

LA SUPERFICIE DE JUEGO

1. Dimensiones

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

Longitud: 40 m

Anchura: 20 m

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

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

2. Marcación

La superficie de juego se marcará según el plano, 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 metros.

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



3. Área de penalti

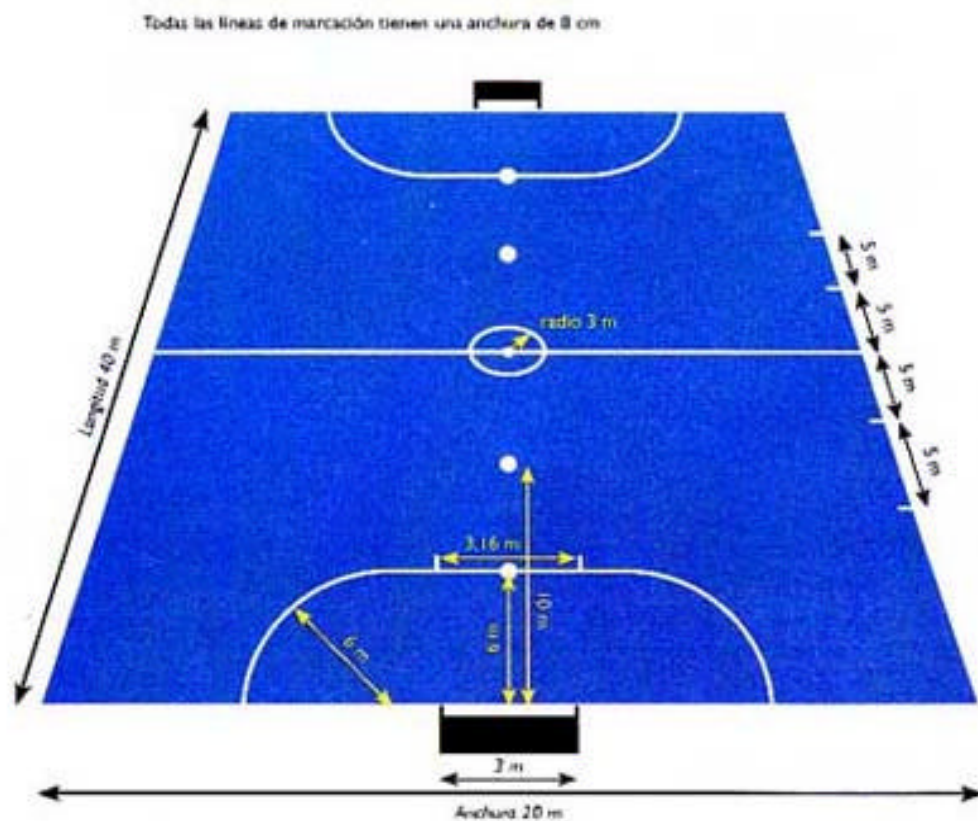
Estará delimitada por tres líneas. Una línea recta de 3 (tres) metros de longitud paralela a la línea de portería, trazada a una distancia de 6 (seis) metros de ésta. Las otras dos líneas serán las dos curvas resultantes del trazado de dos circunferencias de 6 (seis) metros de radio, con el centro en la base de cada uno de los postes de la portería, las cuales unirán los extremos de la anterior línea paralela a la línea de fondo.

4. Punto de penalti

Se dibujará una línea de 10 centímetros con un punto a 6 metros de distancia del punto medio de la línea entre los postes y equidistante de éstos.

5. Punto de doble penalti

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



6. Zona de sustituciones

- Sobre la línea del lado donde están los bancos de suplentes y perpendicularmente a ella, se trazarán dos líneas de 80 (ochenta) centímetros de largo (quedando 40 cm. al interior del terreno de juego y 40 cm. al exterior) a una distancia de 5 (cinco) metros de un lado y del otro de la línea de medio campo. En el espacio situado entre el medio campo y la línea de sustituciones de su banquillo, deberán salir y entrar los jugadores cuando se produzca una sustitución.
- El espacio situado desde cada una de estas líneas hasta el final de cada uno de los banquillos será la zona utilizada por los entrenadores para instrucción de los jugadores en los tiempos muertos.

7. Las metas

a) Las porterías 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 (media interior) entre los postes será de 3 metros y la distancia del borde inferior del travesaño al suelo será de 2 metros.

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 centímetros en su parte superior y de 100 centímetros a nivel del suelo.

Los postes y el travesaño tendrán la misma anchura y espesor, 8 centímetros. Las líneas de meta tendrán la misma anchura que los postes y el travesaño.

b) Las redes, que deberán ser de cáñamo, yute o nylon, se engancharán en la parte posterior de los postes y el travesaño, y la parte inferior estará sujeta a tubos encorados o a cualquier otro soporte adecuado de aguante.

Las caras de los postes y travesaños están pintadas en dos colores alternativos que se distingan claramente del suelo y el campo. En los dos ángulos superiores e unión de postes y travesaños, cada franja de pintura debe medir 28 (veintiocho) centímetros y ser del mismo olor. El resto de las franjas serán de 20 (veinte) centímetros.

Seguridad: las porterías deberán disponer de un sistema antivuelco, no pudiendo ser fijas (ver gráfico final).

8. Superficie de juego

La superficie del terreno de juego deberá ser lisa y libre de asperezas y no obstante se recomienda que sea de parquet, de madera o material sintético (caucho o linóleo).

9. Lugar para la mesa del anotador-cronometrador

Las canchas de juego dispondrán obligatoriamente, en sitio central e inaccesible a los espectadores, de una mesa y sillas donde puedan ejercer funciones el Anotador Cronometrador y el Representante de la Entidad Organizadora si la hubiere. Estará situada a una distancia de un metro de la línea lateral como mínimo.

10. Lugar para jugadores reservas, técnicos, médicos y/o auxiliares de equipo

Serán fijados en lugares distintos y apropiados, situados en los márgenes laterales, de manera inaccesible a los espectadores. Deberán guardar una distancia nunca inferior a 5 (cinco) metros de la línea de medio campo. Tendrá preferencia para elegir lugar para todo el encuentro el equipo organizador.

Ninguno de los componentes del banquillo podrá acercarse a menos de cinco metros de la mesa de anotadores. A estos sólo podrá dirigirse el Entrenador o Delegado del equipo, o segundo entrenador en caso de descalificación del primero, debidamente acreditado al efecto y en los momentos que autorizan las presentes reglas.

Las personas que podrán estar en el banquillo, previa inscripción en acta, serán: 7 (siete) jugadores reservas y 7 (siete) miembros del cuerpo técnico (entrenador, 20 entrenador, delegado físico, médico, auxiliar, etc.), estando limitado el número de auxiliares a un máximo de 3 (tres).

El entrenador, o 20 entrenador en caso de descalificación del primero, es el único componente del banquillo que puede permanecer de pie en el transcurso del partido. Su zona de movimiento estará comprendida desde el final de su zona de sustituciones hasta la línea de fondo de donde esté situado su banquillo, sin poder incidir en el desarrollo o

reanudación del juego, ni impedir la visibilidad del cronometrador.

11. Marcador

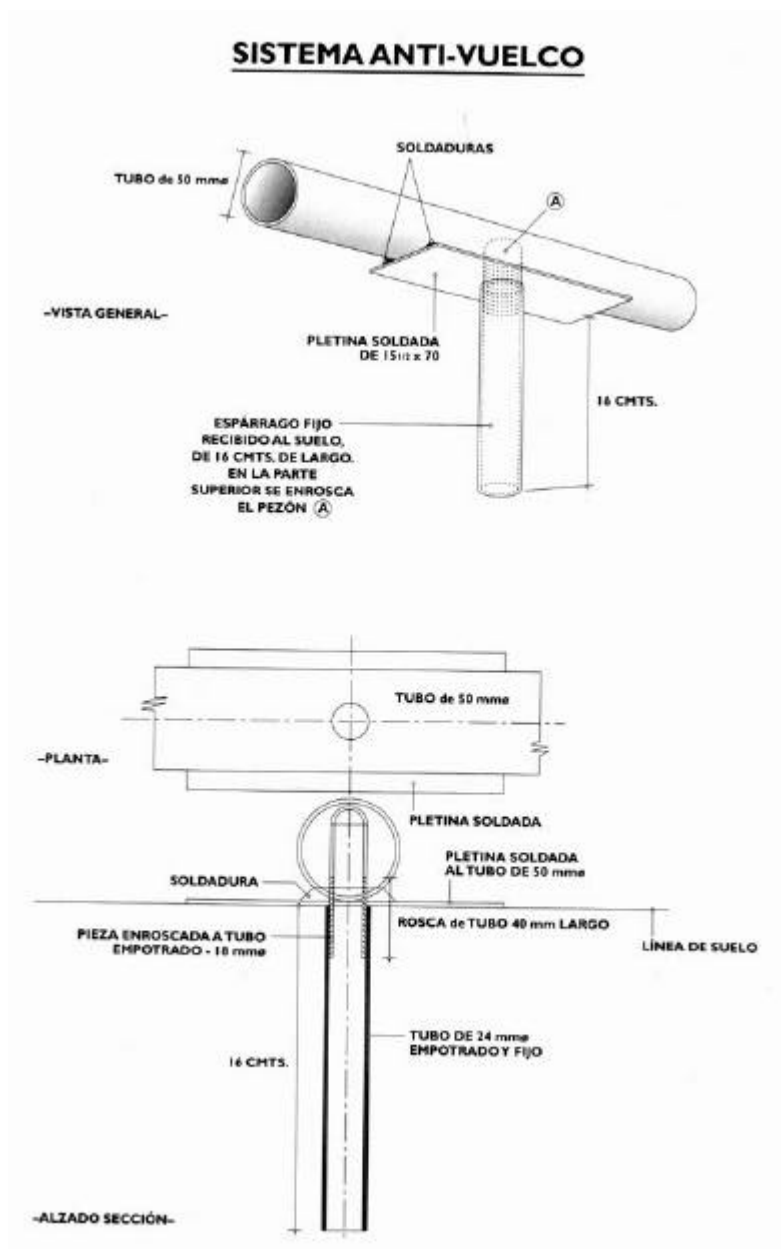
Deberá existir en condiciones de perfecta visibilidad para el juez de mesa, jugadores y público en general, un marcador-cronometrador donde constará el tiempo que resta para la conclusión del encuentro y donde se vayan anotando los goles válidos a medida que se originen.

12. Altura libre de obstáculos

En los partidos en que reglamentariamente se determine, será obligatoria la utilización de Sala o Pabellón cubierto, el cual deberá tener una altura mínima admisible libre de obstáculos de 5 (cinco) metros.

13. Homologación

Aquellos terrenos de juego que no cumplan los anteriores requisitos, deberán ser expresamente homologados por la entidad organizadora de cada competición para la celebración de encuentros de la misma.



EL BALÓN

1. Propiedades y medidas

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

2. Balón defectuoso

- Si el balón revienta o se daña durante un partido: se interrumpirá el juego.
- Se reanudará el juego por medio de balón a tierra, ejecutado con el nuevo balón y en el lugar donde se dañó el primero.
- Si el balón revienta o se daña en un momento en que no está en juego (saque inicial, 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, aunque los capitanes respectivos de los equipos podrán proponer la sustitución de un balón defectuoso, resolviendo el árbitro al respecto.

NÚMERO DE JUGADORES

1. Jugadores

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

Las normas de cada competición determinarán el número mínimo de jugadores presentes en el terreno de juego que sea necesario para poder iniciar un partido.

En el caso de que por cualquier circunstancia un equipo quedase reducido a 3 jugadores (incluido el guardameta), durante el transcurso del partido, el árbitro decretará suspendido el mismo.

2. Procedimiento de sustitución

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

El número máximo de jugadores inscritos en acta será de 12 (doce).

El número máximo de sustitutos es siete.

Se permitirá un número ilimitado de sustituciones. Un jugador que ha sido reemplazado podrá reingresar en la superficie de juego sustituyendo a otro jugador.

Para efectuar una sustitución, deberá ser avisado el juez de mesa.

Una sustitución puede realizarse siempre, esté o no el balón en juego, si se observan las siguientes disposiciones: el jugador que sale de la superficie de juego lo debe hacer por la línea de banda en la zona de sustituciones de su propio equipo.

El jugador que entra en la superficie de juego debe hacerlo por la misma línea de banda en la zona de sustituciones y únicamente cuando el jugador que sale traspase 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.

Las sustituciones serán volantes, sin necesidad de parar el juego, incluida la del portero.

El guardameta Únicamente podrá cambiar su puesto por el otro jugador-portero indicado en el acta antes del inicio del encuentro, o por un jugador de campo que se indicará en el momento de realizar la sustitución. Este deberá estar debidamente equipado según las Reglas de Juego (Regla IV, apartado **40**) Este último jugador no podrá realizar, a partir de este momento, funciones de jugador de campo.



EQUIPACIÓN DE LOS JUGADORES

1. Seguridad

Los jugadores no utilizarán ningún equipamiento ni llevarán ningún objeto que sea peligroso para ellos mismos o los demás jugadores (incluido cualquier tipo de joyas), y que así sea considerado por el árbitro para la práctica de este deporte.

2. Equipamiento básico

El equipamiento básico obligatorio de un jugador será:

- Camiseta de manga corta o de manga larga.
- Pantalón corto, si se utilizaran pantalones térmicos estos tendrá el color principal de los pantalones.
- Medias.
- Calzado, siendo su uso obligatorio. El único tipo permitido será zapatillas de lona o cuero blando con suela de goma u otro material similar.
- El uso de canilleras (espinilleras), se establece con carácter opcional. Estas deberán estar cubiertas completamente por las medias y deberán ser de un material apropiado (goma, plástico o un material similar), y deberán proporcionar un grado razonable de protección.

3. Camiseta

Se usarán obligatoriamente camisetas con los números en la espalda del 1 al 15, estos tendrán una longitud comprendida entre 15 (quince) y 20 (veinte) centímetros.

Será también obligatorio el contraste entre el número y la camiseta. El número de dorsal deberá figurar también en la parte delantera del equipamiento (en la camiseta o en el pantalón), aunque de menor tamaño.

4. El Guardameta

El guardameta podrá utilizar pantalones largos.

Cada guardameta vestirá colores que lo diferencien de los demás jugadores y de los árbitros.

Si un jugador sustituye al guardameta, deberá llevar el número dorsal que le corresponde en una camiseta de guardameta.

5. Sanciones

Los jugadores deberán presentarse en la superficie de juego debidamente equipados, con las medias subidas y las camisetas por dentro del pantalón, pudiendo ser retirados temporalmente si ocurre lo contrario.

El árbitro ordenará al jugador infractor abandonar la superficie de juego para que ponga su equipamiento en orden o lo complete con la pieza faltante.



LOS ÁRBITROS

1. 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 el recinto deportivo donde se encuentra la superficie de juego hasta que la abandonan.

2. Decisiones de los árbitros

Las decisiones de los árbitros sobre hechos relacionados con el juego son definitivas, en tanto se refiere al resultado del partido.

Durante el partido, su facultad de sancionar se extenderá a las infracciones cometidas durante la suspensión temporal del partido y cuando el balón esté fuera de juego.

3. Derechos y obligaciones del árbitro

- a) Aplicará y hará cumplir las Reglas de Juego.
- b) Permitirá que el juego continúe y se abstendrá de castigar 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.
- e) Tomarán nota e informarán a las autoridades competentes de todos los incidentes ocurridos antes, durante y después del partido, y de las medidas disciplinarias tomadas contra jugadores técnicos y auxiliares de los equipos.
- d) Tendrán poder discrecional para interrumpir, suspender o finalizar el partido en caso de infracción a las reglas de Juego o por cualquier tipo de interferencia externa (elementos, intervención de espectadores, etc.).
- e) Desde el momento que penetren al terreno de juego, amonestarán a todo jugador que observe conducta incorrecta y, si reincide, lo descalificarán. En tal caso, comunicarán el nombre del culpable al organismo competente, en la forma y plazo estipulado en los reglamentos bajo cuya jurisdicción se celebra el partido.
- f) No permitirán que personas no autorizadas entren en la superficie de juego.
- g) Interrumpirán el juego si estiman que algún jugador ha sufrido una lesión de importancia, permitiendo su asistencia sanitaria si dicho jugador lo estima necesario, debiendo ésta realizarse fuera de la cancha de juego. En este supuesto, el jugador deberá ser sustituido por otro jugador suplente, pudiendo reintegrarse al partido cuando el balón haya dejado de estar en juego nuevamente. Si no fuere necesario asistir al jugador por no estimarlo preciso este último, el juego podrá reanudarse o seguir inmediatamente con independencia de la situación física del jugador.

En caso de lesiones sangrantes, el jugador deberá abandonar obligatoriamente el terreno de juego para ser atendido.

De igual forma se procederá en el caso de los guardametas.

- h) Tomará medidas disciplinarias contra jugadores que cometan faltas merecedoras de amonestación o expulsión.
- i) Descalificarán del terreno de juego a todo jugador que en su opinión sea culpable de conducta violenta, juego brusco grave o si emplea actos injuriosos o groseros.
- j) Descalificarán igualmente, sin previa advertencia, al jugador, técnico, entrenador, o

cualquier otra persona que intervenga en el partido, que mantengan actitudes atentatorias a la moral o antideportivas.

- k) Cuando marque una falta, designarán la infracción, ordenando en caso de faltas acumulativas los respectivos registros en el acta por el juez de mesa.
- l) Indicarán la reanudación del juego después de señalar penalti, doble penalti, falta sancionada con tarjeta, la 5~ (quinta) falta acumulativa, saque inicial, gol, o hayan tenido que hacer alguna indicación al juez de mesa.
- m) Se asegurará de que los balones utilizados correspondan a las exigencias de la Regla 2.



EL JUEZ DE MESA - EL CRONOMETADOR

1. Deberes

Se designará uno o dos jueces de mesa. Se ubicarán en el exterior de la superficie de juego, la altura de la línea de medio campo y en el mismo lado que la zona de sustituciones.

2. Funciones

- a) Anotar en el acta del encuentro el número de camiseta y el nombre y apellidos de los jugadores participantes, las faltas acumulativas, los goles conseguidos legalmente...
- b) Llevará un registro de las primeras cinco faltas de cada equipo, señaladas por los árbitros en cada periodo y colocará una señal visible sobre la mesa del cronometrador para informar de dicha circunstancia.
- c) Llevará un registro de las interrupciones del juego y las razones de las mismas.
- d) Anotará los números de los jugadores que marcaron los goles.
- e) Tomará nota de los números y nombres de los jugadores que hayan sido amonestados, descalificados o expulsados.
- f) Proporcionará cualquier otra información importante para el juego.
- g) Llevará un registro de las primeras cinco faltas de cada equipo, señaladas por los árbitros en cada periodo, e indicará, mediante un silbato o una señal acústica diferente de la del árbitro, la quinta falta de un equipo, con el fin de que se proceda a la sanción de tiro libre sin barrera o doble penalti, a partir de la siguiente, excepto si se aplica la ley de la ventaja, en cuyo caso, también se anotará la correspondiente falta acumulativa cuando termine la jugada.
- h) Medir el tiempo de juego por medio de un cronómetro. Controlará que el partido tenga la duración estipulada en la Regla VII y para ello:
 - Pondrá en marcha el cronómetro después del saque de salida.
 - Detendrá el cronómetro cuando lo determinen los árbitros, e independientemente de la determinación de los árbitros.
 - Detendrá el cronómetro cuando el balón esté fuera del juego, durante los tiempos muertos pedidos por los equipos, en las salidas de los balones por los laterales y líneas de fondo y por cualquier otra detención.
 - Volverá a ponerlo en marcha, en el momento que especifican las reglas después de un saque de banda, de meta o de esquina, de un tiro libre con derecho a barrera o de un balón a tierra.
 - No poner el cronómetro en funcionamiento hasta el momento de una secuencia de lance, en los casos de penalti, doble penalti o falta sin barrera después de la quinta falta acumulativa por equipo. Se considerará secuencia de lance la intervención o participación de otro jugador en la jugada, tocando el balón en legalidad, excepto si el balón da en el portero y se introduce en la meta. Se considerará igualmente secuencia de lance cuando el balón en su trayectoria toca en los palos o travesaño de la portería y no se introduce en la meta.
 - Cronometrará el minuto de tiempo muerto.
 - Anunciará a los árbitros, mediante un silbato o una señal acústica diferente de la del árbitro, el inicio y 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 sea solicitado por el entrenador o delegado de uno de los equipos.
- i) Revisar las fichas o documentos de todos los participantes en el juego para la supervisión de los árbitros.

DURACIÓN DE UN PARTIDO

1. Períodos de juego

El tiempo de duración de un partido es de 40 -cuarenta- minutos cronometrados en los tiempos iguales de 20 minutos cada uno.

La duración de cualquiera de los períodos deberá ser prorrogada para permitir la ejecución de una penalidad máxima, doble penalti o de un tiro libre sin barrera, una vez agotado el tiempo reglamentario.

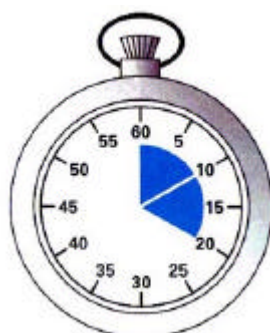
2. Tiempo muerto

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

- ?? Los entrenadores y delegados acreditados 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 de 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.
- ?? Si el reglamento de la competición estipula que se deben jugar prórrogas al final del tiempo reglamentario, no habrá tiempos muertos en las prórrogas.
- ?? Los órganos competentes podrán variar la duración de los partidos y del descanso de los mismos con carácter excepcional y en general por cuestiones derivadas de la transmisión televisada de los mismos.

3. Intervalo del medio tiempo

El intervalo entre los dos períodos no durará más de 15 minutos, las normas reguladoras de cada competición podrán fijar la duración del mismo.



EL INICIO Y LA REANUDACIÓN DEL JUEGO (SAQUE DE BANDA)

1. Al iniciarse el partido

Se lanzará una moneda y el equipo que gane el sorteo decidirá la dirección en la que atacará durante el primer tiempo del partido.

El otro equipo efectuará el saque de salida para iniciar el partido.

El equipo ganador del sorteo ejecutará el saque de salida para iniciar el segundo tiempo.

El segundo tiempo del partido, los equipos cambiarán de mitad de campo y atacarán en la dirección opuesta.

A una señal de un árbitro, el juego comenzará con un saque a balón parado, es decir, con un puntapié dado al balón colocado en el suelo, en el centro del terreno, en dirección al campo contrario.

2. 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 tiempo de la prórroga, dado el caso.

Se puede anotar un gol directamente de un saque de salida (inicio de cada periodo y reanudación después de obtener un gol).

3. 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 sea jugado (exterior del círculo de 3 [tres] metros de radio del centro del terreno antes de que el balón este 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 pateado y se mueva hacia delante.
- El ejecutor del saque no podrá tocar el balón por segunda vez antes que sea tocado por otro jugador.
- Después de que un equipo marque un gol, el equipo contrario efectuará el saque de salida.

4. Sanciones

En caso de infracción se repetirá el saque de salida, excepto si el jugador que hizo el saque volvió a jugar el balón antes de haber sido tocado o jugado por otro jugador. En este caso, se concederá al bando adversario un lanzamiento de banda en el lugar más

próximo a la altura en que se cometió la falta.

5. Interrupciones temporales

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

a) procedimiento

El árbitro dejará caer el balón en el lugar donde se hallaba cuando se interrumpió el juego, excepto si el balón se encontraba en el interior del área penal, en cuyo caso se dejará caer el balón en la línea del área penal, en el punto más cercano al lugar donde se encontraba el balón cuando se detuvo el juego.

El juego se reanuda cuando el balón toca el suelo.

b) Sanciones

Si el balón puesto en juego de esta manera traspasa una línea de banda o de meta antes de haber sido tocado por un jugador, el árbitro repetirá el balón al suelo. Ningún jugador podrá jugar el balón antes de que éste haya tocado el suelo. Si no fuera así, el árbitro repetirá el saque.



BALÓN EN JUEGO O FUERA DE JUEGO

1. Balón fuera de 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 el árbitro.
- Golpea el techo (si se juega en superficie techada y el balón golpea el techo, se reanuda el juego con un saque de banda que ejecutará el equipo adversario).

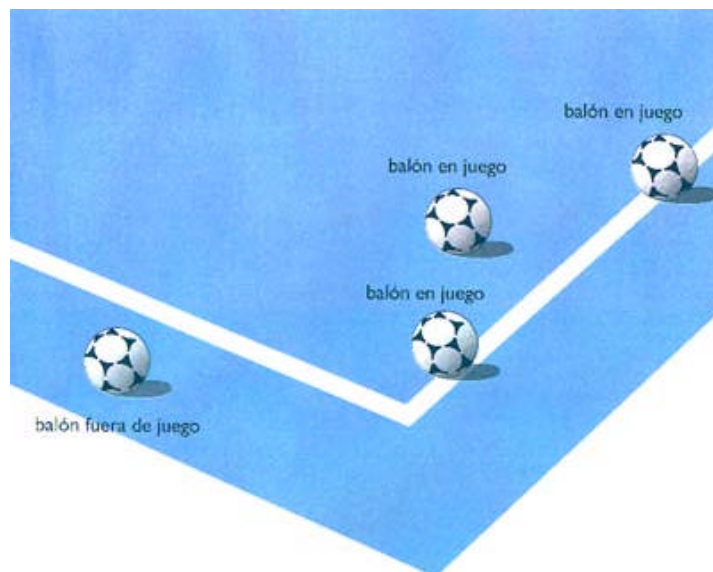
El saque de banda se efectuará en el punto más cercano a la línea de banda al lugar donde tocó el techo.

2. Balón en juego

a) El balón estará en juego en todo momento desde el comienzo hasta el final del partido, incluso si:

- Rebota en los postes o el travesaño y permanece en el terreno de juego.
- Rebota en cualquiera de los árbitros situados dentro de la superficie de juego.
- Mientras no se adopte una decisión debido a una supuesta infracción a las Reglas de Juego.

b) A estos efectos, las líneas pertenecen a las zonas que delimitan. Como consecuencia, las líneas de banda y meta forman parte del terreno de juego.



EL GOL MARCADO

1. Gol marcado

Se marcará un gol si el balón traspasa 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 portero y siempre que el equipo anotador no haya infringido previamente las Reglas de Juego.

2. 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, el partido terminará en empate.

3. Reglamentos de competición

Los reglamentos de una competición podrán estipular una prórroga u otro procedimiento para determinar el ganador de un partido en caso de empate.



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.

1. Saque de banda

Se concederá un saque de banda:

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

2. Posición del balón y los jugadores. Procedimiento

El jugador que ejecuta el lanzamiento debe hacerlo de frente a la cancha y con una parte de cada pie apoyada en el suelo y desde el lado de afuera de la línea lateral. El lanzador tendrá que usar ambas manos y lanzar el balón desde detrás de su cabeza hacia delante, debiendo tener los pies situados perpendicularmente a la línea de banda.

- El jugador que efectúa el saque de banda no volverá a jugar el balón hasta que el esférico no haya tocado a otro jugador.
- El balón estará en juego tan pronto haya entrado en el terreno de juego.

3. Sanciones

a) 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 disposición de realizar el saque.
 - b) Si el lanzamiento de banda es efectuado contra la portería contraria y el balón penetra en la misma sin haberlo tocado nadie, se lanzará un saque de meta.
 - c) Si el lanzamiento de banda es efectuado contra la portería contraria y el balón entra a gol después de haberlo tocado sólo el portero, se efectuará un lanzamiento de esquina contra el equipo defensor desde el lugar más cercano a donde entró el balón a gol.
 - d) Si el lanzamiento de banda es efectuado contra la portería propia y el balón entra sin haberlo tocado nadie, se efectuará un lanzamiento de esquina desde el lugar más cercano a donde penetró el balón en la portería.
 - e) Si se lanza un saque de banda contra la portería propia y el balón es tocado por cualquier jugador, incluido el portero, antes de entrar a gol, será válido el tanto.

EL SAQUE DE ESQUINA

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

1. Concesión del saque de esquina

Cuando el balón traspase enteramente la línea de fondo, excluida la parte comprendida entre los postes de meta y el travesaño y en las condiciones en que legalmente es conquistado un tanto, por el suelo o por alto después de haber sido tocado o chutado por última vez por un jugador del equipo defensor, será marcado un lanzamiento de esquina.

2. Procedimiento

El lanzamiento de esquina será ejecutado por uno de los componentes del equipo atacante usando ambas manos y haciendo pasar el balón por encima de su cabeza, trayéndolo de atrás, antes de ejecutar el lance. Parte de los pies quedará apoyada en el suelo, del lado de fuera de la cancha y el lanzador tendrá su frente vuelta hacia el vértice del ángulo formado por las líneas laterales y de fondo, en el punto en que se juntan.

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

3. Sanciones

- a) Si el saque de esquina no ha sido ejecutado correctamente, será ejecutado un saque de meta por el equipo contrario.
- b) Si el saque de esquina no es ejecutado dentro de un tiempo de 4 (cuatro) segundos, una vez que el ejecutante ha tomado posesión del balón, el árbitro marcará un saque de banda a favor del equipo contrario.
- e) Si al lanzar un saque de esquina el balón entra a gol habiéndolo tocado sólo el portero, se efectuará un saque de esquina desde el lugar más cercano por donde entró el balón a gol.

SAQUE DE META

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

Se concederá un saque de meta, si el balón ha traspasado en su totalidad la línea de meta, excluyendo la parte comprendida entre el travesaño y los postes del marco, ya sea por tierra o por aire, después de haber tocado a un jugador adversario en último lugar, y no se haya marcado un gol.

1. Procedimiento

- a) El balón será lanzado con la mano desde cualquier punto del área de penalti por el guardameta del equipo defensor.
- b) Los adversarios deberán permanecer fuera del área de meta hasta que el balón esté en juego.
- c) El portero podrá recibir el balón del compañero que recupere o controle el mismo en posesión de un contrario.
- d) El balón estará en juego cuando haya sido lanzado directamente fuera del área penal; de esta manera, se considerará correcto el saque de meta.

2. Sanciones

- a) Si el balón traspasa la mitad del terreno de juego sin haber sido jugado o tocado por un jugador y sin haber tocado el piso, el árbitro marcará un saque de banda a favor del equipo contrario desde la línea lateral más próxima por donde traspasó el balón.
- b) Si el balón es tocado o jugado por un jugador del equipo del guardameta que ejecuta el saque de meta o por un jugador contrario, en el interior del área de penalti del guardameta, el saque de meta deberá repetirse.
- c) El guardameta no podrá volver a tocar el balón hasta que éste venga directamente de un jugador contrario o le sea devuelto por el jugador de su equipo tras una recuperación de balón procedente de un contrario.

FALTAS E INFRACCIONES

1. Faltas técnicas

Se considerarán faltas técnicas:

- a) Dar o intentar dar una patada a un adversario.
- b) Poner una zancadilla a un contrario, hacerlo caer o intentarlo, sea por medio de la pierna o agachándose delante o detrás de él.
- c) Saltar o tirarse sobre un adversario.
- d) Cargar violentamente o de forma peligrosa a un adversario.
- e) Cargar por detrás a un adversario que no hace obstrucción.
- f) Golpear o intentar golpear a un contrario o escupirlo.
- g) Sujetar a un contrario o impedirle la acción.
- h) Empujar a un contrario con las manos o los brazos.
- i) Cargar a un contrario con el hombro sin disputa de balón.
- j) Jugar el balón, es decir, llevarlo, golpearlo o lanzarlo con la mano o el brazo separados del cuerpo, o intencionadamente con el brazo o mano pegado al cuerpo, excepto cuando lo efectúe el guardameta dentro de su propia área de penalti.

Sanciones

a) Se castigará con tiro libre y falta acumulativa, concedido al equipo contrario en el lugar donde fue cometida la infracción, excepto si se aplica la ley de la ventaja, en cuyo caso también se anotará la correspondiente falta acumulativa cuando termine la jugada. Si se estimase peligrosidad o voluntariedad, llevará implícita la tarjeta amarilla o azul.

b) Si fuera un jugador del equipo defensor quien cometiera una de estas diez faltas dentro de su área de defensa de seis metros, será castigado con penalti.

También se considerarán faltas técnicas:

- k) Jugar de forma estimada peligrosa por los árbitros, por ejemplo, intentar quitar el balón de las manos al portero contrario; plantillazo, levantar el pie a la altura del busto, etc.
- l) Obstruir intencionadamente a un contrario, sin jugar el balón, esto es correr entre el mismo y el balón.
- m) Levantar los pies para chutar hacia atrás (bicicleta) o chutar el balón sin intención de jugarlo, alcanzando a un contrario o amenazando alcanzarle peligrosamente.
- n) Cargar al portero, salvo que éste se encuentre fuera de su área.

Sanciones

a) Se castigará con tiro libre y falta acumulativa, concedido al equipo contrario en el lugar donde fue cometida la infracción, excepto si se aplica la ley de la ventaja, en cuyo caso, también se anotará la correspondiente falta acumulativa cuando termine la jugada. Si se estimase peligrosidad o voluntariedad, llevará implícita la tarjeta amarilla o azul.

b) Si la infracción se comete dentro del área, deberá ejecutarse la falta sobre la línea de 6 (seis) metros, en el punto de esta línea más cercano al lugar donde ocurrió la infracción.

2. Faltas personales

Se considerarán faltas personales cometidas por los jugadores:

- a) Obstruir una jugada prendiendo o sujetando el balón con los pies, o evitando e impidiendo con su cuerpo el movimiento del balón, a excepción del guardameta cuando esté caído en el suelo dentro de su área. Pisar o retener el balón cualquier jugador por tiempo superior a 4 segundos.
- b) Tocar el balón al ejecutar de un lanzamiento lateral, de esquina, de tiro libre, doble penalti o penalti, antes que otro jugador lo haga.
- c) Demorar más de 4 (cuatro) segundos para reponer el balón en juego en la ejecución de un tiro libre, doble penalti, penalti, saque de banda, saque de esquina o saque de meta.
- d) Tocar el balón estando en juego un jugador que no está debidamente equipado.
- e) Permanecer el balón más de cuatro segundos dentro del área de meta propia, estando en juego el mismo.
- f) En el lanzamiento del penalti, doble penalti o tiro sin barrera tocar el balón un compañero del ejecutor antes que sea rechazado por el portero o la portería, o que el balón se detenga antes de penetrar en el área, o que el lanzamiento no sea ejecutado hacia portería.
- g) Traspasar el balón la línea divisoria de medio campo, realizado por el portero dentro de su área.
- h) Recibir el portero el balón en su propia cancha cedido voluntariamente por un compañero si no viene directamente del saque de banda, falta o corner, o del compañero que recupere o controle el balón en posesión de un contrario. Retener el portero el balón más de 4 segundos dentro de su propia cancha, en campo contrario estará considerado como un jugador más sin límite de tiempo de posesión del balón.

Sanciones

a) Todas estas infracciones serán castigadas con el cambio de posesión del balón al equipo contrario, que lo repondrá en juego mediante un saque de banda, desde el punto más cercano donde ocurrió la infracción. Además, el apartado h llevará implícita la anotación como falta acumulativa.

3. Faltas disciplinarias

Son infracciones consideradas como faltas de disciplina:

A. Jugadores

- 1) En la sustitución, entrar en el terreno de antes de que salga el jugador sustituido o incorporarse al juego por un lugar indebido.
- 2) Demostrar con palabras o actos, su disconformidad con las decisiones del árbitro.
- 3) Infringir de forma persistente, las Reglas del Juego.
- 4) Ser culpable de conducta incorrecta.
- 5) Cambiar su número de camiseta sin avisar al juez de mesa o a los árbitros.
- 6) Dirigirse a los árbitros o juez de mesa. Sólo podrá dirigirse a éstos el Capitán, de

forma correcta y respetuosa.

- 7) Demorarse más de cuatro segundos en los saques que se efectúen desde el centro del terreno de juego.
- 8) Una vez interrumpido el juego sólo podrán tocar el balón los componentes del equipo que tiene que reanudar el partido, bajo las indicaciones arbitrales.

B. Técnicos y entrenadores

- 1) Entrar en la cancha de juego para dar instrucciones a sus jugadores o socorrer-les en caso de accidentes, sin la autorización arbitral. La facultad de los técnicos y entrenadores para dar instrucciones a sus jugadores, no les autoriza a ingresar en la cancha de juego, pero sí a permanecer de pie y con movilidad en la zona autorizada al efecto, siempre que no impidan la visión del cronometrador.
- 2) Dirigirse irrespetuosamente a los árbitros, juez de mesa, adversarios o público. Sólo podrá dirigirse a los árbitros el Entrenador, de forma correcta y respetuosa.

Sanciones

- a) Las infracciones consideradas como faltas de disciplina, serán castigadas con falta acumulativa al equipo y tarjeta de amonestación al jugador, técnico o entrenador, y en caso de ser reincidente, será decretada su descalificación definitiva del partido.
- b) Si el partido fuera detenido para aplicar la sanción de amonestación, descalificación o expulsión, será reiniciado con un bote neutral en el lugar más cercano donde se encontraba el balón en el momento de la suspensión, excepto si fuera dentro del área, ocasión en que habrá que realizarlo fuera de la misma y en el lugar más cercano.
- e) La interrupción del partido nunca deberá beneficiar al club infractor, debiendo permitir el árbitro la continuación de la jugada y, a su conclusión, aplicar las oportunas medidas disciplinarias.
- d) El jugador será objeto de descalificación del terreno de juego si, en opinión de los árbitros:
 - Es culpable de conducta violenta.
 - Es culpable de juego brusco grave.
 - Utiliza propósitos injuriosos o groseros.
 - Reacciona con acciones o palabras a alguna agresión sufrida.
- e) Si el partido fuera interrumpido por motivo de descalificación o expulsión de un jugador y si sus razones no caracterizan otra infracción capitulada en el texto propio de estas Reglas de Juego, el juego será reiniciado con la ejecución de un bote neutral en el lugar más cercano donde se encontraba el balón en el momento de la suspensión, excepto si fuera dentro del área, ocasión en que habrá que realizarlos sobre la línea de 6 metros y en el lugar más cercano.

C. Componentes del banquillo

- 1) Interrumpir el normal desarrollo del juego, con la finalidad de sacar provecho del lance.

Sanciones

Se castigará con falta acumulativa, lanzamiento de doble penalti contra el equipo infractor y tarjeta azul al infractor.

2) Dirigirse a los árbitros, juez de mesa, adversarios o público. Sólo podrá dirigirse a los árbitros el Entrenador, de forma correcta y respetuosa.

Sanciones

Se castigará con falta acumulativa y tarjeta azul al infractor.

FALTAS ACUMULATIVAS

- 1) Serán consideradas como FALTAS ACUMULATIVAS, todas las faltas técnicas, y disciplinarias capituladas en la Regla XIV, así como el apartado 'h', regla XIV.

Todas las faltas acumulativas son de anotación obligatoria en el acta del partido para los equipos.

- 2) Las faltas técnicas se sancionarán con un tiro libre, mediante el cual podrá directamente marcarse un gol, excepto si se aplica la ley de la ventaja. Las faltas personales serán sancionadas con saque de banda.
- 3) Cada uno de los equipos podrá, en cada uno de los periodos de juego, incurrir en 5 (cinco) FALTAS ACUMULABLES con derecho a formación de barrera de jugadores.
- 4) Cuando se señale una falta sancionada con tiro libre con derecho a formación de barrera, el árbitro ordenará con el silbato la ejecución del mismo, si le fue solicitada la distancia y después de indicar la misma, disponiendo el jugador desde ese momento de cuatro segundos para sacar.
- 5) En la ejecución de un tiro libre, sin un jugador del equipo infractor no respetase la distancia de 5 metros hasta el balón antes de ser realizado el saque de dicha falta, los árbitros advertirán al infractor y retrasarán la ejecución de dicha falta hasta que sea observada la regla.

Si persistiese en la infracción los árbitros deberán amonestar al jugador con tarjeta amarilla y falta acumulativa al equipo, y en la reincidencia descalificarle definitivamente del partido.

- 6) En caso de ser concedido un tiro libre al cuadro defensor dentro de su propia área de meta, el portero no podrá recibir el balón en las manos. El balón deberá ser chutado más allá del área de meta, y si esta parte de la Regla no fuese cumplida, el tiro será repetido, advirtiendo al infractor.
- 7) Cuando ocurra la 5ª (quinta) falta acumulativa de un equipo, el juez de mesa avisará a los árbitros y colocará sobre su mesa, en el lado que defienda el equipo infractor, sin tener en cuenta la posición de los banquillos, una bandera o señal indicativa, debiendo notificar al árbitro o el cronometrador al equipo infractor de esta circunstancia.
- 8) A partir de la señalización de la 6ª (sexta) falta acumulativa de equipo, todas las faltas que se sancionan con tiro libre y que se produzcan a una distancia superior a 10 (diez) metros de la línea de fondo de la portería del infractor; excepto si se aplica la Ley de la Ventaja; se lanzarán desde la línea de doble penalti, sin barrera. En estos lanzamientos, a excepción del portero del equipo infractor, y el lanzador los jugadores, tanto atacantes como defensores, 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 ejerza el tiro libre, debiendo permanecer fuera de la zona de carrera del mismo. Ningún jugador podrá cruzar dicha línea imaginaria hasta el balón sea pateado y entre en movimiento. El lanzamiento deberá consistir en todo caso con un tiro hacia la portería del equipo infractor con intención de conseguir gol, sin que ningún otro jugador pueda tocar el balón, antes de que éste hubiese sido tocado por el portero o rechazado por la portería.
- 9) Si las faltas se produjeran a una distancia inferior a 10 (diez) metros, se reanuda el juego desde el punto en que se cometieron y todos serán sin barrera pudiendo optar cualquier jugador del equipo lanzador por tirarla desde el punto donde se cometió la misma o desde el punto de doble penalti, y en este caso se deberá cumplir lo estipulado en el punto anterior, 8). En ambos casos, a excepción del portero del equipo infractor, y el lanzador, los jugadores, tanto

atacantes como defensores 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 ejerza el tiro libre, debiendo permanecer fuera de la zona de carrera del mismo. Ningún jugador podrá cruzar dicha línea imaginaria hasta que el balón sea pateado y entre en movimiento. El lanzamiento deberá consistir en todo caso con un tiro hacia la portería del equipo infractor con intención de conseguir un gol, sin que ningún otro jugador pueda tocar el balón, antes de que éste hubiese sido tocado por el portero o rechazado por la portería.

- 10) En los lanzamientos de doble penalti y tiro sin barrera, el portero deberá estar situado a una distancia no inferior a 5 (cinco) metros del balón, y siempre dentro de su área.
- 11) El ejecutor del tiro de doble penalti deberá ser debidamente identificado.
- 12) Las faltas acumulativas se anotarán y ejecutarán por el orden cronológico que se produzcan.

Sanciones

- a) Todo jugador, atacante o defensor, que penetre en la zona del terreno de juego denominada como zona imaginaria de doble penalti (o zona imaginaria de tiro libre sin barrera) o cualquier jugador defensor que invada la zona de carrera del ejecutor, desde el pitido del árbitro hasta que el balón sea puesto en juego, será advertido mostrándole la tarjeta amarilla y falta acumulativa al equipo.
- b) Si el jugador infractor fuese un defensor y del resultado del tiro se diera gol, éste será válido por aplicación de la ley de la ventaja y se mostrará tarjeta amarilla al jugador defensor interviniente y falta acumulativa al equipo.
- c) Si el jugador infractor fuese un atacante y del resultado del tiro se diese gol, éste será invalidado, se mostrará tarjeta amarilla a este jugador interviniente, falta acumulativa al equipo, y sacándose de meta.
- d) En el lanzamiento de doble penalti, todo jugador defensor, que penetre en la zona de doble penalti desde el pitido del árbitro hasta que el balón sea puesto en juego, será advertido mostrándole la tarjeta amarilla y falta acumulativa al equipo.

PENALTI

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

Se podrá marcar un gol directamente de un tiro de penalti.

Se concederá tiempo adicional para poder ejecutar un tiro de penalti al final de cada tiempo o al final de los periodos de la prórroga.

1. Posición del balón y de los jugadores

El balón

Se colocará en el punto de penalti.

El ejecutor del tiro de penalti

Deberá ser debidamente identificado.

El guardameta defensor

Deberá permanecer sobre su propia línea de meta, pudiendo desplazarse a través de ella (movimiento lateral) hasta que el balón esté en juego.

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

- ?? En la superficie de juego.
- ?? Fuera del área penal.
- ?? Detrás del punto penal.
- ?? A 5 metros del punto de penalti en una línea imaginaria paralela a la línea de fondo.

2. Procedimiento

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

Cuando se ejecuta un tiro de penalti durante el curso normal del partido o durante una prolongación del primer o segundo periodo, 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.

3. Sanciones

- a) Si un jugador del equipo defensor infringe esta Regla del Juego:
 - ?? Si no se marca un gol, se ejecutará nuevamente el tiro libre.
 - ?? Si se marca un gol, no se repetirá el tiro libre.
- b) Si un jugador del equipo que ejecuta el tiro infringe esta Regla del Juego:
 - ?? Si se marca un gol, se ejecutará nuevamente el tiro libre.
 - ?? Si no se marca un gol, no se repetirá el tiro.
- c) Si el ejecutor del tiro infringe esta Regla del Juego después de que el balón esté en juego:
 - ?? Se concederá un saque de banda a favor del equipo contrario, que se lanzará desde el lugar más próximo a donde se cometió la falta.