

FUTBOL SALA

Reglas del juego

La superficie de juego

Dimensiones

a) La cancha o terreno de juego será de superficie rectangular. Los lados del rectángulo más largos se denominan líneas de banda, y los lados menores líneas de fondo.

Longitud: 40 m

Anchura: 20 m

Excepcionalmente se podrá autorizar una variación en más o menos, sobre un máximo de dos metros.

b) Se recomienda que haya un área de seguridad que debe rodear los límites exteriores del terreno de juego. En los partidos Internacionales los márgenes de seguridad deberán ser como mínimo de 1 (un) metro desde la línea de banda y 2 (dos) metros en las líneas de fondo.

REGLA 2

El Balón

Los balones que se utilicen serán de los modelos homologados o autorizados por la Federación Madrileña de Fútbol Sala.

El balón puede ser golpeado con diferentes partes del pie:

Empeine, puntera, talón, interior y exterior.

- o Será esférico.
- o Será de cuero u otro material adecuado.
- o Tendrá una circunferencia entre 61 y 64 centímetros.
- o Tendrá un peso de entre 410 y 430 gramos al comienzo del partido.
- o Tendrá una presión equivalente a 0,4-0,6 atmósferas (400- 600 g/cm²) al nivel del mar.
- o Dejándolo caer desde una altura de 2 (dos) metros, no deberá rebotar menos de 50 centímetros ni más de 65 centímetros en el primer bote.
- o Para las categorías de prebenjamin, benjamin y alevín, el balón deberá tener una circunferencia de 58 cms. y 368 grs. de peso.

REGLA 3

Número de jugadores

Jugadores

Cada equipo se compone de doce (12) jugadores que podrán ser inscritos en el acta del encuentro. Sólo podrán estar en el terreno de juego, como máximo, 5 jugadores por equipo, de los cuales obligatoriamente uno será el portero. No se permitirá el comienzo de un encuentro sin que uno de los equipos o ambos, tengan como mínimo 5 (cinco) jugadores. Cualquier jugador inscrito en acta podrá actuar como portero y/o jugador de campo sin limitación alguna. No se permitirá el comienzo de un encuentro sin que uno de los equipos o ambos, tengan como mínimo. Si un equipo, por cualquier circunstancia de las contempladas en las presentes reglas quedase reducido durante un encuentro a tres (3) o menos jugadores en el terreno de juego, los árbitros tomarán la decisión de suspender el partido.

Cada jugador tiene un lugar específico en el campo:

- ✓ Pívol. Es el jugador más avanzado, y debe ser fuerte y rápido.
- ✓ Extremos. Juegan en las bandas. Son los más rápidos y hábiles.
- ✓ Defensa. Último jugador. Es el más defensivo.
- ✓ Portero. De características parecidas a las del portero de balonmano. Rápido y flexible.

Procedimiento de sustitución

En cualquier partido de una competición oficial podrá haber sustitutos. Se permitirá un número ilimitado de sustituciones. Un jugador que ha sido reemplazado podrá reingresar en la superficie de juego sustituyendo a otro jugador. El jugador expulsado (tarjeta roja), durante el partido no podrá ser sustituido. Para efectuar una sustitución, siempre deberá ser avisado el juez de mesa. Una sustitución puede realizarse siempre, esté o no el balón en juego, si se observan las siguientes disposiciones: El jugador que sale de la superficie de juego lo debe hacer por la línea de banda en la zona de sustituciones de su propio equipo.

Duración de un partido

Periodos de juego

El tiempo de duración de un partido es de 40 (cuarenta) minutos cronometrados, divididos en dos tiempos iguales de 20 minutos cada uno, con un descanso de 10 minutos entre periodos. Los partidos se considerarán finalizados en el momento que suene la bocina del marcador electrónico, independientemente del silbato del árbitro ó en su defecto el silbato del cronometrador

Tiempo muerto

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

o El minuto de tiempo muerto se concederá únicamente cuando el equipo solicitante esté en posesión del balón.

. Intervalo del medio tiempo

El intervalo entre los dos períodos no durará más de 10 minutos. Las normas reguladoras de cada competición podrán fijar la duración del mismo.

Final del partido

El partido se considerará finalizado en el momento que suene la bocina del pabellón, independientemente del silbato del árbitro.

En caso de no haber anotador - cronometrador, será el árbitro el que indique el final del partido

Saque de centro

Al iniciarse el partido

Los capitanes ó en su caso los porteros, y el/los árbitros se situarán en la cancha, procediéndose a lanzar una moneda, 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 periodo. En el segundo periodo del partido, los equipos cambiarán de mitad de campo y atacarán en la dirección opuesta.

Saque de centro

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

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

Se puede conseguir gol válido directamente de saque de centro.

Interrupciones temporales

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

Balón en juego

Balón fuera de juego

El balón estará fuera del juego si:

- o Ha traspasado completamente una línea de banda o de meta, ya sea por tierra o por aire.
- o El juego ha sido detenido por el árbitro.
- o Golpea el techo. Si 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.

Saque de banda

El saque de banda es una forma de reanudar el juego y se hará con el pie, estando el balón encima de la línea de banda.

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

Saque de banda

Se concederá un saque de banda:

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

El saque de esquina

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

El saque de esquina será ejecutado por uno de los componentes del equipo atacante usando también el pie y sacando en el punto donde se juntan las líneas laterales y de fondo. También se ejecutará con el pie.

Procedimiento

a) El jugador que efectúa el saque de esquina no podrá volver a jugar el balón hasta que éste no haya sido tocado por otro jugador.

b) El balón estará en juego en el momento que haya entrado en el terreno de juego.

No será válido el gol resultante de un lanzamiento de esquina directamente, a menos que el balón haya sido tocado por un jugador, exceptuando el portero, dentro de su área.

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.

Procedimiento

a) El balón será lanzado con la mano desde cualquier punto del área de penalti por el guardameta del equipo defensor.

b) Los adversarios deberán permanecer fuera del área de meta hasta que el balón esté en juego.

c) El balón estará en juego cuando haya salido fuera del área de meta, de esta manera se considerará correcto el saque.

d) Se puede pasar de la mitad del campo lanzándolo con el pie, siempre y cuando el balón bote antes.

Tiros de falta

El balón

En el tiro de 12 metros, se colocará el balón en la línea de dicho tiro.

En el tiro sin barrera, se colocará el balón allá donde se produjo la infracción.

El ejecutor

Deberá ser debidamente identificado por el árbitro, tanto en el tiro de 12 metros, como en el tiro sin barrera.

El guardameta defensor

Deberá estar situado a una distancia no inferior a cinco metros del balón, y siempre dentro de su área, tanto en el tiro de 12 metros, como en el tiro sin barrera.

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

Tiro de 12 metros:

En la superficie de juego, a 5 metros detrás de la línea de 12 metros, en una línea imaginaria paralela a la línea de fondo. No podrán obstaculizar al jugador ejecutor, debiendo permanecer fuera de la zona de carrera del mismo.

Tiro sin barrera:

En la superficie de juego, fuera del área de penalti, a 5 metros detrás del balón, en una línea imaginaria paralela a la línea de fondo. No podrá obstaculizar al jugador ejecutor, debiendo permanecer fuera de la zona de carrera del mismo.

Faltas acumulativas

Cada equipo puede hacer 5 faltas por período, con derecho a barrera defensiva. A partir de la 6ª falta se sanciona al equipo con un doble penalti, es decir un tiro sin barrera defensiva que se ejecuta desde el punto situado a 12 m de la portería.

Procedimiento

El lanzamiento deberá consistir en un tiro hacia la portería del equipo infractor con intención de conseguir gol.

El ejecutante no podrá volver a jugar el balón hasta que éste haya tocado a otro jugador.

El balón estará en juego en el momento en que es golpeado y se pone en movimiento hacia adelante.

Ningún otro jugador podrá tocar el balón, antes que éste hubiese sido tocado por el portero o rechazado por la portería.

Cuando se ejecuta un tiro de 10 metros o sin barrera durante el curso normal del partido, se concederá 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.

Penalti

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

Posición del balón y de los jugadores

El balón

Se colocará en el punto de penalti.

El ejecutor del tiro de penalti

Deberá ser debidamente identificado por el árbitro.

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 penalti.
- Detrás del punto de penalti. A 6 metros del punto de penalti en una línea imaginaria paralela a la línea de fondo.

Procedimiento

- El ejecutor del tiro de penalti, golpeará el balón hacia adelante.
- No volverá a jugar el balón hasta que el esférico haya tocado a otro jugador.
- El balón estará en juego en el momento en que es golpeado y se pone en movimiento.

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

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

SISTEMAS DEFENSIVOS: rombo (1-2-1), cuadrado (2-2)

SISTEMAS OFENSIVOS: contraataque, ataque contra defensa e zona.