

1. La superficie de juego

Dimensiones

La superficie de juego será rectangular y su longitud será siempre mayor que su anchura.

Longitud	mínimo 25m máximo 42m
Anchura	mínimo 15m máximo 25m

Partidos internacionales

Longitud	mínimo 38m máximo 42m
Anchura	mínimo 18m máximo 25m

La superficie de juego se marcará 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.

Todas las líneas tendrán una anchura de 8 cm.

La superficie estará dividida en dos mitades por una línea media, denominada línea de medio campo.

El centro de la superficie estará indicado con un punto, situado en el centro de la línea de medio campo, alrededor del cual se trazará un círculo con un radio de 3 m.

La superficie de juego y sus características se determinan según el plano siguiente:

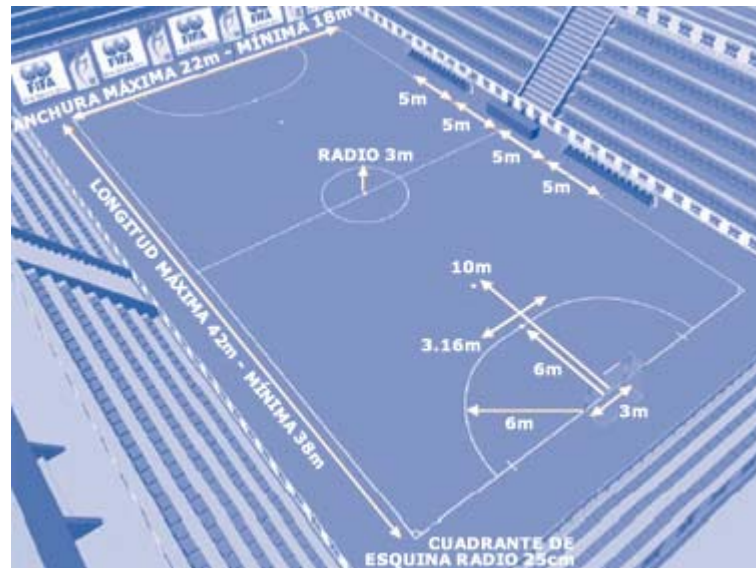


El área penal

El área penal, situada a ambos extremos de la superficie de juego, se demarcará de la siguiente manera:

Se trazarán dos líneas imaginarias, de 6 metros de longitud, desde el exterior de cada poste de meta y perpendiculares a la línea de meta; al final de estas líneas se trazará un cuadrante en dirección a la banda más cercana, que tendrá, cada uno, un radio de 6 m desde el exterior del poste. La parte superior de cada cuadrante se unirá mediante una línea de 3,16 metros de longitud, paralela a la línea de meta entre los postes.

La línea curva que marca el límite exterior del área penal se conoce como la línea del área penal.



El punto penal

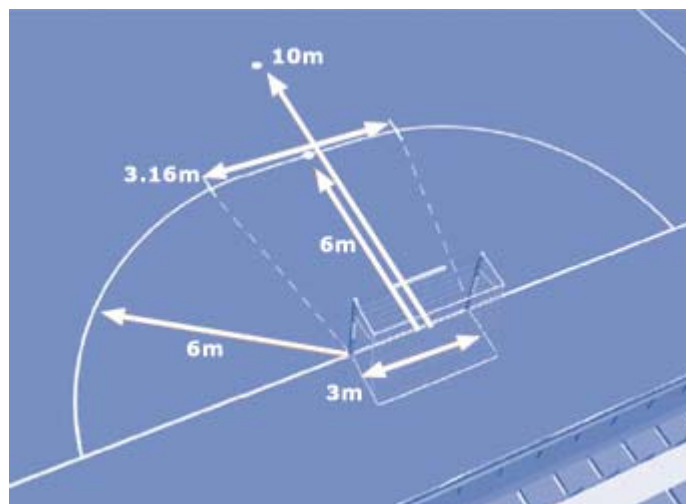
Se dibujará un punto a 6 metros de distancia del punto medio de la línea entre los postes y equidistante de éstos.

El segundo punto penal

Se dibujará un segundo punto a 10 metros de distancia del punto medio de la línea entre los postes y equidistante de éstos.

El cuadrante de esquina

Se trazará en el interior de la superficie de juego un cuadrante con un radio de 25 cm desde cada esquina.

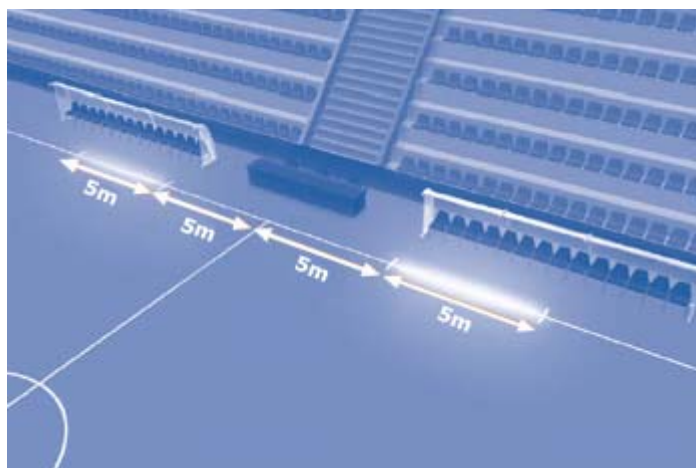


Zona de sustituciones

La zona de sustituciones es la zona en la línea de banda, situada frente a los bancos de los equipos, que utilizarán los jugadores para entrar y salir de la superficie de juego.

Se situará frente a los bancos de los equipos y se extenderá 5 m. Se marcará con dos líneas en cada extremo, de 80 cm de largo, 40 cm hacia el interior de la superficie de juego y 40 cm hacia el exterior, así como de 8 cm de ancho.

El área situada frente a la mesa del cronometrador, es decir, 5 metros a cada lado de la línea de medio campo, permanecerá libre.



Las 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 3 m, y la distancia del borde inferior del travesaño al suelo será de 2 m.

Los postes y el travesaño tendrán la misma anchura y espesor, 8 cm. Las líneas de meta tendrán la misma anchura que los postes y el travesaño. Las redes, que deberán ser de cáñamo, yute o nailon, se engancharán en la parte posterior de los postes y del travesaño, mientras que la parte inferior estará sujeta a tubos encorvados o a cualquier otro soporte adecuado.

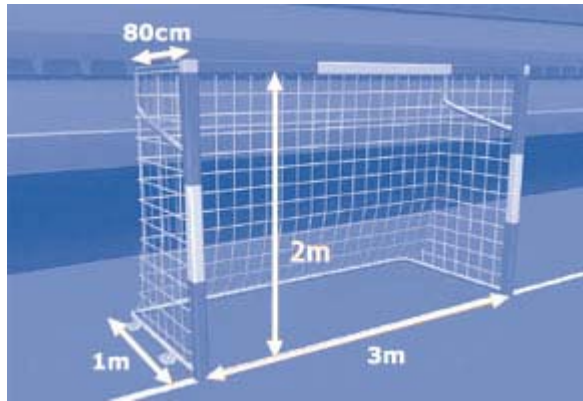
La profundidad de la meta, es decir, del lado interno de ambos postes hacia el exterior de la superficie de juego, será de al menos 80 cm en su parte superior y de 100 cm a nivel del suelo.

Seguridad

Se podrán utilizar metas portátiles, pero deberán fijarse firmemente en el suelo durante el partido.

Superficie de juego

La superficie de juego deberá ser lisa, estar libre de asperezas y no ser abrasiva. Se recomienda que la superficie sea de madera o material sintético, mientras que se deberá evitar el uso de hormigón o alquitrán.



Decisiones

1. Si las líneas de meta miden de 15 a 16 metros, el radio del cuadrante del área penal será de 4 metros. Dado este supuesto, el punto penal no se situará en el arco del área penal, sino que se dibujará igualmente a 6 m del punto medio entre los postes.
2. Se podrá hacer una marca en el exterior de la superficie de juego, a 5 m de la esquina y perpendicular a la línea de meta, para señalar la distancia que deberá observarse en la ejecución de un saque de esquina. La anchura de la marca será de 8 cm.
3. Los bancos de los equipos se situarán detrás de la línea de banda, inmediatamente a continuación del área libre situada frente a la mesa del cronometrador.

2. El balón

Propiedades y medidas

El balón:

Será esférico,
Será de cuero u otro material adecuado,
Tendrá una circunferencia mínima de 62 cm y máxima de 64 cm,
Tendrá un peso superior a 400 g e inferior a 440 g al comienzo del partido,
Tendrá una presión equivalente a 0.4 – 0.6 atmósferas (400– 600 g/cm²) 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 por medio de un balón al suelo, ejecutado con el nuevo balón en el lugar donde se dañó el primero* (ver página 3).

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, tiro penal o saque de banda):

El partido se reanudará conforme a las Reglas.

El balón no podrá reemplazarse durante el partido sin la autorización del árbitro.

Decisiones

1. No se permite el uso de balones de fieltro en partidos internacionales.
2. El balón no deberá rebotar menos de 50 cm ni más de 65 cm en el primer bote, efectuado desde una altura de 2 metros.

En partidos de competición se permitirá solamente el uso de balones que cumplan las especificaciones técnicas mínimas estipuladas en la Regla 2.

3. El número de 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, el número máximo permitido de sustitutos es de siete.

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 sale de la superficie de juego por la zona de sustituciones de su propio equipo.

El jugador entra en la superficie de juego por la 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 entra en la superficie de juego, momento en el que se convierte en jugador, mientras que el jugador a quien reemplaza deja de serlo.

El guardameta podrá cambiar su puesto con cualquier otro jugador

Infracciones/Sanciones

Si un sustituto entra en la superficie de juego antes de que haya salido el jugador que sustituirá:

Se interrumpirá el juego.

Se ordenará al jugador por sustituir abandonar la superficie de juego.

Se sancionará al sustituto con tarjeta amarilla y se le ordenará que salga de la superficie de juego para cumplir el procedimiento de sustitución.

Se reanudará el juego con un tiro libre indirecto en favor del equipo contrario en el lugar donde estaba el balón cuando se interrumpió el juego.

Si, en una sustitución, un sustituto entra en la superficie de juego o el jugador que sustituirá sale de ésta por un lugar que no sea la zona de sustituciones de su propio equipo:

Se interrumpirá el juego.

Se sancionará al infractor con la tarjeta amarilla y se le ordenará que salga de la superficie de juego para cumplir el procedimiento de sustitución.

Se reanudará el juego con un tiro libre indirecto en favor del equipo contrario en el lugar donde estaba el balón cuando se interrumpió el juego

Decisiones

- 1. Se requieren 5 jugadores por equipo para poder iniciar un partido.**
- 2. En caso de expulsión de varios jugadores, se suspenderá el partido si en la superficie de juego quedan menos de tres jugadores en uno o ambos equipos (incluido el guardameta).**
- 3. Un funcionario oficial del equipo podrá impartir instrucciones tácticas a los jugadores durante el partido. Los funcionarios oficiales deberán evitar estorbar los movimientos de los jugadores y árbitros, comportándose**

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 será:

**Un jersey o camiseta,
pantalón corto – si se usan pantalones térmicos debajo del corto, éstos tendrán el color principal del pantalón corto,**

**medias,
espinilleras o canilleras,
calzado – el único tipo de calzado permitido será zapatillas de lona o cuero blando, así como zapatillas de entrenamiento con suela de goma u otro material similar.**

Jersey o camiseta

**Se usarán obligatoriamente camisetas con los números en la espalda del 1 al 15, será también 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.**

Canilleras/Espinilleras

Deberán estar cubiertas completamente por las medias, deberán ser de un material apropiado (goma, plástico o un material similar), deberán proporcionar un grado razonable de protección.

Guardametas

El guardameta podrá utilizar pantalones largos, cada guardameta vestirá colores que lo diferencien de los demás jugadores y de los árbitros, si un jugador de campo sustituye al guardameta, deberá llevar el número dorsal que le corresponde en una camiseta de guardameta.

Infracciones/Sanciones

En caso de cualquier contravención a la presente Regla:

Los árbitros ordenarán al jugador infractor abandonar la superficie de juego para que ponga su equipamiento en orden o lo complete con la pieza faltante. Podrá volver a la superficie de juego sólo después de haberse presentado ante uno de los árbitros, quien tendrá que cerciorarse de que el equipamiento del jugador está en orden.

Reanudación del juego

Si los árbitros interrumpieran el juego para amonestar al infractor:

El juego se reanudará por medio de un tiro libre indirecto lanzado por un jugador del equipo adversario desde donde se encontraba el balón cuando el árbitro interrumpió el partido

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.**

5. El árbitro

La autoridad del árbitro

Cada partido será controlado por un árbitro, quien tendrá la autoridad total para hacer cumplir las Reglas de Juego en el partido para el que ha sido nombrado, desde el momento en que entra en la instalación donde se encuentra la superficie de juego hasta que la abandona.

Poderes y deberes

El árbitro:

Hará cumplir las Reglas de Juego.

Permitirá que el juego continúe si el equipo contra el cual se ha cometido una infracción se beneficia de una ventaja, y sancionará la infracción cometida inicialmente si la ventaja prevista no es tal.

Tomará nota e informará 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.

Actuará como cronometrador en caso de que este oficial no esté presente.

Interrumpirá, suspenderá o finalizará el partido en caso de contravención a las Reglas de Juego o por cualquier tipo de interferencia externa.

Tomará medidas disciplinarias contra jugadores que cometan infracciones merecedoras de amonestación o expulsión.

No permitirá que personas no autorizadas entren en la superficie de juego.

Interrumpirá el juego si juzga que algún jugador ha sufrido una lesión grave, y ordenará trasladarlo fuera de la superficie de juego.

Si juzga que está lesionado levemente, permitirá que el juego continúe hasta que el balón esté fuera del juego.

Se asegurará de que los balones utilizados correspondan a las exigencias de la Regla 2.

Castigará la infracción más grave cuando un jugador comete más de una infracción al mismo tiempo.

Decisiones del árbitro

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, 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 favorece la decisión, 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.

6. El segundo árbitro

Poderes y deberes

Se designará a un segundo árbitro, que se situará en el lado opuesto al que controla el árbitro y estará equipado también con un silbato.

El segundo árbitro ayudará al árbitro a dirigir el juego conforme a las Reglas de Juego. Además, el segundo árbitro:

Tendrá poder discrecional para interrumpir el juego cuando se infrinjan las Reglas, deberá, al igual que el árbitro, controlar si las sustituciones han sido efectuadas correctamente.

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.

Decisión

En partidos internacionales es obligatoria la presencia de un segundo árbitro.

7. El cronometrador y el tercer árbitro

Deberes

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

El cronometrador y el tercer árbitro recibirán un cronómetro adecuado y el dispositivo necesario para controlar la acumulación de faltas, 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 8, y para ello:

- Pondrá en marcha el cronómetro después del saque de salida,
- detendrá el cronómetro cuando el balón esté fuera del juego,
- volverá a ponerlo en marcha después de un saque de banda, de meta o de esquina, de un tiro libre, de tiros desde el punto penal o el segundo punto penal, de un tiempo muerto o de un “balón al suelo”.

cronometrará el minuto de tiempo muerto,
cronometrará los 2 minutos de castigo de la expulsión de un jugador,
anunciará, mediante un silbato o una señal acústica diferente de la del árbitro, el final del primer tiempo, del partido, de las prórrogas y del minuto de tiempo muerto,
llevará un registro de todos los tiempos muertos que le queden a cada equipo e informará a los árbitros y a los equipos sobre el particular; indicará la autorización para un tiempo muerto cuando le sea solicitado por el entrenador de uno de los equipos (Regla 8),
llevará un registro de las primeras cinco faltas acumuladas por cada equipo, señaladas por los árbitros en cada período, e indicará, mediante un silbato o una señal acústica diferente de la del árbitro, la quinta falta acumulada de un equipo.

El tercer árbitro

El tercer árbitro asistirá al cronometrador:

Llevará un registro de las primeras cinco faltas acumuladas por cada equipo, señaladas por los árbitros en cada período, y colocará una señal visible sobre la mesa del cronometrador para informar de dicha circunstancia,

llevará un registro de las interrupciones del juego y las razones de las mismas,
anotará los números de los jugadores que marcaron los goles,
tomará nota de los números y nombres de los jugadores que hayan sido amonestados o expulsados,
proporcionará cualquier otra información importante para el juego.

En caso de 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.

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

Decisiones

1. En partidos internacionales es obligatoria la presencia de un cronometrador y de un tercer árbitro.
2. En partidos internacionales, el cronómetro utilizado deberá tener todos los dispositivos necesarios (cronometría precisa y un dispositivo para cronometrar simultáneamente los dos minutos de un período de expulsión de cuatro jugadores al mismo tiempo, así como para poder controlar la acumulación de faltas de cada equipo en cada período).

8. La duración del partido

El partido durará dos tiempos iguales de 20 minutos cada uno. El cronometraje lo hará un cronometrador, cuyas funciones están especificadas en la Regla 7.

La duración de cada período podrá prolongarse a fin de permitir la ejecución de un tiro penal o un tiro libre directo contra un equipo que ha cometido más de cinco faltas acumuladas.

Tiempo muerto

Los equipos tienen derecho a un minuto de tiempo muerto en cada uno de los períodos.

Se deberán respetar las siguientes disposiciones:

Los entrenadores de los equipos están autorizados a solicitar un minuto de tiempo muerto al cronometrador,
el minuto de tiempo muerto se concederá únicamente cuando el equipo solicitante esté en posesión del balón,
el cronometrador concederá el tiempo muerto cuando el balón esté fuera del juego, utilizando un silbato o una señal acústica diferente de las usadas por los árbitros,
durante el tiempo muerto, los jugadores deben permanecer en el interior de la superficie de juego.
En caso de que quieran recibir instrucciones de un oficial de su equipo, sólo podrán hacerlo al borde de la línea de banda a la altura de su banco de sustitutos, pero no podrán abandonar la superficie de juego. Igualmente, no se permitirá que un oficial imparta instrucciones en la superficie de juego,
si un equipo no solicita el tiempo muerto que le corresponde en el primer período, seguirá disfrutando únicamente de un minuto de tiempo muerto en el segundo período.

Decisiones

1. En caso de no contar con la ayuda de un cronometrador, el entrenador podrá solicitar el tiempo muerto al árbitro.
2. Si el reglamento de la competición estipula que se deben jugar tiempos suplementarios al final del tiempo reglamentario, no habrá tiempos muertos en los tiempos suplementarios.

9. 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 en el primer tiempo del partido. El otro equipo efectuará el saque de salida para iniciar el partido.

El equipo que gane el sorteo ejecutará el saque de salida para iniciar el segundo tiempo.

En el segundo tiempo del partido, 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 tiempo del partido,**
- al comienzo de cada parte del tiempo suplementario.**

Se puede anotar 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 3 metros del balón hasta que esté en juego, el balón estará inmóvil en el punto central, el árbitro dará la señal, el balón entrará en juego en el momento en que sea golpeado y se mueva hacia delante, el ejecutor del saque no podrá tocar el balón por segunda vez antes de que no sea tocado por otro jugador.

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 indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción* (ver página 3).

Para cualquier otra contravención del procedimiento de saque de salida, se repetirá el saque de salida. Después de que un equipo marque un gol, el equipo contrario efectuará 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 esté en juego y no haya 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 en el lugar donde se hallaba cuando se interrumpió el juego

Infracciones/Sanciones

Se volverá a dejar caer el balón:

Si es tocado por un jugador antes de tocar el suelo,

si el balón sale de la superficie de juego después de tocar el suelo, sin haber sido tocado por otro jugador.

Circunstancias especiales

Un tiro libre concedido al equipo defensor en su área penal podrá ser lanzado desde cualquier parte de dicha área.

Un tiro libre indirecto concedido al equipo atacante en el área penal adversaria será lanzado desde la línea del área penal en el punto más cercano al lugar donde ocurrió la infracción.

Un balón al suelo para reanudar el partido, después de que el juego haya sido interrumpido temporalmente dentro del área penal, será ejecutado en la línea del área penal en el punto más cercano al lugar donde se encontraba el balón cuando se detuvo el 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,**
- golpea el techo.**

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

- Rebota en los postes o el travesaño y permanece en la superficie de juego,**
- rebota en cualquiera de los árbitros situados dentro de la superficie de juego.**

El balón en juego

Decisión

Si se juega en superficies techadas y el balón golpea el techo, se reanudará el juego con un saque de banda que ejecutarán los adversarios del último equipo que tocó el balón. El saque de banda se efectuará en el punto de la línea de banda más próximo al lugar en el suelo

11. Gol marcado

Se habrá marcado un gol cuando el balón haya traspasado totalmente la línea de meta 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.

Equipo ganador

Los reglamentos de competición podrán estipular un tiempo suplementario o la ejecución de tiros desde el punto penal para determinar el ganador de un partido en caso de empate.

Reglamentos de competición

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, el partido terminará en empate.

12. 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 seis 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 cinco infracciones:

- Sujetar a un adversario,
- escupir a un adversario,
- deslizarse para tratar de jugar el balón cuando está siendo jugado o va a ser jugado por un adversario (entrada deslizante con los pies). Esta disposición se aplica al guardameta dentro de su propia área penal sólo cuando ponga en peligro la integridad física de un adversario,
- hacer una entrada a un contrario para ganar la posesión del balón, tocándole antes que al balón,
- jugar el balón, es decir, llevarlo, golpearlo o lanzarlo, con la mano o el brazo (se exceptúa al guardameta dentro de su propia área penal).

El tiro libre directo se lanzará en el lugar donde se cometió la infracción, salvo si se concede al equipo defensor dentro de su propia área penal, en cuyo caso se lanzará desde cualquier punto del área penal.

Las infracciones mencionadas son faltas acumulativas

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 indirecto

Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario si el guardameta comete una de las siguientes infracciones:

- tras despejar el balón, lo recibe de un compañero sin que el balón haya atravesado primero la línea media o haya sido jugado o tocado por un adversario,
- toca o controla con las manos el balón que un compañero le ha pasado deliberadamente con el pie,
- toca o controla con las manos el balón que un compañero le ha pasado directamente de un saque de banda,
- toca o controla el balón con las manos o los pies en su propia mitad de la superficie de juego durante más de cuatro segundos.

Se concederá asimismo un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción, si el árbitro juzga que un jugador:

- Juega de una forma peligrosa,
- obstaculiza el avance de un adversario,
- impide que el portero lance el balón con las manos,
- comete cualquier otra infracción que no haya sido anteriormente mencionada en la Regla 12, por la cual el juego sea interrumpido para amonestar o expulsar a un jugador.

El tiro libre indirecto se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción

Sanciones disciplinarias

Sólo se podrán mostrar tarjetas amarillas o rojas a los jugadores titulares y sustitutos.

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 sancionables con una amonestación

Un jugador o 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 un saque de esquina, de banda, tiro libre o saque de meta,
- entrar o volver a entrar en la superficie de juego sin el permiso de los árbitros, o contravenir el procedimiento de sustitución,
- abandonar deliberadamente la superficie de juego sin el permiso de los árbitros

Infracciones sancionables con una expulsión

Un jugador o jugador sustituto será expulsado y recibirá la tarjeta roja si comete una de las siguientes infracciones:

- Ser culpable de juego brusco grave,
- ser culpable de conducta violenta,
- 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 o tiro penal,
- emplear lenguaje o gesticular de manera ofensiva, grosera y 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 de la superficie de juego.

Un jugador podrá sustituir al jugador expulsado y entrar en la superficie de juego una vez transcurridos dos minutos efectivos después de la expulsión, siempre que cuente con la autorización del cronometrador, salvo si se marca un gol antes de que transcurran los dos minutos, en cuyo caso, se aplicarán las siguientes disposiciones:

- Si cinco jugadores se enfrentan a cuatro y el equipo en superioridad numérica marca un gol, se podrá completar el equipo de 4 jugadores,
- si ambos equipos juegan con cuatro jugadores y se marca un gol, ambos equipos mantendrán el mismo número de jugadores,
- si cinco jugadores se enfrentan a tres, o cuatro jugadores a tres, y el equipo en superioridad numérica marca un gol, se podrá añadir un jugador al equipo con tres jugadores,
- si ambos equipos juegan con tres jugadores y se marca un gol, ambos equipos mantendrán el mismo número de jugadores,
- si el equipo en inferioridad numérica marca un gol, se continuará el juego sin alterar el número de jugadores.

2. En virtud de las estipulaciones de la Regla 12, un jugador podrá pasar el balón a su guardameta, tras haberlo despejado éste, si lo recibe habiendo traspasado anteriormente la línea media o habiendo sido tocado o jugado por un adversario, utilizando su cabeza, el pecho o la rodilla, etc. No obstante, si en opinión de los árbitros, un jugador emplea un truco deliberado para evadir la Regla, mientras el balón está en juego, el jugador será culpable de conducta antideportiva. Será amonestado, recibirá la tarjeta amarilla y se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario desde el lugar donde se cometió la infracción.

En tales circunstancias será irrelevante si el guardameta toca o no posteriormente el balón con las manos. La infracción es cometida por el jugador que intenta burlar tanto la letra como el espíritu de la Regla 12.

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

4. Toda simulación en la superficie de juego que tenga por finalidad engañar a los árbitros será sancionada como conducta antideportiva.

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

13. Tiros libres

Tipos de tiros libres

Los tiros libres son directos o indirectos.

Tanto para los tiros libres directos como indirectos, 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.

El tiro libre directo

Se concederá un gol si el balón se introduce directamente en la meta contraria.

El tiro libre indirecto

Sólo se concederá un gol si el balón toca a otro jugador antes de entrar en la meta.

Posición en el tiro libre

Todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a 5 metros del balón hasta que el balón esté en juego. El balón estará en juego después de que sea tocado o jugado.

Si el equipo defensor ejecuta un tiro libre desde su propia área penal, todos los adversarios deberán situarse fuera de esta área. El balón estará en juego cuando haya salido de esta área.

Infracciones/Sanciones

Si al ejecutar un tiro libre un adversario no observa la distancia reglamentaria:

-- Se repetirá el tiro.

Si el balón está en juego y el ejecutor del tiro toca por segunda vez el balón sin que lo haya tocado otro jugador:

-- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción* (ver página 3).

Si el equipo ejecutor del tiro libre se demora más de 4 segundos en hacerlo:

-- Los árbitros señalarán un tiro libre indirecto a favor del equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.

Señales

Tiro libre directo:

Uno de los árbitros señalará el tiro libre directo manteniendo el brazo levantado horizontalmente y señalando la dirección en la que el tiro libre debe ser lanzado. Con el dedo índice del otro brazo señalará hacia el suelo de manera que quede claro para el tercer árbitro (o cualquier otro árbitro en la mesa de anotación) que se trata de una falta acumulativa.

Tiro libre indirecto:

Uno de los árbitros señalará el tiro libre indirecto levantando un brazo por encima de su cabeza y manteniéndolo en esa posición hasta que se haya ejecutado el tiro y el balón haya sido jugado o tocado por otro jugador o haya salido del juego.

Faltas acumulativas

- Son aquellas sancionadas con un tiro libre directo y mencionadas en la Regla 12,
- en el informe del partido se registrarán las primeras cinco faltas acumuladas por cada equipo en cada período,
- los árbitros podrán detener o no el juego, en virtud de si deciden aplicar ventaja, y siempre que un equipo no hubiese cometido ya sus primeras cinco faltas acumulativas, salvo que el equipo afectado por la falta tuviese una oportunidad manifiesta de marcar un gol,
- si han aplicado ventaja, una vez que el balón esté fuera del juego le indicarán al cronometrador y al tercer árbitro que anoten la falta acumulativa,
- si hay un tiempo suplementario, todas las faltas acumuladas durante el segundo período del partido continuarán acumulándose en el tiempo suplementario en el partido.

Posición en el tiro libre

En las cinco primeras faltas acumuladas por cada equipo en cada período, y siempre que el juego se haya detenido por tal motivo:

- Una barrera de jugadores del equipo contrario podrá defender los tiros libres,
- los adversarios deberán encontrarse al menos a 5 metros del balón,
- se podrá anotar un gol en la portería contraria directamente de un tiro libre de este tipo.

A partir de la sexta falta acumulada por cada equipo en cada período:

- Los jugadores del equipo defensor no podrán formar una barrera para defender los tiros libres,
- el ejecutor del tiro estará debidamente identificado,
- el guardameta permanecerá en su área penal a una distancia del balón de cinco metros como mínimo,
- los jugadores permanecerán en la superficie de juego, detrás de una línea imaginaria alineada con el balón, paralela a la línea de meta y fuera del área penal, a una distancia de cinco metros del balón y no podrán obstaculizar al jugador que ejecuta el tiro libre. Ningún jugador podrá cruzar dicha línea imaginaria hasta que el balón sea golpeado y entre en movimiento.

Procedimiento (para la sexta y siguientes faltas acumuladas)

- El ejecutor del tiro libre deberá lanzarlo con la intención de marcar un gol y no podrá pasar el balón a otro compañero,
- después de ejecutar el tiro libre, ningún jugador podrá tocar el balón hasta que éste haya tocado al guardameta defensor, rebotado en uno de los postes o en el travesaño, o abandonado la superficie de juego,
- si un jugador que comete una sexta falta en la mitad de la superficie de juego del adversario o en su propia mitad dentro de una zona delimitada por la línea media y una línea imaginaria paralela a esta última y que atraviesa el segundo punto penal a 10 metros de la línea de meta, el tiro libre se lanzará desde el segundo punto penal. La ubicación del segundo punto penal se indica en la Regla 1. El tiro libre deberá ejecutarse de acuerdo con lo establecido en el apartado precedente "Posición en el tiro libre",
- si un jugador comete una sexta falta en la mitad de su propia superficie de juego, entre la línea de 10 m y la línea de meta, fuera del área penal, el equipo atacante decidirá si lanza el tiro libre desde el segundo punto penal o desde el lugar donde se cometió la infracción,
- se debe permitir tiempo adicional para ejecutar un tiro libre directo al final de cada parte del partido o al final de cada periodo del tiempo suplementario.

Infracciones/Sanciones

Si un jugador del equipo defensor infringe esta Regla de Juego:

- Si no se marca un gol, se ejecutará nuevamente el tiro libre,
- si se marca un gol, no se repetirá el tiro libre.

Si un jugador del equipo que ejecuta el saque infringe esta Regla de Juego:

- Si se marca un gol, se ejecutará nuevamente el tiro libre,
- si no se marca un gol, los árbitros detendrán el juego y lo reanudarán con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor, que se ejecutará desde el lugar en donde se cometió la infracción.

Si el ejecutor del tiro libre infringe esta Regla de Juego después de que el balón esté en juego:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción

Si un jugador del equipo defensor y otro del equipo atacante infringen esta Regla de Juego:

- se repetirá el tiro libre.

Si el balón toca cualquier otro objeto en el momento en que se mueve hacia delante:

- se repetirá el tiro.

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

- los árbitros detendrán el juego,
- reanudarán el juego con balón al suelo, que se ejecutará desde el lugar donde tocó el objeto.

15. El tiro penal



El tiro penal

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

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 de los períodos del tiempo suplementario.

Posición del balón y de los jugadores

El balón:

-- Se colocará en el punto penal.

El ejecutor del tiro penal:

-- Deberá ser debidamente identificado.

El guardameta defensor:

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

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

- En la superficie de juego,
- fuera del área penal,
- detrás o a los lados del punto penal,
- a un mínimo de 5 metros del punto penal.

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 golpeado y se ponga en movimiento.

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

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

Infracciones/Sanciones

Si un jugador del equipo defensor infringe esta Regla de Juego:

- Si no se marca un gol, se ejecutará nuevamente el tiro penal,
- si se marca un gol, no se repetirá el tiro penal.

Si un jugador del equipo que ejecuta el tiro infringe esta Regla de Juego:

- Si se marca un gol, se ejecutará nuevamente el tiro penal,
- si no se marca un gol, los árbitros detendrán el juego y lo reanudarán con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor, que se ejecutará desde el lugar en donde se cometió la infracción.

Si el ejecutor del tiro penal infringe esta Regla de Juego después de que el balón esté en juego:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará del lugar donde se cometió la infracción.

Si un jugador del equipo defensor y otro del equipo atacante infringen esta Regla de Juego:

- se repetirá el tiro penal.

Si el balón toca cualquier otro objeto en el momento en que se mueve hacia delante:

- se repetirá el tiro.

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

- los árbitros detendrán el juego,
- reanudarán el juego con balón al suelo, que se ejecutará desde el lugar donde tocó el objeto

16. El saque de banda



El saque de banda

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

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

Se concederá un saque de banda:

- Cuando el balón haya traspasado en su totalidad la línea de banda, ya sea por tierra o por aire, o toca el techo de la sala,
- desde el punto por 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

El balón:

- Deberá permanecer inmóvil sobre la línea de banda,
- se jugará con el pie hacia el interior de la superficie de juego en cualquier dirección.

El ejecutor del saque:

- Deberá tener una parte de un pie sobre la línea de banda o en el exterior de la superficie de juego en el momento de efectuar el saque.

Los jugadores defensores:

- Se colocarán a una distancia mínima de 5 metros del punto donde se efectúa el saque de banda.

Procedimiento

- El jugador que efectúa el saque de banda deberá hacerlo en los 4 segundos posteriores a recibir el balón,
- el jugador que efectúa el saque de banda no podrá volver a jugar el balón hasta que el esférico no haya tocado a otro jugador,
- el balón estará en juego tan pronto haya entrado en la superficie de juego.

Infracciones/Sanciones

Se concederá un tiro libre indirecto 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 indirecto se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.

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 donde el balón salió de la superficie de juego,
- el saque de banda no se efectúa en los 4 segundos después de que el balón esté en manos del jugador que debe realizar el saque,
- se infringe esta regla de cualquier otra manera

17. 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.

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 11.

Procedimiento

- El balón será lanzado con las manos desde cualquier punto del área penal por el guardameta del equipo defensor,
- los adversarios deberán permanecer fuera del área penal hasta que el balón esté en juego,
- el guardameta no podrá volver a tocar el balón por segunda vez hasta que el balón sea tocado por un adversario o haya cruzado la línea de medio campo,
- el balón estará en juego cuando haya sido lanzado directamente más allá del área penal.

Infracciones/Sanciones

Si el balón no es lanzado directamente fuera del área penal:

-- Se repetirá el saque de meta.

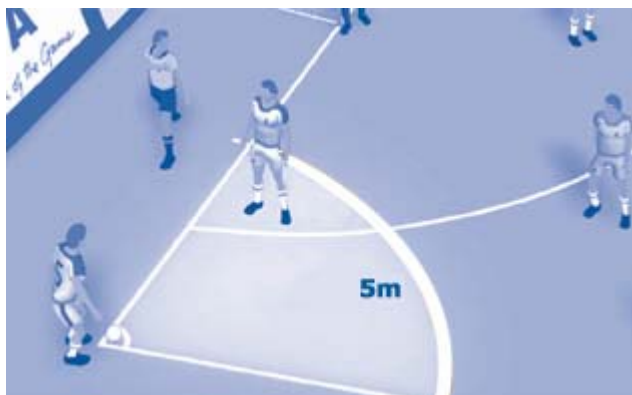
Si, una vez que el balón está en juego, el guardameta toca por segunda vez el balón antes de que éste haya sido tocado por un adversario o haya cruzado la línea de medio campo:

-- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.

Si el saque de meta no se ejecuta en 4 segundos después de que el balón esté en posesión del guardameta:

-- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará en la línea del área de penal, en el punto más cercano al lugar donde se cometió la infracción.

18. 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 por último a un jugador del equipo defensor, y no se ha marcado un gol conforme a la Regla 11.

Procedimiento

- El balón se colocará en el interior del cuadrante de esquina más cercano,**
- 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.**

Infracciones/Sanciones

Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario si:

-- El jugador que efectúa el saque toca el balón por segunda vez, antes de que éste haya tocado a otro jugador. El tiro libre indirecto se lanzará en el punto donde se cometió la infracción

-- el saque de esquina no se ejecuta en 4 segundos después de que el balón esté en posesión del ejecutor. El tiro libre indirecto se ejecutará desde el cuadrante de esquina.

Para cualquier otra contravención a la Regla:

-- se repetirá el saque.