



REGLAMENTO DE JUEGO

Índice

1. TERRENO DE JUEGO	2
2. EL BALÓN	4
3. NÚMERO DE JUGADORES	4
4. EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES	6
5. EL ÁRBITRO Y EL SEGUNDO ÁRBITRO	7
6. LA DURACIÓN DEL PARTIDO	8
7. EL INICIO Y LA REANUDACIÓN DEL JUEGO	9
8. EL BALÓN EN JUEGO O FUERA DE JUEGO	10
9. GOL MARCADO	11
10 .FUERA DE JUEGO.....	11
11. FALTAS E INCORRECCIONES	11
12. TIROS LIBRES.....	14
13. EL TIRO PENAL.....	17
14. EL SAQUE DE BANDA	18
15. EL SAQUE DE META	19
16. EL SAQUE DE ESQUINA.....	20
PROCEDIMIENTOS PARA DETERMINAR EL GANADO DE UN PARTIDO O ELIMINATORIA	20

1. TERRENO DE JUEGO

1.1 DIMENSIONES

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

Longitud	Mínimo	50 m
	Máximo	68m
Anchura	Mínimo	30 m
	Máximo	45 m

1.2 MARCACIÓN

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 10 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.

1.3 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 perpendiculares a la línea de meta, a 5m de la parte interior de cada poste de meta. Dichas líneas se adentrarán 9m en la superficie de juego y se unirán con una línea paralela a la línea de meta. El área delimitada por dichas líneas y la línea de meta será el área penal.

En cada área penal se marcará un punto penal a 9m de distancia del punto medio de la línea entre los postes y equidistantes a éstos.

1.4 EL PUNTO PENAL

Se dibujará un punto a 9 metros de distancia del punto medio de la línea entre los postes y equidistante de éstos.

1.5 EL SEGUNDO PUNTO PENAL

Se dibujará un segundo punto a 13 metros de distancia del punto medio de la línea entre los postes y equidistante de éstos.

1.6 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.

1.7 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 10 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.

1.8 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 (media interior) entre los postes será de 5 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, 10 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.

1.9 SEGURIDAD

Las metas deberán disponer de un sistema que garantice la estabilidad, impidiendo su vuelco. Se podrá utilizar metas portátiles que garanticen la misma estabilidad que las metas habituales.

SUPERFICIE DE JUEGO

Se recomienda que la superficie sea de material sintético.

DECISIONES

1.- Se deberá hacer una marca en el exterior de la superficie de juego, a 5 m del cuadrante de 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 10 cm.

2.- Se deberá hacer dos marcas adicionales en la superficie de juego, a 5 metros del segundo punto penal, a izquierda y derecha, para señalar la distancia que deberá observarse en la ejecución de un tiro penal. La anchura de la marca será de 10 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 silla del cronometrador.

2. EL BALÓN

2.1 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.

El balón será del No. 5

2.2 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.

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. En partidos, se permitirá solamente el uso de balones que cumplan las especificaciones estipuladas en la Regla 2.
2. En partidos, los equipos deberán presentar 2 balones antes de iniciar los encuentros.
3. En partidos, se permitirá solamente el uso de balones de los denominados del número cuatro (4).

3. NÚMERO DE JUGADORES

3.1 JUGADORES

El partido lo disputarán dos equipos formados por un máximo de 5,6 o 7 jugadores cada uno, dependiendo de las dimensiones de la cancha uno de los cuáles jugará como guardameta.

3.2 PROCEDIMIENTO DE SUSTITUCIÓN

En cualquier partido podrá haber sustitutos.

El número máximo permitido de sustitutos es de 11.

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 que el balón no esté en juego 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. Se deberá Informar del cambio antes de su realización al árbitro y deberá efectuarse cuando el balón deje de estar en juego.

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 directo 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, el jugador que sustituirá sale de 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 directo en favor del equipo contrario en el lugar donde estaba el balón cuando se interrumpió el juego

Si, se realiza el cambio de puesto con el guardameta sin haber informado al árbitro:

- El juego no se interrumpirá.
- Se sancionará a los infractores con la tarjeta amarilla en la siguiente ocasión en que el balón deje de estar en juego.
- El partido se reanudará conforme a las Reglas.

DECISIONES

- 1.- Se requieren 5 jugadores por equipo para poder iniciar un partido.
- 2.-En caso de expulsión o lesión de varios jugadores, se suspenderá el partido si en la superficie de juego quedan menos de cuatro jugadores en uno o ambos equipos (incluido el guardameta).
- 3.- Un director técnico o entrenador del equipo podrá impartir instrucciones tácticas a los jugadores durante el partido. Los antes mencionados deberán evitar estorbar los movimientos de los jugadores y árbitros, comportándose de forma correcta.
- 4.- No se permitirá el acceso a cancha a los técnicos y jugadores después de iniciado el segundo período, esto es, cuando el balón es jugado dando inicio a dicho período.

4. EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

4.1 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).

4.2 EQUIPAMIENTO BÁSICO

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

- Un jersey o camiseta.
- Pantalón corto - si se usan pantalones térmicos debajo del corto, éstos tendrán el color principal del pantalón corto.
- Medias.
- Espinilleras o canilleras.
- Calzado - el único tipo de calzado permitido será zapatilla de entrenamiento con suela de goma u otro material similar.

4.3 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.

4.4 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. Si, los árbitros interrumpieran el juego para amonestar al infractor:
 - El juego se reanudará por medio de un tiro libre directo lanzado por un jugador del equipo adversario desde donde se encontraba el balón cuando el árbitro interrumpió el partido.

DECISIONES

- 1.- Los árbitros sancionarán a aquellos jugadores que levanten su camiseta para mostrar lemas o publicidad.
- 2.- Las camisetas deberán tener mangas.

5. EL ÁRBITRO Y EL SEGUNDO ÁRBITRO

5.1 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.

5.2 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 cuando lo juzgue oportuno, en caso de contravención a las Reglas de Juego.
- Interrumpirá, suspenderá o finalizará el partido por cualquier tipo de interferencia externa.
- Tomará medidas disciplinarias contra jugadores que cometan infracciones merecedoras de amonestación o expulsión.
- Tomará medidas contra los funcionarios oficiales de los equipos que no se comporten de forma correcta y podrá, si lo juzga necesario, expulsarlos de la superficie de juego y sus alrededores.
- 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 de 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.

5.3 DECISIONES DEL ÁRBITRO

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

El árbitro y el segundo árbitro si lo hubiera, 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.

5.4 PODERES Y DEBERES DEL SEGUNDO ÁRBITRO

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 incorrectamente.

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 de final es obligatoria la presencia de un segundo árbitro.

6. LA DURACIÓN DEL PARTIDO

6.1 PERÍODOS DE JUEGO

El partido durará dos tiempos iguales de 22 minutos cada uno.

Para las categorías veteranos, menores y femenino el tiempo de juego es de 40 minutos, divididos en dos períodos de 20 minutos cada uno, con descanso mínimo de dos minutos.

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

6.2 INTERVALO DEL MEDIO TIEMPO

El intervalo entre los dos períodos no durará más de 2 minutos.

DECISIONES

1.-La ejecución de un tiro penal o de un tiro de castigo por faltas acumuladas será a tiempo terminado, es decir "sin remate", cuando cualquiera de los dos períodos ha sido prorrogado por los árbitros a fin de ejecutarse los tiros antes mencionados.

2.-En el caso de que sea sancionado un tiro libre antes de que concluya cualquiera de los dos períodos, en este caso, el período terminará en el momento en que el balón sea tocado por tercera ocasión por cualquiera de los jugadores, siendo válido un gol cuando el balón traspase completamente la línea de meta entre los postes de la portería y el travesaño.

3.-La tolerancia de espera para cualquiera de los equipos es de diez minutos para no perder por incomparecencia, para lo cual deberán estar dentro del terreno de juego cuatro jugadores como mínimo debidamente uniformados.

El tiempo transcurrido será descontado del tiempo efectivo de juego, aplicando en este caso lo siguiente:

a) Transcurridos diez minutos de tolerancia, es decir el equipo que se encuentre presente ganará el partido con un marcador de tres goles de diferencia, es decir, de 3-0.

7. EL INICIO Y LA REANUDACIÓN DEL JUEGO

7.1 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.

7.2 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.

Se puede anotar un gol directamente de un saque de salida.

7.3 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 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 en cualquier dirección.
- El ejecutor del saque no podrá tocar el balón por segunda vez antes de que no sea tocado por otro jugador.

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

INFRACCIONES/SANCIONES

En caso de que el ejecutor del saque toque el balón por segunda vez antes de que sea jugado por otro jugador:

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

Una vez dada la señal por el árbitro para iniciar o reanudar el encuentro por medio de saque de salida, el equipo ejecutor tiene menos de 05 segundos para poner en juego el balón.

Si, no se efectúa el saque de salida en menos de 05 segundos:

- Se concederá un saque de banda al equipo contrario, que se lanzará desde cualquiera de las líneas de banda, a la altura de la línea de medio campo.

7.4 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.

7.5 PROCEDIMIENTO

Uno de los árbitros dejará caer el balón en el lugar donde se hallaba cuando se interrumpió el juego*.

El juego se reanuda cuando el balón toca el suelo.

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

7.6 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.

8. EL BALÓN EN JUEGO O FUERA DE JUEGO

8.1 EL BALÓN FUERA DEL JUEGO

El balón estará fuera del juego si:

- Ha traspasado completamente una línea de banda o de meta, ya sea por tierra o por aire.
- El juego ha sido detenido por los árbitros.
- El balón golpea la estructura (el techo) y este desvía su dirección original.

8.2 EL BALÓN EN JUEGO

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.

DECISIONES

1.- 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 equivalente al lugar donde el balón tocó el techo.

2.- La altura mínima libre en las superficies techadas se establecerá en el reglamento de competición, pero será como mínimo de 4 metros.

9. GOL MARCADO

9.1 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.

9.2 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.

9.3 REGLAMENTOS DE COMPETICIÓN

Si el reglamento de la competición establece que debe haber un equipo ganador en un partido o una eliminatoria que finaliza en empate, se permite solamente los siguientes procedimientos:

Tiros desde el punto penal.

DECISIÓN

Para determinar el ganador de un partido o una eliminatoria, se permite en el reglamento de la competición sólo los procedimientos aprobados y descritos en esta publicación.

10 .FUERA DE JUEGO

En partidos de INDOOR LIGA EURO no hay fuera de juego.

11. FALTAS E INCORRECCIONES

Las faltas e incorrecciones se sancionarán de la siguiente manera:

11.1 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.
- Golpear o intentar golpear a un adversario.
- Empujar a un adversario.
- Sujetar a un adversario.
- Escupir a un adversario.
- 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 ANTES MENCIONADAS SON FALTAS ACUMULATIVAS.

11.2 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.

11.3 TIRO INDIRECTO

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.
- Juega o toca dos veces el balón, después de cualquier reanudación de juego.
- 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*.

11.4 TIRO INDIRECTO DESPUÉS DE UNA INCORRECCIÓN

Se concederá un saque de banda al equipo adversario si un guardameta comete dentro de su área de penal cualquiera de las 6 siguientes incorrecciones:

- Toca nuevamente el balón con la mano, después de ponerlo en juego sin ser tocado o jugado por cualquier jugador 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 o esquina.

11.5 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.

11.6 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.

11.7 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.
- 2.- Un jugador podrá sustituir al jugador expulsado y entrar en la superficie de juego una vez transcurridos dos minutos efectivos después de la expulsión, sin importar el marcador,

ni el hecho de que sea marcado gol por cualquiera de los equipos, durante ese lapso de tiempo (tres minutos).

3.- Si un jugador comete una infracción sancionable con una amonestación o una expulsión, ya sea dentro o fuera del terreno de juego, contra un adversario, un compañero, el árbitro, segundo árbitro, cronometrador o contra cualquier otra persona, será castigado conforme a la naturaleza de la infracción cometida.

4.- Se considerará que el guardameta controla el balón cuando lo toca con cualquier parte de sus manos o brazos. La posesión del balón incluirá así mismo la parada intencionada del guardameta, pero no incluye cuando—según el árbitro— el balón rebota accidentalmente del guardameta, por ejemplo, tras efectuar una atajada.

5.- En virtud de las estipulaciones de la Regla 12, un jugador podrá pasar el balón a su guardameta, 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.

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

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

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

12. TIROS LIBRES

12.1 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.

12.2 TIRO LIBRE DIRECTO

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

12.3 EL TIRO LIBRE INDIRECTO

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

12.4 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 por el ejecutor del tiro.

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, el infractor deberá ser amonestado.

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*.

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

- Los árbitros señalarán un saque de banda a favor del equipo contrario, que se lanzará desde la línea de banda más próxima, a la altura del lugar se encuentre el balón.

12.5 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, de manera que quede claro para el cronometrador (o cualquier otro árbitro en la mesa de anotación) que se trata de una falta acumulativa.

Tiro libre indirecto:

- Los árbitros señalarán 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 (estas infracciones no son acumulativas).

12.6 FALTAS ACUMULATIVAS

- Son aquellas sancionadas con un tiro libre directo y mencionadas en la Regla 11.

- 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, las faltas que se cometan no se anotarán como falta acumulativa.

12.7 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 a no menos de 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 dentro de la superficie de juego, detrás de la línea de medio campo.
 - Ningún jugador podrá cruzar dicha línea hasta que el balón sea golpeado y se encuentre en movimiento.

12.8 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.
- 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 de castigo por faltas acumuladas".
- Se debe permitir tiempo adicional para ejecutar un tiro de castigo al final de cada parte del partido o al final de cada período 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 de castigo.
- Si se marca un gol, no se repetirá el tiro de castigo.

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

- Si se marca un gol, se ejecutará nuevamente el tiro de castigo.
- 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 de castigo 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 de castigo.

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

- Se repetirá el tiro de castigo.

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*.

13. EL TIRO PENAL

13.1 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.

13.2 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:

- Dentro de la superficie de juego.
- Detrás del segundo punto penal, de la mitad del campo donde se ejecutará el tiro penal y alineados en una línea imaginaria.

13.3 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 de 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*.

14. EL SAQUE DE BANDA

14.1 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 si toca el techo de la sala.
- Que se lanzará desde el punto por donde el balón franqueó la línea de banda.
- A los adversarios del jugador que tocó por último el balón.

14.2 PROCEDIMIENTO

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

- Estar de frente al terreno de juego.
- Tener el balón fuera del terreno de juego, o sobre la línea blanca que lo delimita.
- No golpear de manera ventajosa a algún contrario que se encuentre frente a él de espaldas sin afán de interrumpir el servicio.
- El jugador que efectúa el saque de banda deberá hacerlo antes de 5 segundos después de la señal del árbitro.
- 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.
- Los jugadores defensores deberán estar a no menos de cinco metros del ejecutor del saque de banda.
- 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 antes de 5 segundos después de que el árbitro ha dado la señal.
- Se infringe esta regla de cualquier otra manera.

Si un adversario distrae o estorba de forma incorrecta al ejecutor del saque:

- Será amonestado por conducta antideportiva y recibirá la tarjeta amarilla.

15. EL SAQUE DE META

15.1 EL 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, 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 9.

15.2 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 concederá un saque de banda al equipo adversario.

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 antes de 5 segundos después de que el árbitro da la señal al guardameta de reanudar el juego:

- Se concederá un saque de banda al equipo contrario, que se lanzará en la línea de banda a la altura de la línea del área de penal, paralela a la línea de meta del guardameta que cometió la infracción.

16. EL SAQUE DE ESQUINA

16.1 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.

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.

16.2 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 cuadrante de esquina 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*.

Se concederá un saque de banda a favor del equipo contrario, que se ejecutará desde el cuadrante de esquina.

Para cualquier otra contravención a la Regla:

- Se repetirá el saque

PROCEDIMIENTOS PARA DETERMINAR EL GANADO DE UN PARTIDO O ELIMINATORIA

TIROS DESDE EL PUNTO PENAL

- El árbitro deberá elegir la meta en que se lanzarán los tiros penales.
- El árbitro lanzará una moneda y el equipo cuyo capitán gane el sorteo decidirá si ejecuta el primer o el segundo tiro.
- El árbitro y el cronometrador anotarán todos los tiros lanzados.
- Sujeto a las condiciones estipuladas más abajo, cada equipo lanzará tres tiros.

- Los tiros deberán ejecutarse alternativamente.
- Si antes de que ambos equipos hayan efectuado sus tres tiros, uno ha marcado más goles de los que el otro pudiera anotar aun completando sus tres tiros, la ejecución de los mismos se dará por terminada.
- Si ambos equipos han ejecutado sus tres tiros, marcando la misma cantidad de goles o sin marcar ninguno, la ejecución de los tiros deberá continuar en el mismo orden hasta que un equipo haya marcado un gol más que el otro tras lanzar el mismo número de tiros.
- Todos los jugadores y sustitutos estarán autorizados a ejecutar los tiros penales.
- Cada tiro deberá ser ejecutado por un jugador diferente y todos los jugadores elegibles deberán lanzar un tiro antes de que uno de ellos pueda lanzar un segundo tiro.
- Cualquier jugador elegible podrá cambiar de puesto con el guardameta en todo momento durante la ejecución de los tiros.
- Solamente los jugadores elegibles y los árbitros podrán encontrarse en la superficie de juego cuando se ejecutan los tiros desde el punto penal.
- Todos los jugadores elegibles, exceptuando el jugador que lanzará el tiro penal y los dos guardametas, deben permanecer en la otra mitad del campo, junto al tercer árbitro.
- El guardameta que es compañero del ejecutante deberá permanecer en la superficie de juego, fuera del área penal en la que se ejecutan los tiros, en la intersección de la línea del área de penal, con la línea que se extiende perpendicular a la línea de meta (línea del área penal).
- A menos que se estipule otra cosa, se aplicarán las Reglas de Juego y las decisiones pertinentes del Fútbol 7 cuando se lancen tiros desde el punto penal.
- Si, al finalizar el partido, un equipo tiene más jugadores, entre titulares y sustitutos, que su adversario, deberá reducir su número para equipararse al equipo contrario, y comunicar al árbitro el nombre y el número de cada jugador excluido. El capitán del equipo será el responsable de esta tarea.
- Antes de comenzar con el lanzamiento de tiros desde el punto penal, el árbitro se asegurará de que permanezcan dentro del campo adversario al de ejecución el mismo número de jugadores elegibles por equipo para lanzar los tiros penales.