipos, el entrenador o entrenadores responsables, serán amonestados con tarjeta amarilla.**

9 EL INICIO Y LA REANUDACIÓN DE JUEGO

INTRODUCCIÓN

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.

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

Los sustitutos y oficiales de los equipos se situarán del lado de la superficie de juego donde su equipo actúe de defensor.

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 comenzar el segundo tiempo del partido.
- Al comienzo de cada tiempo de las prórrogas, si es aplicable.
- Se puede anotar un gol directamente de un saque de salida.

PROCEDIMIENTO

- Todos los jugadores deben encontrarse en su propio campo.
- Los jugadores del equipo contrario a aquel que efectúa el saque de salida deberán encontrarse al menos a 5 metros del balón hasta que sea jugado.
- 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.* *
- El ejecutor del saque no podrá tocar el balón por segunda vez antes de que no sea jugado por otro jugador.

Después de que un equipo marque un gol, el equipo contrario efectuará el saque de salida.

CONTRAVENCIONES / SANCIONES

En caso de que el ejecutor del saque toque el balón por segunda vez antes de que sea jugado por otro jugador:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta. (ver Regla 13 – Posición en los tiros libres)

Para cualquier otra contravención del procedimiento de saque de salida, se repetirá el saque de salida.

BALÓN A TIERRA

El balón a tierra es una forma de reanudar el juego 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 meta a causa de cualquier incidente no mencionado en las reglas de juego.

PROCEDIMIENTOS

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 penalti, en cuyo caso se dejará caer el balón en la línea del área de penalti, en el punto más cercano al lugar donde se encontraba el balón cuando se detuvo el juego.

El balón estará en juego cuando entre en contacto con el suelo. No hay que dejar caerlo verticalmente, sino en dirección hacia las vallas laterales.

CONTRAVENCIONES / SANCIONES

Se volverá a dejar caer el balón:

- Si es tocado por un jugador antes de tocar el suelo.
- Si el balón sale del terreno de juego después de haber tocado el suelo, sin haber sido tocado por otro jugador.

10 EL BALÓN EN JUEGO O FUERA DE JUEGO

EL BALÓN FUERA DE JUEGO

El balón estará fuera de juego si:

- Ha traspasado completamente una de las líneas de meta por aire o por tierra o una de las vallas laterales por aire.
- El juego ha sido detenido por los árbitros.
- Golpea en el techo.

EL BALÓN EN JUEGO

El balón estará en juego en todo otro momento, 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.
- Rebota en las vallas laterales y permanece en la superficie de juego.

DECISIONES

Decisión 1

Si se juega en superficies techadas y el balón golpea accidentalmente el techo, se reanudará el juego con un saque de banda que ejecutarán los adversarios del último equipo que tocó el balón.

El saque de banda se efectuará en el punto más cercano a la valla lateral del lugar donde tocó el techo.

11 EL GOL MARCADO

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 brazo por cualquier jugador del equipo atacante, incluido el guardameta, y siempre que el equipo anotador no haya contravenido previamente las reglas de juego.

EQUIPO GANADOR

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.

REGLAS DE LA COMPETICIÓN

Para partidos terminados en empate, las reglas de la competición podrán estipular métodos alternativos para determinar el ganador de un partido en caso de empate.

12 FALTAS Y CONDUCTA ANTIDEPORTIVA

Un jugador que durante el transcurso de un partido cometa cinco faltas personales deberá abandonar el terreno de juego y podrá ser sustituido inmediatamente por otro jugador, no pudiendo volver a ingresar en el transcurso de dicho partido.

Las faltas y la conducta antideportiva se sancionarán de la siguiente manera:

FALTA ACUMULATIVA Y PERSONAL

Se concederá un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes ocho faltas de una manera que el árbitro juzgue imprudente, temeraria o con el uso de una fuerza desproporcionada:

- Dar o intentar dar una patada a un adversario.
- Derribar a un adversario.
- Saltar sobre un adversario.
- Cargar contra un adversario.
- Golpear o intentar golpear a un adversario.
- Empujar a un adversario.
- Realizar una entrada contra un adversario.
- Jugar, disputar o buscar el balón con la cabeza baja.

Se concederá asimismo un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes cinco faltas:

- No decir en forma clara y audible, en el momento en que el poseedor del balón tuviera que modificar su dirección para evitarle, la palabra “voy” o “go”, u otra palabra similar, en el momento de buscar o disputar o ir en busca del balón.
- Jugar el balón deliberadamente con la mano (excepto el portero dentro de su propia área del portero).
- Sujetar a un adversario.
- Escupir a un adversario.
- Deslizarse para tratar de jugar el balón cuando está siendo jugado o va a ser jugado por un adversario (entrada deslizante con los pies). Esta disposición se aplica al guardameta dentro de su propia área de portería solo cuando ponga en peligro la integridad física del adversario.

El tiro libre directo se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta. (ver Regla 13 – Posición en los tiros libres)

Tiro penalti

Se concederá un penalti si un jugador comete una de las faltas mencionadas anteriormente dentro de su área de penalti mientras el balón está en juego, independientemente de la posición del balón.

Se concederá asimismo un penalti si el portero juega o interviene en el juego fuera de su área de portería.

FALTA PERSONAL

Portero

*Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario si el portero comete una de las siguientes tres faltas: **

- Tras despejar el balón, lo recibe de un compañero sin que el balón haya atravesado primero la línea del centro de campo o haya sido tocado o jugado por un adversario.
- Tocar o controlar con las manos el balón que un compañero le ha pasado deliberadamente con el pie.
- Tocar o controlar con las manos el balón que un compañero le ha pasado deliberadamente de un saque de banda.

Jugador

Se concederá asimismo un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta, si el árbitro juzga que un jugador:

- Juega de una forma peligrosa.
- Impide que el portero lance el balón con las manos.
- Se sujet a las vallas laterales con ambas manos cuando esté jugando o intentando jugar el balón tomando ventaja sobre los adversarios durante la disputa de un balón.
- Obstaculiza el avance de un adversario.
- Bloquea activamente a un adversario en las vallas laterales (sándwich)
- Controla el balón tirándose al suelo tomando una ventaja de sus adversarios, incluso sin tocar a un adversario.
- Pronuncia palabras o ruidos con la intención de desorientar o engañar a un oponente.
- Rompe el silencio deliberadamente durante el partido.
- Toca deliberadamente su antifaz protector o su parche ocular, sin el permiso del árbitro, cuando el balón está en juego, con el fin de obtener ventaja de la percepción de luz.
- *Se niega a atacar de manera obvia, después de 40 segundos de la posesión del balón. **
- Comete cualquier otro tipo de infracción que no se ha mencionado anteriormente en la Regla 12 y por lo que el juego debe ser interrumpido para amonestar o expulsar a un jugador.

El tiro libre indirecto se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta. (ver Regla 13 – Posición en los tiros libres)

Si el portero al lanzar o golpear al balón, en un saque de meta o estando el balón en juego, este no toca o rebota en la mitad del terreno de juego donde está defendiendo:

- Se lanzará un tiro libre indirecto para el equipo contrario, desde cualquier posición de la línea del medio campo. No se acumulará como falta personal del portero.

*Si un portero controla el balón con una o ambas manos o pies durante más de cuatro segundos cuando el balón puede ser jugado, se otorgará un tiro libre indirecto al equipo contrario y no se acumulará como falta personal del portero. (ver Regla 13 – Posición en los tiros libres) **

*Si un jugador controla el balón con uno o ambos pies durante más de cuatro segundos cuando el balón puede ser jugado, se otorgará un tiro libre indirecto al equipo contrario y no se acumulará como falta personal del jugador. (ver Regla 13 – Posición en los tiros libres) **

SANCIONES DISCIPLINARIAS

Faltas sancionables con una amonestación

Un jugador será amonestado y se le mostrará la tarjeta amarilla si comete una de las siguientes ocho infracciones:

- Es culpable de conducta antideportiva.
- Desaprueba con palabras o acciones los fallos de los árbitros.
- Infringe persistentemente las reglas del juego.
- Retrasa deliberadamente la reanudación del juego.
- No respeta la distancia reglamentaria en un saque de esquina, de banda, saque de meta o tiro libre.
- Entra o vuelve a entrar en el terreno de juego sin el permiso del árbitro o contraviene el procedimiento de sustitución.
- Abandona deliberadamente el terreno de juego sin el permiso del árbitro.
- Toca intencionadamente su equipamiento obligatorio para obtener ventaja.

Faltas sancionables con una expulsión

Un jugador será expulsado y recibirá la tarjeta roja si comete una de las siguientes faltas:

- Es culpable de juego brusco grave.
- Es culpable de conducta violenta.
- Escupe a un adversario o a cualquier otra persona.
- Impide con mano intencionada un gol o malogra la oportunidad manifiesta de gol (excepto para el guardameta dentro de su propia área de portería).
- Malogra la oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia la meta del jugador mediante una falta sancionable con tiro libre o penalti.
- Emplea un lenguaje ofensivo, grosero u obsceno.
- Recibe una segunda amonestación en el mismo partido.

INFRACCIONES COMETIDAS POR OFICIALES DE EQUIPO, GUIAS O SUSTITUTOS

Se lanzará un tiro libre indirecto contra el equipo si un oficial del equipo, guía o sustituto comete una de las siguientes faltas estando el balón en juego:

- No respeta los tercios del entrenador o guía.
- Desaprueba con palabras o acciones los fallos de los árbitros.
- Perturba el silencio.
- No se comporta de forma responsable.

Si el juego se interrumpe a causa de la sanción de las faltas indicadas, el árbitro concederá un tiro libre indirecto a favor del equipo adversario, que será lanzado desde el lugar donde se encontraba el balón (ver Regla 13 – Posición en los tiros libres) y podría sancionar a la persona.

DECISIONES

Decisión 1: *

Un jugador expulsado no podrá volver a jugar ni podrá sentarse en el banco de sustitutos. Un sustituto podrá ingresar en el terreno de juego cuando el balón no esté en juego después de completar dos minutos el equipo con un jugador menos, salvo si se marca un gol antes de que transcurran esos dos minutos, en este caso se aplicarán las siguientes disposiciones:

- Si cinco jugadores se enfrentan a cuatro y el equipo en superioridad numérica marca un gol, se podrá completar el equipo en inferioridad con el quinto jugador.
- Si ambos equipos juegan con cuatro jugadores y se marca un gol, ambos equipos mantendrán el mismo número de jugadores.
- Si cinco jugadores se enfrentan a tres, o cuatro jugadores a tres, y el equipo en superioridad numérica marca un gol, se podrá añadir un jugador al equipo con tres jugadores.
- Si ambos equipos juegan con tres jugadores y se marca un gol, ambos equipos mantendrán el mismo número de jugadores.
- Si el equipo en inferioridad numérica marca un gol, continuará el juego sin alterar el número de jugadores.

Decisión 2:

*Si el portero protesta o no respeta su tercio, los árbitros podrían parar el partido, restablecer el mismo con un tiro libre indirecto y sancionar al portero con tarjeta amarilla, o puede continuar el juego y advertir o sancionar al portero con tarjeta amarilla. No se acumulará ni falta personal ni al equipo. **

13 LOS TIROS LIBRES

TIPOS DE TIROS LIBRES

Los tiros libres serán directos o indirectos.

Tanto para los tiros libres directos o indirectos, el balón deberá estar inmóvil y el ejecutor no podrá volver a jugar el balón antes de que éste haya tocado a otro jugador.

El tiro libre directo

Se concederá un gol si el balón se introduce directamente a la meta contraria.

Si el balón se introduce directamente en la propia meta, se concederá un saque de esquina al equipo contrario.

El tiro libre indirecto

Se concederá un gol sólo si el balón toca a otro jugador antes de entrar a la meta.

POSICIÓN EN LOS TIROS LIBRES:

Tiro libre fuera del área de penalti

- Todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a 5 metros del balón hasta que el balón esté en juego.
- El balón estará en juego después de que sea pateado y se mueva.
- El tiro libre será lanzado desde el lugar donde se produjo la infracción, o desde la posición del balón cuando se produjo la infracción (según la infracción cometida) o desde el punto de doble-penalti, como parte del procedimiento del doble-penalti.

Tiro libre directo o indirecto dentro del área de penalti del equipo defensor

- Todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a 5 metros del balón hasta que el balón esté en juego.
- El balón estará en juego cuando es lanzado directamente fuera del área de penalti.
- El tiro libre será lanzado desde cualquier punto del área de penalti, fuera del área del portero.

Tiro libre indirecto para el equipo atacante

- Todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a 5 metros del balón hasta que el balón esté en juego.
- El balón estará en juego después de que sea golpeado y se mueva.
- Un tiro libre indirecto concedido en el área de penalti y fuera del área del portero, se ejecutará desde la línea del área de penalti en el punto más cercano a donde se cometió la infracción, con una barrera de los defensores a 5 metros de distancia.
- *Un tiro libre indirecto concedido dentro del área del portero se ejecutará desde el lugar donde la línea imaginaria de la línea de dos metros del área del portero se encuentra con la línea del área de penalti, en el lugar más cercano a donde se cometió la infracción.* *

CONTRAVENCIONES / SANCIONES

Si al ejecutar un tiro libre un adversario no observa la distancia reglamentaria:

- Se repetirá el tiro.

Si el balón está en juego y el ejecutor del tiro toca por segunda vez el balón:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará en el lugar donde se cometió la infracción.

Si el equipo ejecutor del tiro libre se demora más de 4 segundos en hacerlo:

- El árbitro señalará un tiro libre indirecto a favor del equipo contrario.

Señales

Tiro libre indirecto:

- El árbitro señalará 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 campo de juego.

14 FALTAS ACUMULATIVAS

FALTAS ACUMULATIVAS

Son aquellas sancionadas con un tiro libre directo mencionadas como tal en la Regla 12.

*En el acta del partido se registrarán las 5 primeras faltas acumulativas por cada equipo en cada período. **

POSICIÓN EN EL TIRO LIBRE

*En las primeras 5 faltas acumuladas por cada equipo en cada periodo: **

- Los jugadores del equipo contrario podrán formar una barrera para defender los tiros libres.
- Todos los adversarios deberán encontrarse al menos a 5 metros del balón.
- Se podrá anotar un gol directamente de un tiro libre.

PROCEDIMIENTO PARA LA SEXTA Y SUCESIVAS FALTAS ACUMULATIVAS (Proceso Doble-penalti)*

*Comenzando con la sexta falta acumulada registrada por cada equipo en cada mitad, y para cualquier falta acumulada posterior en el mismo periodo, se aplicará el siguiente procedimiento de doble-penalti: **

- Los jugadores del equipo defensor no podrán formar una barrera para defender los tiros libres.
- El ejecutor del tiro estará debidamente identificado.
- El ejecutor del tiro libre deberá lanzarlo con la intención de marcar un gol y no podrá pasar el balón a otro compañero.
- Los jugadores 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 penal, a una distancia de 5 metros del balón y no podrán obstaculizar al jugador que ejecuta el tiro libre. Ningún jugador podrá cruzar dicha línea imaginaria hasta que el balón sea goleado y esté en juego.
- Después de ejecutar el tiro, ningún jugador podrá tocar el balón hasta que éste haya tocado al guardameta, rebotado en uno de los postes o en el travesaño, o abandonado la superficie de juego.
- *El portero permanecerá dentro de su área de portería al menos a cinco metros del balón, si el tiro libre se lanza desde el punto de doble-penalti o desde una distancia entre 7-8 metros desde la línea de meta. Si el lanzamiento es desde el punto de penalti o desde una distancia entre 6-7, el portero se situará en la línea de meta. **
- *Si un jugador de un equipo comete una sexta falta o sucesivas en la mitad de la superficie de juego del adversario o en su propia mitad dentro de una zona delimitada por la línea del centro del campo y una línea imaginaria paralela a esta última y que atraviesa el punto de doble-penalti de la línea de meta, el tiro libre se lanzará desde el punto de doble-penalti. El tiro libre debe ejecutarse de acuerdo al procedimiento de doble-penalti. **

- *Si un jugador de un equipo comete la sexta falta o sucesivas en la mitad de su propia superficie de juego, entre la línea de ocho metros y la línea de meta y fuera del área de penalti, el equipo atacante decidirá si lanza el tiro desde el punto de doble-penalti o desde el lugar donde se cometió la infracción. El tiro libre debe ejecutarse de acuerdo al procedimiento de doble-penalti.**
- *El jugador lanzador no puede jugar de nuevo el balón hasta que este sea tocado por otro jugador. **

*Se concederá tiempo adicional para poder ejecutar un tiro después de la sexta falta acumulada al final de cada tiempo. **

CONTRAVENCIONES/SANCIONES

Si un jugador, sustituto, guía u oficial del equipo defensor infringe esta regla de juego:

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

Si un jugador, sustituto, guía u oficial del equipo atacante 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.

Si el ejecutor del tiro libre infringe esta regla de juego después de que el balón esté en juego:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará del lugar donde se cometió la infracción. (ver Regla 13 – Posición en los tiros libres).

Si uno o más jugadores del equipo defensor y uno o más jugadores del equipo atacante infringen esta regla antes de que el balón esté en juego:

- *Se ejecutará nuevamente el tiro libre. **

15 PENALTI

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

Se podrá marcar un gol directamente de un penalti.

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

POSICIÓN DEL BALÓN Y DE LOS JUGADORES

El balón

- Se colocará en el punto de penalti.

El ejecutor del tiro penal

- Deberá ser debidamente identificado.

El guardameta defensor

- Deberá permanecer sobre su propia línea de meta, frente al ejecutor del tiro y entre los postes de la meta hasta que el balón esté en juego.

El guía del equipo lanzador del penalti:

- Podrá orientar al lanzador.
- No podrá ingresar al terreno de juego.

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 cinco metros del punto de penalti.

Procedimiento

- El lanzador del penalti golpeará el balón hacia delante.
- No podrá volver a jugar el balón hasta que este haya sido tocado por otro jugador.
- El balón estará en juego en el momento en que es golpeado y se pone en movimiento.

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

- Toca uno o ambos postes, o el travesaño, o al portero.

CONTRAVENCIONES/SANCIONES

Si un jugador, sustituto, guía u oficial del equipo defensor infringe esta regla de juego:

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

Si un jugador, sustituto, guía u oficial del equipo atacante infringe esta regla de juego:

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

Si el ejecutor del penalti infringe esta regla de juego después de que el balón esté en juego:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará del lugar donde se cometió la infracción. (ver Regla 13 – Posición en los tiros libres).

Si uno o más jugadores del equipo defensor y uno o más jugadores del equipo atacante infringen esta regla antes de que el balón esté en juego:

- Se ejecutará nuevamente el penalti.

16 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

- Si el balón ha traspasado en su totalidad las vallas laterales o toca el techo de la sala.
- En el punto por donde el balón franqueó las vallas laterales.
- A favor de los adversarios del jugador que tocó por último el balón.

POSICIÓN DEL BALÓN Y DE LOS JUGADORES

El balón

- Deberá permanecer inmóvil a menos de un metro de la valla lateral.
- Se lanzará el balón con el pie en cualquier dirección de la superficie de juego.

Los jugadores defensores

- Se colocarán a una distancia mínima de cinco metros del punto donde se efectuará el saque de banda.

PROCEDIMIENTO

- El jugador que efectúa el saque de banda deberá hacerlo en los cuatro segundos posteriores a la señal del árbitro.
- El jugador que efectúa el saque de banda no volverá a jugar el balón hasta que el balón no haya sido tocado por otro jugador.
- El balón estará en juego en el momento en que es golpeado y se pone en movimiento.

CONTRAVENCIONES/SANCIONES

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 sido tocado por otro jugador. El tiro libre indirecto se lanzará del lugar donde se cometió la infracción. (ver Regla 13 – Posición en los tiros libres).

Un jugador del equipo contrario efectuará 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 cuatro segundos después que el árbitro ha dado la señal.
- Se infringe cualquier otra regla de juego.

17 SAQUE DE META

El saque de meta es una forma de reanudar el juego y siempre deberá realizarlo el portero dentro de su área de portero.

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

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 conforme la regla 11.

PROCEDIMIENTO

- El balón será lanzado con la mano desde cualquier punto del área de portería por el portero del equipo defensor.
- Los adversarios deberán permanecer fuera del área de penalti hasta que el balón esté en juego.
- El balón estará en juego cuando haya sido lanzado directamente fuera del área penalti.

CONTRAVENCIONES/SANCIONES

Si el balón no es lanzado directamente fuera del área de penalti:

- Se repetirá el saque de meta.

Si el saque de meta no se ejecuta en los cuatro segundos siguientes después de que el balón esté en posesión del guardameta:

- *Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario. No se acumulará falta personal al portero. (ver Regla 13 – Posición en los tiros libres).*

Si el guardameta lanza el balón más allá de su propia mitad de campo sin que haya golpeado o tocado antes, su propia mitad del terreno de juego:

- *Se lanzará un tiro libre indirecto a favor del equipo contrario, que se lanzará desde cualquier punto de la línea de medio campo. No se acumulará falta personal al portero. **

Si el balón está en juego después de un saque de meta, y el portero toca el balón antes de que sea tocado por otro jugador:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario. (ver Regla 13 – Posición en los tiros libres).

Si el balón está en juego después de un saque de meta, y el portero vuelve a tocarlo en su propia mitad del terreno de juego después de que un jugador de su propio equipo se lo haya pasado deliberadamente sin que un adversario lo haya jugado o tocado:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario. (ver Regla 13 – Posición en los tiros libres).

18 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 adversario.

SE CONCEDERÁ UN 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 por último a un jugador del equipo defensor, y no se ha marcado un gol conforme la regla 11.

PROCEDIMIENTO

- El balón se colocará en el interior del cuadrante de esquina más cercano.
- Los adversarios deberán permanecer a un mínimo de 5 metros del balón hasta que esté en juego.
- El balón será lanzado por un jugador del equipo atacante.
- El balón estará en juego en el momento en que sea golpeado y se ponga en movimiento.
- El ejecutor del saque no podrá jugar el balón por segunda vez hasta que no haya tocado a otro jugador.

CONTRAVENCIONES/SANCIONES

Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario si:

- El jugador que efectúa el saque toca el balón por segunda vez, antes que éste haya tocado a otro jugador. El tiro libre indirecto se lanzará en el punto donde se cometió la infracción.
- El saque de esquina no se ejecuta en 4 segundos después que el árbitro haya dado la señal. El tiro libre indirecto se lanzará desde el cuadrante de esquina.

Para cualquier otra contravención a la regla:

- Se repetirá el saque.

PROCEDIMIENTO PARA DETERMINAR EL GANADOR DE UN PARTIDO

LANZAMIENTOS DESDE EL PUNTO DE PENALTI

El lanzamiento desde el punto de penalti es un método para determinar el ganador cuando las reglas de la competición requieren que haya un ganador en un partido que termina en empate.

PROCEDIMIENTO

- El árbitro escogerá la portería donde se lanzarán los penaltis.
- El árbitro lanzará una moneda y el equipo cuyo capitán gane el sorteo elegirá si ejecuta el primer tiro o el segundo tiro.
- El árbitro anotará todos los tiros lanzados.
- Sujeto a las condiciones que se estipulan a continuación, ambos equipos lanzarán tres penaltis.
- Los tiros deberán ejecutarse alternativamente.
- Todos los jugadores tienen permitido lanzar, excepto los porteros.
- 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.
- Si antes de que ambos equipos hayan ejecutado sus tres tiros, uno ha marcado más goles de los que el otro pudiera anotar aun completando sus tres tiros, la ejecución de penaltis se dará por terminada.
- Si ambos equipos marcan el mismo número de goles o no marcan ninguno, se proseguirá la ejecución de penaltis en el mismo orden hasta que un equipo haya marcado más goles que el otro con el mismo número de tiros.
- Los tiros adicionales serán ejecutados por jugadores que no lanzaron los primeros tres tiros. Después de que todos los jugadores hayan ejecutado un tiro, los primeros jugadores en lanzar los penaltis proseguirán el lanzamiento en el mismo orden.
- Un jugador que ha sido expulsado o descalificado por acumulación de faltas personales no podrá ejecutar tiros penales.
- El guardameta podrá ser sustituido antes o durante los lanzamientos, en caso de lesión certificada por el médico.
- Todos los jugadores y guías permanecerán dentro de la superficie de juego durante el lanzamiento de tiros penales, en la mitad opuesta a la meta donde se ejecutarán los lanzamientos. El tercer árbitro controlará que los jugadores estén en esa área.
- El guardameta compañero del lanzador y el guía contrario al lanzador permanecerán en la superficie de juego en el cuadrante de esquina.

FEDERACION INTERNACIONAL DE DEPORTES PARA CIEGOS

SUBCOMITE FUTSAL

REGLAS DE LA COMPETICION

Las siguientes normas se utilizarán en todas las competiciones organizadas por IBSA y en las competiciones entre dos o más organizaciones de IBSA.

1. Sistema de Puntuación

- 1.1 Tres puntos por victoria.
- 1.2 Un punto por un empate.
- 1.3 No hay puntos por derrota.

2. Sistemas de clasificación en caso de empate entre equipos

- 2.1 Mayor número de puntos obtenidos en todos los partidos jugados de la serie actual.
- 2.2 Diferencia de goles de todos los partidos jugados de la serie actual.
- 2.3 Mayor número de goles marcados en todos los partidos jugados de la serie actual.
- 2.4 Mayor número de puntos obtenidos en los partidos entre los equipos en cuestión.
- 2.5 Diferencia de goles en los partidos entre los equipos en cuestión (si hay más de dos equipos que terminan igualados a puntos).
- 2.6.1 Penaltis entre los dos equipos en cuestión o un sorteo realizado por el comité organizador si ambos equipos están de acuerdo.
- 2.6.2 Sorteo realizado por el comité organizador, si hay más de dos equipos en cuestión y que tienen todos los criterios anteriores iguales.

3. Determinar el ganador de un partido

- 3.1 *En la final, semifinales, en 3º - 4º puesto, 5º - 6º puesto y sucesivos partidos: **

Si el partido termina en empate después de los 40 minutos de juego, se ejecutarán penaltis para definir el ganador.

4. Ficha Técnica Oficial del Equipo

4.1 Sesenta minutos antes de la hora programada para el inicio del partido, la persona responsable de cada equipo presentará la ficha técnica definitiva del equipo a los árbitros.

La ficha técnica del equipo deberá incluir:

- a) Los jugadores titulares que comienzan el partido: apellido, nombre y número de la camiseta.
- b) El portero titular: apellido, nombre y número de la camiseta.
- c) Los sustitutos: apellido, nombre y número de la camiseta.
- d) El portero suplente: apellido, nombre y número de la camiseta.
- e) Entrenador: apellidos y nombre.
- f) El entrenador asistente: apellido y nombre.
- g) Guía: apellido y nombre.
- h) Doctor: apellidos y nombre.
- i) Fisioterapeuta: apellido y nombre.

4.2 Los apellidos, nombres y números de las camisetas no se pueden ser modificados en ningún momento durante la competición.

5. Resultado final de un partido suspendido

5.1 *Si un partido no se jugó debido a la responsabilidad del equipo, el resultado final será de 6 - 0. **

5.2 *Si un partido se suspende debido a la falta de cantidad mínima de jugadores, el resultado final será el 6 - 0, o el resultado actual del partido si el equipo ganador ha anotado más de 6 goles, eliminando los goles que el otro equipo hubiera anotado (si hubiera alguno). **

ANEXO 1

ANTIFAZ PROTECTOR

EXTERIOR

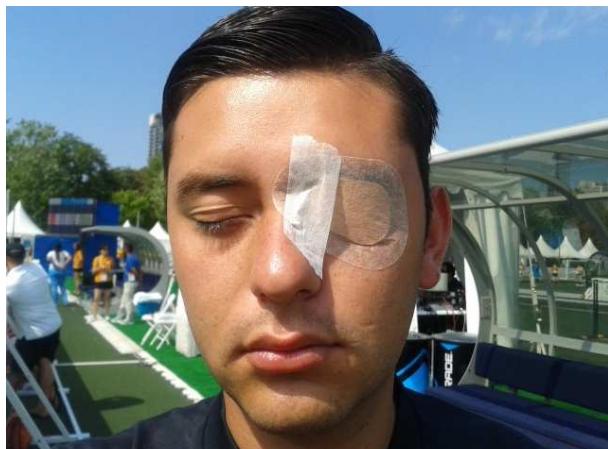


ANEXO II

MANERA DE COLOCAR EL PARCHE OCULAR *



Paso 1



Paso 2



Paso 3

Los parches oculares serán comprobados para todos los jugadores B1 por los árbitros en el vestuario antes del calentamiento, al comienzo de cada mitad, después de los tiempos muertos y antes de las sustituciones. Los árbitros pueden comprobarlo en cualquier momento durante el partido, si lo juzgan necesario.

PREGUNTAS FRECUENTES /RESPUESTAS IBSA

REGLA 1: EL TERRENO DE JUEGO

- ¿Puede disputarse un partido en hierba natural o artificial?

Sí, siempre y cuando la superficie de juego haya sido aprobado por el Delegado Técnico de IBSA.

- ¿Dónde estará situado el banquillo de suplentes?

El banquillo de suplentes estará situado fuera del terreno de juego en el mismo lado que la mesa del cronometrador y de la zona central de sustituciones. Los sustitutos y los oficiales del equipo utilizarán siempre el banquillo más cercano a la mitad de pista donde su equipo esté defendiendo.

- ¿Qué distancia tendrá la zona de seguridad de detrás de las líneas de meta?

Por seguridad de los jugadores, la distancia mínima entre la línea de meta y cualquier obstáculo será de 2 metros.

REGLA 2: EL BALÓN

- ¿Qué harán los árbitros si el balón se para completamente y ningún jugador puede encontrarlo?

El juego no se parará. El árbitro moverá el balón ligeramente para que comience a sonar y los jugadores puedan encontrarlo.

REGLA 3: NUMERO DE JUGADORES

- Si durante una sustitución el jugador se niega a salir, ¿qué hará el árbitro?

El árbitro continuará el partido, porque para realizar una sustitución primero debe abandonar el jugador y después ingresar el sustituto.

- *Si un portero es expulsado, ¿debe permanecer el equipo dos minutos sin portero?*

No. Un jugador tendrá que abandonar el partido durante dos minutos (con las condiciones establecidas en la Regla 12), para que el portero suplente pueda entrar. Cuando se cumpla el tiempo y el balón no esté en juego, el equipo recuperará a jugador.

- Si los dos porteros de un equipo resultan lesionados o son expulsados, ¿qué debe hacer el árbitro? *

Permitirá que cualquiera de los oficiales del equipo participen como portero, siempre y cuando el oficial estuviera en la lista del equipo entregada antes del partido. En caso de equipos nacionales, el oficial debe tener la misma nacionalidad que el equipo para poder reemplazar al portero.

- ¿Cuál es el número máximo de jugadores y oficiales que pueden incluirse en la lista del equipo en B1? *

Un máximo de quince personas y todos ellos incluidos en la lista.

- ¿Cuándo puede un jugador entrar o volver a entrar al terreno de juego? *

Cuando el balón no esté en juego y con la autorización del árbitro o del segundo árbitro.

- Si el doctor entra para tratar a un jugador, ¿saldrá el jugador fuera del terreno de juego?

Si, el jugador abandonará el terreno de juego y se producirá una sustitución. El jugador podrá volver a entrar en la siguiente parada del partido. La excepción es el portero, que podrá permanecer en el partido.

REGLA 4: EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

- ¿Tienen que usar espinilleras los porteros?

Si.

- ¿Puede un jugador usar esparadrapo para cubrir la joyería? *

No, los jugadores no pueden usar esparadrapo para cubrir ningún tipo de joyería.

REGLA 5: EL ARBITRO

- ¿Qué vestimenta llevará el árbitro normalmente?

Camiseta, pantalón corto, medias y botas.

REGLA 6: EL ARBITRO ASISTENTE

- ¿Qué vestimenta llevará el árbitro asistente normalmente?

Camiseta, pantalón corto, medias y botas.

REGLA 7: EL CRONOMETRADOR

- *¿Cuándo arrancará el reloj: cuando el árbitro haga sonar el silbato o cuando el balón se mueva? **

El cronometrador arrancará el reloj cuando el árbitro haga sonar el silbato.

REGLA 12: FALTAS Y CONDUCTAS ANTIDEPORTIVAS

- Cuándo el balón está en juego en el lado contrario, ¿es falta si el portero sale de su área?

No, solo se considera falta si participa activamente en el partido, tanto física como verbalmente, fuera de su área. Si él guía a su propio equipo fuera de su tercio de guía interfiriendo en el partido, este podría ser detenido, sería advertido, y si continua actuando de esa manera seria sancionado con tarjeta amarilla. No se acumularía falta personal para él.

- *El portero realiza un saque de meta y el balón sobrepasa la línea del medio campo sin tocar en su mitad de campo de juego. ¿Qué pasaría? **

No es falta personal del portero y el juego se reanudaría con un tiro libre indirecto desde cualquier punto de la línea de medio campo.

- *El portero recoge la pelota cuando está en juego y la lanza o golpea sobre pasando la línea de medio campo sin tocar su mitad del campo de juego. ¿Qué falta se comete? **

No es falta personal del portero y el juego se reanudaría con un tiro libre indirecto desde cualquier punto de la línea de medio campo.

- Si en la ejecución de un saque de meta, la mano del portero sale accidentalmente del área del portero, ¿es penalti?

No.

- Si el portero lanza el balón más allá de la línea de medio campo, tocando el balón su mitad de campo de juego y el balón entra en la portería contraria, ¿cómo actuará el árbitro?

Concederá un saque de meta al equipo contrario.

- *¿Qué hará el árbitro si, a consecuencia de lesión o expulsión, el equipo se queda sin guía?*

Permitirá a cualquier persona de la lista del equipo actuar como guía, y si no es posible, continuará sin guía.

- Si un guía, portero o entrenador da instrucciones a sus jugadores fuera de su tercio, cuando el balón no esté en juego, ¿es falta?

No, pero tan pronto como el árbitro indique la reanudación del juego ninguno de ellos podrá dar instrucciones a sus jugadores fuera de su tercio.

- ¿Podría un portero salir fuera de su área de portero, cuando el balón no esté en juego, para organizar la barrera de defensores?

Sí, pero deberá hacerlo rápidamente.

- ¿Qué hará el árbitro si un sustituto, oficial del equipo o guía infringe las reglas de juego cuando el balón está en juego?

Si el árbitro para el partido por este motivo, podrá sancionar a esa persona con tarjeta amarilla o roja; no se acumulará falta ni personal ni al equipo; y restablecerá el juego con un tiro libre indirecto desde el lugar donde estuviera el balón. (ver Regla 13 – Posición en los tiros libres)..

- Si un jugador está solo y se desliza para parar el balón y después se levanta para jugarlo, ¿es falta?

No, siempre que el jugador esté solo y no obtenga ventaja al deslizarse sobre un adversario.

- Si un jugador está solo y se agarra con ambas manos a la valla cuando el balón está en juego, ¿es falta?

No, siempre que el jugador no obtenga ventaja contra los adversarios.

- *Si un equipo no realiza ataque de manera obvia en 40 segundos, ¿cuál es el procedimiento a seguir? **

En cualquier momento después de la finalización de los 40 segundos, el árbitro comienza la cuenta atrás diciendo en voz alta "cinco" y mostrando con su mano levantada los segundos restantes de 5 a 0. El equipo que posee la pelota debe iniciar un ataque en estos 5 segundos. Si no lo hiciera el árbitro haría sonar su silbato mostrando una falta personal al poseedor de la pelota. El juego se reiniciará con un tiro libre indirecto desde donde el balón estuviera a favor del equipo contrario.

- Si el árbitro concede la ley de la ventaja aunque se cometió una falta, ¿cómo reiniciará el juego cuando el balón esté fuera de juego, sin importar que se consiguiera gol o no?

El árbitro puede sancionar al jugador, si es necesario. No se concederá ninguna falta acumulativa o personal y reiniciará el partido según hubiera terminado la jugada.

REGLA 13: TIROS LIBRES

- ¿Puede un portero lanzar un tiro libre?

No, ni siquiera en su área de portero.

REGLA 14: FALTAS ACUMULATIVAS

- *Si después de la quinta falta de equipo acumulada el árbitro concede un tiro libre directo (procedimiento del doble-penalti), más cerca de la meta que el punto de doble-penalti y el lanzador y el entrenador no están de acuerdo de dónde debe ser lanzado, ¿cómo debemos actuar? **

El árbitro permitirá decidir al lanzador.

REGLA 15: PENALTI

- ¿Puede un portero lanzar un penalti?

No.

REGLA 16: SAQUE DE BANDA

- ¿Puede un portero realizar un saque de banda?

No.

SANCIONES EN COMPETICIONES POR FASES *

- Dos tarjetas amarillas a la misma persona en diferentes partidos de la misma fase de una competición, automáticamente suspende a la persona para el siguiente partido.
- Dos tarjetas amarillas a la misma persona en el mismo partido, automáticamente suspende a la persona para el siguiente partido.
- Tarjeta roja directa en un partido, automáticamente suspende a la persona para los dos próximos partidos.
- Una tarjeta amarilla en una fase de la competición, no se acumula para la siguiente fase de la competición.
- Si una persona es sancionada dos veces con tarjeta roja en la misma competición por intentar obtener ventaja de la percepción de la luz, esta persona es automáticamente suspendida para el resto de la competición.
- Si hay una situación de sanción más seria, como un insulto racial / una agresión física, etc., el comité disciplinario decidirá la sanción a la persona. Esta sanción puede ser un mínimo de 2 partidos y dependerá del tipo de agresión. *
- La sanción restante debido a una tarjeta roja, se transfiere automáticamente a los próximos partidos oficiales (Campeonato del Mundo/ Campeonatos Regionales IBSA/ Campeonatos clasificatorios para eventos oficiales de IBSA como Paralimpiadas y Campeonato del Mundo IBSA/ Juegos Mundiales IBSA/ IPC Juegos Paralímpicos).

