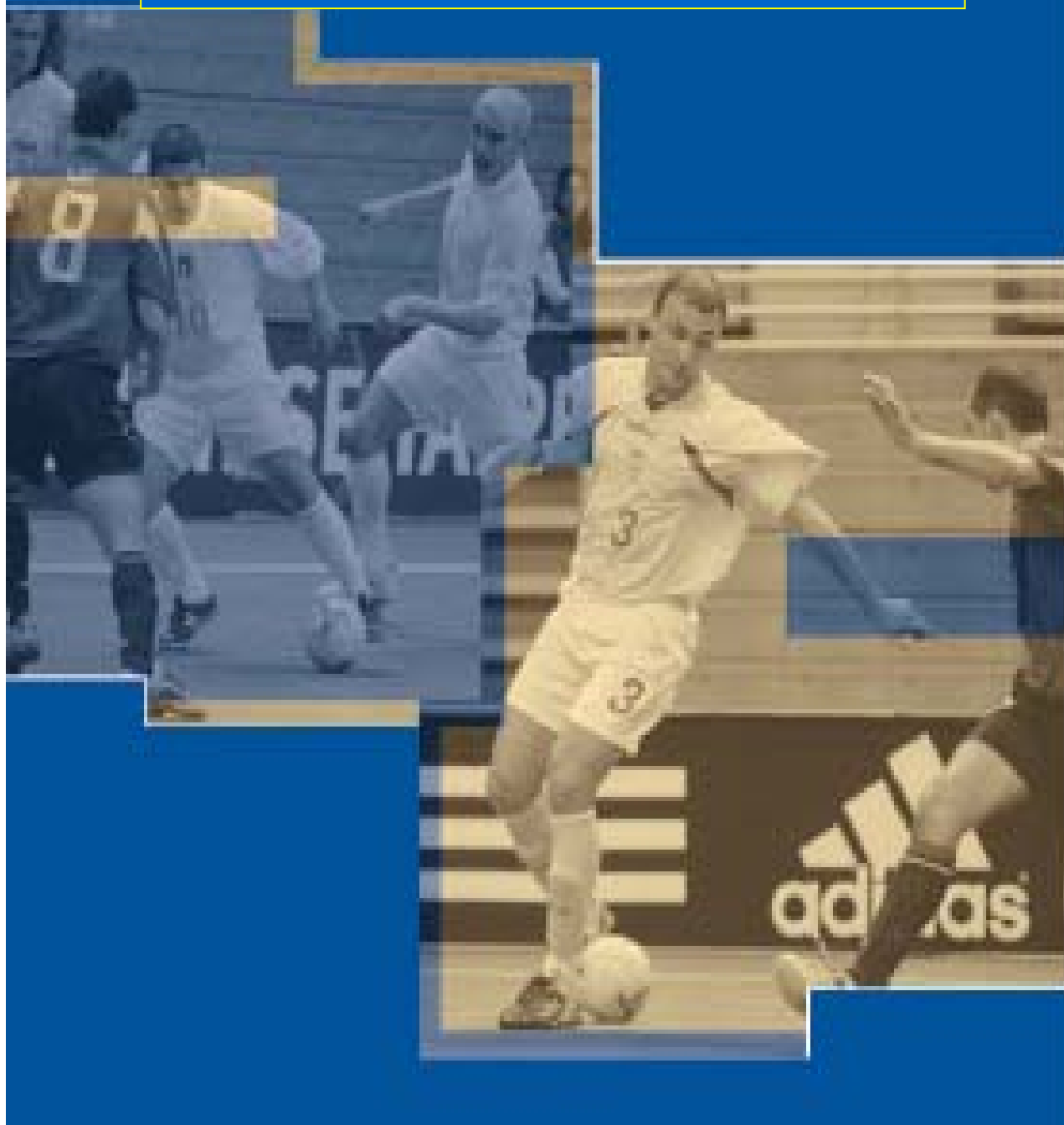




REGLAS FUTBOL SALA TEMPORADA 2006 / 2007 RESUMEN



REGLA 1.- SUPERFICIE DE JUEGO

Longitud: 38 á 42 - Anchura: 18 á 25	Longitud 40 x 20 +/- 2
Se podrán utilizar metas portátiles, siempre que estas estén bien sujetas al suelo y sean igual de estables.	No se contemplaba
Se deberá hacer una marca en el exterior de la superficie a 5 m. del cuadrante de esquina y perpendicular a la línea de meta la anchura de la misma será de 8 cm., asimismo en el cuadrante de esquina se maracará un cuarto de circunferencia con un radio de 25 cm.	No se contemplaba
Se deberán hacer 2 marcas adicionales en la superficie de juego, a 5 m. del punto de doble penal, a la dcha. e izda. del mismo, para señalar la distancia a la que se posicionaran los jugadores, la anchura de la misma será de 6 cm.	No se contemplaba

REGLA 2.- EL BALÓN

Circunferencia: 62-64 cm. Peso: 400 - 440 gr.	Circunferencia: 61-64 Peso: 410 - 430 gr.
--	--

REGLA 3.- EL NUMERO DE JUGADORES

Numero mínimo de jugadores para empezar un partido :

División Honor / Plata:	5	División Honor / Plata:	10
Categoría Nacional:	5	Categoría Nacional:	8

Nº mínimo de jugadores para suspender un partido: 2	Nº mínimo de jugadores para suspender un partido: 3
---	---

Sustitución mal efectuada:T. Amarilla infractor y tiro libre indierc.	Tarjeta amarilla y bote, si se paraba el partido
---	--

REGLA 4.- EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

Los porteros de un mismo equipo deben utilizar el mismo color en la vestimenta :

FIFA no lo especifica	SI
-----------------------	----

El equipamiento básico obligatorio de un jugador comprende los siguientes artículos separados entre si:	El equipamiento básico obligatorio de un jugador será:
---	--

Se usara obligatoriamente camisetas numeradas, el rango de estos números se determinaran por los órganos que dirigen las competiciones. En los partidos internacionales, el numero de dorsal deberá figurar también en la parte delantera de la camiseta o pantalón aunque de menor tamaño	Se numeraban del 1 a 15 para la plantilla normal, y del 16 en adelante para juveniles y otros.
---	--

Para marcar números superiores al 25, primero se marcara con la/s mano/s el primer dígito, o sea las decenas y luego el otro dígito el de las unidades	Existían marcas para los 25 posibles números de camiseta
--	--

REGLA 5.- EL ARBITRO

ARBITRO 1

En caso de duda prevalece siempre su opinión	No se contemplaba esta posibilidad
--	------------------------------------

Iniciara el partido en la banda contraria a banquillos.	Iniciara el partido en la banda de banquillos
---	---

REGLA 5.- EL ARBITRO (continuación)

SEGUNDO ARBITRO

Iniciara el partido en la banda de banquillos	Iniciara el partido en la banda contraria a banquillos
---	--

AMBOS ÁRBITROS

Interrumpirá, suspenderá o finalizara el partido cuando lo juzgue oportuno, en caso de contravención a las Reglas de Juego	No se especificaba concretamente.
--	-----------------------------------

Interrumpirá, suspenderá o finalizara el partido por cualquier tipo de interferencia externa	No se especificaba concretamente.
--	-----------------------------------

Tomara medidas contra los funcionarios oficiales de los equipos que no se comporten de forma correcta y podrá, si lo juzga necesario, expulsarlos de superficie de juego y sus alrededores	No se especificaba concretamente.
--	-----------------------------------

Castigaran la infracción mas grave cuando se produzcan mas de una al mismo tiempo.	Se contemplaba la cronología de la jugada
--	---

Podrán modificar una decisión, únicamente si creen que es incorrecta, cuando el juego no se haya reanudado.	No se contemplaba.
---	--------------------

OBSERVACIONES: El sistema de cambio de banda e indicar amonestaciones y demás información a la mesa sigue igual que hasta ahora, FIFA no contempla estas situaciones,

REGLA 7.- EL CRONOMETRADOR Y TERCER ARBITRO

El cronometrador realizara las funciones relacionadas con el tiempo del partido	El cronometrador realizaba las funciones relacionadas con el tiempo del partido y las anotaciones.
---	--

El tercer arbitro realizara las funciones de anotador, controlara los banquillos, si es necesario y en caso de lesión sustituirá al arbitro lesionado, controlara el reemplazo de los balones, en caso necesario controlara el equipamiento de los sustitutos antes de que entren en el terreno de juego, indicará a los árbitros un error manifiesto en la amonestación o expulsión de un jugador, o si se produce una conducta violenta fuera de su campo visual, no obstante el arbitro será el que decidirá sobre cualquier asunto relacionado con el juego; controlara el comportamiento de las personas del banquillo y comunicara cualquier conducta impropia	No se contemplaba
--	-------------------

En cada periodo de juego solo se anotaran y subirán al marcador las primeras 5 faltas acumulativas de equipo	Se anotaban todas
--	-------------------

En los casos de penalti, tiro de segundo penalti y tiros libres sin barrera: "NO HAY SECUENCIA DEL LANCE" se pondrá el cronometro en funcionamiento en el momento que el balón es pateado. Excepción: La duración de cada periodo podrá prolongarse a fin de permitir la ejecución de dichos tiros.	Existía la secuencia del lance, el cronometro se ponía en marcha cumpliendo dicha secuencia.
--	--

OBSERVACIONES: En caso de no existir tercer arbitro, el cronometrador ejercerá también las funciones del tercer arbitro, excepto en la sustitución del mismo por lesión.

REGLA 8.- LA DURACIÓN DEL PARTIDO

En el tiempo muerto:

La sustitución de jugadores solo es posible al termino del tiempo muerto, después de sonar la bocina.	Si se permiten sustituciones
---	------------------------------

REGLA 8.- LA DURACIÓN DEL PARTIDO (continuación)

El tiempo muerto puede ser solicitado por cualquier oficial del equipo	Solo podía ser solicitado por el entrenador y/o delegado
--	--

REGLA 9.- EL INICIO Y REANUDACION DEL JUEGO

Un tiro libre directo o indirecto concedido al equipo defensor en su área se lanza desde cualquier punto del área	Según como fuese la falta se sacaba desde donde se había cometido o sobre la línea del área.
---	--

Un tiro libre indirecto concedido al equipo atacante en el área contraria, se lanza desde la línea del área en el punto mas cercano a la infracción	Salvo que no existían los tiros indirectos, el resto es igual.
---	--

REGLA 10.- BALÓN EN JUEGO O FUERA DE JUEGO

La altura mínima libre en las superficies techadas será como mínimo de 4 metros.	La altura mínima libre en las superficies techadas será como mínimo de 5 metros.
--	--

REGLA 11.- GOL MARCADO

Si el reglamento establece que debe haber un ganador en un partido o eliminatoria, y esta finaliza en empate, se permiten solamente los siguientes procedimientos: - Regla de goles marcados fuera de casa - Tiempo Suplementario - Tiros desde el punto de penal	No se contemplaba
--	-------------------

Para determinar el ganador de un partido o una eliminatoria se permite en el reglamento de competición solo los procedimientos aprobados por la FIFA.	No se contemplaba
---	-------------------

REGLA 12.- FALTAS E INCORRECCIONES

TIPO DE FALTA	TIPO DE TIRO		
TÉCNICAS APARTADO 1)	DIRECTO Y ACUMULATIVA	TÉCNICAS APARTADO 1)	Falta y acumulativa
TÉCNICAS APARTADO 2)	INDIRECTO Y NO ACUMULA.	TÉCNICAS APARTADO 2)	Falta y acumulativa
PERSONALES A-G	INDIRECTO Y NO ACUMULA.	PERSONALES A-G	Cambio de posesión
PERSONALES H	INDIRECTO Y NO ACUMULA.	PERSONALES H	Cambio de posesión y acum
DISCIPLINARIAS A-B	INDIRECTO Y NO ACUMULA.	DISCIPLINARIAS A-B	Acumulativas
DISCIPLINARIAS C EN JUEGO SI EL BALÓN NO ESTA EN JUEGO	INDIRECTO Y NO ACUMULA. SOLO TARJETA	DISCIPLINARIAS C	Acumula y doble penalti

OBSERVACIONES: Solo se iría al Doble penalti, si después de la sexta falta se cometiera una falta sancionada con tiro directo, nunca si la sanción es tiro indirecto en cuyo caso se ejecutaría el mismo en el lugar en que se cometió la infracción, con la salvedad de lo indicado en la Regla 9.

- El juego peligroso	No acumula		Si acumula
- La obstrucción	No acumula		Si acumula
- Los 4 Seg.del portero	No acumula		Si acumula
- Las cesiones al portero	No acumula		Si acumula
- Las disciplinarias	No acumula		Si acumula
- Cambiar numero de la camiseta sin avisar	No acumula		Si acumula
- Sustitución incorrecta	No acumula		Si acumula
- Los 4 Seg.saque centro	No se penaliza		Si acumula
- Las faltas de banquillo	No acumula		Si acumula

REGLA 12.- FALTAS E INCORRECCIONES (continuación)

No existen los 4 seg.de equipo dentro del area(si los del portero)	Si existen los 4 seg.de equipo dentro del área
--	--

Desaparece el punto g) de las faltas personales: el portero podrá traspasar la línea del medio campo cuando realice cualquier tipo de lanzamiento dentro de su área excepto marcar gol si el lanzamiento lo hace con la mano	El portero solo podrá pasar la pelota al campo contrario solo si se encuentra fuera de su área
--	--

SIMULACIÓN DE:

Falta	Tiro libre indirecto y T.amarilla	Falta	No se contemplaba sanción
Lesión	Tarjeta amarilla	Lesión	No se contemplaba sanción

TARJETAS

La expulsión de un jugador es con tarjeta Roja, desaparece la tarjeta azul,el jugador expulsado no podrá volver a jugar en el partido	La expulsión de un jugador es con tarjeta azul
---	--

Solo se pueden sacar tarjetas a los jugadores, a los cuerpos técnicos se les amonesta de palabra	Se sancionaba a todo el mundo mostrándoles tarjeta
--	--

A los miembros del banquillo se les puede sacar tarjeta amarilla y/o roja, según la gravedad del incidente	Solo se les podía sacar tarjeta azul, excepto al entrenador.
--	--

JUGADOR EXPULSADO

El equipo quedara con un jugador menos durante 2 minutos de tiempo real, salvo si el equipo en superioridad marca un gol	No se Contemplaba
--	-------------------

Si ambos están con 4 jugadores y se marca un gol, siguen igual	No se contemplaba
--	-------------------

En caso de expulsión de mas de un jugador de un mismo equipos, y el equipo que esta en superioridad marcase gol solo se recuperaría a un jugador. El otro tendría que cumplir integra su suspensión a no ser que el equipo en superioridad marcase otro gol	No se contemplaba
--	-------------------

<p>Infracción: Malostrar oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia meta del jugador mediante una infracción, que seria sancionable con tiro libre o tiro de penal:</p> <p>Sanción:</p> <p>Si es un jugador: T. roja y tiro libre o tiro penal.</p> <p>Si es un sustituto: T. roja y tiro libre indirecto.</p> <p>Si es un Oficial: Expulsión y balón al suelo.</p>	No se contemplaba
---	-------------------

<p>Infracción: Malostrar oportunidad manifiesta de gol de un adversario cortando trayectoria de un balón que va a gol sin utilizar brazos o mano:</p> <p>Sanción:</p> <p>Si es un sustituto: T. amarilla y tiro libre indirecto.</p> <p>Si es un Oficial: Expulsión y balón al suelo.</p>	No se contemplaba
---	-------------------

REGLA 13.- TIROS LIBRES

SEÑALIZACIÓN

No se levanta el brazo hacia arriba para señalar falta. Salvo para indicar tiro indirecto.	Se levantaba el brazo para indicar falta.
--	---

REGLA 13.- TIROS LIBRES (continuación)

TIRO LIBRE DIRECTO

Solo se señala la dirección con el brazo extendido y paralelo al suelo	No existía
--	------------

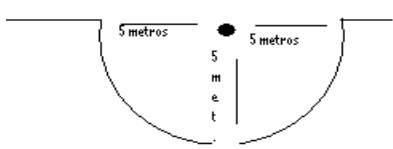
TIRO LIBRE INDIRECTO

Se levanta el brazo hacia arriba. Este gesto lo harán los dos árbitros. Se bajara cuando la pelota toque a otro jugador o haya salido del juego	No existía
---	------------

REGLA 14.- FALTAS ACUMULATIVAS

COLOCACIÓN DE LOS JUGADORES EN EL TIRO A PARTIR DE LA 6ª FALTA

Los jugadores permanecerán en la superficie de juego, detrás de una línea imaginaria ALINEADOS con el balón a 5 metros de este.	5 Metros en una línea imaginaria paralela a la de fondo detrás del balón.
---	---



INFRACCIONES EN TIROS PENALTI Y DOBLE PENALTI

JUGADOR INFRACTOR

DEFENSOR	= GOL = GOL (*) = FALLA = SE REPITE (*)	DEFENSOR	= GOL = GOL (*) = FALLA = SE REPITE (*)
ATACANTE	= GOL = SE REPITE (*) = FALLA = TIRO LIBRE IND.(*)	ATACANTE	= GOL = SE REPITE (*) = FALLA = SAQUE BANDA(*)

(*) Tarjeta amarilla al infractor, excepto en el penalti.

INFRACCIONES Y SANCIONES (NUEVO TEXTO)

Si el ejecutor del tiro infringe esta regla estando el balón en juego	Se concede un Tiro Libre Indirecto
Si un jugador del equipo defensor y otro del atacante infringen esta regla	Se repite el Tiro Libre
Si el balón toca cualquier objeto en el momento que se mueva hacia delante	Se repite el Tiro
Si el balón rebota hacia la superficie de juego en el portero, el travesaño o los postes, y toca luego cualquier otro objeto	Los árbitros detendrán el juego reanudándolo con balón al suelo, en el lugar donde toco el objeto.

REGLA 15.- EL TIRO DE PENAL

INFRACCIONES / SANCIONES

El ejecutor del tiro de penal golpeará el balón hacia delante y cualquier jugador podrá tocar este, excepto el lanzador.	El ejecutor del tiro de penal golpeará el balón hacia delante y con intención de marcar gol y no podrá pasar el balón a otro compañero
El resto exactamente igual que la regla 14 de Faltas Acumulativas, con la salvedad que no será amonestado.	

REGLA 16.- SAQUE DE BANDA

Se saca con el pie, no vale gol directo.	Se saca con la mano, no vale gol directo.
--	---

POSICIÓN DEL BALÓN Y JUGADORES

<ul style="list-style-type: none"> - El balón inmóvil sobre la línea de banda - El ejecutor del saque debe hacerlo desde fuera de la superficie de juego, aunque podrá pisar la línea. - Los jugadores defensores estarán a 5 m. del balón - Se lanzara desde el punto donde el balón franqueo la línea de banda 	El jugador estará fuera del terreno de juego, con los pies en el suelo perpendiculares a la línea de banda, pero sin tocar esta.
--	--

Si un adversario distrae o estorba de forma incorrecta al ejecutor del saque, se le mostrara tarjeta amarilla por conducta antideportiva	
--	--

INFRACCIONES / SANCIONES

Si el saque no se ejecuta en 4 segundos o se ejecuta mal	Saca de banda el equipo contrario en el mismo lugar	Saque de banda
Si toca dos veces el ejecutor del saque	Libre indirecto en el sitio donde toque la segunda vez	

REGLA 17.- SAQUE DE META

El balón puede pasar la línea de medio campo	El balón NO puede pasar la línea de medio campo (1)
--	---

Si el saque no se ejecuta en 4 seg.	Se concede un tiro libre Indirecto al equipo contrario sobre la línea de área en el lugar mas cercano a la infracción.	Cambio de posesión de balón mediante un saque de banda que se ejecutara lo mas próximo a donde se cometió la infracción
-------------------------------------	--	---

REGLA 18.- SAQUE DE ESQUINA

- Se realizara con el pie	- Se realizara con la mano
---------------------------	----------------------------

- Se puede marcar gol directamente siempre que se haga contra la portería contraria, si se logra contra la portería propia se reanudara el juego con saque de esquina del equipo contrario	- No se puede marcar gol directamente
--	---------------------------------------

- Si toca el portero y entra gol es valido	- Si toca el portero y entra gol es saque de esquina
--	--

<ul style="list-style-type: none"> - Balón: En el interior del cuadrante de esquina - balón en juego: Cuando este se pone en movimiento - Adversarios: A 5 m. del cuadrante de esquina hasta que el balón este en juego 	Se sacaba con la mano desde el vértice.
--	---

INFRACCIONES / SANCIONES

Si el saque no se ejecuta en 4 segundos	Tiro libre indirecto en el cuadrante de esquina a favor del equipo defensor	Saque de banda
Si el saque se ejecuta de forma incorrecta	Se repite el saque	Saque de meta

INSTRUCCIONES ADICIONALES - PROCEDIMIENTO PARA DETERMINAR GANADOR

Las prorrogas serán de 2 tiempos de 5 minutos sin gol de oro, en caso de empate se lanzarían penaltis.	Un tiempo de 5 minutos
--	------------------------

Se lanzan 5 tiros de penaltis, y los puede lanzar cualquier jugador que este inscrito en el acta y que no haya sido expulsado definitivamente.	Se lanzan 3 tiros de penaltis y los tienen que lanzar los jugadores que finalizaron el partido en la pista.
--	---

INSTRUCCIONES ADICIONALES - PROCEDIMIENTO PARA DETERMINAR GANADOR
(conti)

Los goles marcados fuera de casa, el tiempo suplementario y los tiros de penalti, son los métodos para determinar el ganador en caso de empate, siempre que el reglamento de una competición así lo exija	
Goles marcados fuera de casa, el reglamento de competición puede estipular que, si los equipos juegan partidos de ida y vuelta, y existe empate tras el segundo partido, se contara como doble cualquier gol marcado en el terreno del equipo contrario	

INSTRUCCIONES ADICIONALES - SEÑALES DEL ARBITRO

No levantar el brazo para señalar falta, salvo en el caso de tiro libre indirecto.	Antes se levantaba la mano en faltas técnicas y todos los tiros eran directos
Si el tiro libre es directo se señala la dirección con el brazo paralelo al suelo.	Antes se señalaban todas las faltas, excepto las acumulativas levantando el dedo con el brazo extendido

LA CUENTA DE 4 SEGUNDOS SE HACE

No estando el balón en juego: Saque de banda, esquina y meta	En todas las reanudaciones del juego
Estando el balón en juego Solo los 4 segundos del portero	El equipo defensor en su área, el portero en su campo

INSTRUCCIONES ADICIONALES - APLICACIÓN DE LA VENTAJA

No todas las aplicaciones de ventaja son acumulativas	Todas las aplicaciones de ventaja son acumulativas
Solo se le indicaran a la mesa con la rotación de los brazos aquellas que de haber parado el juego se castigase al equipo infractor con tiro libre directo.	Se comunicaban todas a la mesa
Se procurara aplicar ventaja, si se cometiera una falta sancionara con tiro libre indirecto, siempre que no perjudique al equipo contra el que se cometió la infracción.	Se procurara aplicar siempre la ventaja siempre que no se perjudique al equipo contra el que se cometió la infracción
Excepto en ocasión obvia y manifiesta de gol, a partir de la 5ª falta, los árbitros pitaran la falta si esta es libre directo.	Se dejaba a criterio de los árbitros

INSTRUCCIONES ADICIONALES - JUGADORES LESIONADOS

Si se autoriza la entrada de médicos o masajistas en la superficie de juego, el jugador debe abandonar la pista exceptuando: lesión del portero o si el portero y otro jugador chocan y necesitan atención medica.	Si se autoriza la entrada de médicos o masajistas en la superficie de juego, el jugador debe abandonar la pista incluyendo el portero
El jugador lesionado no tiene que abandonar obligatoriamente la superficie de juego por la zona de sustituciones	El jugador lesionado no tiene que abandonar la superficie de juego por la zona de sustituc.si se lo permite el arbitro.
No tiene que entrar un sustituto obligatoriamente, pero si lo hace lo hará por la zona de sustitución	No tiene que entrar un sustituto obligatoriamente, pero si lo hace lo hará por la zona de sustitución
Únicamente el árbitro que este situado en la banda donde se se encuentre el jugador lesionado que desea incorporarse a la superficie de juego, autorizará la entrada de este, o no el balón en juego	No se contemplaba.
El jugador lesionado, no sustituido puede entrar: estando el balón en juego solo por cualquier lugar de las líneas de banda; si el balón no esta en juego por cualquier línea de demarcación.	No solo se podía incorporar por la zona de sustitución

INSTRUCCIONES ADICIONALES - INFRACCIONES CONTRA EL PORTERO

Se debe sancionar a un jugador por JUEGO PELIGROSO si juega o intenta jugar con el pie el balón cuando el portero lo esta lanzando, sacando o soltando de sus manos.	No se contemplaba
Es infracción si un jugador impide al portero lanzar, sacar o soltar el balón de sus manos.	No se contemplaba
Es infracción restringir de forma antideportiva los movimientos del portero en el lanzamiento de saque de esquina	Específicamente no se contemplaba

INSTRUCCIONES ADICIONALES - TARJETAS

No existe la tarjeta azul, se sustituye por la roja	Existía la tarjeta azul
A los sustitutos se les puede sacar tarjeta amarilla por protestar	A los sustitutos de les sacaba tarjeta azul por protestar
A los miembros del cuerpo técnico no se les muestran tarjetas, se les indica verbalmente la amonestación/expulsión	A los miembros del cuerpo técnico se les muestran tarjetas

INSTRUCCIONES ADICIONALES - SIMULACIÓN

Simulación: Cuando no existe ningún tipo de contacto o sobre-reacción a una acción del juego con intención de engañar a los árbitros o cuando el jugador busca deliberadamente el contacto con el contrario: Sanción: Simulación de una falta T. amarilla y libre indirecto Simulación de una lesión Tarjeta amarilla	No se contemplaba.
--	--------------------

INSTRUCCIONES ADICIONALES - MANOS O BRAZOS

Las voluntarias	Todas faltas mas tarjeta amarilla o roja	Las manos voluntarias	Todas faltas mas tarjeta amarilla.
Las involuntarias pegadas al cuerpo	No se pita nada	Las involuntarias pegadas al cuerpo	No se pita nada
Las involuntarias separadas al cuerpo	Se pita falta pero no hay tarjeta	Las involuntarias separadas al cuerpo	Se pita falta pero no hay tarjeta

INSTRUCCIONES ADICIONALES - TIJERA O CHILENA

Si no constituye acción peligrosa contra el contrario no se sanciona	Si no constituye acción peligrosa contra el contrario no se sanciona
Si es juego peligroso se sanciona con tiro libre indirecto	Falta y acumulativa
Si toca al jugador contrario se sanciona con tiro libre o penalti, dependiendo si esta se realiza fuera o dentro del área.	Si toca al jugador contrario se sanciona con tiro libre o penalti, dependiendo si esta se realiza fuera o dentro del área.

INSTRUCCIONES ADICIONALES - OCASIÓN MANIFIESTA DE GOL

A tener en cuenta: - Dirección del balón - Velocidad y dirección del jugador atacante - Posición de los jugadores defensores - Distancia del balón a portería	No se contemplaba.
---	--------------------