

TERRENO DE JUEGO

1.- DIMENSIONES.

a) El terreno de juego será un rectángulo de una longitud de 40 (cuarenta) metros y de un anchura de 20 (veinte) metros. Excepcionalmente, se podrá autorizar una variación en más o en menos sobre dichas medidas de un máximo de 2 (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) metros desde las líneas de banda y 2 (dos) metros en las líneas de fondo.

2.- MODO DE MARCARLO.

El terreno de juego se marcará, según el plano, con líneas visibles de un anchura de 8 (ocho) centímetros. Las líneas más largas que delimitan el terreno de juego se llaman líneas de banda y las más cortas líneas de meta. A través de la anchura del terreno, se trazará en la mitad una línea de medio campo. El centro del terreno se marcará claramente con un punto, alrededor del cual se trazará un círculo de 3 (tres) metros de radio.

3.-AREADE PENALTY.

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 cada una de la base de los postes de la portería, los cuales unirán los extremos de la anterior línea paralela a la línea de fondo.

4.- PUNTO DE PENALTY.

A una distancia de 6 (seis) metros del centro de cada una de las porterías medidos en una línea imaginaria que uniría los centros de ambas, se marcarán dos círculos de 10 (diez) centímetros de radio, que se llamarán puntos de penalti y desde donde se lanzarán los mencionados castigos.

5.-DOBLE PENALTY

A una distancia de 10 (diez) metros del centro de cada una de las porterías, medidas en una línea imaginaria que uniría los centros de ambas, se marcarán dos líneas de 10 (diez) cm. De largo, que se llamarán puntos de doble penalti, y desde donde se lanzarán los mencionados castigos.

De idéntica manera, pero a una distancia de 9 (nueve) metros desde el centro de cada una de las porterías se marcará el punto denominado de castigo para las categorías de benjamín y alevín.

6.- ZONADE DOBLE PENALTY

Estará delimitada por dos líneas imaginarias, paralelas a la banda, iniciándose a la misma altura del punto de doble penalti, ya una distancia lateral de este de 5 (cinco) metros, hasta la línea de medio campo. Sobre estas líneas imaginarias se situará un punto de referencia de 10 (diez) cm. De largo, a la altura del punto de doble penalti, otro en la línea de centro de campo y el tercero en medio de los otros dos. Esta zona no podrá ser invadida, en los lanzamientos de doble penalti, por ningún jugador del equipo infractor.

7.- ZONA DE SUSTITUCIONES.

a) Sobre las líneas de banda del lado en donde están los suplentes y perpendicularmente a ella, se trazarán dos líneas de 80 (ochenta) centímetros de largo, quedando 40 (cuarenta) al interior del terreno de juego y 40 al exterior, a una distancia de 3 (tres) metros de un lado y de otro de la línea de medio campo. En el espacio situado entre le medio campo y la línea de sustituciones de su banquillo, deberán salir y entrar los jugadores cuando se produzca una sustitución.

b) 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.

8.-LAS METAS.

a) En el medio de cada línea de meta, se colocarán las porterías, no sujetas al suelo, que estarán formadas por dos postes verticales, separados 3 (tres) metros entre sí por su lado interior, y unidos en sus extremos superiores por un travesaño horizontal cuyo borde interior estará a 2 (dos) metros del suelo. La anchura y grosor de los postes y travesaños será de 8 (ocho) centímetros. Los postes y el travesaño deberán tener la misma anchura.

b) Se deberán enganchar redes en los postes por detrás de la portería, sujetas por la parte superior e inferior a tubos encorvados o a algún soporte adecuado de aguante.

c) Las caras de los postes y travesaños estarán pintadas en dos colores alternativos, que se distingan claramente del suelo y del campo, generalmente en blanco y rojo. En los dos ángulos superiores de unión de postes y travesaños, cada franja de pintura debe medir 28 (veintiocho) centímetros y ser del mismo color. El resto de las franjas será de 20 (veinte centímetros).

9.- SUPERFICIE DE JUEGO.

La superficie del terreno de juego deberá ser lisa y libre de asperezas, y de parquet, madera o linóleo.

10.-LUGAR PARA LAMESA 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 sus funciones el Anotador Cronometrador y el Representante del Colegio Arbitral si lo hubiere. Estará situada a una distancia de un metro de la línea lateral como mínimo.

11.- 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 3 (tres) metros de cada lado de la mesa del anotador cronometrador. Tendrá preferencia para elegir lugar para todo el encuentro el equipo locatario u organizador.

Ninguno de los componentes del banquillo podrá acercarse a menos de 3 (tres) metros de la mesa del 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.

12.- MARCADORES.

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.

13.- ALTURA LIBRE DE OBSTACULOS

En los partidos en que reglamentariamente se determine, será obligatoria la utilización i de sala o pabellón cubierto, el cual deberá tener una altura mínima admisible libre de obstáculos de 5 (cinco) metros. 1.

14.- 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.

BALON DE JUEGO

1.- Los balones que se utilicen en los partidos deberán ser de la marca y modelo designados dentro de sus competencias por la R.F.E.F., la L.N.F.S. o Federación Territorial como balón oficial, y el club organizador habrá de tener tres de ellos dispuestos para el juego, debidamente controlados por los árbitros.

2.- El balón tendrá una circunferencia comprendida entre 59 (cincuenta y nueve) y 61 (sesenta y uno) centímetros, y su peso al comienzo del encuentro será entre 410 (cuatrocientos diez) y 430 (cuatrocientos treinta) gramos, para todas las categorías, excepto para las de Benjamín y Alevín tanto masculino como femenino, que será entre 53 (cincuenta y tres) y 55 (cincuenta y cinco) cms. de diámetro y un peso entre 380 (trescientos ochenta) y 390 (trescientos noventa) gramos.

3.- Dejándolo caer desde una altura de 2 (dos) metros, no podrá botar más de 30 cms. (treinta) en el primer bote, 10 cms. (diez) en el segundo y el tercero no deberá botar.

4.- El balón no puede ser cambiado 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.

1

NUMERO DE JUGADORES

1.- El partido será jugado por dos equipos compuestos cada uno por un máximo de 5 (cinco) jugadores, de los cuales uno 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 caso de que por cualquier circunstancia un equipo quedase reducido a 3 (tres) jugadores durante el transcurso del partido, el árbitro decretará suspendido el mismo.

2.- Se permitirá un número indeterminado de sustituciones. Un jugador que haya sido reemplazado, puede nuevamente volver al terreno de juego en sustitución de otro. Para efectuar una sustitución, deberá ser avisado el juez de mesa.

3.- Una sustitución debe observar las siguientes condiciones:

a) El jugador que sale del terreno lo debe hacer por la línea de banda, en el sector llamado zona de sustituciones.

b) El jugador que entra al terreno debe hacerlo por la misma línea de zona de sustituciones, pero nunca antes de que el jugador que sale traspase completamente la línea de banda.

c) Un sustituto está sometido a la autoridad y jurisdicción del árbitro, sea o no llamado a participar en el encuentro.

d) La sustitución se completa cuando el sustituto entra al terreno de juego, momento en el cual se convierte en jugador, mientras que el jugador a quien reemplaza deja de serlo.

e) Las sustituciones serán volantes, sin necesidad de parar el juego, excepto en la del portero.

4.- El guardameta podrá cambiar su puesto con cualquier otro jugador siempre y cuando el árbitro o juez de mesa haya sido previamente avisado, deteniéndose el juego para realizar dicho cambio.

EQUIPACION DE LOS JUGADORES

1.- No será permitido al jugador el uso de cualquier objeto considerado por el árbitro peligroso para la práctica de este deporte.

2.- El equipo usual de un jugador estará compuesto por camiseta de manga corta o larga, pantalón corto, medias y calzado. En lo que respeta al calzado, se permitirá solamente el uso de zapatillas de lona o cuero blando, con suela de goma u otro material similar. El empleo de calzado es obligatorio.

3.- Usarán obligatoriamente en las espaldas de las respectivas camisetas números de 15 (quince) a 10 (veinte) centímetros de alto, comprendidos del 1 (uno) al 15 (quince), siendo también obligatoria la diferenciación del color entre el número y la camiseta. El número del dorsal deberá figurar también en la parte delantera del uniforme, en la camiseta o en el pantalón, aunque en menor tamaño.

4.- El guardameta está autorizado a utilizar pantalón largo. Asimismo, deberá emplear colores que lo distingan de los demás jugadores y del árbitro. 5.- El jugador que no se presente debidamente equipado será retirado temporalmente de la cancha de juego. Sólo podrá retornar a la misma una vez verificadas por el árbitro las condiciones normales de su indumentaria.

EL ÁRBITRO

1. -Se designarán dos árbitros para dirigir cada partido. Sus competencias y el ejercicio de sus poderes, otorgados por las reglas de juego, empezarán en el momento en que entra al recinto donde se encuentra el terreno de juego y terminarán una vez que lo abandone.

2.- Durante el partido, su facultad de sancionar se extenderá a las infracciones cometidas durante una suspensión temporal del partido y cuando el balón está fuera de juego. Su decisión de hecho en relación con el juego deberá ser definitiva.

3.- Su actuación se regirá por las siguientes reglas:

a) Aplicará las reglas

b) Se abstendrá de castigar en aquellos casos en que, si lo hicieran, estimasen favorecer a quien hubiese cometido la falta.

c) Tomarán nota de todos los incidentes que ocurriesen ante, durante y después del partido.

d) Tendrán poder discrecional cuando se cometan infracciones a las reglas, para interrumpir o suspender definitivamente el partido cuando lo estimen necesario a causa de los elementos, de la intervención de los espectadores o por otros motivos. En tales casos, harán llegar un informe detallado de los hechos al organismo competente, en la forma y plazo determinados por los reglamentos.

e) Desde el momento en 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 celebre el partido.

f) No permitirán que nadie, fuera de los jugadores, penetre en el terreno de juego sin su autorización.

g) Interrumpirán el partido si estiman que algún jugador ha sufrido una lesión de importancia, permitiendo su asistencia sanitaria si algún jugador lo estima necesario. 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 fuera 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. De ésta norma quedan excluidos los guardametas.

h) 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.

i) Descalificarán igualmente, sin previa advertencia, al jugador, técnico, o cualquier otra persona que intervenga en el partido, que mantenga actitudes atentatorias a la moral o antideportivas.

j) Cuando marquen una falta, designarán la infracción, ordenando en caso de faltas acumulativas los respectivos registros en el acta por el juez de mesa.

k) Dará la señal para reanudar el juego después de toda detención, excepto en saque de puerta, banda o corner.

l) Decidirán si el balón puesto a disposición para el partido responde a las exigencias de la Regla 11.

JUEZ DE MESA.

Se designará un juez de mesa cuyas funciones serán las de anotador cronometrador, teniendo a su cargo los siguientes deberes:

1) Anotar en el acta del encuentro el número de camiseta de los jugadores participantes, las faltas técnicas, personales y acumulativas, los goles conseguidos legalmente, los jugadores marcadores de tantos, las amonestaciones, descalificaciones y expulsiones, los tiempos muertos solicitados y todo lo relacionado con el juego indicado por los árbitros.

2) Avisar, usando un silbato o señal acústica diferente en sonido al silbato del árbitro, del término de los tiempos de juego, con un toque fuerte y prolongado. Estas señales orientarán a los árbitros para iniciar y concluir los periodos reglamentarios de juego.

3) Señalar:

La consignación en cada periodo de la quinta falta de 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.

4) Medir el tiempo de juego por medio de un cronómetro, encargándose de:

a) Poner el mismo en funcionamiento a partir del momento en que el balón pierda contacto con las manos o pie del ejecutante, excepto en los supuestos recogidos en el apartado c) de este punto.

b) Parar el cronómetro cuando lo determinen los árbitros, e, independientemente de la determinación de los árbitros, durante los tiempos muertos pedidos por los equipos, en la salida de los balones por los laterales y líneas de fondo y por cualquier otra detención, poniendo nuevamente en marcha una vez que el balón esté en juego.

c) No poner el cronómetro en funcionamiento hasta el momento de la secuencia de lance, en los casos de penalti, doble penalti o falta sin barrera después de la quinta falta acumulativa por equipo. Se considera 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.

5) Revisar las fichas o documentos de todos los participantes en el juego para la supervisión de los árbitros.

DURACION DE UN PARTIDO.

1) El tiempo de duración de un partido es de 40 (cuarenta) minutos cronometrados, divididos en 2 (dos) periodos de 20 (veinte) minutos cada uno, con 10 (diez) minutos de descanso entre ambos.

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

2) Será permitido a los entrenadores y delegados acreditados y, en su defecto, a los capitanes de los equipos, la solicitud de 2 (dos) tiempos muertos, uno en cada periodo de juego, siendo de un minuto de duración cada tiempo solicitado.

3) 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.

SAQUE DE SALIDA.

1) AL INICIARSE EL PARTIDO. (Saque de comienzo).

a) La elección de campo y de saque de comienzo, se sorteará mediante una moneda. El equipo favorecido por la suerte tendrá el derecho a escoger entre cual sea su campo o efectuar el saque de comienzo.

b) A una señal del 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.

c) Todos los jugadores deberán estar situados en su propio campo. Los del equipo contrario a aquel que efectuó el saque de salida deberán estar al exterior del círculo de 3 (tres) metros de radio del centro del terreno antes de que el balón esté en juego.

d) El balón estará en juego en el momento en que pierda contacto con el pie o manos del jugador que efectúe el tiro o lanzamiento, sin perjuicio de las excepciones que pudieran señalarse en estas reglas.

e) El jugador que ejecuta el saque de salida no podrá jugar de nuevo el balón antes de que haya sido tocado o jugado por otro jugador.

f) No se podrá obtener gol directamente de un saque de salida.

2) DESPUES DE MARCADO UN GOL.

El juego se reanudará de la misma forma antes indicada, haciendo el saque de salida un jugador del equipo contrario al que marcó el gol.

3) DESPUES DEL DESCANSO.

Los equipos cambiarán de campo y el saque de salida lo efectuará un jugador del equipo contrario al que hizo el saque de comienzo.

SANCION:

En caso de infracción a los puntos 1), 2) Y 3) de ésta regla 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 éste caso, se concederá al bando adversario un lanzamiento de banda en el lugar más próximo a la altura en que se cometió la falta.

4) DESPUES DE LA INTERRUPCIONES TEMPORALES.

a) Para reanudar el partido después de una interrupción temporal del juego provocada por una causa no indicada en alguna de las reglas, siempre que el balón no haya traspasado la línea de banda o de meta inmediatamente antes de la interrupción, un árbitro dejará caer al suelo el balón en el sitio en que éste se encontraba en el momento de la interrupción, salvo cuando el balón se hallara en el interior del área de penalti, pues en éste caso el balón al suelo deberá ser ejecutado sobre la línea del área, en el punto de ésta línea más cercano al lugar donde se encontraba el balón cuando el juego fue detenido.

b) En éste supuesto, se considerará en juego el balón desde el momento que haya tocado el suelo. Si el balón puesto en juego de ésta 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.

BALON EN JUEGO O FUERA DE JUEGO.

1) El balón estará fuera de juego cuando:

a) Haya traspasado completamente una línea de banda o de meta, ya sea por el suelo o por el aire.

b) El juego haya sido detenido por un árbitro.

c) Haya tocado el techo después de un despeje u otra acción. En éste caso se repondrá el balón en juego con un saque de banda a favor del equipo contrario al que lanzó el balón, en el punto más cercano donde impactó en el techo.

2) El balón está en juego en todos los otros casos, desde el comienzo hasta el final del partido incluso en los casos siguientes:

a) Si vuelve al juego de rebote del travesaño o postes de meta.

b) Si vuelve al juego después de haber tocado a los árbitros situados en el interior del terreno de juego.

c) Mientras no se adopte una decisión debido a una supuesta infracción a las reglas de juego

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

TANTO MARCADO.

1) Salvo las excepciones previstas en estas reglas, se ganará un tanto 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 brazo por cualquier jugador del equipo atacante.

2) El equipo que haya marcado el mayor número de tantos ganará el partido. Si no se hubiese marcado ningún tanto o si ambos equipos hubiesen marcado el mismo número de ellos, el partido se considerará empatado.

SAQUE DE BANDA.

1) Cuando el balón atraviere 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 aquel que lo tocó por última vez.

2) El jugador que ejecute 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 la cabeza hacia delante, debiendo tener los pies situados perpendicularmente a la línea de banda.

3) El balón estará en juego así que fuera lanzado. El lanzador, sin embargo, no podrá tocarlo por segunda vez hasta que aquel no fuese tocado o jugado por otro jugador.

4) De un lanzamiento lateral, no podrá ser logrado gol directamente. No será válido el gol resultante de un lanzamiento lateral hacia el interior del área contraria a menos que el balón haya sido jugado por un jugador, excepto el portero.

SANCION:

a) Si el saque de banda no ha sido efectuado correctamente, será ejecutado por un jugador del equipo contrario.

b) Si el saque de banda es ejecutado desde otra posición que no sea el punto donde el balón pasó la línea de banda, será entonces efectuado por un jugador del equipo contrario.

c) Si el saque de banda no es realizado dentro de un tiempo de 5 (cinco) segundos, una vez que el ejecutante ha tomado posesión del balón, será lanzado por un jugador del equipo contrario.

d) 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.

e) Si el lanzamiento de banda es efectuado contra la portería contraria y el balón entra a gol después de haberlo tocado solo el portero, se efectuará un lanzamiento de esquina contra el equipo defensor desde el lugar más cercano a donde entró el balón a gol.

f) Si el lanzamiento de banda es efectuado contra la portería propia y el balón entra a gol sin haberlo tocado nadie, se efectuará un lanzamiento de esquina contra el equipo defensor, por el lado donde se había efectuado el lanzamiento lateral.

g) 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 gol.

SAQUE DE ESQUINA.

1) 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 en guido un gol, por el suelo o por el aire después de haber sido tocado o chutado por última vez por un jugador del equipo defensor, será marcado un lanzamiento de esquina.

2) 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 cabe trayéndolo de atrás, antes de ejecutar el lance. Parte de los pies quedarán apoyados en el suelo, del lado de afuera de la cancha y el lanzador tendrá su frente vuelta hacia el vértice formado por las líneas laterales y de fondo, en el punto en que se juntan.

3) 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.

SANCION:

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 5 (cinco) segundos, vez que el ejecutante ha tomado posesión del balón, el árbitro marcará un saque de banda a favor del equipo contrario.

c) Si al lanzar un saque de esquina el balón entra a gol habiéndolo tocado sólo el porte se efectuará un saque de esquina desde el lugar más cercano por donde entro el balón a gol

SAQUE DE META.

1) Cuando el balón en su totalidad haya traspasado la línea de meta excluida la parte comprendida entre el travesaño y los postes de la portería, ya sea por el suelo o por el aire habiendo sido jugado en último término por un jugador del equipo atacante, será concedido un saque de meta.

2) El saque de meta lo realizará el portero, poniendo el balón en juego únicamente COI mano, desde el interior del área de penalti.

3) Se considerará correcto el saque de meta cuando el balón haya salido del área Penalti. Los jugadores del equipo contrario, deberán quedarse fuera del área de penalti hasta que el balón esté en juego

SANCION:

a) Si el balón traspasa la mitad del terreno de juego sin haber sido jugado o tocado por jugador y sin haber tocado el suelo, el árbitro marcará un tiro libre en favor del equipo contrario desde el punto sobre la línea de medio campo por donde traspasó el balón.

b) Si el balón es tocado o jugado por un jugador del equipo del guardameta que efectúa saque de meta o por un jugador contrario, en el interior del área de meta, el saque deberá repetirse.

FALTAS E INFRACCIONES.

FALTAS TECNICAS

- a) Dar o intentar dar una patada a un contrario.
- b) Poner una zancadilla a un contrario, hacerlo caer o intentarlo, sea por el medio de la pierna o enganchándose delante o detrás de él.
- c) Saltar o tirarse sobre el contrario.
- d) Cargar violentamente o de forma peligrosa a un contrario.
- e) Cargar por detrás a un contrario que no hace obstrucción.
- f) Golpear o intentar golpear a un contrario o escupirlo.
- g) Sujetar a un contrario o impedirle la acción.
- h) Cargar 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, excepto cuando lo efectúe el portero dentro de su propia área de penalti.

SANCION:

- a) Se castigará con tiro libre, concedido al equipo contrario en el lugar donde fue cometida la infracción, excepto si se aplica la ley de 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.

TAMBIEN SE CONSIDERAN FALTAS TECNICAS.

- k) Jugar de forma estimada peligrosa por los árbitros, por ejemplo, intentar quitar el balón de las manos al portero contrario.
- 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.
- ñ) La intervención del portero en cualquier jugada fuera del área de meta para disputar el balón, quedando caracterizada su participación e infracción fuera del área de meta, en el exacto momento en que toca al balón o toca el jugador adversario interviniendo en la jugada u obstaculizando las pretensiones del antagonista en relación con la jugada.
- o) El jugador actuante como portero, después de recibir el balón de un jugador de su equipo, al reponerlo al juego, ya sea con las manos o con los pies, no podrá recibirlo en devolución de sus compañeros, colocados estos dentro o fuera de la referida área. Cesará por los árbitros esta prohibición, cuando el balón fuera tocado o jugado por el adversario.

El simple hecho de que el portero toque el balón o este toque al portero, incluso accidentalmente, será considerado como reposición del balón en juego y entrega de éste al portero por parte de sus compañeros, y será considerada devolución.

- p) Lanzar el portero el balón con las manos, con el pie o con cualquier parte del cuerpo, si éste no es tocado por ningún jugador o no toca el suelo dentro de la mitad del terreno de juego del portero, excepto si al pasar la línea de medio campo, quedase el balón en posesión de un jugador del equipo contrario, circunstancia ésta en la que se aplica la ley de ventaja, anotando a la conclusión de la jugada la correspondiente falta acumulativa al equipo infractor. En el resto de las ocasiones, siempre que sean rebotes del portero o saques de tiro libre y sobrepase la línea divisoria del terreno de juego, no sería sancionada ni se paralizaría el juego.
- q) Emplear a juicio de los árbitros juego peligroso, plantillazo, levantar el pie a la altura del busto etc.

SANCION:

- a) Se castigará con tiro libre, concedido al equipo contrario en el lugar donde fue cometida la falta, al jugador que cometa una de las anteriores infracciones, 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 estima 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 ésta línea más

FALTAS PERSONALES.

Se considerarán faltas personales cometidas por los jugadores:

- a) Demorar el portero más de 5 (cinco) segundos, reteniendo el balón en su propia área, estando en posición de jugarlo.
- b) Obstruir una jugada prendiendo o sujetando el balón con los pies, evitando e impidiendo con su cuerpo el movimiento del balón, a excepción del portero cuando esté caído en el suelo dentro de su área. Pisar o retener el balón cualquier jugador por tiempo superior a 5 (cinco) segundos.
- c) Tocar el balón el ejecutor de un lanzamiento lateral, de esquina, de tiro libre, doble penalti o penalti antes que otro jugador lo haga.
- d) Demorar más de 5 (cinco) 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.
- e) Tocar el balón estando en juego un jugador que no esté debidamente equipado.
- f) Los porteros podrán jugar, rodar, botar y tocar cuantas veces quieran el balón dentro de su área de meta, pero siempre dentro del plazo común de cinco segundos.
- g) Permanecer el balón más de 5 (cinco) segundos dentro del área de meta propia, estando en juego el mismo.
- h) En el lanzamiento del 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.

SANCION:

- a) Todas estas infracciones serán castigadas con el cambio de posesión de balón al equipo contrario, que lo repondrá en juego mediante un saque de banda, desde el punto más cercano donde ocurrió la infracción.
- b) En el supuesto del anterior apartado g) será sancionado el jugador que hubiese tocado el balón en último lugar al cumplirse el tiempo indicado.

FALTAS DISCIPLINARIAS.

a) Jugadores:

- 1) En la sustitución, entrar en el terreno de juego antes 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 de 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, juez de mesa o público para reclamar o discutir. Sólo podrá dirigirse a los árbitros el capitán, de forma correcta y respetuosa.
- 7) Demorarse más de cinco 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 tienen que reanudar el partido, bajo las indicaciones arbitrales.

TECNICOS y ENTRENADORES.

- 1) Entrar en la cancha de juego para dar instrucciones a sus jugadores o socorrerles en caso de accidente, 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 si 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.

SANCION:

- a) las infracciones consideradas como falta de disciplina, serán castigadas con falta acumulativa al equipo y tarjeta de amonestación al 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.

c) la interrupción del partido nunca deberá de beneficiar al infractor, debiendo permitir el árbitro la continuidad 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:

- 1) Es culpable de conducta violenta.
- 2) Es culpable de juego brusco grave.
- 3) Utiliza propósitos injuriosos o groseros.
- 4) 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 caracterizaran 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 de meta, ocasión en la que habrá que realizarlo fuera de la misma y en el lugar más cercano.

COMPONENTES DEL BANQUILLO .

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

SANCION:

Se castigará con falta acumulativa y tarjeta azul al infractor.

- 2) Dirigirse a los árbitros, juez de mesa, adversario o público.

Sólo podrá dirigirse a los árbitros el Entrenador, de forma correcta y respetuosa. SANCION:

Se castigará con falta acumulativa y tarjeta azul al infractor.

FALTAS ACUMULATIVAS.

1) Serán consideradas como faltas acumulativas, todas las faltas técnicas, personales y disciplinarias capituladas en la regla XIV.

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

2) las faltas técnicas se sancionarán como un tiro libre, mediante el cual podrá directamente marcarse un gol, excepto si se aplica la ley de 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 con derecho a formación de barrera, el árbitro ordenará con el silbato la ejecución del mismo, disponiendo el jugador desde ese momento de cinco segundos para sacar.

5) En la ejecución de tiro libre, si fue solicitada la distancia de la barrera por el lanzador, ningún jugador del equipo contrario podrá aproximarse a menos de 5 (cinco) metros del balón hasta que el mismo esté en juego.

Si un jugador del equipo adversario no respetase ésta distancia antes de ser realizado el saque de dicha falta, deberán los árbitros retrasar la ejecución de la falta hasta que sea observada la regla. Con ésta infracción los árbitros deberán amonestar 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 equipo 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 ésta parte de la regla no fuese cumplida, el tiro será repetido, advirtiendo al infractor.

7) El juez de mesa utilizará plaquetas numeradas del 1 (uno) al 5 (cinco) y las irá alzando a medida que los equipos cometan sus faltas acumulativas. Cuando ocurra la 5.a (quinta) falta acumulativa de un equipo, el juez de mesa avisará a los árbitros y colocará sobre su mesa, en el lado que defiende el equipo infractor, sin tener en cuenta la posición de los banquillos, una bandera o señal indicativa debiendo notificar el árbitro al equipo infractor de esta circunstancia.

8) A partir de la señalización de la sexta falta acumulativa de equipo, todas las faltas técnicas que se produzcan a una distancia superior a 10 (diez) metros de la línea de fondo de la portería del infractor, a excepción del lanzamiento del portero o saque de meta, en que se reanuda el juego mediante un tiro libre sobre la línea divisoria de campo y anotación de la correspondiente falta acumulativa, excepto si se aplica la ley de ventaja; se lanzarán desde la línea de doble penalti, sin barrera. En estos lanzamientos, a excepción del portero del equipo infractor, los jugadores, tanto atacantes como defensores no podrán situarse antes del lanzamiento en la zona del terreno de juego comprendida entre el punto de lanzamiento (doble penalti) y la línea de fondo. Además los jugadores del equipo infractor tampoco podrán situarse antes del lanzamiento, en la zona de doble penalti, ni en la zona de carrera del ejecutor de la falta, ni impedir en forma alguna su ejecución.

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 producen a una distancia inferior a 10 (diez) metros, se reanuda el juego desde el punto en que se cometieron y todas 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 8). En ambos casos, a excepción del portero del equipo infractor, los jugadores, tanto atacantes como defensores, no podrán situarse antes del lanzamiento en la zona del terreno de juego comprendido entre el punto de lanzamiento y la línea de fondo. Además, los jugadores del equipo infractor tampoco podrán situarse antes del lanzamiento, a una distancia inferior a 5 (cinco) metros del balón, ni en la zona de carrera del ejecutor de la falta, ni impedir en forma alguna su ejecución. 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 este 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) Las faltas acumulativas se anotarán y ejecutarán por el orden cronológico que se produzcan.

SANCION:

a) Todo jugador, atacante o defensor, que penetre en la zona del terreno de juego comprendida entre el punto de lanzamiento y la línea de fondo 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 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

1) El penalti es un tiro libre directo, cuyo saque se efectúa desde la distancia de 6 (seis) metros, y en ese momento todos los jugadores, con excepción del portero y del jugador ejecutor, deberán estar dentro de la cancha, pero fuera del área de penalti y distanciados por los menos 5 (cinco) metros en una línea imaginaria paralela a la línea de meta por detrás del balón.

2) El portero adversario deberá permanecer sobre su línea de meta, entre los postes del marco, sin mover los pies hasta que el balón este en juego.

3) El ejecutor del castigo, deberá lanzar el balón hacia adelante y no podrá volverlo a jugar hasta después que haya sido tocado o jugado por otro jugador.

4) Será considerado en juego el balón una vez que este pierda contacto con el pie del jugador que efectúa el lanzamiento.

5) Si algún jugador infringiese el apartado 1) Y 2) de la regla, los árbitros deberán retrasar la ejecución de dicha falta hasta que sea observada la regla y amonestar al jugador con tarjeta amarilla y falta acumulativa, y en la reincidencia descalificarle definitivamente del partido.