

ASOCIACION VALENCIANA PARA LA PRACTICA Y
DESARROLLO DEL FUTBOL-SALA



[REGLAS DE JUEGO FUTBOL-PLAYA]



Contenido

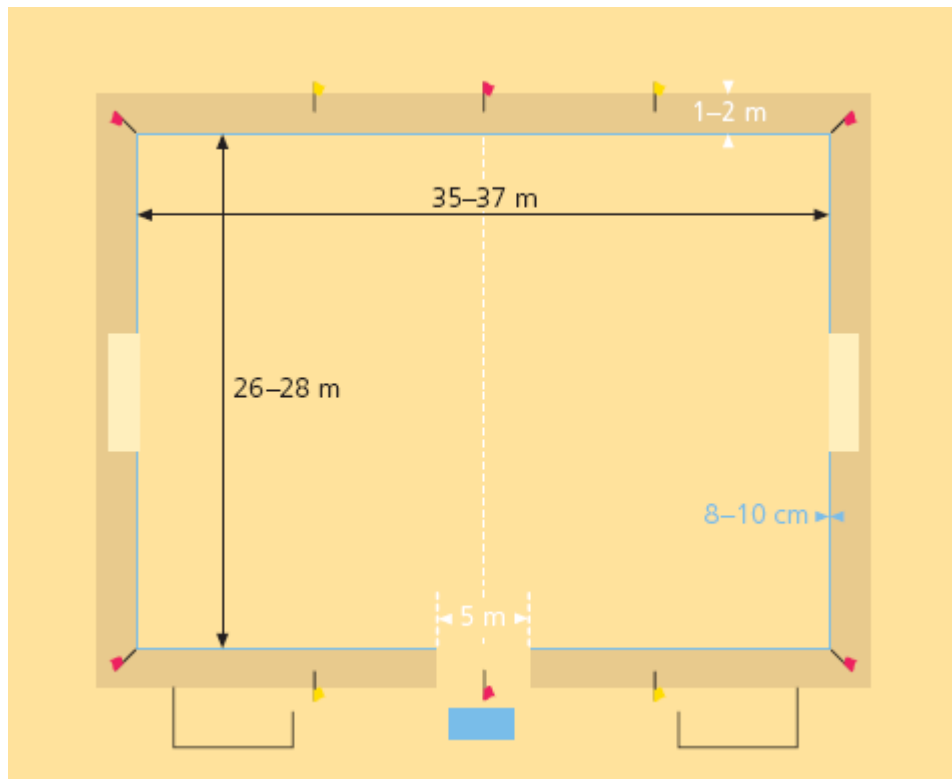
- 1 El terreno de juego
 - 2 El balón
 - 3 El número de jugadores
 - 4 El equipamiento de los jugadores
 - 5 El árbitro y el segundo árbitro
 - 6 El cronometrador y el tercer árbitro
 - 7 La duración del partido
 - 8 El inicio y la reanudación del juego
 - 9 El balón en juego o fuera del juego
 - 10 Gol marcado
 - 11 Faltas e incorrecciones
 - 12 Tiros libres directos
 - 13 El tiro penal
 - 14 El saque de banda
 - 15 El saque de meta
 - 16 La doble devolución al guardameta
 - 17 El saque de esquina
 - 18 Procedimientos para determinar el ganador de un partido
- Señales de los árbitros
Instrucciones adicionales para árbitros, segundos árbitros, terceros árbitros y cronometradores

REGLA 1 – El terreno de juego

Superficie del terreno de juego

La superficie será de arena, estará nivelada, libre de piedras, conchas o cualquier otro objeto que pudiera suponer un riesgo para los jugadores.

Para las competiciones internacionales, la arena será de grano fino, con una profundidad mínima de 40 cm. Deberá tamizarse hasta que resulte aceptable para el juego, sin que sea áspera, no tenga piedras ni otros elementos peligrosos; aunque no deberá ser excesivamente fina a fin de no levantar polvo ni que se pegue a la piel.



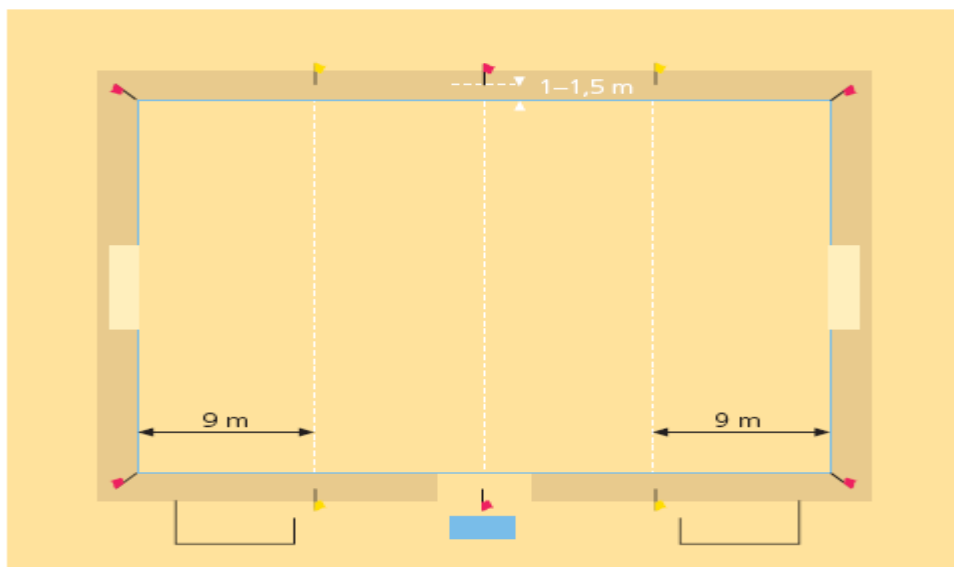
Dimensiones

El terreno de juego será rectangular, y la longitud de la línea de banda deberá ser superior a la longitud de la línea de meta.

Longitud: 35 – 37 m Anchura: 26 – 28 m

Marcación del terreno

Los límites del terreno de juego se marcarán con líneas. Dichas líneas pertenecerán a las zonas que demarcan. Las dos líneas de marcación más largas se denominan líneas de banda. Las dos más cortas se llaman líneas de meta, aunque no habrá líneas entre los postes.



Todas las líneas tendrán una anchura de 8 a 10 cm. y, a fin de que contrasten con la arena, consistirán en unas cintas azules de un material flexible, resistente y que no sea peligroso para los pies de los jugadores. Estas líneas estarán ancladas en la arena en cada esquina y en el medio de la línea de banda mediante unas fijaciones y anclajes especiales; en las metas estarán sujetas a los postes con anillas de goma.

El terreno de juego estará dividido en dos mitades por una línea media imaginaria, definida por dos banderines rojos situados en el exterior del terreno de juego.

El centro de esta línea imaginaria es la posición exacta para el saque de salida y para la ejecución de algunos tiros libres directos.

El área penal

El área penal es la zona comprendida entre la línea de meta y una línea imaginaria paralela que une las líneas de banda a 9 m en el interior del terreno de juego, definida por dos banderines amarillos situados junto a cada línea de banda y fuera del terreno de juego.

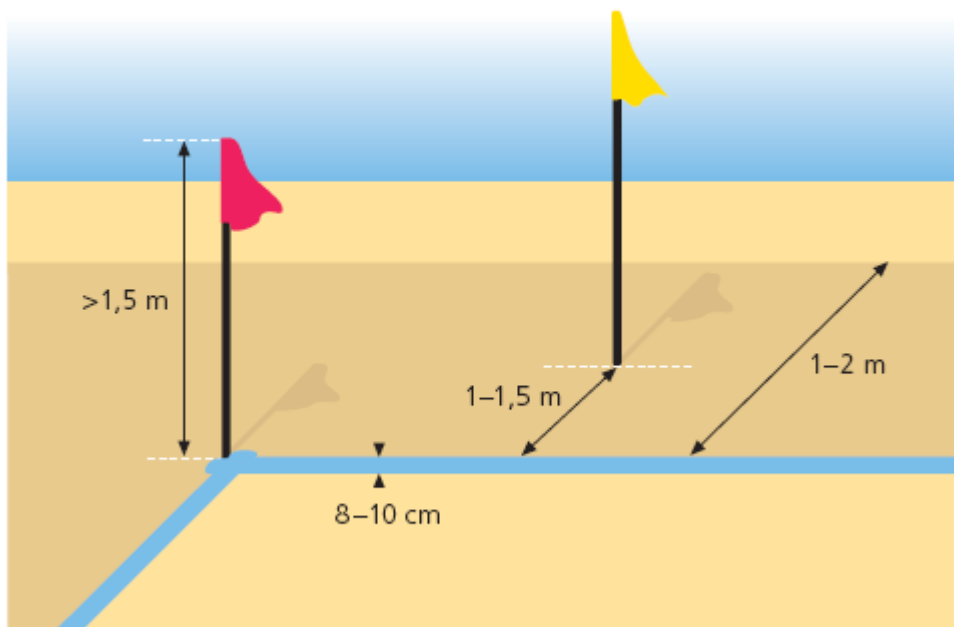
El punto penal imaginario se encuentra en el centro de la línea del área penal, equidistante de los postes de la meta.

Banderines

En cada esquina se colocará un poste no puntiagudo con un banderín rojo. Serán de plástico irrompible, elásticos y a prueba de mal tiempo.

Asimismo, se colocará 1 banderín amarillo en cada extremo de las líneas del área penal y dos banderines rojos en cada extremo de la línea de media, todos ellos anclados a una distancia de entre 1 y 1,5 m en el exterior de la línea de banda.

La altura mínima de los postes será de 1,5 m.



Zona de sustituciones

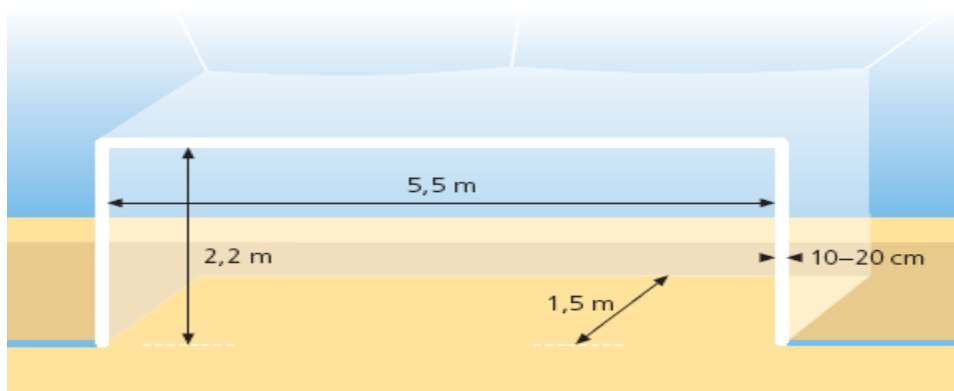
La zona de sustituciones es la zona en la línea de banda que utilizarán los jugadores para entrar y salir del terreno de juego.

Se situará frente a la mesa del cronometrador y se extenderá 5 m, dos metros y medio a cada lado de la intersección de la línea media y la línea de banda. A continuación se colocarán los banquillos de los equipos, detrás de la línea de banda. La zona de sustituciones permanecerá libre.

Metas

Las metas se colocarán en el centro de cada línea de meta. Consistirán en dos postes verticales, equidistantes de las esquinas y unidos en la parte superior por un travesaño horizontal. La distancia (medida interior) entre los postes será de 5,5 m, y la del borde inferior del travesaño al suelo será de 2,2 m.

Los postes y el travesaño tendrán la misma anchura y espesor, que no superará los 20 cm ni será inferior a 10 cm, y deberán ser de un color que contraste con la arena del terreno de juego. Las redes, que deberán ser de cáñamo, yute o nailon, se engancharán en la parte posterior de los postes y del travesaño. Por motivos de seguridad, la parte inferior de los postes tendrá una plataforma de fijación para anclarlos debajo de la arena. Dos barras laterales de 1,5 m de longitud, unidas mediante una barra o cadena recubierta de plástico con ganchos y nudos en ambos extremos, se colocarán a la altura del suelo. Esta barra también se anclará en la arena.



Seguridad

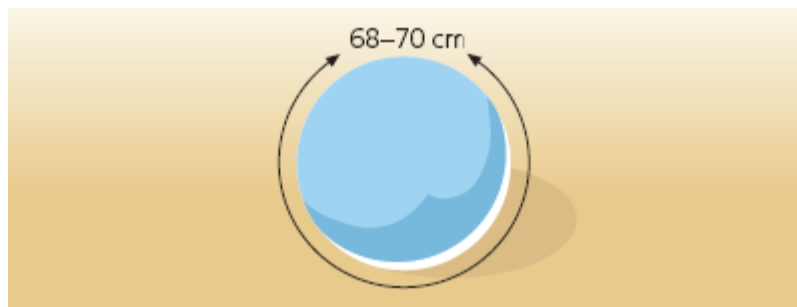
El terreno de juego estará rodeado por una zona de seguridad de 1 a 2 m de perímetro.
Se podrán utilizar metas portátiles, pero deberán fijarse firmemente en el suelo durante el partido.

REGLA 2 – El balón

Características y medidas

El balón:

- será esférico;
- será de cuero u otro material adecuado, resistente a la abrasión, indeformable e impermeable;
- tendrá una circunferencia mínima de 68 cm y máxima de 70 cm;
- tendrá un peso superior a 400 gramos e inferior a 440 gramos al comienzo del partido;
- tendrá una presión equivalente a 0,4 – 0,6 atmósferas al nivel del mar.



Reemplazo de un balón defectuoso

Si el balón explota o se daña durante un partido:

- se interrumpirá el juego;
- se reanudará el juego de acuerdo con las disposiciones de la Regla 8.

Si el balón explota o se daña en un momento en que no está en juego (saque de salida, saque de meta, saque de esquina, tiro libre directo, tiro penal o saque de banda):

- el partido se reanudará conforme a las Reglas.

REGLA 3 – El número de jugadores

Jugadores

El partido lo disputarán dos equipos formados por un máximo de 5 jugadores cada uno, uno de los cuales jugará como guardameta.

Procedimiento de sustitución

En cualquier partido de una competición oficial organizada por la FIFA, una confederación o una asociación miembro podrá haber sustitutos.

El número máximo permitido de sustitutos es de cinco.

Se permitirá un número ilimitado de sustituciones durante el partido.

Un jugador que ha sido reemplazado podrá reingresar en la superficie de juego sustituyendo a otro jugador.

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

- el jugador señala su intención de incorporarse al juego levantando sobre su cabeza una señal con el número del jugador que sustituirá;
 - el jugador sale del terreno de juego por su zona de sustituciones;
 - el jugador entra en el terreno de juego por su zona de sustituciones y únicamente cuando el jugador que sale ha traspasado completamente la línea de banda;
 - un sustituto se somete a la autoridad y jurisdicción de los árbitros, sea o no llamado a participar en el encuentro;
 - la sustitución se completa cuando el sustituto entrega la señal con el número al jugador que abandona el terreno de juego, momento en el que se convierte en jugador, mientras que el jugador a quien reemplaza deja de serlo.
- El reloj no se detendrá durante el procedimiento de sustitución.

Cambio de guardameta

El guardameta podrá ser sustituido en cualquier momento por un sustituto. El reloj no se detendrá durante el procedimiento de sustitución del guardameta.

Cualquiera de los jugadores podrá cambiar su puesto con el guardameta, siempre que:

- se informe a los árbitros antes de efectuar el cambio;
- el jugador vista una camiseta de guardameta.

Infracciones/ Sanciones

Si, en una sustitución, un sustituto entra en el terreno de juego o el jugador que sustituirá sale de éste por un lugar que no sea la zona de sustituciones de su propio equipo, o infringe el procedimiento de sustitución, salvo por lesión o por motivo de la Regla 4:

- se interrumpirá el juego;
- se sancionará al infractor con la tarjeta amarilla y se le ordenará que salga del terreno de juego para cumplir el procedimiento de sustitución;
- se reanudará el juego con un tiro libre directo en favor del equipo contrario que se ejecutará desde el centro de la línea media. Si el balón estaba fuera del juego, se reanudará de acuerdo con las Reglas de Juego;
- si un jugador sustituto anteriormente amonestado comete una infracción durante el procedimiento de sustitución por la cual debiese volver a ser amonestado, será expulsado por doble amonestación, aunque su equipo no verá rebajado el número de jugadores titulares en el terreno de juego por no haberse completado el procedimiento de sustitución. Se reanudará el juego de acuerdo con las disposiciones del punto anterior.

Decisiones

1 Se requieren al menos 4 jugadores por equipo para poder iniciar un partido. Si otros jugadores llegan al terreno de juego durante el partido, se permitirá que participen en el encuentro si estaban ya designados antes del comienzo y los árbitros habían sido informados.

2 En caso de expulsión o lesión de varios jugadores, se suspenderá el partido si en el terreno de juego quedan menos de tres jugadores en uno o ambos equipos (incluido el guardameta).

REGLA 4 – El equipamiento de los jugadores

Seguridad

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

Equipamiento básico

El equipamiento básico obligatorio de un jugador comprende los siguientes artículos separados entre sí:

- un jersey o camiseta;
- pantalón corto – si se usan pantalones térmicos debajo del corto, éstos tendrán el color principal del pantalón corto.

El uso de calzado no está permitido. Se permite el uso de gafas de plástico de protección, así como de protecciones elásticas en los tobillos o pies.

Jersey o camiseta

- Será obligatorio el contraste entre el número y la camiseta.

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

Guardametas

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

Infracciones/ Sanciones

En caso de cualquier contravención a la presente Regla:

- los árbitros ordenarán al jugador infractor abandonar el terreno de juego para que ponga su equipamiento en orden o lo complete con la pieza faltante. Si no ha sido sustituido, podrá volver al terreno de juego sólo después de haberse presentado ante uno de los árbitros, incluido el tercer árbitro, quienes tendrán que cerciorarse de que el equipamiento del jugador está en orden. El árbitro o el segundo árbitro autorizarán su entrada.

Reanudación del juego

Si los árbitros interrumpieran el juego para amonestar al infractor:

- el juego se reanudará por medio de un tiro libre directo lanzado por un jugador del equipo adversario desde el centro de la línea media.

Decisiones

1 Los jugadores no pueden mostrar camisetas interiores con lemas o publicidad. Los organizadores de la competición sancionarán a aquellos jugadores que levanten su camiseta para mostrar lemas o publicidad.

2 Las camisetas deberán tener mangas

REGLA 5 – El árbitro y el segundo árbitro

La autoridad de los árbitros

Cada partido será controlado por dos árbitros, quienes tendrán la autoridad total para hacer cumplir las Reglas de Juego en el partido para el que han sido nombrados, desde el momento en que entran en la instalación donde se encuentra el terreno de juego hasta que la abandonan.

Poderes y deberes

Los árbitros:

- harán cumplir las Reglas de Juego;
- permitirán que el juego continúe si el equipo contra el cual se ha cometido una infracción se beneficia de una ventaja, y sancionarán la infracción cometida inicialmente si la ventaja prevista no es tal;

- tomarán nota e informarán a las autoridades competentes de todos los incidentes ocurridos antes, durante y después del partido, así como de las medidas disciplinarias tomadas contra jugadores o funcionarios oficiales de los equipos;
- el árbitro actuará como cronometrador, en caso de que ni éste ni el tercer árbitro se hallen presentes;
- el árbitro interrumpirá, suspenderá o finalizará el partido en caso de contravención a las Reglas de Juego o por cualquier tipo de interferencia externa;
- tomarán medidas disciplinarias contra jugadores que cometan infracciones merecedoras de amonestación o expulsión;
- tomarán medidas contra los funcionarios oficiales de los equipos que no se comporten de forma correcta y podrán, si lo juzgan necesario, expulsarlos del terreno de juego y sus alrededores, aunque sin mostrarles tarjeta;
- no permitirán que personas no autorizadas entren en el terreno de juego;
- interrumpirán el juego si juzgan que algún jugador está perdiendo el tiempo;
- interrumpirán el juego si juzgan que algún jugador ha sufrido una lesión grave, y ordenarán trasladarlo fuera del terreno de juego;
- si juzgan que está lesionado levemente, permitirán que el juego continúe hasta que el balón esté fuera del juego;
- se asegurarán de que los balones utilizados correspondan a las exigencias de la Regla 2.

Decisiones de los árbitros

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

El árbitro y el segundo árbitro podrán modificar una decisión únicamente si se dan cuenta de que es incorrecta o, si lo juzgan necesario, siempre que no se haya reanudado el juego o haya terminado el partido.

Decisiones

1 Si el árbitro y el segundo árbitro señalan simultáneamente una infracción y hay desacuerdo en cuanto a qué equipo cometió la infracción, prevalecerá la decisión del árbitro.

2 El árbitro y el segundo árbitro podrán imponer una amonestación o una expulsión, pero si existe un desacuerdo entre ellos, prevalecerá la decisión del árbitro.

3 En caso de una intervención indebida o conducta incorrecta del segundo árbitro, el árbitro prescindirá de sus servicios, tomará las disposiciones necesarias para que sea sustituido y notificará el hecho al organismo competente.

REGLA 6 – El cronometrador y el tercer árbitro

Deberes

Se designará a un cronometrador y a un tercer árbitro. Se ubicarán en el exterior del terreno de juego, a la altura de la línea imaginaria del medio campo y en el mismo lado que la zona de sustituciones.

El cronometrador y el tercer árbitro recibirán un cronómetro adecuado, que será facilitado por la asociación o el club bajo cuya jurisdicción se juega el partido.

El cronometrador

- Controlará que el partido tenga la duración estipulada en la Regla 7, y para ello:
 - pondrá en marcha el cronómetro después del saque de salida;
 - detendrá el cronómetro cuando se marque un gol, se sancione un tiro penal o un tiro libre directo, o, a indicación de los árbitros, por lesión de un jugador o por pérdida de tiempo;
 - detendrá el cronómetro cuando así se lo indiquen los árbitros;
 - volverá a ponerlo en marcha después de un saque de salida, de un tiro libre directo y de un tiro penal;
- cronometrará los 2 minutos de castigo de la expulsión de un jugador;

- anunciará, mediante un silbato o una señal acústica diferente de la de los árbitros, el final de cada tiempo, del partido y del tiempo suplementario;
- indicará a los árbitros el momento exacto de iniciar el segundo y tercer tiempos después de los tres minutos de descanso, así como del inicio del tiempo suplementario, en el caso de que lo haya.

El tercer árbitro

El tercer árbitro asistirá a los árbitros y al cronometrador:

- llevará un registro de las interrupciones del juego y sus motivos;
- se asegurará de que las sustituciones se efectúan correctamente y, mediante un silbato o una señal acústica diferente de la de los árbitros, indicará cualquier infracción que se haya producido durante el procedimiento de sustitución, si no se puede aplicar ventaja;
- anotará los números de los jugadores que marcaron los goles y el minuto en que lo hicieron;
- tomará nota de los números y nombres de los jugadores que hayan sido amonestados o expulsados;
- proporcionará cualquier otra información importante para el juego;
- controlará el comportamiento de las personas sentadas en el banquillo de sustitutos;
- comunicará a los equipos el momento exacto en que un jugador expulsado puede ser sustituido.

En caso de lesión, el tercer árbitro sustituirá al árbitro o al segundo árbitro, ejerciendo las funciones de segundo árbitro.

Decisiones

- 1 En partidos internacionales es obligatoria la presencia de un cronometrador y de un tercer árbitro.*
- 2 En caso de una intervención indebida o conducta incorrecta del cronometrador o del tercer árbitro, el árbitro prescindirá de sus servicios, tomará las disposiciones necesarias para que sea sustituido y notificará el hecho al organismo competente.*

REGLA 7 – La duración del partido

Períodos de juego

El partido durará tres períodos iguales de 12 minutos cada uno.

El cronometraje lo hará un cronometrador, cuyas funciones están especificadas en la Regla 6.

La cuenta del tiempo debe detenerse como se detalla en la Regla 6:

- si se marca un gol;
- cuando se sanciona un tiro libre directo o un tiro penal;
- cuando lo indican los árbitros;
- por indicación de los árbitros, cuando un jugador está perdiendo tiempo.

La duración de cada período podrá prolongarse a fin de permitir la ejecución de un tiro penal o un tiro libre directo. El partido o el período finalizará cuando:

- el balón va directamente a la meta y se anota un gol;
- después de pateado el balón, éste sale de los límites del terreno de juego;
- el balón toca al guardameta o a los postes, al travesaño, a la arena y cruza la línea de meta – el gol será válido;
- el balón toca a cualquier otro jugador que no sea el guardameta después de que sea pateado;
- el guardameta defensor detiene el balón, o éste rebota en los postes o el travesaño y no cruza la línea de la meta.

El cronometrador determina el fin de cada período de 12 (doce) minutos.

El árbitro, tras oír el silbato o la bocina, anunciará el final del período o del partido. Tras su señal, ninguna otra acción, excepto las anteriormente mencionadas, será válida. Si el balón ya hubiese sido pateado, los árbitros esperarán a que finalice el lanzamiento efectuado antes de que sonara el silbato o bocina del cronometrador.

Intervalo entre los períodos

El intervalo entre los períodos durará 3 (tres) minutos.

Tiempo suplementario

En caso de empate al final del partido, se jugará un tiempo suplementario de 3 minutos. Si persiste el empate tras el tiempo suplementario, se ejecutarán tiros desde el punto penal de acuerdo con las estipulaciones de la Regla 18.

REGLA 8 – El inicio y la reanudación del juego

Introducción

Se lanzará una moneda y el equipo que gane el sorteo decidirá la dirección en la que atacará durante el primer período o si prefiere efectuar el saque de salida.

En el segundo tiempo del partido, los equipos cambiarán de mitad de campo y atacarán en la dirección opuesta; el equipo que no hubiese ejecutado el saque de salida en el primer período lo hará en el segundo período del partido.

Antes del inicio del tercer período del partido, se lanzará de nuevo una moneda y el equipo que gane el sorteo decidirá la dirección en la que atacará durante el tercer período o si prefiere efectuar el saque de salida.

Si se disputa un tiempo suplementario, el equipo que no hubiese ejecutado el saque de salida en el tercer período lo hará en el tiempo suplementario; los equipos cambiarán de mitad de campo y atacarán en la dirección opuesta.

Saque de salida

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

- al comienzo del partido;
- tras haber marcado un gol;
- al comienzo del segundo y tercer tiempos del partido;
- al comienzo del tiempo suplementario.

No puede marcarse un gol directamente de un saque de salida.

Procedimiento

- Todos los jugadores deben encontrarse en su propio campo;
- los jugadores del equipo contrario a aquél que efectúa el saque de salida deberán encontrarse al menos a 5 metros del balón hasta que esté en juego;
- el balón estará inmóvil en un punto imaginario, situado en el centro de la línea de medio campo;
- el árbitro dará la señal de inicio;
- el jugador pondrá el balón en movimiento;
- el balón estará en juego cuando esté en el aire o haya sido puesto en movimiento hacia delante, tras lo cual otro jugador puede golpear el balón;
- el ejecutor del saque no podrá tocar el balón por segunda vez antes de que no sea jugado por otro jugador.

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

Infracciones/ Sanciones

En caso de que el ejecutor del saque toque el balón por segunda vez antes de que sea jugado por otro jugador, se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción.

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

Balón al suelo

El balón al suelo es una forma de reanudar el juego después de una interrupción temporal necesaria, siempre que el balón estuviese en juego y no hubiese sobrepasado ni las líneas de banda ni las de meta a causa de cualquier incidente no mencionado en las Reglas de Juego.

Procedimiento

- Uno de los árbitros dejará caer el balón al suelo en un punto imaginario situado en el centro de la línea de medio campo;
- el balón estará en juego cuando toque la arena.

Infracciones/ Sanciones

Se volverá a dejar caer el balón:

- si es tocado por un jugador antes de tocar la arena;
- si el balón sale del terreno de juego después de tocar la arena, sin haber sido tocado por un jugador.

REGLA 9 – El balón en juego o fuera del juego

El balón fuera del 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 los árbitros.

Balón en juego

El balón estará en juego en todo otro momento, incluso si:

- rebota en los postes, el travesaño o los banderines de esquina y permanece en el terreno de juego;
- rebota en cualquiera de los árbitros situados dentro del terreno de juego;
- está en el aire en el saque de salida.



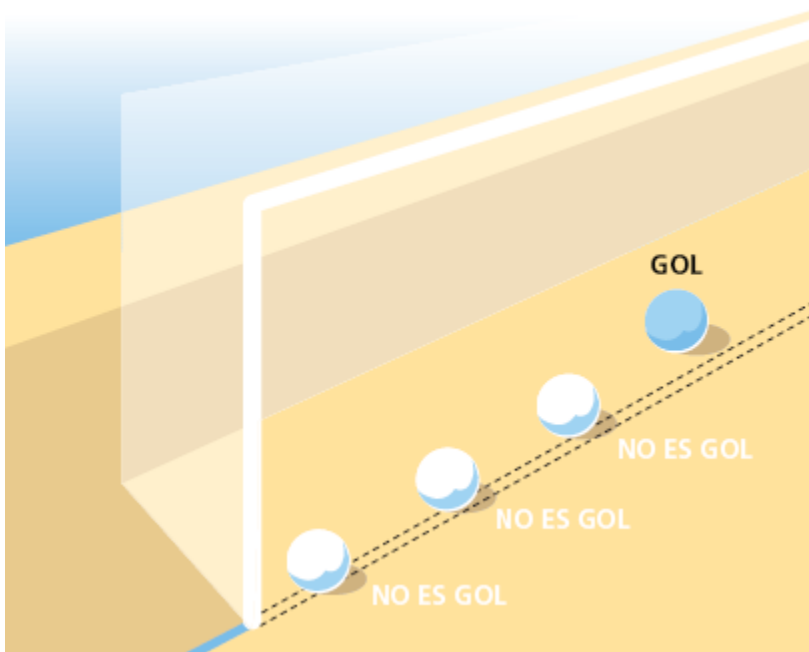
REGLA 10 – Gol marcado

Gol marcado

A menos que en estas Reglas se indique lo contrario, se habrá marcado un gol cuando el balón haya traspasado totalmente la línea de meta imaginaria entre los postes y por debajo del travesaño, sin que haya sido llevado, lanzado o golpeado intencionadamente con la mano o el brazo por cualquier jugador del equipo atacante, incluido el guardameta, y siempre que el equipo anotador no haya contravenido previamente las Reglas de Juego.

El guardameta:

- no puede marcar un gol directo lanzando el balón con la mano; si se produce esta circunstancia, el equipo contrario ejecutará un saque de meta;
- no puede marcar un gol directo golpeando el balón con el pie en el aire, tras soltarlo de sus manos y antes de que toque el suelo;
- puede marcar un gol directo si pone el balón en el suelo y lo patea con uno de sus pies.



Equipo ganador

El equipo que haya marcado el mayor número de goles durante un partido será el ganador. Si ambos equipos marcan el mismo número de goles o no marcan ninguno, se jugará un tiempo suplementario al término del tiempo reglamentario.

Si el tiempo suplementario finaliza en empate, el partido se decidirá con tiros alternativos desde el punto penal. En este caso, el equipo que marque más goles con el mismo número de lanzamientos será el ganador.

Si, debido a expulsiones disciplinarias, un equipo se queda con menos de tres (3) jugadores, el árbitro no dejará continuar el partido y presentará un informe al órgano competente.

REGLA 11 – Faltas e incorrecciones

Las faltas e incorrecciones se sancionarán de la siguiente manera:

Tiro libre directo

Se concederá un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes infracciones de una manera que los árbitros juzguen imprudente, temeraria o con el uso de fuerza excesiva:

- dar o intentar dar una patada a un adversario;
- zancadillear o intentar zancadillear a un contrario, ya sea mediante las piernas o agachándose delante o detrás de él;

- saltar sobre un adversario;
- cargar contra un adversario, incluso con el hombro;
- golpear o intentar golpear a un adversario;
- empujar a un adversario.

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

- sujetar a un adversario;
- escupir a un adversario;
- jugar el balón, es decir, llevarlo, golpearlo o lanzarlo deliberadamente con la mano o el brazo (se exceptúa al guardameta dentro de su propia área penal);
- sujetar el balón con las piernas a fin de perder tiempo deliberadamente;
- jugar de forma peligrosa;
- obstaculizar deliberadamente el avance de un adversario;
- impedir que el guardameta lance el balón con las manos;
- hacer una entrada a un contrario para ganar la posesión del balón, tocándole antes que al balón.

Tiro penal

Se concederá un tiro penal si un jugador comete una de las infracciones mencionadas anteriormente dentro de su área penal, independientemente de la posición del balón y siempre que este último esté en juego.

Tiro libre directo desde el punto central imaginario de la línea media

Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se ejecutará desde el punto central imaginario de la línea media, si:

- un equipo conserva la posesión del balón dentro de su propia área penal durante más de 5 (cinco) segundos, sin que lo esté defendiendo de un adversario;
- el guardameta utiliza sus manos para recibir un pase intencionado de cualquier compañero de su equipo dos veces seguidas, sin que el balón haya sido tocado entre ambas por un adversario;
- el guardameta golpea el balón con el pie en el aire, tras soltarlo de sus manos y antes de que toque el suelo;
- el guardameta, después de tener la posesión del balón en sus manos en el interior de su propia área penal, juega el balón con sus pies fuera de su área penal y regresa a ésta para tomar el balón con sus manos;
- se comete cualquier otra infracción que no haya sido anteriormente mencionada en la Regla 11, por la cual el juego sea interrumpido para amonestar o expulsar a un jugador.

Sanciones disciplinarias

Los árbitros tienen la autoridad para tomar medidas disciplinarias desde el momento en que se incorporan a la superficie de juego hasta que la abandonan, después del pitido final.

Infracciones de jugadores titulares o sustitutos sancionables con una amonestación

Un jugador titular, o un jugador sustituto, será amonestado y se le mostrará la tarjeta amarilla si comete una de las siguientes infracciones:

- ser culpable de conducta antideportiva;
- desaprobar con palabras o acciones;
- infringir persistentemente las Reglas de Juego;
- retrasar deliberadamente la reanudación del juego;
- no respetar la distancia reglamentaria en el saque de salida, un saque de esquina, de banda, un tiro libre directo o un saque de meta;
- entrar o volver a entrar al terreno de juego sin el permiso de los árbitros, o contravenir el procedimiento de sustitución;
- abandonar deliberadamente el terreno de juego sin el permiso de los árbitros.

Infracciones de jugadores titulares o sustitutos sancionables con una expulsión

Un jugador titular o sustituto será expulsado y se le mostrará la tarjeta roja si comete una de las siguientes infracciones:

- ser culpable de juego brusco grave;
- ser culpable de conducta violenta;
- lanzar arena a cualquier persona;
- escupir a un adversario o a cualquier otra persona;
- impedir con mano intencionada un gol o malograr una oportunidad manifiesta de gol (esto no es válido para el guardameta dentro de su propia área penal);
- malograr la oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia la meta del jugador mediante una infracción sancionable con tiro libre directo o tiro penal;
- emplear lenguaje o gesticular de manera ofensiva, grosera u obscena;
- recibir una segunda amonestación en el mismo partido.

Decisiones

1 Un jugador expulsado no podrá volver a jugar ni sentarse en el banco de sustitutos, debiendo abandonar los alrededores del terreno de juego:

- *un jugador podrá sustituir al jugador expulsado y entrar en el terreno de juego una vez transcurridos dos minutos después de la expulsión, siempre que cuente con la autorización del tercer árbitro.*

2 Una entrada que ponga en peligro la integridad física de un adversario deberá ser sancionada como juego brusco grave.

3 Toda simulación en el terreno de juego que tenga por finalidad engañar a los árbitros será sancionada como conducta antideportiva.

4 El jugador que se quite la camiseta al celebrar un gol deberá ser amonestado por conducta antideportiva.

REGLA 12 – Tiros libres directos

Tiros libres directos

Sólo existen los tiros libres directos, cuya ejecución se hará de acuerdo con el siguiente procedimiento:

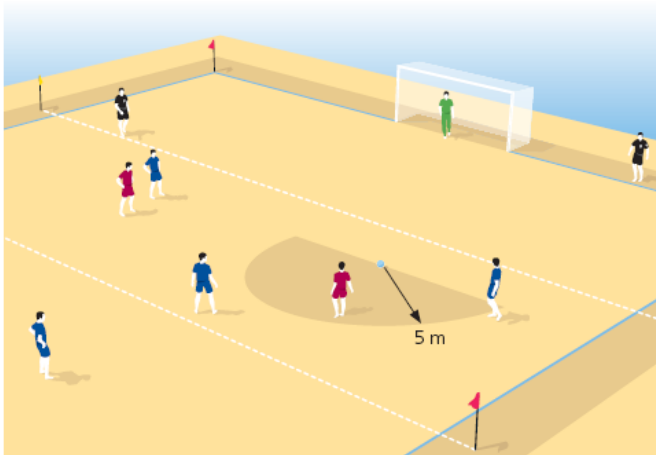
- los jugadores no pueden formar una barrera;
- el jugador contra el que se ha cometido la falta ejecutará el tiro, salvo lesión grave, en cuyo caso, lo ejecutará su sustituto;
- el balón deberá estar inmóvil cuando se lanza el tiro y el ejecutor no podrá volver a jugar el balón antes de que éste haya tocado a otro jugador;
- se prolongará el tiempo para efectuar un tiro libre directo al final de cada período o del tiempo suplementario;
- si se introduce directamente en la meta propia un tiro libre directo jugado con el pie, se concederá un saque de esquina al equipo contrario;
- si se introduce directamente en la meta contraria un tiro libre directo jugado con el pie, se concederá un gol.

Posición en el tiro libre directo

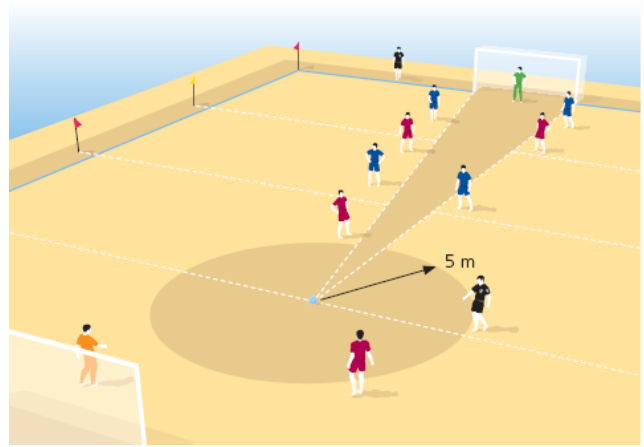
Tiro libre directo en la mitad del campo del equipo contrario

Si se efectúa un tiro libre directo en la mitad del campo del equipo que ha cometido la infracción, todos los jugadores, salvo el ejecutor del tiro y el guardameta del equipo contrario, deberán encontrarse:

- dentro del terreno de juego;
- como mínimo a 5 metros del balón hasta que el balón esté en juego;
- detrás o a los lados del balón.



Tiro libre directo desde campo contrario



Tiro libre directo desde campo propio o desde el centro del campo

Si se efectúa un tiro libre directo en la mitad del campo del equipo que no ha cometido la infracción, todos los jugadores, salvo el ejecutor del tiro y el guardameta del equipo contrario, deberán encontrarse:

- dentro del terreno de juego;
- como mínimo a 5 metros del balón hasta que el balón esté en juego, dejando libre un área imaginaria entre el balón y la meta contraria, salvo el guardameta del equipo contrario, que puede permanecer en su área penal.

Procedimiento

- El jugador que ejecuta el tiro puede hacer un pequeño montículo de arena con el pie o el balón para elevar su posición;
- el tiro libre directo debe ejecutarse dentro de los 5 (cinco) segundos siguientes a la autorización por parte de los árbitros;
- el ejecutor no podrá volver a jugar el balón antes de que éste haya tocado a otro jugador;
- el balón estará en juego después de que sea tocado o jugado;
- el balón puede patearse en cualquier dirección y pasarse a un compañero, incluido al guardameta;
- si el balón se patea en dirección a la meta del equipo contrario
 - dentro de la zona delimitada por el balón y la meta contraria
 - sólo el guardameta del equipo defensor puede tocar el balón mientras éste se halle en el aire. En cualquier otro caso, si el balón sale fuera de esta zona o toca el suelo, se elimina la prohibición y cualquier jugador puede tocarlo o jugarlo.

Infracciones/ Sanciones

Si un jugador del equipo atacante infringe la Regla 12:

- se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción.

Si un jugador del equipo defensor infringe la Regla 12: • si se marca un gol, no se repetirá el tiro libre directo;

- si no se marca un gol, se sancionará a su equipo con un tiro libre directo que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción, salvo si se produce en el área penal del infractor, en cuyo caso se sancionará a su equipo con un tiro penal.

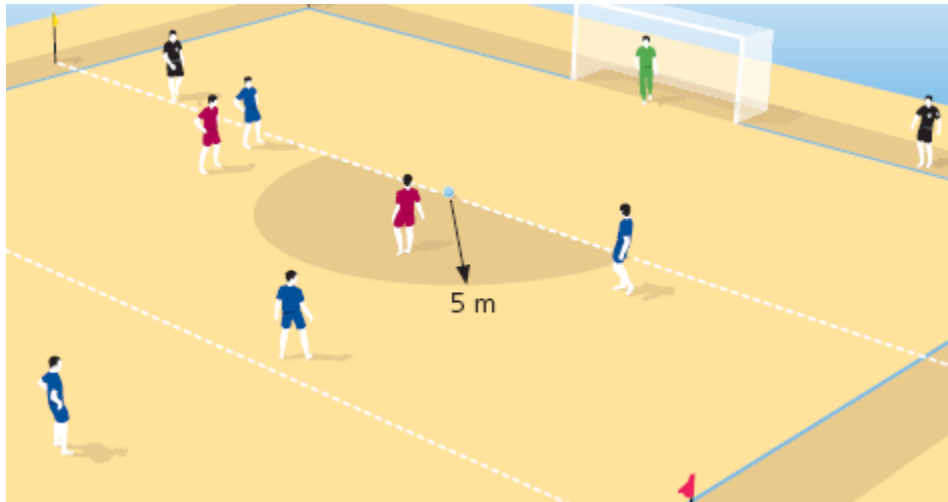
REGLA 13 – El tiro penal

El tiro penal

Se concederá un tiro penal contra el equipo que cometa, dentro de su propia área penal y mientras el balón está en juego, una de las infracciones sancionadas con tiro libre directo que no deban ejecutarse obligatoriamente desde el centro del campo.

Se podrá marcar un gol directamente de un tiro penal.

Se concederá tiempo adicional para poder ejecutar un tiro penal al final de cada tiempo o al final del tiempo suplementario.



Posición del balón y de los jugadores

El balón:

- se colocará en un punto imaginario ubicado en el centro de la línea del área penal, a 9 m del centro de la meta.

El ejecutor del tiro penal:

- estará debidamente identificado;
- será el jugador contra el que se ha cometido la falta, salvo lesión grave, en cuyo caso, lo ejecutará su sustituto.

El guardameta defensor:

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

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

- en el terreno de juego;
- fuera del área penal;
- detrás o a los lados del balón;
- a un mínimo de 5 m del balón.

El árbitro

- No dará la señal para la ejecución del tiro penal hasta que los jugadores se encuentren ubicados de acuerdo con las disposiciones de la Regla 13;
- decidirá si ya se ha ejecutado el tiro penal.

El segundo árbitro

- Vigilará que el guardameta defensor cumpla las disposiciones de la Regla 13;
- decidirá si el balón ha traspasado la línea de meta.

Procedimiento

- El ejecutor del tiro penal golpeará el balón hacia delante;
- 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 sea pateado y se ponga en movimiento.

Cuando se ejecuta un tiro penal durante el curso normal de un partido, o cuando el tiempo de juego se ha prolongado en los tres períodos, o al final del tiempo suplementario, con objeto de ejecutar o volver a ejecutar un tiro penal, 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.

Infracciones/ Sanciones

Si el árbitro da la señal de ejecutar el tiro penal y, antes de que el balón esté en juego, ocurre una de las siguientes situaciones:

El ejecutor del tiro infringe las Reglas de Juego:

- el árbitro permitirá que continúe la jugada;
- si el balón entra en la meta, se repetirá el tiro;
- si el balón no entra en la meta, el árbitro interrumpirá el juego y reanudará el partido con un tiro libre directo a favor del equipo defensor, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción.

El guardameta defensor infringe las Reglas de Juego:

- el árbitro permitirá que continúe la jugada;
- si el balón entra en la meta, se concederá un gol;
- si el balón no entra en la meta, se repetirá el tiro.

Un compañero del ejecutor del tiro infringe las Reglas de Juego:

- el árbitro permitirá que continúe la jugada;
- si el balón entra en la meta, se repetirá el tiro;
- si el balón no entra en la meta, el árbitro interrumpirá el juego y reanudará el partido con un tiro libre directo a favor del equipo defensor, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción.

Un compañero del guardameta defensor infringe las Reglas de Juego:

- el árbitro permitirá que continúe la jugada;
- si el balón entra en la meta, se concederá un gol;
- si el balón no entra en la meta, se repetirá el tiro

Un jugador del equipo defensor y otro del equipo atacante infringen las Reglas de Juego:

- se repetirá el tiro.

Si el tiro penal lo ejecuta un jugador distinto al que debiese hacerlo de acuerdo con las estipulaciones de las Reglas de Juego:

- se sancionará al equipo infractor con un tiro libre directo, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción.

Si, después de que se haya lanzado un tiro penal:

– El ejecutor del tiro toca por segunda vez el balón antes de que el esférico haya tocado a otro jugador:

- se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción.

– El balón toca cualquier objeto en el momento en que se mueve hacia delante:

- se repetirá el tiro penal.

– El balón rebota hacia el terreno de juego en el guardameta, el travesaño o los postes, y toca luego cualquier objeto:

- el árbitro detendrá el juego;
- el juego se reanudará con un balón al suelo, sujeta la reanudación a la Regla 8 (balón al suelo).

Si el balón estalla o se daña en el lanzamiento de un tiro penal y antes de que toque en los postes, el larguero o al guardameta:

- se repetirá el tiro penal con un nuevo balón.

Si el balón estalla o se daña en el lanzamiento de un tiro penal, tras haber tocado en los postes, el larguero o al guardameta:

- si el balón entra directamente en la meta, se concederá un gol;
- si el balón no entra directamente en la meta, se detendrá el juego, que se reanudará con un balón al suelo, de acuerdo con las disposiciones de la Regla 8 (balón al suelo).

REGLA 14 – El saque de banda

El saque de banda

Un saque de banda es una forma de reanudar el juego.

Cualquier jugador puede ejecutar un saque de banda, incluso el guardameta.

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

Si el saque de banda se ejecuta directamente hacia una meta, el balón no toca en ningún jugador y atraviesa la línea de meta:

- si el balón se introduce directamente en la meta del equipo ejecutor del saque de banda, se concederá un saque de esquina a favor del equipo adversario;
- si el balón se introduce directamente en la meta del equipo contrario al que efectuó el saque de banda, se concederá un saque de meta a favor del equipo adversario.

Se concederá un saque de banda:

- cuando el balón haya traspasado en su totalidad una línea de banda, ya sea por tierra o por aire;
- desde el lugar donde el balón franqueó la línea de banda;
- a los adversarios del jugador que tocó por último el balón.

Posición del balón y de los jugadores

Tipos de saque de banda:

Saque con el pie

Los jugadores del equipo defensor deberán situarse al menos a 5 m del lugar en donde se ejecuta el saque.

Procedimiento

El balón:

- deberá permanecer inmóvil sobre la línea de banda o junto a ésta, fuera del terreno de juego;
- se jugará con el pie hacia el interior del terreno de juego en cualquier dirección;
- el balón estará en juego tan pronto haya entrado en el terreno de juego.

El jugador que ejecuta el saque con el pie:

- el pie con el que no efectúa el saque deberá estar fuera del terreno de juego y en contacto con el suelo en el momento en que patea el balón;
- deberá hacerlo en los 5 segundos siguientes a haber tomado posesión del balón;
- no podrá volver a jugar el balón hasta que éste no haya sido tocado por otro jugador;
- si ha tomado el balón para efectuar un saque de banda por medio de las manos, no podrá efectuar el saque con el pie.

Saque con las manos

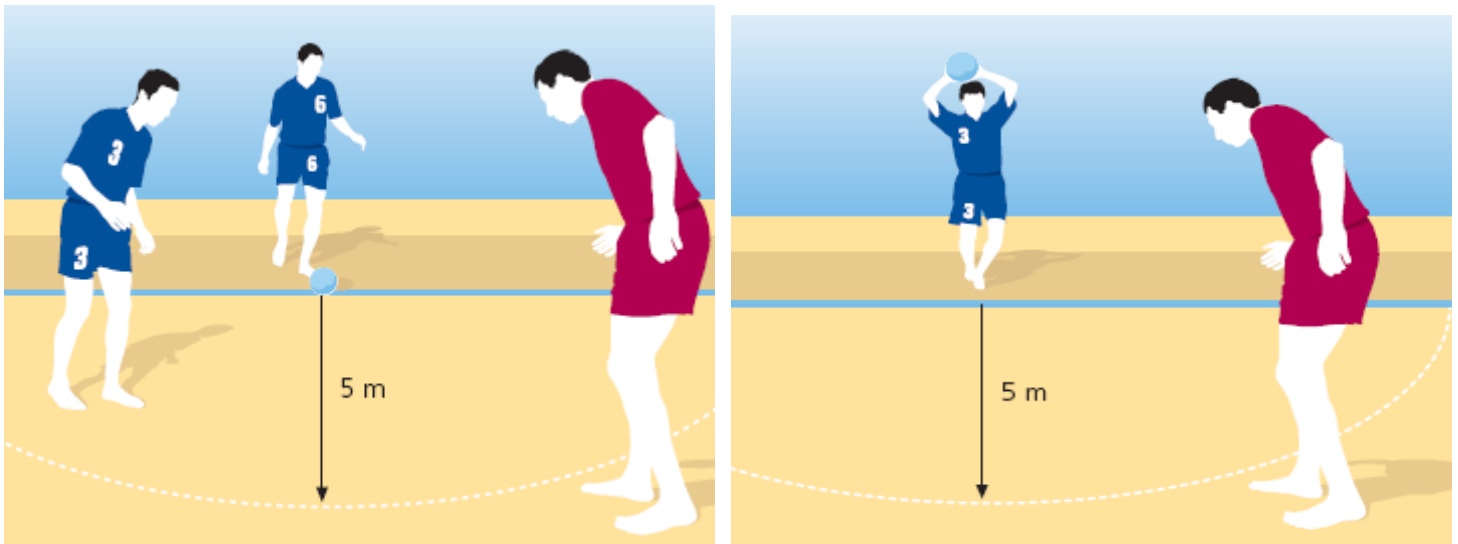
Los jugadores del equipo defensor deberán situarse al menos a 5 m del lugar en donde se ejecuta el saque.

Procedimiento

En el momento de lanzar el balón, el ejecutor deberá:

- estar de frente al terreno de juego;
- tener una parte de ambos pies sobre la línea de banda o en el exterior de la misma;
- servirse de ambas manos;

- lanzar el balón desde detrás y por encima de la cabeza;
- hacerlo en los 5 segundos siguientes a haber tomado posesión del balón;
- no podrá volver a jugar el balón hasta que éste no haya tocado a otro jugador;
- si ha colocado el balón para efectuar un saque de banda por medio del pie, no podrá efectuar el saque con las manos.



Infracciones/ Sanciones

Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario si:

- el jugador que efectúa el saque de banda toca el balón por segunda vez antes de que éste haya tocado a otro jugador. El tiro libre directo se ejecutará desde el punto central imaginario de la línea media del terreno de juego.

Un jugador del equipo contrario efectuará el saque de banda si:

- el saque de banda se efectúa incorrectamente;
- el saque de banda se efectúa desde una posición que no corresponde al lugar por donde el balón salió del terreno de juego;
- el saque de banda no se efectúa en los 5 segundos siguientes a haber tomado posesión del balón;
- se produce cualquier otra infracción a la Regla 14.

REGLA 15 – El saque de meta

El saque de meta

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

No se podrá anotar un gol directamente de un saque de meta; si el balón entra directamente en la meta contraria, el juego se reanudará con un saque de meta efectuado por el equipo adversario.

Se concederá un saque de meta:

- si el balón ha traspasado en su totalidad la línea de meta, ya sea por tierra o por aire, después de haber tocado a un jugador del equipo atacante en último lugar, y no se ha marcado un gol conforme a la Regla 10.

Procedimiento

- El balón será lanzado con las manos desde cualquier punto del área penal por el guardameta del equipo defensor;
- el guardameta no podrá recibir el balón por segunda vez de un compañero hasta que el balón sea tocado por un adversario (cf. Regla 16);
- el balón estará en juego cuando salga de las manos del guardameta;
- una vez que el guardameta tenga el balón en sus manos, tendrá 5 segundos para poner el balón en juego.

Infracciones/ Sanciones

Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se ejecutará desde el punto central imaginario de la línea media del terreno de juego, si:

- el guardameta tarda más de 5 segundos en ejecutar el saque de meta;
- el guardameta ejecuta el saque de meta con sus pies;
- si el guardameta vuelve a tocar el balón sin haberlo hecho antes otro jugador.

Si, en un saque de meta, el balón entra directamente en la meta contraria, el juego se reanudará con un saque de meta efectuado por el equipo adversario.

Si el balón toca en cualquier jugador antes de que entre en la meta, el gol será válido.

Si, en un saque de meta, el guardameta introduce directamente el balón en su propia meta, se concederá un saque de esquina al equipo adversario.



REGLA 16 – La doble devolución al guardameta

La doble devolución

No está permitido que el guardameta toque el balón con sus manos o brazos cuando un jugador de su equipo, incluso de un pase de cabeza o un saque de banda, le pase el balón por segunda vez consecutiva, sin que el balón haya sido tocado por un jugador adversario.

Cuando uno de sus compañeros haya pasado el balón al guardameta una primera vez, uno de los árbitros señalará este primer pase levantando un brazo sobre su cabeza.

Infracciones/ Sanciones

Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se ejecutará desde el punto central imaginario de la línea media del terreno de juego, si:

- después de que el balón está en juego, el guardameta lo recibe con sus manos o brazos por segunda vez de un compañero, sin que cualquier adversario haya tocado el balón;
- se produce cualquier otra infracción a la Regla 16.

REGLA 17 – El saque de esquina

El saque de esquina

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

Se podrá anotar un gol directamente de un saque de esquina, pero solamente contra el equipo contrario.

Se concederá un saque de esquina:

- si el balón ha traspasado en su totalidad la línea de meta, ya sea por tierra o aire, después de haber tocado a un jugador del equipo defensor en último lugar, y no se ha marcado un gol conforme a la Regla 10.

Procedimiento

- El balón se colocará en un cuadrante de esquina imaginario de 1 m de radio, medido desde el banderín de esquina más cercano a donde el balón traspasó la línea de meta;
- el jugador que efectúa el saque puede hacer un pequeño montículo de arena, con el balón o con los pies, para elevar la posición del esférico;
- los adversarios deberán permanecer a un mínimo de 5 metros del balón hasta que esté en juego;
- el balón será jugado con el pie por un jugador del equipo atacante;
- el balón estará en juego en el momento en que sea jugado y se ponga en movimiento;
- el ejecutor del saque no podrá tocar el balón por segunda vez hasta que no haya tocado a otro jugador;
- el saque de esquina debe efectuarse en los 5 segundos siguientes a haber tomado posesión del balón el jugador que va a efectuar el saque.

Infracciones/ Sanciones

Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se ejecutará desde el punto central imaginario de la línea media del terreno de juego, si:

- el jugador que efectúa el saque de esquina toca el balón por segunda vez antes de que éste haya tocado a otro jugador.

El guardameta adversario reanudará el juego, como si de un saque de meta se tratase, si:

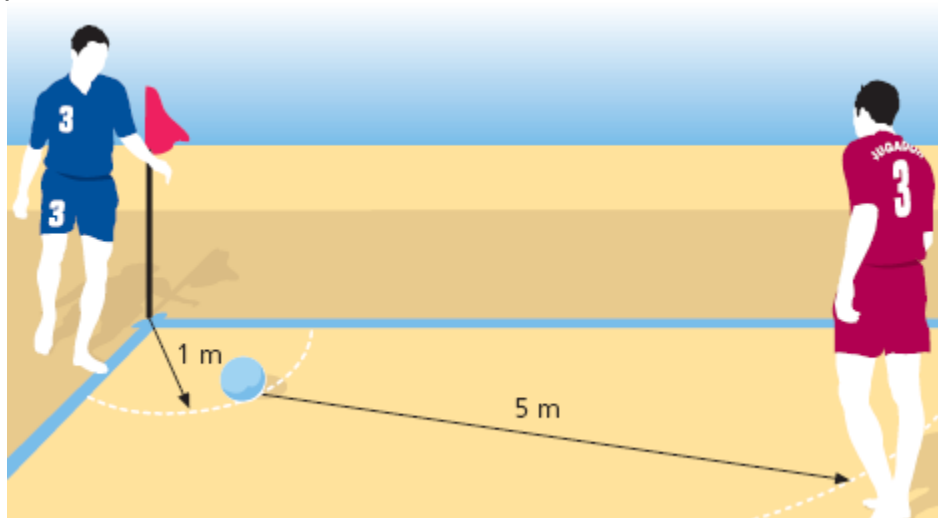
- el saque de esquina no se ejecuta en los 5 segundos siguientes a haber tomado posesión del balón el jugador que va a efectuar el saque.

Si, en un saque de esquina, el jugador ejecutor introduce directamente el balón en su propia meta, se concederá un saque de esquina al equipo adversario.

Si, en un saque de esquina, el balón entra directamente en la meta contraria, el gol será válido.

Para cualquier otra contravención a la Regla:

- se repetirá el saque.



REGLA 18 – Procedimientos para determinar el ganador de un partido

Procedimientos para determinar el ganador de un partido

El tiempo suplementario y la ejecución de tiros desde el punto penal imaginario son los métodos para determinar qué equipo será el ganador en caso de empate al término del tiempo reglamentario.

El tiempo suplementario

El tiempo suplementario durará 3 minutos, y se jugará de acuerdo con las directrices de las Reglas 7 y 8.

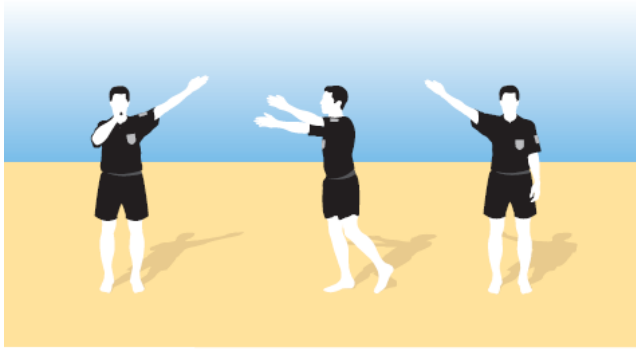
Tiros desde el punto penal imaginario

De acuerdo con las directrices de la Regla 7, y si tras el tiempo suplementario persiste el empate, el vencedor del partido se decidirá mediante el lanzamiento de tiros desde el punto penal imaginario.

Procedimiento

- El árbitro deberá elegir la meta en que se ejecutarán los tiros penales;
- el árbitro lanzará una moneda y el equipo cuyo capitán gane el sorteo decidirá si ejecuta el primer o el segundo tiro;
- el árbitro y el cronometrador anotarán todos los tiros lanzados;
- los tiros deberán ejecutarse alternadamente;
- el primer equipo que anote un gol más que su adversario, habiendo lanzado ambos equipos el mismo número de tiros penales, será considerado el vencedor;
- todos los jugadores y sustitutos estarán autorizados a ejecutar los tiros penales, incluidos los guardametas;
- cada tiro deberá ser ejecutado por un jugador diferente, y todos los jugadores elegibles deberán ejecutar un tiro antes de que uno de ellos pueda ejecutar un segundo tiro;
- solamente los jugadores elegibles y los árbitros podrán encontrarse en el terreno de juego cuando se ejecutan los tiros desde el punto penal imaginario;
- todos los jugadores elegibles, exceptuando el jugador que ejecutará el tiro penal y los dos guardametas, deben permanecer en la otra mitad del campo, junto al tercer árbitro;
- cualquier jugador elegible podrá cambiar de puesto con el guardameta en todo momento durante la ejecución de los tiros;
- el árbitro situado a la izquierda del ejecutor y a la altura del punto penal imaginario vigilará que el ejecutor no cometa ninguna infracción, y dará la orden de ejecución de los tiros;
- el segundo árbitro, situado sobre la línea de meta, a la izquierda de la meta en el lado opuesto al árbitro, controlará que el guardameta defensor no comete ninguna infracción, si el balón entra o no a gol y la posición del otro guardameta, que deberá estar situado encima de la línea de meta, en el lado opuesto al segundo árbitro y por lo menos a 5 metros del poste derecho de la meta, sin cometer ninguna conducta antideportiva;
- si, al finalizar el partido, un equipo tiene más jugadores, entre titulares y sustitutos, que su adversario, deberá reducir su número para equipararse al equipo contrario, y comunicar al árbitro el nombre y el número de cada jugador excluido. El capitán del equipo será el responsable de esta tarea;
- antes de comenzar con el lanzamiento de tiros desde el punto penal, el árbitro se asegurará de que permanezcan dentro del campo adversario al de ejecución el mismo número de jugadores elegibles por equipo para ejecutar los tiros penales.

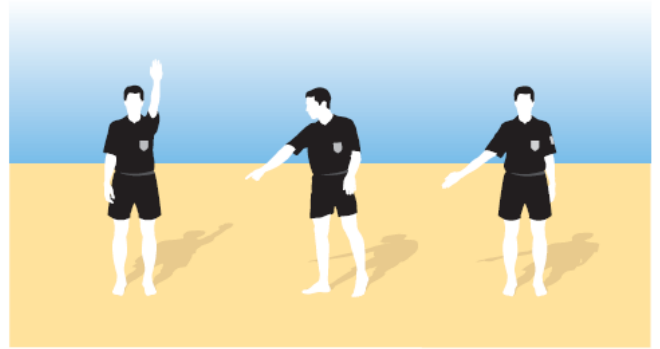
Señales de los Árbitros



Tiro libre directo/
Tiro penal

Ventaja

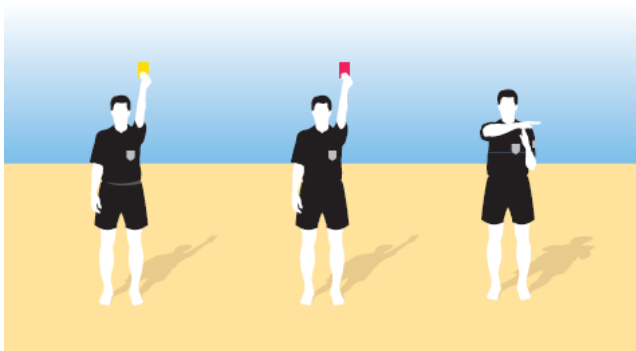
Saque de
banda



1ª Devolución
al guardameta

Saque de
meta

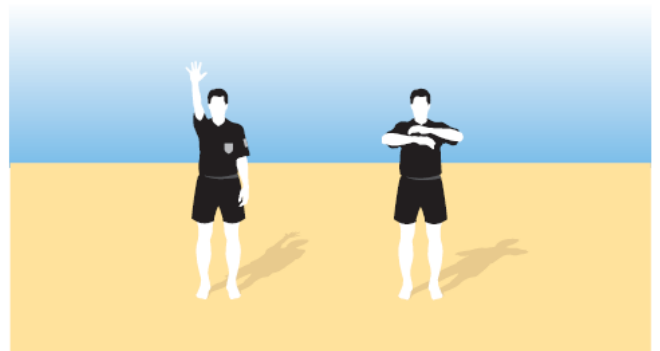
Saque de
esquina



Amonestación

Expulsión

Parar el
cronómetro



Cuenta de 5
segundos

Cambio del
guardameta