



AJUNTAMENT DE VALENCIA
REGIDORIA D'ESPORTS I TEMPS LLIURE



FUNDACIÓN
DEPORTIVA
MUNICIPAL
VALENCIA

REGLAMENTO DE FÚTBOL SALA



En este capítulo se describe las diferentes normativas relacionadas con el fútbol sala en los Juegos Deportivos Municipales. Estas normativas son las referidas a las diferentes progresiones del fútbol sala y se han organizado, dispuesto y modificado respecto a su estructura formal (espacio y subespacios de juego, móvil, tiempos de juego...) y su estructura funcional (tipo de defensa...) en base a las características (de aprendizaje, morfológicas...) de los participantes por categorías (edad y género) y del propio deporte. Con ello se busca que el aprendizaje sea progresivo y adecuado, para que la evolución de cada niño/a sea apropiada y no produzca en ellos efectos contraproducentes desde el punto de vista deportivo, educativo y de salud.

El fútbol sala se disputa entre dos equipos de cinco jugadores cada uno. El objetivo de cada equipo es introducir el balón por completo en la portería (gol) del adversario y defender la suya para que el otro equipo no consiga el objetivo introducir el balón por completo. Todo ello evitado por el portero que está ubicado en el espacio que circunda o encierra la portería (área de portería) debido a que su objetivo es evitar que el balón se introduzca en la portería. El balón puede ser pasado, lanzado, bloqueado y rodado, o efectuar desplazamientos y regates utilizando cualquier parte corporal a excepción de manos, brazos y antebrazos, en cualquier dirección dentro de los límites fijados por las reglas que se mencionan en cada adaptación a excepción del portero que dentro del área de portería puede utilizar cualquier parte corporal para pasar, lanzar, parar, o bloquear el balón.

Las normativas que describimos son las de minifútbol sala, fútbol sala modificado y fútbol sala, donde las dos primeras se describen con profundidad y se presenta las diferentes modificaciones del propio juego realizadas y el fútbol sala aparece reflejado en el apartado de adaptaciones estructurales progresivas como última reglamentación a la que se llega. El minifútbol sala está orientado para las categorías de benjamín y alevín, el fútbol sala modificado para la categoría infantil y a partir de cadete se emplea el reglamento oficial de fútbol sala.

Aún siendo la competición la principal motivación en la práctica de cualquier deporte, el aspecto educativo y pedagógico en estas edades juega un papel decisivo.

En el minifútbol sala y fútbol sala modificado se tiene que buscar como objetivo principal el respeto a los demás y a las reglas libremente aceptadas, desarrollar el juego limpio y el trabajo en equipo y encaminar a todos los que participan a practicar este deporte en la vida adulta; porque lo que nos interesa es educar a *personas las* cuales disfruten y jueguen al fútbol sala.

El minifútbol sala es el reglamento con el que se inician los participantes al fútbol sala, después los participantes juegan con la normativa determinada en el reglamento de fútbol sala modificado, que está basado fundamentalmente en el de fútbol sala, el cual es un reglamento intermedio entre el reglamento de minifútbol sala y el de fútbol sala.

Por todo ello, la Fundación Deportiva Municipal de Valencia, ha considerado conveniente editar unidos los reglamentos adaptados para los Juegos Deportivos Municipales de Valencia de minifútbol sala, fútbol sala modificado y el reglamento oficial de fútbol sala, con el fin de que los participantes y todos los agentes implicados en los Juegos Deportivos Municipales, profesorado de Educación Física, AMPAS, entrenadores, etc., tengan en un sólo documento los distintos pasos y adaptaciones que se van realizando desde la categoría benjamín hasta la categoría senior.



1. MINIFÚTBOL SALA

1.1. Espacio y subespacios de juego (terreno de juego) y espacios anexos

El espacio de juego es una superficie rectangular, lisa, dura y sin obstáculos. Podrá ser de madera, parquet, asfalto, caucho, cemento o material plástico compacto. No serán permitidos los terrenos de juego de hierba (natural o artificial), tierra o ceniza.

Las dimensiones del espacio de juego deben ser 40m de largo y 20m de ancho, y consta de dos áreas de portería y un área de juego. Véase dibujo III.1.

En el caso de que no se disponga de espacio de juego de estas dimensiones, se podrá autorizar una variación, en más o menos, sobre un máximo de dos metros.

Se recomienda que haya un área de seguridad que debe rodear los límites exteriores de la superficie de juego.

Las líneas de demarcación son:

- La línea del área de portería está a 6m de la línea de portería o fondo.
- Las líneas de penalty están a 6m de la línea fondo, perpendicular al centro de cada una de las porterías.
- Las líneas de doble penalty están a 10m de la línea de fondo, perpendicular al centro de cada una de las porterías.
- La línea de centro de campo está a 20m de la línea de fondo y es paralela a ésta.
- En el centro de la cancha, se traza un círculo de 3m de radio, denominado círculo central.

Todas las líneas del espacio de juego forman parte total de la superficie que delimitan. Éstas deben tener una anchura de 8cm y todas ellas deben ser perfectamente visibles. Las líneas que delimitan el terrero en el sentido longitudinal se denominan líneas de banda, las que delimitan en el sentido transversal se denominan líneas de fondo o portería. Véase dibujos III.1 y III.2.

La portería se sitúa en el centro de la línea de fondo (o línea de portería) y debe estar sólidamente fijada. Sus medidas interiores son de 2m de alto y 3m de ancho.

Los postes están sólidamente sujetos al larguero y sus aristas posteriores están alineadas con el lado posterior de la línea de portería. Los postes y el larguero deben estar contruidos con el mismo material y su sección es cuadrada de 8m de grosor. Véase dibujo III.2.

1.2. Móvil

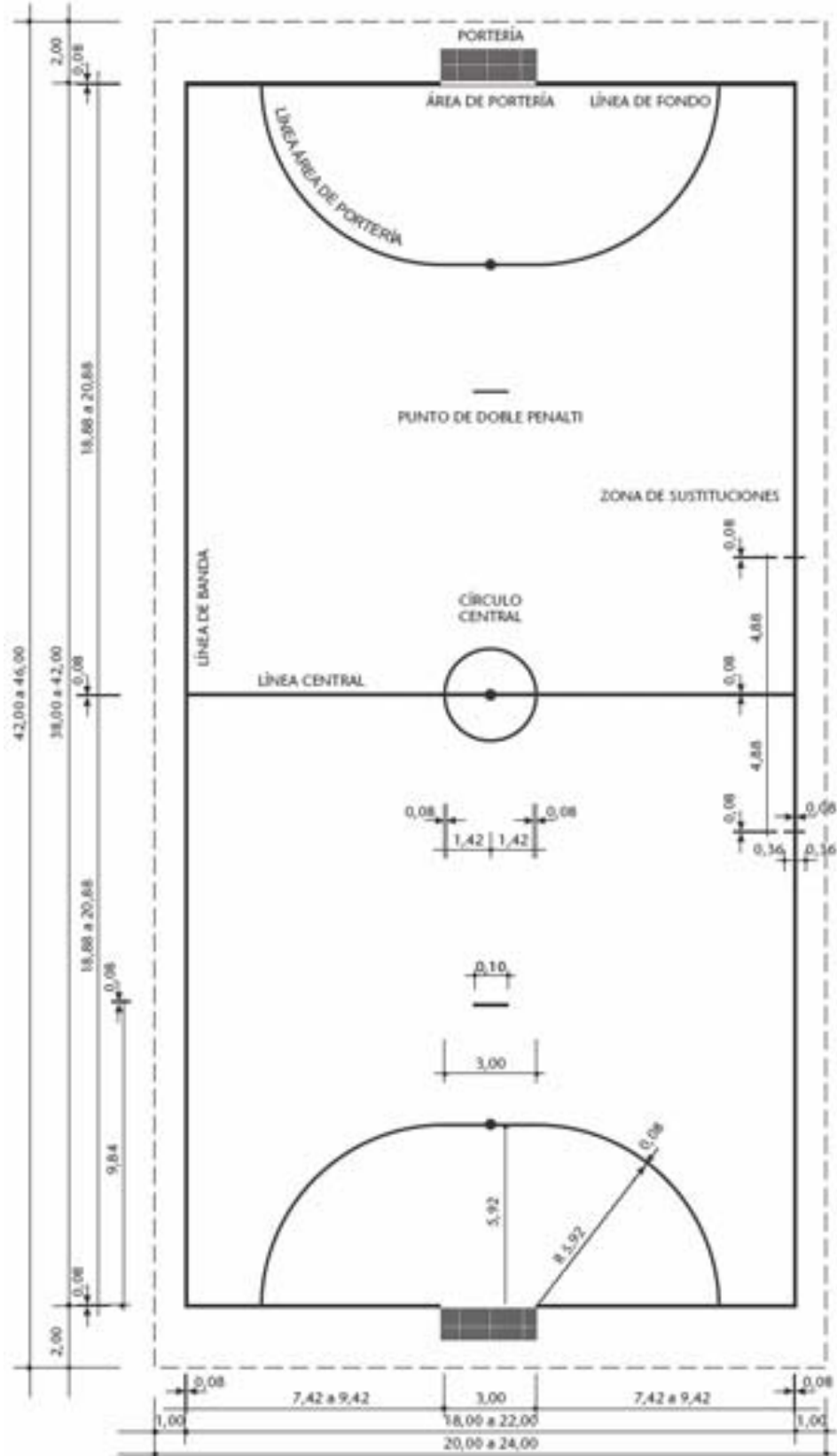
El móvil es un balón esférico con una superficie exterior de cuero, piel o material sintético. La superficie no tiene que ser brillante o resbaladiza.

La circunferencia es de 54m de diámetro y su peso es de 360g. Tiene una presión equivalente a 0,4-0,6 atmósferas (400- 600 g/cm²) al nivel del mar. Dejándolo caer desde una altura de 2m, no debe rebotar menos de 50m ni más de 65m en el primer bote.

En todos los encuentros habrá por lo menos dos balones disponibles.

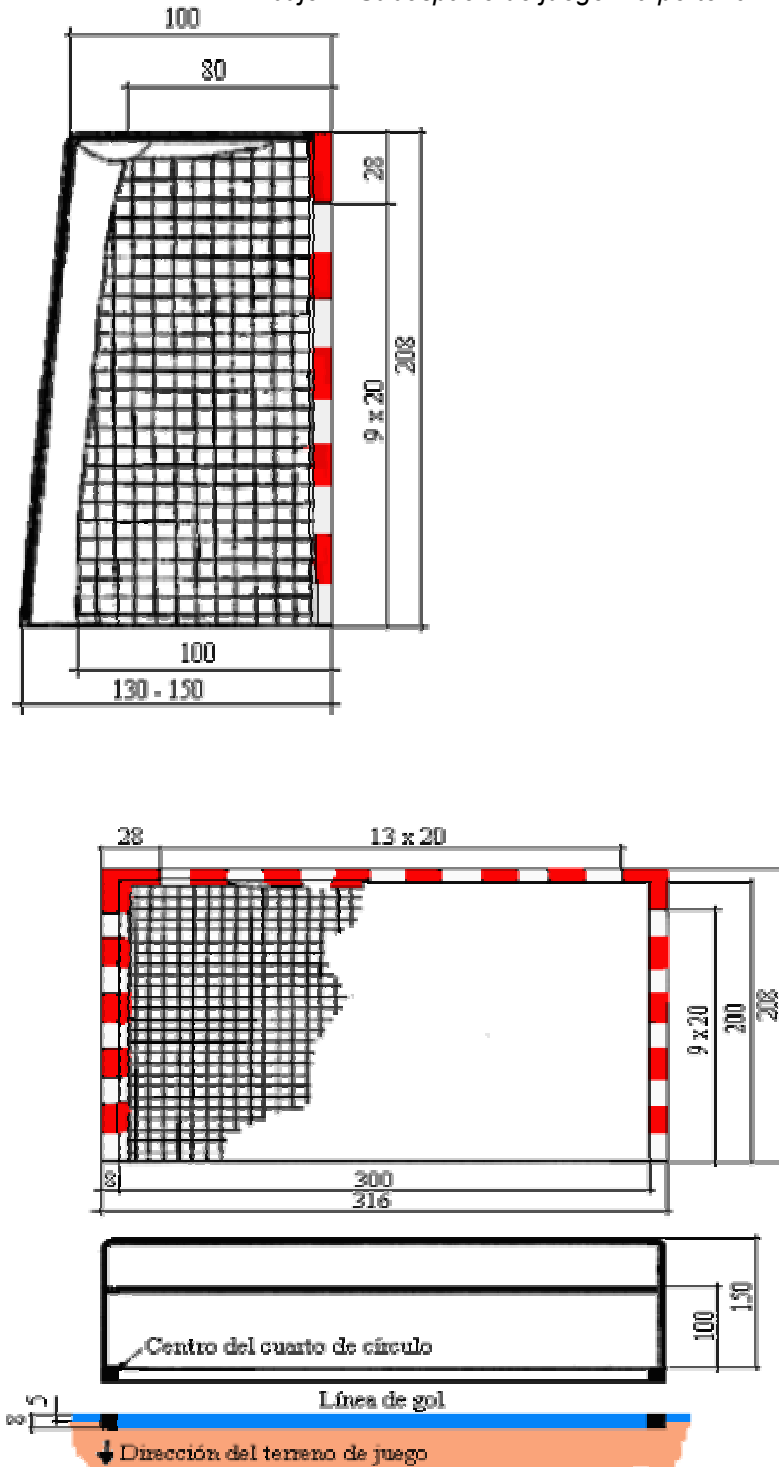


Dibujo 1. Espacio y subespacios de juego (terreno de juego) de minifútbol sala





Dibujo 2. Subespacio de juego. La portería vista lateral y frontal.



1.3. Tiempos de juego

El encuentro se compone de 4 tiempos de 10 minutos a reloj corrido, existiendo 10 minutos de descanso en la mitad del encuentro (entre el segundo y tercer periodo) y 2 minutos entre periodos. Los periodos se disputan a tiempo corrido cada uno, excepto en los tiempos muertos y cuando por las circunstancias del juego una acción produzca una pérdida de tiempo mayor a la habitual y siempre que lo determine el árbitro.

Se podrá solicitar un tiempo muerto por periodo y prórroga (la prórroga solamente cuando hay empate y sea necesario determinar un ganador). El tiempo muerto sólo podrá ser solicitado por el equipo que está en posesión de balón. El tiempo muerto deberá ser solicitado por el entrenador o su ayudante, y su duración máxima será de un minuto.

Todos los periodos se iniciarán con un saque desde el círculo central, por parte de un jugador de un equipo distinto en cada periodo. Ningún jugador deberá estar en el campo de juego defensivo del adversario y deben permanecer fuera del círculo, (excepto el que realiza el saque inicial).

Si hay una incorrección, el balón se otorgará a los oponentes para que sea puesto en juego desde la banda. Al comienzo del tercer periodo los equipos deben cambiar de campo de ataque y defensa.

El reloj se pone en marcha cuando el saque es señalado con un toque de silbato por parte del árbitro.

El encuentro finalizará cuando el árbitro pita la señal (con un silbido) que indica el final del tiempo de juego. Si durante el encuentro un equipo se queda con menos de 4 jugadores, se dará el encuentro por finalizado y perderá el encuentro este equipo.

Si es necesaria la prórroga se jugará un periodo extra de cinco minutos, a fin de determinar el equipo ganador. Si después de este periodo persiste el empate, se resolverá por lanzamientos de penaltys (3 por cada equipo); si todavía persiste el empate se sigue lanzando penaltys (1 por cada equipo) hasta que haya una equipo ganador. Los tres primeros lanzamientos de penalty solamente los podrán lanzar los jugadores que hayan finalizado el encuentro.

1.4. Participantes del juego: jugadores, entrenadores y árbitros

Los jugadores y equipos

Cada equipo se compone de un máximo de 12 jugadores, que pueden ser niños o niñas (las competiciones son mixtas), y un mínimo de 8 jugadores. Si los equipos presentan 4 jugadores, se deberá jugar el encuentro. Caso de ser menos de 4 jugadores el encuentro no se jugará. El árbitro hará constar esta circunstancia en el dorso de la acta en ambos casos.

En el espacio de juego de minifútbol sala debe haber como máximo cinco jugadores de cada equipo jugando (cuatro jugadores de pista y un portero).

Se considera jugador a cualquier miembro de un equipo que se encuentre en el terreno de juego y esté autorizado a jugar, en cualquier otro caso se tratará de un suplente.

En referencia a las sustituciones, cada uno de los jugadores inscritos en la acta del encuentro, deberá jugar un mínimo de dos periodos completos, pudiendo jugar un máximo de tres periodos completos (excepto cuando el equipo no sea en número suficiente para poder cumplir esta norma). No se concederá sustituciones durante los periodos de juego, excepto para sustituir un jugador lesionado (es obligatoria la sustitución de jugadores con el fin de que haya siempre en el terreno de juego el número de jugadores máximo para jugar por equipo). El jugador expulsado (tarjeta azul) durante el encuentro no podrá ser sustituido.

Cualquier jugador podrá jugar de portero, éste tendrá una camiseta de diferente color que los demás jugadores y deberá haber como mínimo un portero diferente en cada parte (dos periodos consecutivos) de juego.

Todos los jugadores de un equipo llevarán los uniformes con los mismos colores y con numeración en la parte posterior de la camiseta. Sólo podrán utilizarse los números del 2 al 11 (los jugadores de campo) y los porteros serán los números 1 y 12.

En caso de conflicto por lo que respecta al color de la camiseta, por la coincidencia de los dos equipos, el equipo local tendrá que cambiar el color de las mismas.

El equipo local elegirá la portería que defiende inicialmente. El banquillo estará ubicado en el lugar donde defienda el equipo, debiéndose cambiar siempre que se cambie de campo. Solo se cambiará de portería en el descanso del partido entre los periodos 2º y 3º, en caso de prórroga se mantendrá la portería en la que se defiende el último periodo. El equipo visitante será el que realice en el primer periodo el saque de centro del campo o inicial.

Los entrenadores

Cada equipo tiene un entrenador que es el educador y director del equipo. Además, puede haber un ayudante de entrenador.

El entrenador asesora a los jugadores desde la banda, es el responsable de las sustituciones de los jugadores y solicita los tiempos muertos. Es también el responsable del comportamiento de los jugadores, los suplentes o los acompañantes, y mantendrá una actitud respetuosa hacia todos los participantes en el encuentro. También colaborará con el árbitro en situaciones problemáticas y estará asistido por el capitán del equipo.

Árbitros

El encuentro será dirigido por un árbitro o por un árbitro colaborador.

El árbitro tiene un papel pedagógico y debe contribuir con sus indicaciones y sus actitudes en el proceso de formación.

Los árbitros son los responsables de la señalización de las faltas e incorrecciones, de conceder o anular los goles y de administrar las penalizaciones de acuerdo con las presentes reglas. También son los responsables de la acta del encuentro.

Llevarán el registro cronológico de los goles obtenidos, y son los responsables de controlar el tiempo de juego, de indicar el final de cada periodo. El árbitro controlará el tiempo de juego sin parar el reloj, salvo en los casos siguientes:

- Al finalizar el tiempo de un periodo.
- Un tiempo muerto.
- Cuando un jugador está lesionado.
- Cuando por las circunstancias del juego una acción produzca una pérdida de tiempo mayor a la habitual.

Para el arbitraje debe preverse el siguiente equipo técnico:

- El cronómetro de juego.
- La acta oficial del encuentro.

1.5. Objetivo del juego: el gol y el marcador

Se consigue un gol cuando un balón penetra totalmente en la portería (todo el balón), rebasando totalmente la línea de gol.

Cualquier jugador, incluso el portero puede meter gol.

Marcador: En las categorías benjamín y alevín, aunque haya competiciones, no hay clasificación de los equipos participantes.

1.6. Acciones motrices del juego (individuales y de equipo)

El manejo y desplazamiento del balón

El balón puede ser pasado, lanzado, bloqueado y rodado, o efectuar desplazamientos y regates utilizando cualquier parte corporal a excepción de manos, brazos y antebrazos, en cualquier dirección dentro de los límites fijados por las reglas, a excepción del portero que dentro del área de portería puede utilizar cualquier parte corporal para pasar, lanzar, parar, o bloquear el balón.

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.

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

El jugador que ejecuta el lanzamiento debe hacerlo de frente a la cancha y con una parte de cada pie apoyada en el suelo y desde el lado exterior de la línea lateral. El lanzador tendrá que usar ambas manos y lanzar el balón desde detrás de su cabeza hacia delante, debiendo tener los pies situados perpendicularmente a la línea de banda.

Saque de gol

El saque de gol se realizará después de que un equipo logre un gol. Este saque se realizará desde el círculo que está situado en el centro del campo por parte de un jugador del equipo sobre el que ha sido marcado el gol en su portería. Ningún jugador deberá estar en el campo de juego defensivo del adversario y deberán permanecer fuera del círculo, (excepto el que realiza el saque inicial).

Saque de meta

El saque de meta es una forma de reanudar el juego. Se concederá un saque de meta si el balón ha traspasado en su totalidad la línea de meta, excluyendo la parte comprendida entre el travesaño y los postes del marco, ya sea por tierra o por aire, después de haber tocado a un jugador adversario en último lugar, y no se haya marcado un gol.

El balón será lanzado con la mano desde cualquier punto del área de penalty por el guardameta del equipo defensor y los adversarios deberán permanecer fuera del área de meta hasta que el balón esté en juego.

El portero podrá recibir el balón del compañero que recupere o controle el mismo en posesión de un contrario.

El balón estará en juego cuando haya sido lanzado directamente fuera del área penal; de esta manera, se considerará correcto el saque de meta.

Saque de esquina

El saque de esquina es una forma de reanudar el juego. Este tipo de saque se realizará 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.

El lanzamiento de esquina será ejecutado por uno de los componentes del equipo atacante usando ambas manos y haciendo pasar el balón por encima de su cabeza, trayéndolo de atrás, antes de ejecutar el lance. Parte de los pies quedará apoyada en el suelo, del lado exterior de la cancha y el lanzador tendrá su frente vuelta hacia el vértice del ángulo formado por las líneas laterales y de fondo, en el punto en que se juntan. No será



válido el gol resultante de un lanzamiento de esquina, a menos que el balón haya sido tocado por un jugador, exceptuando el portero.

Balón en juego o fuera de juego

Para determinar si el balón está en juego o fuera de juego se entiende que las líneas pertenecen a las zonas que delimitan. Como consecuencia, las líneas de banda y fondo forman parte del terreno de juego.

El balón estará fuera del 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.
- Se juega en superficie techada y el balón golpea el techo, se reanudará el juego con un saque de banda que ejecutará el equipo adversario. El saque de banda se efectuará en el punto más cercano a la línea de banda al lugar donde tocó el techo.

El balón estará en juego en todo momento desde el comienzo hasta el final del encuentro, 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.

Cesión al portero

El portero podrá recibir el balón de un compañero cuando el balón traspasa la línea de media cancha y cuando el balón ha sido tocado por un contrario.

El portero no podrá tocar o controlar el balón con la mano en cesión voluntaria de un compañero con el pie ni después de un saque de banda.

Penalty

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

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

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

El balón se colocará en el punto de penalty y el ejecutor del tiro deberá ser debidamente identificado.

El guardameta defensor deberá permanecer sobre su propia línea de 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 penalty.
- Detrás del punto de penalty.
- A 5m del punto de penalty en una línea imaginaria paralela a la línea de fondo.

El ejecutor del tiro de penalty golpeará el balón hacia delante y no volverá a jugar el balón hasta que el esférico haya tocado a otro jugador. El balón entrará en juego en el momento en que es golpeado y se pone en movimiento.

Cuando se ejecuta un tiro de penalty durante el curso normal del encuentro o durante una prolongación del primer o segundo periodo, se concederá un gol si el balón, antes de pasar entre los postes y por debajo el travesaño, toca uno o ambos postes, o el travesaño, o al guardameta.

Defensas ilegales

Está prohibido realizar defensa presionante (*pressing*) al equipo adversario en el campo contrario y cuando el portero tenga el balón.

Todas estas incorrecciones definidas anteriormente se sancionarán con un lanzamiento de penalty sobre el equipo que la realiza y lo ejecutara el jugador obstaculizado o perjudicado.

1.7. Incorrecciones de la acción de juego

Faltas técnicas

La faltas técnicas se castigarán con tiro libre y falta acumulativa, concedido al equipo contrario en el lugar donde fue cometida la incorrección, 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. Si la incorrección se comete dentro del área de portería propia, el tiro libre se efectuará desde fuera del área, en el punto más próximo al lugar en que se cometió la falta.

Se consideran faltas técnicas:

- Dar o intentar dar una patada a un adversario.
- Poner una zancadilla a un contrario, hacerlo caer o intentarlo, sea por medio de la pierna o agachándose delante o detrás de él.
- Saltar o tirarse sobre un adversario.
- Cargar violentamente o de forma peligrosa a un adversario.
- Cargar por detrás a un adversario que no hace obstrucción.
- Golpear o intentar golpear a un contrario o escupirlo.
- Sujetar a un contrario o impedirle la acción.
- Empujar a un contrario con las manos o los brazos.
- Cargar a un contrario con el hombro sin disputa de balón.
- 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 penalty.
- 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.
- Obstruir intencionadamente a un contrario, sin jugar el balón, esto es, correr entre el mismo y el balón.
- Levantar los pies para chutar hacia atrás (bicicleta) o chutar el balón sin intención de jugarlo, alcanzando a un contrario o amenazando alcanzarle peligrosamente.
- Cargar al portero, salvo que éste se encuentre fuera de su área.

Faltas personales

Las faltas personales serán castigadas con el cambio de posesión del balón al equipo contrario, que lo repondrá en juego mediante un saque de banda, desde el punto más cercano donde ocurrió la infracción.

Se considerarán faltas personales cometidas por los jugadores:

- 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 cuatro segundos.



- Tocar el balón el ejecutor de un lanzamiento lateral, de esquina, de tiro libre, doble penalty o penalty antes que otro jugador lo haga.
- Demorar más de cuatro segundos para reponer el balón en juego en la ejecución de un tiro libre, doble penalty, penalty, saque de banda, saque de esquina o saque de meta.
- Tocar el balón estando en juego un jugador que no está debidamente equipado.
- Permanecer el balón más de cuatro segundos dentro del área de meta propia, estando en juego el mismo.
- En el lanzamiento del penalty, doble penalty o tiro sin barrera tocar el balón un compañero del ejecutor antes de 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.
- Traspasar el balón la línea divisoria del medio campo al efectuar el portero un saque de meta o lanzamiento desde el interior de su área, a menos que el balón haya tocado en el suelo (fuera de su área) en su propia mitad de terreno de juego, o sea tocado por cualquier jugador situado en la propia media cancha correspondiente el portero.
- 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. Retener el portero el balón más de cuatro segundos dentro de su propia cancha. En campo contrario estará considerado como un jugador más sin límite de tiempo de posesión del balón.

Falta acumulativa

Serán consideradas como faltas acumulativas, todas las faltas técnicas, y disciplinarias. Todas las faltas acumulativas son de anotación obligatoria en la acta del encuentro para los equipos.

Cada uno de los equipos podrá, en cada uno de los periodos de juego, incurrir en cinco faltas acumulables con derecho a formación de barrera de jugadores.

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.

En la ejecución de un tiro libre, si un jugador del equipo infractor no respetase la distancia de 5m hasta el balón antes de ser realizado el saque de dicha falta, los árbitros advertirán al infractor y retrasarán la ejecución de la misma hasta que sea observada la regla. Si persistiese en la infracción los árbitros deberán amonestar al jugador con tarjeta amarilla y falta acumulativa al equipo, y en la reincidencia descalificarle definitivamente del encuentro.

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 fuera cumplida, el tiro será repetido, advirtiendo al infractor.

Cuando ocurra la quinta 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.

A partir de la señalización de la sexta falta acumulativa de equipo incluida esta, todas las faltas que se sancionan con tiro libre y que se produzcan a una distancia superior a 10m 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 penalty, sin barrera. En estos lanzamientos, a excepción del portero del equipo infractor y del jugador lanzador, 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 penalty, a una distancia de 5m del balón y no podrán obstaculizar al jugador que ejecute 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 golpeado y entre en movimiento.

El lanzamiento deberá consistir en todo caso en 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.

Si las faltas se produjeran a una distancia inferior a 10m, se reanudará el juego desde el punto en que se cometieron y todos serán sin barrera, pudiendo optar cualquier jugador del equipo lanzador por tirarla desde el punto donde se cometió la misma o desde el punto de doble penalty, y en este caso se deberá cumplir lo estipulado en el punto anterior.

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 penal, a una distancia de 5m del balón y no podrán obstaculizar al jugador que ejecute 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 golpeado y entre en movimiento.

El lanzamiento deberá consistir en todo caso en 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.

En los lanzamientos de doble penalty y tiro sin barrera, el portero deberá estar situado a una distancia no inferior a 5m del balón, y siempre dentro de su área.

El ejecutor del tiro de doble penalty deberá ser debidamente identificado.

Las faltas acumulativas se anotarán y ejecutarán por el orden cronológico que se produzcan.

Serán Sanciones:

- Todo jugador, atacante o defensor, que penetre en la zona del terreno de juego denominada como zona imaginaria de doble penalty (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.

- 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 y falta acumulativa al equipo.

- 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, falta acumulativa al equipo, y sacándose de meta.



- En el lanzamiento de doble penalty, todo jugador defensor, que penetre en la zona de doble penalty desde el pitido del árbitro hasta que el balón sea puesto en juego, será advertido mostrándole la tarjeta amarilla y falta acumulativa al equipo.

Conducta antideportiva: Amonestación o exclusión de los entrenadores, suplentes o acompañantes

El entrenador, el ayudante del entrenador o los acompañantes no podrán dirigirse de forma irrespetuosa a los árbitros, a los auxiliares de mesa, ni a los adversarios.

Tampoco podrán:

- Salir de la zona del banquillo de su equipo, a excepción que sea para atender a un jugador lesionado después de haber recibido el permiso del árbitro, o para pedir un tiempo muerto.
- En la sustitución, entrar en el terreno antes de que salga el jugador sustituido, incorporarse al juego o abandonarlo por un lugar indebido.
- Demostrar con palabras o actos, su disconformidad con las decisiones del árbitro. Infringir de forma persistente, las reglas del juego.
- Ser culpable de conducta incorrecta, indisciplinada o antideportiva.
- Cambiar su número de camiseta sin avisar al juez de mesa o a los árbitros.
- Dirigirse a los árbitros o juez de mesa (sólo podrá dirigirse a éstos el capitán), de forma correcta y respetuosa.
- Demorarse más de cuatro segundos en los saques que se efectúen desde el centro del terreno de juego. Una vez interrumpido el juego sólo podrán tocar el balón los componentes del equipo que tiene que reanudar el encuentro, bajo las indicaciones arbitrales.

En los casos anteriores y en otros que estime el colegiado podrá señalar falta técnica o dependiendo de la gravedad de la acción exclusión a la persona responsable de la acción.

Cuando los acompañantes (padres, madres, amigos/as...) realicen un comportamiento antideportivo hacia los participantes del juego (jugadores, entrenadores y árbitros) u otros acompañantes, se amonestará a su equipo y dicha amonestación se enviará al centro educativo, asociación o club correspondiente. Cuando un equipo tenga más de tres amonestaciones, el comité de competición y disciplina deportiva de los Juegos Deportivos Municipales estudiará su comportamiento y, en su caso, si se considera conveniente, determinará las sanciones oportunas.

2. FÚTBOL SALA MODIFICADO

2.1. Espacio y subespacios de juego (terreno de juego) y espacios anexos

El espacio de juego es una superficie rectangular, lisa, dura y sin obstáculos. Podrá ser de madera, parquet, asfalto, caucho, cemento o material plástico compacto. No serán permitidos los terrenos de juego de hierba (natural o artificial), tierra o ceniza.

Las dimensiones del espacio de juego deben ser de 40m de largo y de 20m de ancho; consta de dos áreas de portería y un área de juego. Véase dibujo III.1.

En el caso de que no se disponga de espacio de juego de estas dimensiones, se podrá autorizar una variación, en más o menos, sobre un máximo de 2m.

Se recomienda que haya un área de seguridad que debe rodear los límites exteriores de la superficie de juego.

Las líneas de demarcación son:



- La línea del área de portería está a 6m de la línea de portería o fondo.
- Las líneas de penalty están a 6m de la línea fondo, perpendicular al centro de cada una de las porterías.
- Las líneas de doble penalty están a 10m de la línea de fondo, perpendicular al centro de cada una de las porterías.
- La línea de centro de campo está a 20m de la línea de fondo y es paralela a ésta.
- En el centro de la cancha, se traza un círculo de 3m de radio, denominado círculo central.

Todas las líneas del espacio de juego forman parte total de la superficie que delimitan. Éstas deben tener una anchura de 8cm de ancho y todas ellas deben ser perfectamente visibles. Las líneas que delimitan el terrero en el sentido longitudinal se denominan líneas de banda, las que delimitan en el sentido transversal se denominan líneas de fondo o portería. Véase dibujos III.1 y III.2.

La portería se sitúa en el centro de la línea de fondo (o línea de portería) y debe estar sólidamente fijada. Sus medidas interiores son de 2m y de alto y 3m de ancho.

Los postes están sólidamente sujetos al larguero y sus aristas posteriores están alineadas con el lado posterior de la línea de portería. Los postes y el larguero deben estar contruidos con el mismo material y su sección es cuadrada de 8m de grosor. Véase dibujo III.2.

2.2. Móvil

El móvil es un balón esférico con una superficie exterior de cuero, piel o material sintético. La superficie no tiene que ser brillante o resbaladiza.

La circunferencia es entre 61 y 64m de diámetro y su peso es entre 410 y 430g. Tiene una presión equivalente a 0,4-0,6 atmósferas (400- 600 g/cm²) al nivel del mar. Dejándolo caer desde una altura de 2m, no debe rebotar menos de 50m ni más de 65m en el primer bote

En todos los encuentros habrá por lo menos dos balones disponibles.

2.3. Tiempos de juego

El encuentro se compone de 2 tiempos de 20 minutos a reloj corrido, existiendo 10 minutos de descanso entre periodos. Los periodos se disputan a tiempo corrido cada uno, excepto en los tiempos muertos y cuando por las circunstancias del juego una acción produzca una pérdida de tiempo mayor a la habitual y siempre que lo determine el árbitro.

Se podrá solicitar un tiempo muerto por periodo y prórroga (la prórroga solamente cuando hay empate y sea necesario determinar un ganador). El tiempo muerto sólo podrá ser solicitado por el equipo que está en posesión de balón. El tiempo muerto deberá ser solicitado por el entrenador o su ayudante, y su duración máxima será de un minuto.

Todos los periodos se iniciarán con un saque desde el círculo central por parte de un jugador de un equipo distinto en cada periodo. Ningún jugador deberá estar en el campo de juego defensivo del adversario y deben permanecer fuera del círculo, (excepto el que realiza el saque inicial).

Si hay una incorrección el balón se otorgará a los oponentes para que sea puesto en juego desde la banda. Al comienzo del tercer periodo los equipos deben cambiar de campo de ataque y defensa.

El reloj se pondrá en marcha cuando el saque es señalado con un toque de silbato por parte del árbitro.



El encuentro finalizará cuando el árbitro pita la señal (con un silbido) que indica el final del tiempo de juego. Si durante el encuentro un equipo se queda con menos de 4 jugadores se dará el encuentro por finalizado y perderá el encuentro este equipo.

Si es necesaria la prórroga se jugará un periodo extra de cinco minutos a fin de determinar el equipo ganador. Si después de este periodo persiste el empate se resolverá por lanzamientos de penaltys (3 por cada equipo); si todavía persiste el empate se sigue lanzando penaltys (1 por cada equipo) hasta que haya un equipo ganador. Los tres primeros lanzamientos de penalty solamente los podrán lanzar los jugadores que hayan finalizado el encuentro.

2.4. Participantes del juego: jugadores, entrenadores y árbitros

Los jugadores y equipos

Cada equipo se compone de un máximo de 12 jugadores, que pueden ser niños o niñas (las competiciones son mixtas), y un mínimo de 8 jugadores. Si los equipos presentan 4 jugadores se deberá jugar el encuentro. Caso de ser menos de 4 jugadores el encuentro no se jugará. El árbitro hará constar esta circunstancia en el dorso de la acta en ambos casos.

En el espacio de juego de fútbol sala modificado debe haber como máximo cinco jugadores de cada equipo jugando (cuatro jugadores de pista y un portero).

Se considera jugador a cualquier miembro de un equipo que se encuentre en el terreno de juego y esté autorizado a jugar; en cualquier otro caso se tratará de un suplente. Uno de los jugadores será designado capitán.

En referencia a las sustituciones, se permitirá un número ilimitado de sustituciones. Un jugador que ha sido reemplazado podrá reingresar en la superficie de juego sustituyendo a otro jugador. Todos los jugadores de un equipo deberán haber jugado al menos diez minutos de un encuentro (sean éstos continuados o en dos intervalos de tiempo).

Cualquier jugador podrá jugar de portero; éste tendrá una camiseta de diferente color que los demás jugadores y deberá haber como mínimo un portero diferente en cada periodo de juego.

Todos los jugadores de un equipo llevarán los uniformes con los mismos colores y con numeración en la parte posterior de la camiseta. Sólo podrán utilizarse los números del 2 al 11 (los jugadores de campo) y los porteros serán los números 1 y 12.

En caso de conflicto por lo que respecta al color de la camiseta, por la coincidencia de los dos equipos, el equipo local tendrá que cambiar el color de las mismas.

El equipo local elegirá la portería que defiende inicialmente. El banquillo estará ubicado en el lugar donde defiende el equipo, debiéndose cambiar siempre que se cambie de campo. Solo se cambiará de portería en el descanso entre los periodos, en caso de prórroga se mantendrá la portería en la que se defiende el último periodo. El equipo visitante será el que realice en el primer periodo el saque de centro del campo o inicial.

Los entrenadores

Cada equipo tiene un entrenador que es el educador y director del equipo. Además, puede haber un ayudante de entrenador.

El entrenador asesora a los jugadores desde la banda, es el responsable de las sustituciones de los jugadores y solicita los tiempos muertos. Es también el responsable del comportamiento de los jugadores, los suplentes o los acompañantes, y mantendrá una actitud respetuosa hacia todos los participantes en el encuentro. También colaborará con el árbitro en situaciones problemáticas y estará asistido por el capitán del equipo.

Árbitros



El encuentro será dirigido por un árbitro principal o por un árbitro colaborador.

Los árbitros son los responsables de la señalización de las faltas e incorrecciones, de conceder o anular los goles y de administrar las penalizaciones de acuerdo con las presentes reglas. También es el responsable de la acta del encuentro.

Llevará el registro cronológico de los goles obtenidos, y es el responsable de controlar el tiempo de juego, de indicar el final de cada periodo. El árbitro controlará el tiempo de juego sin parar el reloj, salvo en los casos siguientes:

- Al finalizar el tiempo de un periodo.
- Un tiempo muerto.
- Cuando un jugador está lesionado.
- Cuando por las circunstancias del juego una acción produzca una pérdida de tiempo mayor a la habitual.

Para el arbitraje debe preverse el siguiente equipo técnico:

- El cronómetro de juego.
- La acta oficial del encuentro.

2.5. Objetivo del juego: el gol y el marcador

Se consigue un gol cuando un balón penetra totalmente en la portería (todo el balón), rebasando totalmente la línea de gol.

Cualquier jugador, incluso el portero puede meter gol.

Marcador: El equipo que haya marcado más goles que el contrario es el ganador del encuentro. El encuentro está empatado cuando ambos equipos han marcado el mismo número de goles o ningún gol.

2.6. Acciones motrices del juego (individuales y de equipo)

El manejo y desplazamiento del balón

El balón puede ser pasado, lanzado, bloqueado y rodado, o efectuar desplazamientos y regates utilizando cualquier parte corporal a excepción de manos, brazos y antebrazos en cualquier dirección dentro de los límites fijados por las reglas, a excepción del portero que dentro del área de portería puede utilizar cualquier parte corporal para pasar, lanzar, parar, o bloquear el balón.

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.

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

El jugador que ejecuta el lanzamiento debe hacerlo de frente a la cancha y con una parte de cada pie apoyada en el suelo y desde el lado de afuera de la línea lateral. El lanzador tendrá que usar ambas manos y lanzar el balón desde detrás de su cabeza hacia delante, debiendo tener los pies situados perpendicularmente a la línea de banda

Saque de gol

El saque de gol se realizará después de que un equipo logre un gol. Este saque se realizará desde el círculo que está situado en el centro del campo, por parte de un jugador del equipo sobre el que ha sido marcado el gol en su portería. Ningún jugador deberá estar

en el campo de juego defensivo del adversario y deben permanecer fuera del círculo (excepto el que realiza el saque inicial).

Saque de meta

El saque de meta es una forma de reanudar el juego. Se concederá un saque de meta, si el balón ha traspasado en su totalidad la línea de meta, excluyendo la parte comprendida entre el travesaño y los postes del marco, ya sea por tierra o por aire, después de haber tocado a un jugador adversario en último lugar, y no se haya marcado un gol.

El balón será lanzado con la mano desde cualquier punto del área de penalty por el guardameta del equipo defensor y los adversarios deben permanecer fuera del área de meta hasta que el balón esté en juego.

El portero podrá recibir el balón del compañero que recupere o controle el mismo en posesión de un contrario.

El balón estará en juego cuando haya sido lanzado directamente fuera del área penal; de esta manera, se considerará correcto el saque de meta.

Saque de esquina

El saque de esquina es una forma de reanudar el juego. Este tipo de saque se realizará 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.

El lanzamiento de esquina será ejecutado por uno de los componentes del equipo atacante usando ambas manos y haciendo pasar el balón por encima de su cabeza, trayéndolo de atrás, antes de ejecutar el lance. Parte de los pies quedará apoyada en el suelo, del lado de fuera de la cancha y el lanzador tendrá su frente vuelta hacia el vértice del ángulo formado por las líneas laterales y de fondo, en el punto en que se juntan. No será válido el gol resultante de un lanzamiento de esquina, a menos que el balón haya sido tocado por un jugador, exceptuando el portero.

Balón en juego o fuera de juego

Para determinar si el balón está en juego o fuera de juego se entiende que las líneas pertenecen a las zonas que delimitan. Como consecuencia, las líneas de banda y fondo forman parte del terreno de juego.

El balón estará fuera del 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.
- Si se juega en superficie techada y 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 a la línea de banda al lugar donde tocó el techo.

El balón estará en juego en todo momento desde el comienzo hasta el final del encuentro, 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.

Cesión al portero

El portero podrá recibir el balón de un compañero cuando el balón traspasa la línea de media cancha y cuando el balón ha sido tocado por un contrario.

El portero no podrá tocar o controlar el balón con la mano en cesión voluntaria de un compañero con el pie ni después de un saque de banda.

Penalty

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

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

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

El balón se colocará en el punto de penalty y el ejecutor del tiro de penalty deberá ser debidamente identificado.

El guardameta defensor deberá permanecer sobre su propia línea de 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 penalty.
- Detrás del punto de penalty.
- A 5m del punto de penalty en una línea imaginaria paralela a la línea de fondo.

El ejecutor del tiro de penalty golpeará el balón hacia delante y 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 penalty durante el curso normal del encuentro o durante una prolongación del primer o segundo periodo, 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.

2.7. Incorrecciones de la acción de juego

Faltas técnicas

Las faltas técnicas se castigarán con tiro libre y falta acumulativa, concedido al equipo contrario en el lugar donde fue cometida la incorrección, 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. Si la incorrección se comete dentro del área de portería propia el tiro libre se efectuará desde fuera del área, en el punto más próximo al lugar en que se cometió la falta.

Se consideran faltas técnicas:

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



- 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 penalty.
- 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.
- Obstruir intencionadamente a un contrario, sin jugar el balón, esto es, correr entre el mismo y el balón.
- Levantar los pies para chutar hacia atrás (bicicleta) o chutar el balón sin intención de jugarlo, alcanzando a un contrario o amenazando alcanzarle peligrosamente.
- Cargar al portero, salvo que éste se encuentre fuera de su área.

Faltas personales

Las faltas personales serán castigadas con el cambio de posesión del balón al equipo contrario, que lo repondrá en juego mediante un saque de banda, desde el punto más cercano donde ocurrió la infracción.

Se considerarán faltas personales cometidas por los jugadores:

- 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 cuatro segundos.
- Tocar el balón el ejecutor de un lanzamiento lateral, de esquina, de tiro libre, doble penalty o penalty antes que otro jugador lo haga.
- Demorar más de cuatro segundos para reponer el balón en juego en la ejecución de un tiro libre, doble penalty, penalty, saque de banda, saque de esquina o saque de meta.
- Tocar el balón estando en juego un jugador que no está debidamente equipado.
- Permanecer el balón más de cuatro segundos dentro del área de meta propia, estando en juego el mismo.
- En el lanzamiento del penalty, doble penalty 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.
- Traspasar el balón la línea divisoria del medio campo al efectuar el portero un saque de meta o lanzamiento desde el interior de su área, a menos que el balón haya tocado en el suelo (fuera de su área) en su propia mitad de terreno de juego, o sea tocado por cualquier jugador situado en la propia media cancha correspondiente al portero.
- 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. Retener el portero el balón más de cuatro segundos dentro de su propia cancha. En campo contrario estará considerado como un jugador más sin límite de tiempo de posesión del balón.

Falta acumulativa

Serán consideradas como faltas acumulativas, todas las faltas técnicas, y disciplinarias. Todas las faltas acumulativas son de anotación obligatoria en la acta del encuentro para los equipos.



Cada uno de los equipos podrá, en cada uno de los periodos de juego, incurrir en 5 (cinco) faltas acumulables con derecho a formación de barrera de jugadores.

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.

En la ejecución de un tiro libre, si un jugador del equipo infractor no respetara la distancia de 5m hasta el balón antes de ser realizado el saque de dicha falta, los árbitros advertirán al infractor y retrasarán la ejecución de dicha falta hasta que sea observada la regla. Si persistiese en la infracción los árbitros deberán amonestar al jugador con tarjeta amarilla y falta acumulativa al equipo, y en la reincidencia descalificarle definitivamente del encuentro.

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 fuera cumplida, el tiro será repetido, advirtiéndolo al infractor.

Cuando ocurra la quinta 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.

A partir de la señalización de la sexta falta acumulativa de equipo incluida ésta, todas las faltas que se sancionan con tiro libre y que se produzcan a una distancia superior a 10m 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 penalty, sin barrera. En estos lanzamientos, a excepción del portero del equipo infractor y del 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 penalty, a una distancia de cinco metros del balón y no podrán obstaculizar al jugador que ejecute 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 golpeado y entre en movimiento.

El lanzamiento deberá consistir en todo caso en 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.

Si las faltas se produjeran a una distancia inferior a 10m, se reanudará el juego desde el punto en que se cometieron y todos serán sin barrera, pudiendo optar cualquier jugador del equipo lanzador por tirarla desde el punto donde se cometió la misma o desde el punto de doble penalty, y en este caso se deberá cumplir lo estipulado en el punto anterior.

En ambos casos, a excepción del portero del equipo infractor, y del 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 penalty, a una distancia de cinco metros del balón y no podrán obstaculizar al jugador que ejecute 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 golpeado y entre en movimiento.



El lanzamiento deberá consistir en todo caso en 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.

En los lanzamientos de doble penalty y tiro sin barrera, el portero deberá estar situado a una distancia no inferior a 5m del balón, y siempre dentro de su área.

El ejecutor del tiro de doble penalty deberá ser debidamente identificado.

Las faltas acumulativas se anotarán y ejecutarán por el orden cronológico que se produzcan.

Serán Sanciones:

- Todo jugador, atacante o defensor, que penetre en la zona del terreno de juego denominada como zona imaginaria de doble penalty (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.

- 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 y falta acumulativa al equipo.

- 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, falta acumulativa al equipo, y sacándose de meta.

- En el lanzamiento de doble penalty, todo jugador defensor, que penetre en la zona de doble penalty desde el pitido del árbitro hasta que el balón sea puesto en juego, será advertido mostrándole la tarjeta amarilla y falta acumulativa al equipo.

Conducta antideportiva: Amonestación o exclusión de los entrenadores, suplentes o acompañantes

El entrenador, el ayudante del entrenador o los acompañantes no podrán dirigirse de forma irrespetuosa a los árbitros, a los auxiliares de mesa, ni a los adversarios.

Tampoco podrán:

- Salir de la zona del banquillo de su equipo, a excepción que sea para atender a un jugador lesionado después de haber recibido el permiso del árbitro, o para pedir un tiempo muerto.

- En la sustitución, entrar en el terreno antes de que salga el jugador sustituido, incorporarse al juego o abandonarlo por un lugar indebido.

- Demostrar con palabras o actos, su disconformidad con las decisiones del árbitro. Infringir de forma persistente, las reglas del Juego.

- Ser culpable de conducta incorrecta, indisciplinada o antideportiva.

- Cambiar su número de camiseta sin avisar al juez de mesa o a los árbitros.

- Dirigirse a los árbitros o juez de mesa (sólo podrá dirigirse a éstos el capitán), de forma correcta y respetuosa.

- Demorarse más de cuatro segundos en los saques que se efectúen desde el centro del terreno de juego. Una vez interrumpido el juego sólo podrán tocar el balón los componentes del equipo que tiene que reanudar el encuentro, bajo las indicaciones arbitrales.

En los casos anteriores y en otros que estime el colegiado podrá señalar falta técnica o dependiendo de la gravedad de la acción exclusión a la persona responsable de la acción.

Cuando los acompañantes (padres, madres, amigos/as...) realicen un comportamiento antideportivo hacia los participantes del juego (jugadores, entrenadores y árbitros) u otros



acompañantes, se amonestará a su equipo y dicha amonestación se enviará al centro educativo, asociación o club correspondiente. Cuando un equipo tenga más de tres amonestaciones, el comité de competición y disciplina deportiva de los Juegos Deportivos Municipales estudiará su comportamiento y, en su caso, si se considera conveniente, determinará las sanciones oportunas.

4. ESTRUCTURA PROGRESIVA DE ADAPTACIONES EN FÚTBOL SALA

ESTRUCTURA DE JUEGO	JJDDMM Valencia (Minifútbol sala)	JJDDMM Valencia (Fútbol sala modificado)	FÚTBOL SALA
Espacio y subespacios de juego (terreno de juego)	40x20m de espacio juego Área penalty 6m. Línea penalty a 6m. Línea de doble penalty: 10m. 3x2m portería	40x20m de espacio juego Área penalty 6m. Línea penalty a 6m. Línea de doble penalty: 10m. 3x2m portería	40x20m de espacio juego Área penalty 6m. Línea penalty a 6m. Línea de doble penalty: 10m. 3x2m portería
Móvil (balón)	54cm. de diámetro y peso 360g	Entre 61 y 64m de diámetro y peso entre 410 y 430g	Entre 61 y 64m de diámetro y peso entre 410 y 430g
Tiempos de juego	Cuatro tiempos de 10 minutos a tiempo corrido Descanso de 2 minutos entre periodos	Dos tiempos de 20 minutos a tiempo corrido Descanso de 10 minutos entre periodos	Dos tiempos de 20 minutos Descanso de 10 minutos entre periodos
Participación	Juegan todos. Como mínimo dos periodos de juego cada jugador	Juegan todos. Como mínimo cada jugador 10 minutos de juego	No juegan todos
Portero	Cada parte portero diferente	No es obligatorio cambiar cada parte portero diferente	No es obligatorio cambiar cada parte portero diferente
Sustitución	No durante el periodo de juego	Sí	Sí
Árbitro	Árbitro/s o árbitro colaborador	Árbitro/s o árbitro colaborador	Árbitro principal y ayudantes
Objetivos del juego: marcador	No hay clasificación	Hay clasificación Conseguir más goles que el adversario.	Hay clasificación Conseguir más goles que el adversario.
Defensa	Prohibido defensa presionante (pressing) en el campo del adversario y cuando el portero contrario tiene el balón.	Todo tipo de defensas	Todo tipo de defensas
Conducta antideportiva de acompañantes (padres, amigos, etc.)	Conducta sancionada	Conducta sancionada	Conducta no sancionada directamente