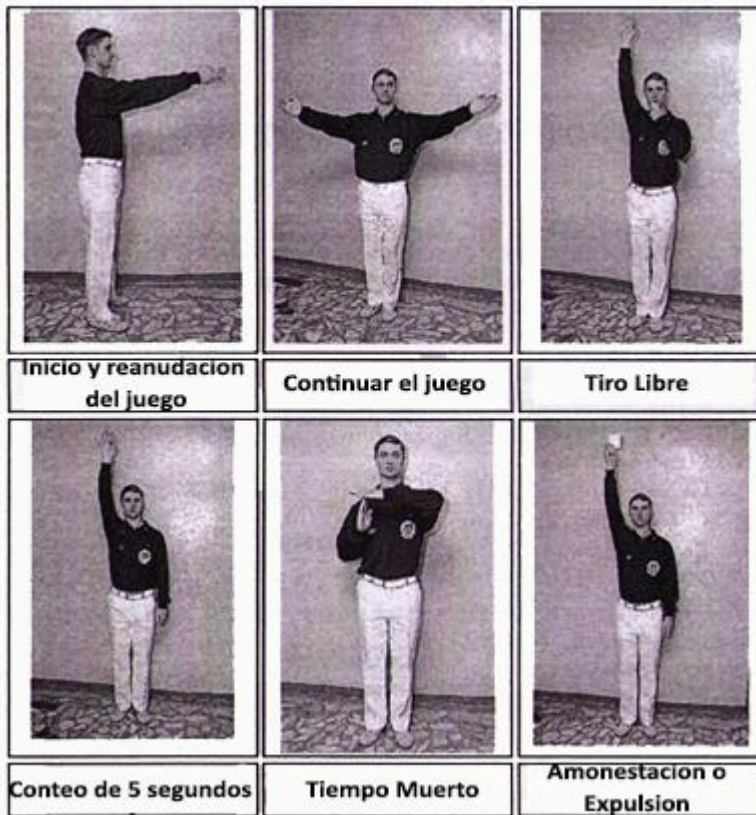


## Señales de los arbitros

1. inicio y reanudación del juego
2. continuar el juego
3. Tiro libre
4. conteo de cinco segundos
5. Tiempo muerto
6. Amonestación o expulsión

### SEÑALES DE LOS ARBITROS



# MICROFUTSAL

## 3x3 y 4x4

### REGLAS DE JUEGO

## INDICE

**Regla 1. La Superficie de Juego**

**Regla 2. El Balón**

**Regla 3. El número de jugadores**

**Regla 4. El equipamiento de los jugadores**

**Regla 5. Duración del partido**

**Regla 6. El Inicio y la reanudación del juego**

**Regla 7. El balón en juego y fuera del juego**

**Regla 8. Determinación de Gol**

**Regla 9. Violación de las reglas de juego y Conducta indisciplinada**

**Regla 10. Tiro libre**

**Regla 11. Tiro de 9 metros (Penalti)**

**Regla 12. Lanzamiento del balón desde la línea lateral (saque de banda)**

**Potestades de los arbitros**

**Señales del arbitro**

El arbitro puede cambiar su decisión solo en caso que él mismo comprenda que fué errada ó por recomendación de sus ayudantes, pero bajo la condición que el aun no ha reanudado el juego ó no haya suspendido el partido.

En caso de expulsión de un jugador ó de un delegado del equipo, los árbitros están obligados a indicar en el acta del encuentro y nombre y apellido del jugador o representante inculpada, asi como la causa de expulsion.

### **Segundo arbitro:**

- Anota en el acta del partido los goles marcados y las sanciones disciplinarias, asi como otros incidentes ocurridos antes del partido, en su transcurso y despues del mismo.
- Lleva simultaneamente el cronometraje del partido (si por reglamento el cronometrador no está previsto);
- Marca la salida del balon por la línea lateral ó por la línea de meta.

### **Indumentaria de los arbitros**

El uniforme consta de camisa ó camiseta de cualquier color que se distinga del color de los uniformes de los equipos que juegan, pantalones largos, cinturón, calcetines y deportivos (todo color blanco).

### **Cronometrador:**

- Lleva el conteo del tiempo neto del partido. El cronómetro se activa en el momento de ser pateado el balón o despues de la reanudación del partido. Si despues de patearse el balón el tiempo de juego concluyó, y el balón traspasa la portería, el gol es válido. El croómetro se detiene despues de la señal del árbitro o cuando el balón sale de los límites de la superficie de juego.

## Facultades de los arbitros

Cada juego es controlado por dos arbitros y un cronometrador.

### Arbitro

- hará cumplir las Reglas de juego y el reglamento de la competición. controlará el curso y cronometraje del partido (si por reglamento el conometrador no ha sido previsto) en cooperación con su ayudante (segundo arbitro).
- Interrumpira el partido temporal ó definitivamente según lo juzge oportuno en caso de infracción de las Reglas de juego ó de ingerencia externa.
- En caso de infracciones tratara de emplear “la ley de la ventaja”.
- Interrumpe el partido si considera que un jugador ha recibido una lesión grave y se asegurará de que sea transportado fuera de la superficie de juego.
- Permite la continuacion del partido hasta que el balon esté fuera de juego, si considera que la lesion del jugador no es grave.
- Sancionará al jugador por la falta de mayor gravedad en caso que este haya cometido varias faltas al mismo tiempo.
- Aplicará sanciones disciplinarias a los jugadores que cometan infracciones que merezcan amonestación o expulsión.
- Actua en base a las recomendaciones del ayudante cuando no ha podido visualizar el incidente sucedido.
- Controlará que ninguna persona ajena ingrese a la superficie de juego sin su permiso.
- Tomará medidas en relación a los delegados y oficiales de los equipos que tengan conducta censurable y puede según su opinion expulsarlos de la superficie de juego y de las zonas aledañas.
- Controlará que el balon que se emplea se ajusta a lo exigido por la Regla 2.
- Toma medidas disciplinarias desde el momento de ingresar al campo de juego hasta que no lo abandone despues del silbato final.

Las desiciones del arbitro aplicadas a los hechos relacionados al juego, son determinantes.

## Regla 1. LA SUPERFICIE DE JUEGO

### Dimensiones

La superficie para el juego debera ser rectangular. La longitud de la linea lateral deberá ser mayor a la longitud de la linea de meta.

### Microfutsal 3x3:

Longitud: minimo 26 m., maximo 28 m.

Anchura: minimo 14 m., maximo 15 m.

### Microfutsal 4x4:

Longitud: minimo 30 m., maximo 34 m.

Anchura: minimo 15 m., maximo 17 m.

Si la longitud y anchura de la superficie de juego tienen otras medidas, la realización de la competición en tales superficies de juego debe coordinarse con el Organizador de la competición.

### Trazado de la superficie de juego

La superficie de juego se delimita por lineas. Estas lineas estan incluidas en las dimensiones de la superficie de juego que delimitan. Las dos lineas largas que delimitan la cancha se llaman lineas laterales ó de banda. Las dos lineas cortas se llaman lineas de meta.

Todas la lineas tienen de anchura 5 – 6 cm.

El campo de juego está dividido por una linea central en 2 mitades iguales.

El centro de la cancha debe estar señalado con la marca correspondiente de 10 cm. de diametro. Alrededor de dicha marca se trazara un circulo de 3 m. de radio.

A la distancia de 9 metros desde el centro de la linea de meta se traza una marca de 10 cm. de diametro para el tiro de 9 metros (penalti).

### **Area de meta**

El area de meta se encuentra en ambas mitades de la cancha de la siguiente manera: Desde el centro de la linea de meta a la distancia de 1,5 m. a ambos lados se trazan dos lineas perpendiculares, que se unen entre si formando un rectangulo de 1,5 x 3 m. de lado.

### **Superficie del campo de juego**

La superficie de juego debe ser lisa, libre de asperezas y no ser abrasiva. Se recomienda el empleo de una superficie de madera o material artificial.

Se permite las superficies de cemento, asfalto o de hierba artificial.

### **Zona de sustituciones**

Los bancos de suplentes se encuentran situados tras la linea lateral de la superficie de juego a una distancia no menor de 1 m. y a 3 m. de la linea central.

La zona de sutituciones se situa frente al banco de los jugadores suplentes del equipo.

### **Porterías**

Las porterías deben situarse en la parte central de cada linea de meta. Estas consistirán de dos postes verticales equidistantes de las esquinas de la superficie y unidos en la parte superior e inferior por travesaños horizontales.

La distancia entre los postes (medida interior) – 80 cm. La distancia entre los travesaños en su medida interior – 70 cm.

La parte superior del travesaño inferior se encuentra a 9 - 10 cm. de la superficie de juego.

El peso de las porterías debe ser no menor a 15 kg.

Los postes y travesaños tienen el mismo perfil - 4x6, 6x6 cm. u 8x8 cm. Las redes están hechas de cañamo, yute o nylon, se engancharán a los postes y travesaños por la parte exterior del campo de juego. La parte inferior de las redes se fijan a las bases de apoyo, que tienen una longitud no menor a 50 cm.

No se permite la fijación de las porterías al piso.

### **Regla 12. SAQUE DE BANDA Y DE META CON LAS MANOS DESDE DETRAS DE LA CABEZA**

El saque de banda es una forma de reanudar el juego ejecutado por el jugador del equipo adversario. El gol no es valido si el balón entra a la portería inmediatamente luego del lanzamiento lateral.

El saque de banda se asigna cuando el balón atraviesa completamente la linea de banda por el suelo de la superficie de juego o por el aire, o cuando toque el techo, o después de las faltas personales (Regla 9).

El jugador ejecutor del saque de banda en el momento de hacer entrar el balón en juego:

- Debe colocarse de cara a la superficie de juego y fuera de sus límites.
- No debe despegar los pies del suelo de la superficie de juego o desplazar los pies.
- Debe emplear las dos manos y lanzar el balón desde detrás y sobre la cabeza.

Cuando el balón sale del campo atravesando la linea de meta por un jugador del equipo defensor, un jugador del equipo adversario ejecuta saque de esquina.

### **Infracciones / sanciones**

El saque de banda lo realiza el equipo adversario si el jugador que ejecutó el saque toca el balón por segunda vez antes que lo toque cualquier otro jugador.

El saque del balón se ejecuta desde el punto más cercano al lugar donde se produjo la infracción.

El saque de banda es nuevamente ejecutado por el jugador del equipo adversario si el saque:

- Se ejecutó incorrectamente;
- No se ejecutó desde el punto donde el balón atravesó la linea lateral;
- La ejecución se demoró más de 5 seg. después que el árbitro dió la señal.

El tiro de 9 metros debe ser ejecutado en el transcurso de 5 segundos después de la señal de silbato del árbitro.

Los jugadores, excepto el que ejecutara el tiro deben situarse a una distancia no menor de 3 m. del balón y del sector imaginario del área de meta .

El ejecutor del tiro de penalti dirige el balón pateándolo hacia la portería del adversario. Si el balón no atravesó la línea imaginaria entre los postes y travesaño o se desvió fuera de la superficie de juego después de rebotar en los postes o travesaños, se realiza saque desde cualquier punto en la línea meta ejecutado por un jugador del equipo adversario.

Cuando se termina el tiempo del primer período o se termina el segundo período o el tiempo suplementario de juego y a la vez se sancionó un tiro de penalti, se hace una prórroga de tiempo para ejecutar el tiro de penalti.

#### **Tiros de penalti después del partido desde el centro del campo de juego**

Los tiros de penalti después del partido desde el centro de la cancha es la forma de determinar al triunfador si el reglamento de la competición lo considera válido.

#### **Disposiciones:**

1. El árbitro elige la portería en la que se ejecutarán los tiros de penalti.
2. El árbitro realiza el sorteo y el equipo cuyo capitán gane, adquiere el derecho al primer o segundo tiro.
3. El árbitro lleva el control del orden de sucesión de la ejecución de los tiros.
4. Los tiros solo pueden ser ejecutados por jugadores que se encontraban en el campo de juego al momento de finalizar el juego.
5. Los tiros a la portería finalizan si en cualquier serie de los tiros (un tiro cada equipo) uno de los equipos mete el balón a la portería y el otro equipo no.

## **Regla 2. EL BALÓN**

### **Calidad y medidas**

#### **Balón**

- Tiene forma esférica.
- Está confeccionado de piel u otro material similar
- La longitud de la circunferencia es no menor a 58 cm. y no mayor a 60 cm.
- El peso es no menor a 430 gr. y no mayor a 460 gr. al inicio del encuentro (para los equipos femeninos e infantiles hasta los 15 años el peso del balón es 380 – 400 gr.)
- La presión 0,6 – 0,7 atmósferas (600 – 700 gr/cm<sup>2</sup>)
- El balón debe tener su primer rebote a una altura no mayor a 50 cm. cuando la caída sea desde una altura de 2 m.

#### **Reemplazo del balón estropeado**

En caso que el balón pierda su forma o se dañe durante un partido, el juego se interrumpe y se realiza su reemplazo. El árbitro realiza un lanzamiento de bote neutral en el lugar donde se encontraba el balón cuando se interrumpió el partido.

Si el balón pierde su forma o se daña antes del inicio del partido o en el transcurso de una interrupción, en el tiro de inicio, tiros libres y puesta en juego del balón con lanzamiento lateral, entonces luego del reemplazo del balón el juego se reinicia de la misma forma y en el lugar donde se encontraba el balón al momento de la interrupción del partido.

En el transcurso del partido el balón puede ser reemplazado solo con la autorización del árbitro.

## **Regla 3. EL NÚMERO DE JUGADORES**

### **Jugadores**

**Microfútbol "3x3"**. Cada equipo inscribe en el protocolo de juego no más de 8 jugadores, uno de los cuales debe ser el capitán. Tres jugadores inician el partido, los demás se encuentran en el banco de los suplentes junto a los técnicos del equipo. La cantidad mínima de jugadores por la que los equipos son admitidos al partido es de 2.

**Microfutsal "4x4"**. Cada equipo inscribe en el protocolo de juego no mas de 8 jugadores, uno de los cuales debe ser el capitán. Cuatro jugadores inician el partido, los demas se encuentran en el banco de los suplentes junto a los tecnicos del equipo. La cantidad minima de jugadores por la que los equipos son admitidos al partido es de 3.

Los derechos y obligaciones del capitán son los siguientes:

- Representar al equipo en el transcurso del partido y ser el responsable de su conducta.
- En caso de necesidad dirigirse a los arbitros para informacion (los otros jugadores no tienen ese derecho).
- Llevar el brazalete de capitán.

### **Procedimiento de sustitución**

La sustitucion se realiza frente al banco de jugadores suplentes.

La cantidad de sustituciones durante el partido es ilimitado. El jugador que fué sustituido puede regresar a la cancha reemplazando a otro jugador.

Cuando el balón se encuentra en juego o fuera de juego las sustituciones se realizan cumpliendo las siguientes condiciones:

- El jugador que sale de la superficie de juego debe hacerlo en su zona de sustituciones (frente al banco de suplentes).
- El jugador suplente que sale a la superficie de juego debe hacerlo por su zona de sustituciones y solo despues que el jugador saliente cruce la linea lateral.
- La sustitución es controlada por los arbitros.
- La sustitución se considera realizada cuando el jugador suplente sale al campo de juego.

Para la sustitución de un jugador lesionado se asigna no más de 15 segundos.

El arbitro tiene derecho a hacer advertencia y a expulsar al jugador antes del juego. En este caso dicho jugador puede ser sustituido.

El jugador que ejecuta el tiro no puede tocar el balón por segunda vez hasta que no lo toque cualquier otro jugador.

### **Infracciones / sanciones**

Si el jugador del equipo defensor infrige la regla:

- El tiro se repite si no se anota gol
- El tiro no se repite si se anota gol

Si cuando se ejecuta un tiro el adversario se acerca al balón a una distancia menor de la reglamentaria (3 metros) el tiro se repite .

Si despues que el balón entra en juego el jugador que ejecuta el tiro toca el balón por segunda vez antes que cualquier otro jugador, se concede al equipo adversario ejecutar saque de banda desde el punto mas proximo al lugar donde se cometió la infraccion.

Si el equipo que ejecuta el tiro libre se demora mas de 5 seg. en hacerlo, se concede al equipo adversario saque de banda.

Cuando se ejecuta el tiro libre todos los jugadores del equipo adversario deben estar a no menos de 3 m. del balón hasta el momento que el balón entre en juego. El jugador del equipo adversario no puede encontrarse entre el ejecutor del tiro y el balón.

### **Regla 11. TIRO DE 9 METROS (PENALTI). TIROS DE 9 METROS DESPUES DEL PARTIDO**

El tiro de 9 metros (penalti) se aplica:

- Por infracción de la Regla 9 dentro de los límites de su area de meta.
- Si comete falta sobre el contrario, siendo el último defensor como esta descrita en la Regla 9 de este Reglamento.

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

El balón se coloca sobre la marca de 9 metros.

El jugador que ejecutara el tiro debe estar identificado.

- Ingresa al campo a instruir a los jugadores o para prestar ayuda medica sin permiso del arbitro.
- Se dirige irrespetuosamente al arbitro, jugadores contrarios o a los espectadores.
- Insta a los jugadores de su equipo a una conducta antideportiva.
- Regularmente abandona los limites del banco de suplentes.

#### **Infracciones sancionadas con expulsión del campo de juego**

El jugador o representante del equipo sera expulsado de la superficie de juego con tarjeta roja en caso que:

- Demuestre una conducta agresiva.
- Escupa al adversario o lo golpee, asi como a cualquier otra persona.
- Cometa infraccion grave insensata de las reglas de juego.
- Emplee gestos o expresiones ofensivas o groseras.
- Reciba la segunda amonestacion durante un partido.

El jugador expulsado puede ser sustituido por otro jugador. Automaticamente es descalificado por uno o mas partidos de acuerdo con la decisión del Comité Disciplinario.

Los jugadores y representantes del equipo expulsados, no pueden encontrarse en el banco de suplentes.

Cuando se aplican sanciones disciplinarias (amonestaciones o expulsiones), el árbitro debe emplear siempre que sea posible “la ley de la ventaja”.

#### **Regla 10. TIRO LIBRE**

Cuando el arbitro detecta una falta y el equipo infractor tiene derecho a formar una barrera, el arbitro levanta la mano y la mantiene levantada hasta no estar seguro que los jugadores se situen a no menos de 3 m. del balón.

Si la distancia entre el lugar de la infracción y el area de meta es menos de 3 m., el balón se colocará a una distancia de 3 m. de la linea del area de meta y la barrera se forma en la linea del area de meta .

Cuando se ejecuta el tiro libre el balón debe estar inmovil sobre la superficie de juego.

#### **Infracciones / Sanciones**

Si en el proceso de la sustitución el jugador entrante sale al campo de juego antes que el jugador saliente abandone por completo la superficie de juego:

- El juego debe ser interrumpido (si no se puede aplicar la ley de la ventaja).
- El jugador suplente debe abandonar la superficie de juego.
- El jugador suplente recibe amonestación mostrandosele tarjeta amarilla.
- El juego se reinicia con saque de banda por parte del equipo adversario desde el punto mas cercano al lugar donde se encontrarba el balón en el momento de interrupción del juego.

Si en el proceso de sustitución el jugador suplente o el reemplazado sale o abandona el campo de juego fuera de la zona de sustituciones:

- El juego debe ser interrumpido (si no se puede aplicar la ley de la ventaja)
- El jugador infractor de las reglas recibe amonestación mostrandosele tarjeta amarilla.
- El juego se reanuda con saque de banda por parte del equipo adversario desde el punto mas cercano al lugar donde se encontraba el balón en el momento de interrupción del juego.

#### **Regla 4. EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES**

##### **Seguridad**

El jugador no debe usar equipamiento o prendas asi como cualquier tipo de objetos o joyas que representen peligro para si mismo o para los demas jugadores.

##### **Equipamiento de los jugadores**

Equipación indispensable del jugador:

- Camiseta
- Pantalones cortos (si se usa pantalones elasticos calentadores entonces estos deben ser del mismo color que los pantalones)
- Medias ¾;

- Calzado (se permite usar calzado deportivo con corte textil o de cuero blando con suela de goma, caucho u otro material semejante).
- En la parte posterior de la camiseta se imprime el numero. La altura del numero es de 15 a 20 cm.
- El color del numero debe diferenciarse notoriamente del color de la camiseta.
- Es indispensable la presencia de numeros con medida de 10 a 12 cm. en la parte delantera superior de la camiseta o en los pantalones.

### **Infracciones / Sanciones**

Por cualquier infraccion de la Regla 4, el jugador por exigencia del arbitro debe abandonar la superficie de juego para poner orden en su uniforme ó su complementación. El jugador no puede retornar al campo de juego sin autorización de alguno de los arbitros, que debe verificar si puso en orden la equipación.

El jugador puede retornar al campo de juego por su zona de sustituciones, solo cuando el balon este fuera de juego.

### **Regla 5. DURACION DEL PARTIDO**

El tiempo de duración del partido esta dividido en dos periodos de 15 minutos de juego cada uno a reloj parado, con un descanso de 5 minutos entre periodos.

El cronómetro se activa en el momento de patear el balón o en el momento de ejecutar un saque de banda o saque de meta.

El cronómetro se detiene cuando el arbitro toque el silbato o cuando el balón sale de los limites de la superficie de juego.

### **Regla 6. INICIO Y REANUDACION DEL JUEGO**

#### **Antes del inicio del partido**

Cuando se rellena el protocolo del juego los equipos deciden por sorteo quien será el que ejecutará el saque de inicio el partido.

En la segunda mitad del partido los equipos se cambian de mitad de la superficie de juego. El balón sera puesto en juego por el equipo contrario.

- Teniendo en su poder el balón retrasa el juego, limitando el movimiento del balón de alguna forma por mas de 5 seg.
- Crea trabas para el juego del balón, sujetandolo con su cuerpo u obstaculizando el movimiento del balon con su cuerpo.
- Cada vez que se reanuda el juego toca el balón repetidamente antes que otro jugador lo haya tocado.
- Realiza incorrectamente el saque de banda.
- Juega en opinion del árbitro de forma peligrosa tanto para el adversario como para si mismo (exempto los casos de contacto fisico del adversario que se sancionen con tiro libre).
- El delantero lanza el balón a través de la zona del area de meta o cae en el area de meta.
- No pone el balon en juego por mas de 5 seg.

### **Sanciones disciplinarias**

#### **Las infracciones sancionadas con amonestación seran:**

El jugador recibe amonestación con tarjeta amarilla en caso de que:

- Demuestre conducta antideportiva.
- Exprese disconformidad con las desiciones del arbitro verbalmente o con acciones.
- Infringe sistematicamente las reglas del juego.
- No conserva la distancia reglamentaria cuando el juego se reanuda con tiro libre u obstruye el saque de banda.
- Sale o entra a la superficie de juego sin permiso del árbitro o infringe el procedimiento de sustitución.
- Abandona la superficie de juego sin permiso del arbitro.
- Intencionadamente juega el balon con la mano.
- Intencionadamente mueve la porteria de su sitio.
- Realiza una simulacion, es decir intenta confundir al arbitro.
- Priva al adversario de la posibilidad clara de anotar gol.
- Juega peligrosamente contra el adversario.
- Sujetar a un adversario con la mano.

El entrenador o representante del equipo puede recibir advertencia si:



- Escupir al adversario.
- Jugar el balón con la mano o cuando el balón le cae en la mano, excepto en el caso cuando los brazos se encuentran en posición vertical y las manos pegadas al cuerpo ó cuando el balón está fuera del campo visual del jugador.
- Saltar ó tirarse sobre el balón con ambos pies, atentando contra la seguridad del adversario (con contacto físico).
- Sin jugar al balón intencionadamente bloquear al adversario, es decir interponerse entre él y el balón o ponerse en el camino del adversario (con contacto físico).

El tiro libre directo se ejecuta desde el lugar donde se cometió la falta. Si el jugador comete cualquiera de las faltas arriba mencionadas en su área de meta, independientemente del lugar donde se encontraba en ese momento el balón en juego, se sanciona con tiro de 9 metros (penalti).

El jugador del equipo que defiende es sancionado con un tiro de 9 metros (penalti), si jugando en su área de meta:

- Ataca al adversario que posee el balón en zona.
- Encontrándose en el área de su portería intercepta un balón dirigido por el adversario.
- Encontrándose en el área de su portería, bloquea el acceso al balón del adversario (o el adversario tocó el balón que posee el defensa).
- Intencionadamente mueve la portería de su lugar.
- Si comete falta sobre el contrario, siendo el último defensor, si antes de la infracción de las reglas de juego el delantero se encontraba en la mitad del campo del adversario y estaba más cerca que el adversario a la portería).
- Después del rebote del balón en la portería el defensa en el área de su portería toca el balón dos veces.

### **Faltas personales**

Todas las faltas abajo mencionadas se sancionan con saque de banda ejecutado con las manos por el jugador del equipo adversario desde el punto más cercano al lugar de la infracción si el jugador:

El equipo "A" ocupará el banco de los suplentes en la mitad derecha de la superficie de juego y el equipo "B" ocupará el banco de suplentes en la mitad izquierda.

### **Saque de inicio**

El saque de inicio es el modo de iniciar ó reanudar el juego:

- Al inicio del primer y segundo periodo.
- Al inicio de cada periodo de tiempo suplementario, si esta establecido por el reglamento.
- Después de cada gol marcado.

### **Disposiciones**

1. Al inicio del encuentro los jugadores se encuentran en sus mitades del campo de juego correspondiente.
2. El equipo adversario al que ejecuta el saque de inicio se encuentra a una distancia no menor de 3 m. del balón hasta que el balón entre en juego.
3. El balón en estado inmóvil se encuentra en el centro de la superficie de juego.
4. El árbitro da la señal.
5. El balón se encuentra en juego, luego que sea pateado.
6. El jugador que ejecute el tiro inicial no puede tocar el balón por segunda vez mientras este no sea tocado por cualquier otro jugador.

Después que se haya marcado un gol el saque de inicio lo ejecuta el equipo contrario.

El gol es válido si el balón inmediatamente después del saque de inicio ingresa a la portería del adversario.

### **Infracciones / sanciones**

Cuando el jugador que ejecuta el saque de inicio toca el balón por segunda vez antes que lo toque otro jugador, se sanciona con lanzamiento de banda desde el punto más cercano al lugar de la infracción. El lanzamiento lo ejecutará el equipo contrario. Ante cualquier otra infracción el procedimiento de saque de inicio se repetirá.

## Lanzamiento “bote neutral” del balón

El lanzamiento “bote neutral” del balón es una forma de reanudación del juego después de una interrupción temporal del juego, desde el lugar donde se encontraba el balón al momento de la interrupción del partido.

## Regla 7. BALON EN JUEGO Y FUERA DE JUEGO

El balón se considera fuera de juego si:

- Ha traspasado completamente una línea de meta o de banda por tierra o por aire.
- El juego es interrumpido por el árbitro.
- Golpea el techo.

El balón se considera en juego en el transcurso de todo el tiempo restante, y del mismo modo si:

- Rebota en el travesaño y los postes de las porterías hacia el interior de la superficie de juego.
- Rebota en el árbitro cuando este se encuentra dentro de la superficie de juego.

### Disposiciones

Si el balón golpea el techo, el juego se reanuda con lanzamiento de banda ejecutado por el equipo adversario al del jugador que fue el último en tocar el balón.

El lanzamiento de banda se ejecuta desde el punto más cercano a la línea lateral que se intersecciona con la línea imaginaria trazada paralela a la línea de meta que cruce el punto en el campo bajo el lugar del techo donde lo tocó el balón.

## Regla 8. DEFINICION DE GOL

### Gol marcado

El balón se considera dentro de la portería si traspasa completamente la línea de meta entre los postes y travesaños con la condición que el equipo que marcó el gol no haya infringido las reglas de juego. El gol marcado desde los límites del área de meta es válido.

El balón también se considera dentro de la portería si en el caso que en el transcurso del juego la portería se movió a una distancia no mayor al diámetro del balón.

### Equipo ganador

El equipo que en el transcurso del partido haya marcado mayor cantidad de goles es considerado ganador. Si ambos equipos tienen igual cantidad de goles marcados o si no hay goles marcados, el partido termina con resultado empatado.

Para los partidos que terminen empatados, por el reglamento de competiciones se puede establecer una prórroga de tiempo u otros procedimientos para determinar al ganador del encuentro.

## Regla 9. INFRACCIONES DE LAS REGLAS DE JUEGO Y CONDUCTA INDISCIPLINADA

Las infracciones y la conducta indisciplinada se sancionan del siguiente modo:

### Tiro libre directo

Con tiro libre directo se sanciona al equipo cuyo jugador cometa alguna de las siguientes faltas:

- Dar o intentar dar una patada al adversario.
- Poner una zancadilla a un adversario.
- Deslizarse de forma indebida (con un pie juega el balón y con el otro toca al jugador).
- Saltar o tirarse sobre un adversario.
- Golpear ó intentar golpear a un adversario con la mano.
- Empujar al adversario de forma no permitida.
- Sujetar a un adversario con la mano.