

# REGLA 1 – LA SUPERFICIE DE JUEGO

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



## 1. Dimensiones

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

Longitud: 40 m  
Anchura: 20 m

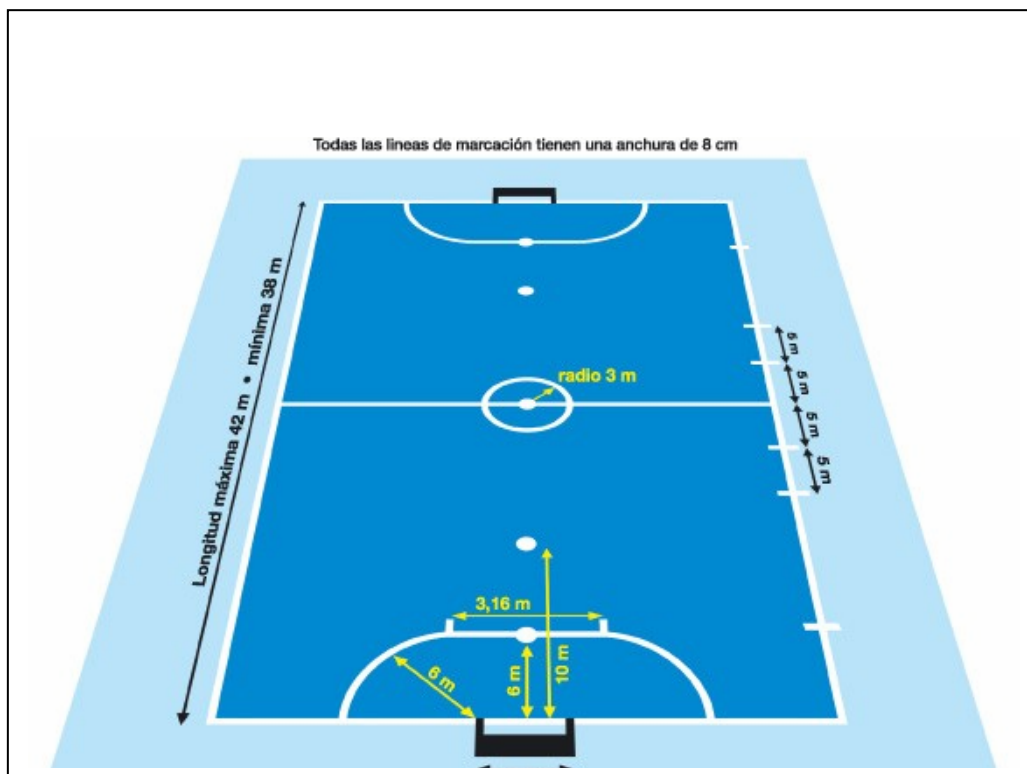
Excepcionalmente se podrá autorizar una variación en más o menos, sobre un máximo de dos metros.

- b) Se recomienda que haya un área de seguridad que debe rodear los límites exteriores de la superficie 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 fondo.



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.

### 3. Área de penalti

Estará delimitada por tres líneas. Una línea recta de 3,16 (tres con dieciséis) metros de longitud paralela a la línea de meta, 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 un punto de 10 cms. de diámetro 6 metros de distancia del punto medio de la línea ente los postes y equidistante de éstos.

### 5. Punto de 10 metros

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

## 6. Zona de sustituciones

- a) Sobre la línea del lado donde están situados los bancos de los jugadores suplentes y perpendicularmente a ella, se trazarán cuatro líneas de 80 (ochenta) centímetros de largo quedando 40 (cuarenta) cm. al interior de la superficie de juego y 40 (cuarenta) cm. al exterior y de 8 (ocho) centímetros de ancho, dos de estas líneas de 80 (ochenta) centímetros se situarán a 5 (cinco) metros de la línea de media cancha y a ambos lados de la misma y las otras dos a 10 (diez) metros de la línea de media cancha y a ambos lados de la misma.

El espacio comprendido entre el centro de la cancha y las primeras líneas a ambos lados estarán libres de obstáculos y será donde se ubique la mesa de cronometradores (zona de mesa).

El espacio comprendido entre las primeras y segundas líneas a ambos lados del centro de la cancha será la zona de sustituciones, y deberán salir y entrar los jugadores, cuando se produzca una sustitución, por la zona más cercana a su banquillo.

Los equipos se situarán en el banquillo que esté situado en su zona de defensa.

Estarán situados detrás de la línea de banda inmediatamente a partir del área libre situada junto a la mesa del cronometrador, debidamente protegidos.

- b) En los tiempos muertos no podrá utilizarse el espacio de pista denominado zona de mesa por jugadores, técnicos, delegados, médicos o auxiliares, debiendo utilizar la zona de sustituciones.

## 7. La metas

- a) Las porterías se colocarán en el centro de cada línea de fondo y sobre éstas.

Consistirán en dos postes verticales, equidistantes de las esquinas y unidos en la parte superior por un travesaño horizontal.

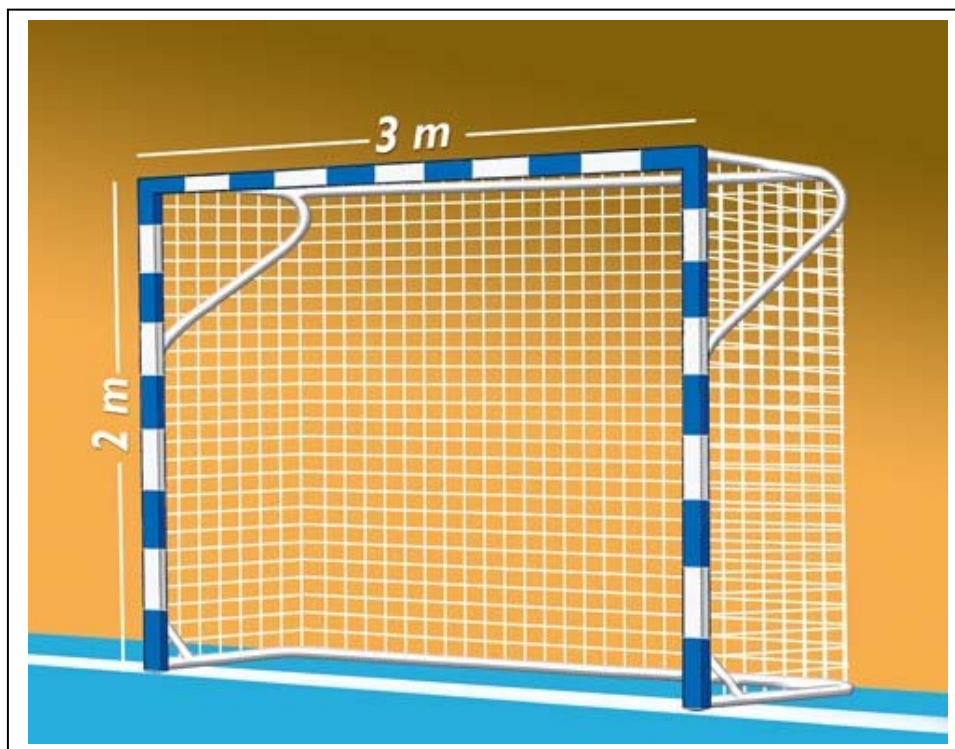
La distancia (medida interior) entre los postes será de 3 metros (línea de meta), y la distancia del borde inferior del travesaño al suelo será de 2 metros.

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 encorvados o a cualquier otro 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 de la cancha. 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 serán de 20 (veinte) centímetros.
- d) Seguridad: las porterías deberán disponer de un sistema antivuelco, no pudiendo ser fijas (ver gráfico de recomendación en la última página)



## 8. Superficie de juego

La superficie de la cancha de juego deberá ser lisa y libre de asperezas y será de parquet, 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 sus funciones el Anotador, Cronometrador y el Representante de la Entidad Organizadora y/o Delegado de pista si lo hubiere. Estará situada a una distancia de un metro de la línea de banda como mínimo.

## 10. Lugar para jugadores reservas, técnicos, delegados, 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 media cancha.

Ninguno de los componentes del banquillo podrá acercarse a menos de cinco metros de la línea divisoria de media cancha. 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, 2º entrenador, delegado, fisio, médico, auxiliar, etc.), estando limitado el número de auxiliares a un máximo de 3 (tres).

El entrenador, o 2º 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 principio 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 y movimiento del árbitro.

### **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, donde vayan anotando los goles válidos y las faltas acumulativas por equipo a medida que se originen.

### **12. Altura libre de obstáculos**

En los partidos 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**

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

## REGLA 2 – 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/cm<sup>2</sup>) 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, reemplazando el balón.
- Se reanudará el juego por medio de bote neutral, ejecutado con el nuevo balón según el procedimiento establecido en la regla 8 apartado 5.

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

- 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



## REGLA 3 –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.

Para poder comenzar un partido cada uno de los equipos deberá presentar en la pista de juego y en disposición de actuar en el mismo un mínimo de 10 (diez) jugadores en competiciones de la L.N.F.S., y de 8 (ocho) en categoría Nacional.

Las normas de cada competición determinarán el número mínimo de jugadores inscritos en acta y presentes en la superficie 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), antes del inicio o 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 será de 7 (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.

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

Un sustituto se somete a la autoridad y jurisdicción de los árbitros, sea o no llamado a participar en el encuentro.

Para intervenir por primera vez un jugador en el encuentro, deberá ser avisado el juez de mesa.

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.

Cualquier jugador inscrito en el acta del partido podrá actuar como portero y viceversa sin limitaciones, debiendo cumplir lo indicado en la Regla 4, apartado 4.

### 3. Sanciones

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

1. Se interrumpirá el juego (salvo en aplicación de la ventaja)
  - Se sancionará al sustituto con la tarjeta amarilla y falta acumulativa al equipo

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

2. Se interrumpirá el juego (salvo aplicación de la ventaja).
  - Se sancionará al infractor con la tarjeta amarilla y falta acumulativa al equipo.

En ambos casos (1 y 2) se reanudará el juego con bote neutral según el procedimiento establecido en la regla 8 apartado 5 .



# REGLA 4 – 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.

La salida a la cancha de juego para el comienzo de la primera o segunda parte, así como durante todo el encuentro los jugadores participantes estarán perfectamente uniformados, (medias a la altura de la rodilla y camisetas por dentro del pantalón).

La publicidad que puedan lucir los jugadores en las camisetas interiores no podrá hacer referencia a ideas políticas o religiosas, ni ser contraria a la Ley, a la moral, a las buenas costumbres o al orden público. Tampoco podrá anunciar bebidas alcohólicas o tabaco.

## 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 tendrán el color principal de los pantalones.
- Medias, a la altura de la rodilla.
- 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 espinilleras, es obligatorio, deberán estar cubiertas completamente por las medias. Éstas deberán ser de un material apropiado (goma, plástico o un material similar), y deberán proporcionar un grado razonable de protección.



### **3. Camiseta**

Se utilizarán obligatoriamente camisetas con los números en la espalda del 1 al 15, estos tendrán una longitud comprendida entre 15 (quince) y 25 (veinticinco) centímetros, en caso de jugadores filiales éstos utilizarán obligatoriamente números del 16 (dieciséis) en adelante.

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), con una longitud comprendida entre 10 (diez) y 15 (quince) centímetros.

### **4. El Guardameta**

El guardameta podrá utilizar pantalones largos.

Los guardametas vestirán colores que los diferencien de los demás jugadores y de los árbitros, debiendo usar el mismo color todos los guardametas inscritos en el acta por el equipo.

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

### **5. Sanciones**

Los jugadores deberán presentarse en la superficie de juego debidamente equipados, con las medidas subidas y las camisetas por dentro del pantalón, debiendo 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.

Podrá volver a la superficie de juego, previa autorización del juez de mesa.

# REGLA 5 – 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

Aplicará y hará cumplir las Reglas de Juego.

- Permitirán que el juego continúe y se abstendrán de castigar si el equipo contra el cual se ha cometido una infracción se beneficia de una ventaja y sancionarán la infracción cometida inicialmente si la ventaja prevista no es tal.

- Tomarán nota e informarán a las autoridades competentes de todos los incidentes ocurridos antes, durante y después del partido, y de las medidas disciplinarias tomadas contra jugadores técnicos y auxiliares de los equipos.
- 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 atmosféricos, rotura de porterías, intervención de espectadores, deficiente visibilidad, etc.)
- Desde el momento que entren en la superficie de juego, amonestarán a todo jugador que observe conducta incorrecta y, si reincide, lo descalificarán. En tal caso, comunicarán el nombre del infractor al organismo competente, en la forma y plazo estipulado en los reglamentos bajo cuya jurisdicción se celebra el partido.
- No permitirán que personas no autorizadas entren en la superficie de juego.
- Actuará como cronometrador en caso de que este oficial no se presente.
- 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, en aplicación de la Regla 3 punto 2. 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. De igual forma se procederá en el caso de los guardametas.
- En caso de lesiones sangrantes, el jugador deberá abandonar obligatoriamente la cancha de juego para ser atendido.
- Tomará medidas disciplinarias contra jugadores que cometan faltas merecedoras de amonestación, descalificación o expulsión.
- Descalificarán de la cancha de juego a todo jugador que en su opinión sea culpable de conducta violenta, juego brusco grave o si emplean actos injuriosos o groseros.
- Descalificarán igualmente, sin previa advertencia, a los jugadores, técnicos, entrenadores, o cualquier otra persona que intervenga en el partido, que mantengan actitudes atentatorias a la moral o antideportivas.
- Cuando marquen una falta, designarán la infracción, ordenando en caso de faltas acumulativas los respectivos registros en el acta por el juez de mesa.
- Indicarán la reanudación del juego después de señalar tiro libre con derecho a barrera solicitado, tiro libre sin barrera, penalti, tiro de 10 metros, falta sancionada con tarjeta, la 5ª (quinta) falta acumulativa, saque inicial, gol, tiempo muerto, interrupción temporal o hayan tenido que hacer alguna indicación al juez de mesa.

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

## REGLA 6 - EL JUEZ DE MESA – CRONOMETRADOR

### 1. Deberes

Se designará uno o dos jueces de mesa. Se ubicarán en el exterior de la superficie de juego, a 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 inscritos , las faltas acumulativas, los goles conseguidos legalmente, la participación de jugadores en el juego.
- b) Llevará un registro de las primeras faltas de cada equipo, señaladas por los árbitros en cada período, e indicará, mediante un silbato o una señal acústica diferente de la del árbitro, la quinta falta de un equipo, con el fin de que se proceda a la sanción de tiro libre sin barrera, o tiro de 10 metros, a partir de la siguiente, excepto si se aplica la ventaja, en cuyo caso, también se anotará la correspondiente falta acumulativa cuando termine la jugada, colocará la señal de 5ª falta acumulativa en el lado del banquillo del equipo infractor.
- 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 amonestado, descalificados ó expulsados.
- f) Proporcionará cualquier otra información importante para el juego.



- g) Medir el tiempo de juego por medio de un cronómetro. Controlará que el partido tenga la duración estipulada en la Regla 7 y para ello:

- Pondrá en marcha el cronómetro después del saque de salida, una vez el balón esté en juego.
  - Detendrá el cronómetro cuando lo determinen 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 las líneas de banda y fondo, obtención de gol, señalización de falta y por cualquier otra interrupción.
  - 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 de un bote neutral.
  - No pondrá el cronómetro en funcionamiento hasta el momento de una secuencia de lance, en los casos de penalti, tiro de 10 metros 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 postes o travesaño de la portería, o al guardameta y no se introduce en la meta.
  - Cronometrará el minuto de tiempo muerto.
  - Indicarán, mediante un silbato o una señal acústica diferente de la del árbitro, el final del primer tiempo, del partido, de las prórrogas y del minuto de tiempo muerto.
  - Llevará un registro de todos los tiempos muertos que solicite cada equipo e informará a los árbitros y a los equipos sobre el particular, indicará la autorización para un tiempo muerto cuando sea solicitado reglamentariamente por el entrenador, delegado de uno de los equipos, o capitán en ausencia de éstos.
- h) Revisar las fichas o documentos de todos los participantes en el juego para la supervisión de los árbitros.

# REGLA 7 – DURACIÓN DE UN PARTIDO

## 1. Períodos de juego

El árbitro más cercano a la mesa de cronometradores hará sonar su silbato al inicio y a la finalización del partido independientemente, del sonido de la bocina.

El partido se considerará finalizado en el momento que suene la bocina del pabellón, independientemente del silbato del árbitro.

El tiempo de duración de un partido es de 40 (cuarenta) minutos cronometrados, en dos 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, tiro de 10 metros o de un tiro libre sin barrera, una vez agotado el tiempo reglamentario y cumpliendo la secuencia de lance.



## 2. Tiempo Muerto

Los equipos tienen derecho a solicitar únicamente 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 avisará con una señal acústica y la señal establecida para el tiempo muerto, para que el árbitro lo conceda cuando el balón no esté en juego.
- Durante el tiempo muerto, se permitirá libertad de movimiento de los jugadores en la zona de sustituciones. Ningún miembro del banquillo, en los tiempos muertos, podrán estar en la zona libre de mesa. Igualmente, no se permitirá que un técnico 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.

## **REGLA 8 – EL INICIO Y LA REANUDACIÓN DEL JUEGO (SAQUE DE SALIDA)**

### **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, no siendo necesario realizar ningún tipo de señal.

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.

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

A una señal del árbitro correspondiente, el juego comenzará con un saque a balón parado, es decir, con un puntapié dado al balón colocado en el suelo, en el centro de la cancha de juego, 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 período, prórroga 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 puesto en juego.
- El balón estará inmóvil en el punto central.
- El árbitro dará la señal.
- El balón estará 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 equipo adversario un lanzamiento de banda en el lugar más próximo a la altura en que se cometió la falta.

#### **5. Interrupciones temporales**

El bote neutral 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 balón se considerará en juego, cuando toque 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.

# REGLA 9 – BALÓN EN JUEGO O FUERA DEL JUEGO

## 1. Balón fuera del juego

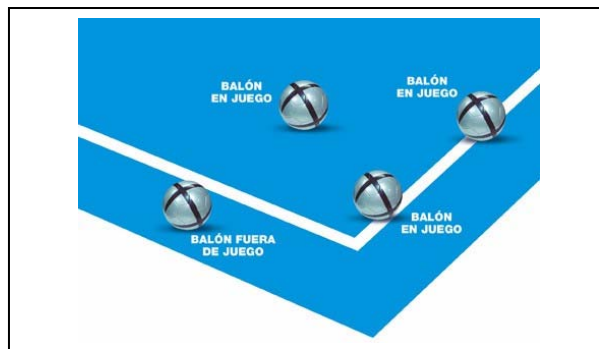
El balón estará fuera del juego si:

- Ha traspasado completamente una línea de banda o de meta, ya sea por el suelo o por aire.
- El juego ha sido detenido por el árbitro.
- Golpea el techo o cualquier otro obstáculo en los límites de la superficie de juego.
- Se reanuda el juego con un saque de banda que lo ejecutará el equipo adversario, desde el punto más cercano a la línea de banda al lugar donde tocó el techo o cualquier otro obstáculo en los límites de la superficie de juego.

## 2. Balón en juego

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 la superficie 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, o el balón rebase las líneas que delimitan el terreno de juego.
- A estos efectos, las líneas pertenecen a las zonas que delimitan. Como consecuencia, las líneas de banda y meta forman parte de la superficie de juego, así como las líneas del área de penalti.

## REGLA 10 - 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 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.



## REGLA 11 – SAQUE DE BANDA

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

### 1. Concesión de saque de banda

- Cuando el balón atraviese enteramente las líneas de banda, 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. 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 de banda.
- El lanzador tendrá que usar ambas manos y lanzar el balón desde detrás de su cabeza hacia la superficie de juego, 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 la superficie 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 jugador 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 efectuará un saque de meta por parte del equipo contrario.

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 situado dentro de su área, se efectuará un lanzamiento de esquina contra el equipo defensor desde el lugar más cercano a

donde entró el balón a gol, pero si el portero tocara el balón fuera de su área y este entrara a gol, será válido el tanto.

- 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 por parte del equipo contrario, 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.
- f) El portero, no podrá tocar o jugar el balón con la mano directamente de un saque de banda realizado por su equipo.

## REGLA 12 – 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, a excepción del punto 3 Sanciones, apartados c) y d), 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 quedarán apoyados en el suelo, del lado de fuera de la cancha y en el vértice del ángulo formado por las líneas laterales y de fondo, en el punto en el que se juntan.

El jugador que efectúa el saque de esquina no volverá a jugar el balón hasta que éste no haya sido tocado por otro jugador.

El balón estará en juego tan pronto haya entrado en la superficie de juego.

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, situado dentro de su área.

### 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 esté en disposición de realizar el saque. El árbitro marcará un saque de banda a favor del equipo contrario.
- c) Si al ejecutar un saque de esquina el balón entra a gol habiéndolo tocado sólo el portero contrario, estando dentro de su área, se efectuará un saque de esquina desde el lugar más cercano por donde el balón se introdujo dentro de la portería, pero si el portero tocase el balón fuera de su área y este entrara a gol, será válido el tanto
- d) Si el saque de esquina 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 en la ejecución de un saque de esquina el balón es enviado hacia su propia portería y el balón entra sin haberlo tocado nadie, se efectuará un saque de esquina, por parte



del equipo contrario, desde el lugar más cercano por donde el balón se introdujo dentro de la portería.

- f) Si en la ejecución de un saque de esquina el balón es enviado hacia su propia portería, y se introduce dentro, tras haberlo tocado su portero u otro jugador, el gol será válido.
- g) El portero, no podrá tocar o jugar el balón con la mano directamente de un saque de esquina realizado por su equipo.
- h) El saque de esquina se efectúa desde una posición que no corresponde al lugar donde el balón salió de la superficie de juego, será ejecutado un saque de meta por el equipo contrario.

## REGLA 13 – SAQUE DE META

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

### 1. Concesión de saque de meta

Se concederá un saque de meta, si el balón ha traspasado en su totalidad la línea de fondo, excluyendo la parte comprendida entre el travesaño y los postes de la portería, a excepción de lo reflejado en la Regla 12 apartado d) Sanciones, ya sea por el suelo o por aire, después de haber tocado a un jugador adversario en último lugar, y no se haya marcado un gol.



### 2. Procedimiento

- El balón será lanzado con la mano desde cualquier punto del área de penalti por el guardameta del equipo defensor.
- El balón estará en juego cuando haya sido lanzado directamente fuera del área penal; de esta manera, se considerará correcto el saque de meta
- Los adversarios deberán permanecer fuera del área de meta hasta que el balón esté en juego.
- El guardameta no podrá volver a tocar el balón a no ser que éste venga directamente de un jugador contrario o le sea devuelto por cualquier jugador de su equipo, después de haber tocado en un jugador contrario, o el balón atraviese la línea de medio campo.

### 3. Sanciones

- Si el balón traspasa la mitad de la cancha de juego sin haber sido jugado o tocado por un jugador y sin haber tocado el suelo, excepto en los casos de aplicación de la ventaja (regla 5 punto 1), el árbitro marcará un saque de banda en la línea del centro de la cancha a favor del equipo contrario desde la línea lateral más próxima por donde traspasó el balón.
- 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.

# REGLA 14 – FALTAS E INFRACCIONES

## 1. Faltas técnicas – Apartado 1

Se considerarán faltas técnicas, siempre que el balón esté en juego:

- 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 ejecuta obstrucción.
- f) Golpear, 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.
- k) Deslizarse para tratar de jugar el balón cuando éste está controlado o en posesión de un jugador adversario (entrada deslizante con los pies). Esta disposición se aplica al guardameta dentro de su propia área penal sólo cuando ponga en peligro la integridad física de un adversario. Fuera de su área se le aplicará la norma como a cualquier otro jugador.  
No se considerará falta el deslizamiento que tenga por objeto, interceptar o cortar la trayectoria del balón en un pase o tiro de un adversario o compañero, siempre que el balón no esté controlado por un jugador contrario.



### **Sanciones**

- 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 ventaja, en cuyo caso también se anotará la correspondiente falta acumulativa cuando el balón deje de estar en juego. Si se estimase peligrosidad o voluntariedad, llevará implícita la tarjeta amarilla o azul.
- Si fuera un jugador del equipo defensor quien cometiera una de estas once faltas dentro de su área de defensa de seis metros, será castigado con penalti, excepto lo reflejado en el apartado j) y k) con referencia al portero.

### **Faltas técnicas - Apartado 2:**

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

### **Sanciones**

- 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 ventaja, en cuyo caso, también se anotará la correspondiente falta acumulativa cuando el balón deje de estar en juego. Si se estimase peligrosidad o voluntariedad, llevará implícita la tarjeta amarilla o azul.

- Si la infracción se comete dentro del área, deberá ejecutarse la falta sobre la línea de 6 (seis) metros, del área de penalti, 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 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, una vez puesto en juego, el ejecutor de un saque de banda, de esquina, de tiro libre, saque inicial del segundo tiempo o después de gol, tiro de 10 metros, penalti o saque de meta, 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, tiro de 10 metros, 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, tiro de 10 metros o tiro sin barrera antes que sea rechazado por el portero o la portería, o que el balón se detenga antes de introducirse en el área, o que el lanzamiento no sea ejecutado hacia portería.
- g) Traspasar el balón la línea divisoria de media cancha, cuando el portero realiza cualquier tipo de tiro o lanzamiento desde dentro de su área.
- h) Se considerará falta personal si el portero:
  1. Tras despejar, soltar el balón, o ponerlo en juego con las manos, vuelve a recibirlo voluntariamente de un compañero sin que balón haya atravesado la línea de media campo o haya sido jugado o tocado por un adversario. (La cesión la podrá realizar cualquier compañero independientemente de quien recupere el balón).
  2. Tocar o controlar con las manos el balón que un compañero le ha pasado deliberadamente con el pie, o directamente de saque de banda o de esquina.
  3. Retener el portero el balón más de 4 segundos dentro de su propio campo, en campo contrario, estará considerado como un jugador más sin límite de tiempo en posesión del balón.
  4. El portero podrá jugar el balón con las manos excepto si le es cedido el mismo con el pie, o directamente de saque de banda o de esquina. Si en opinión del árbitro un jugador emplea un truco de forma deliberada y eleva el balón

intencionadamente con el pie con intención de cederlo a su portero con otra parte del cuerpo.

### **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 la superficie de juego antes de que salga el jugador sustituido, incorporarse o salir por un lugar indebido, excepto por lesión que imposibilite al jugador a realizarlo por la zona indicada.
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 antideportiva (en saque de banda o esquina lanzar el balón sobre el compañero o jugador contrario con intención de sacar provecho del mismo, colgarse del larguero con intención de sacar provecho del lance).
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 de la superficie 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 superficie 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 sí a permanecer de pie y con movilidad en la zona autorizada al efecto, siempre que no impidan la visión del cronometrador, ni el movimiento del árbitro.
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 a los jugadores o componentes de los banquillos, 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 según el procedimiento establecido en la regla 8 apartado 5.
- c) 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 de la superficie 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.

### **C. Componentes del banquillo**

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

#### **Sanciones**

1. Se castigará con falta acumulativa, lanzamiento de tiro de 10 metros 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.

## **REGLA 15 – FALTAS ACUMULATIVAS**

1. Serán consideradas como FALTAS ACUMULATIVAS, todas las faltas técnicas, y disciplinarias capituladas en la Regla XIV, así como el apartado “h”, de las faltas personales.

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

Las faltas acumulativas se anotarán y ejecutarán por el orden cronológico que se produzcan.

2. Las faltas técnicas se sancionarán con un tiro libre, mediante el cual podrá directamente marcarse un gol, excepto si se aplica la ventaja. Las faltas personales serán sancionadas con saque de banda.
3. Cada uno de los equipos podrá, en cada uno de los períodos 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 de la misma, 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, si 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. 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 balón deberá ser chutado más allá del área de meta, y si esta parte de la Regla no fuese cumplida, el tiro será repetido, advirtiéndolo 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 defiende el equipo infractor, una bandera o señal indicativa, debiendo notificar el árbitro al equipo infractor de esta circunstancia.
8. A partir de la señalización de la 6ª (sexta) falta acumulativa del equipo, todas las faltas que se sancionen 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 ventaja; se lanzarán desde el punto de diez metros, sin barrera.





9. Si la infracción se produce a una distancia inferior a 10 (diez) metros de la línea de fondo de la portería del infractor, excepto si se aplica la ventaja o es penalti, podrá optar cualquier jugador del equipo lanzador por ejecutarla desde el punto donde se cometió la misma sin barrera, excepto si es dentro del área, o desde el punto de 10 (diez) metros.

## 1. POSICIÓN DEL BALÓN Y DE LOS JUGADORES

### *EL BALÓN*

En el tiro de 10 metros, se colocará el balón en el punto de 10 metros.

En el tiro sin barrera, se colocará el balón allí donde se produjo la infracción, excepto si ésta se produce dentro del área, que entonces será penalti.

### *EL EJECUTOR*

Deberá ser debidamente identificado, tanto en el tiro de 10 metros, como en el tiro sin barrera.

### *EL GUARDAMETA DEFENSOR*

Deberá estar situado a una distancia no inferior a cinco metros del balón, tanto en el tiro de 10 metros, como en el tiro sin barrera.

### *LOS JUGADORES, EXCEPTO EL EJECUTOR DEL TIRO, ESTARÁN UBICADOS:*

- Tiro de 10 metros:

En la superficie de juego, a la altura de la línea de la zona de sustituciones más cercana a la línea de medio campo. No podrán obstaculizar al jugador ejecutor, debiendo permanecer fuera de la zona de carrera del mismo.

- Tiro sin barrera:

En la superficie de juego, fuera del área de penal, a 5 metros detrás del balón, en una línea imaginaria paralela a la línea de fondo. No podrá obstaculizar al jugador ejecutor, debiendo permanecer fuera de la zona de carrera del mismo.

## 2. PROCEDIMIENTO

El lanzamiento deberá consistir en un tiro hacia la portería del equipo infractor con intención de conseguir gol.

El ejecutante no podrá volver a jugar el balón hasta que este haya tocado a otro jugador.

El balón estará en juego en el momento en que es pateado y se pone en movimiento.

Ningún otro jugador podrá tocar el balón, antes que este hubiese sido tocado por el portero o rechazado por los postes o travesaño.

Cuando se ejecuta un tiro de 10 metros o tiro sin barrera durante el curso normal del partido, o durante una prolongación del primer o segundo período, se concederá 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.

### Sanciones

- a) Todo jugador, atacante o defensor, que penetre en la zona de la superficie de juego restringida para el tiro de diez metros 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, se le mostrará 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 ventaja y se mostrará tarjeta amarilla al jugador defensor interviniente y falta acumulativa al equipo.

Si no se logra gol, se repetirá el tiro, mostrando igualmente tarjeta amarilla al infractor 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 repitiéndose de nuevo el lanzamiento.

Si no se logra gol, no se repetirá el tiro, mostrando tarjeta amarilla al jugador infractor y falta acumulativa al equipo, y se concederá un saque de banda desde el lugar más próximo a donde se cometió la falta.

## REGLA 16 – PENALTI

Se concederá un tiro de penalti contra el equipo que cometa una de las faltas técnicas del Apartado 1 de la Regla 14, dentro de su propia área de 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 períodos 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 de penalti.

- Detrás del punto de penalti, a 5 metros del mismo en una línea imaginaria paralela a la línea de fondo.

## 2. Procedimiento

- El ejecutor del tiro de penalti, pateará el balón hacia delante.
- No volverá a jugar el balón hasta que éste haya tocado a otro jugador.
- El balón estará en juego en el momento en que es pateado y se pone en movimiento.
- Ningún otro jugador podrá tocar el balón antes de que éste hubiese sido tocado por el portero o rechazado por los postes o travesaño de la portería.
- Cuando se ejecuta un tiro de penalti 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.

## 3. Sanciones

a) Si un jugador del equipo defensor infringe esta Regla del Juego:

- Si se marca un gol, no se repetirá el tiro de penalti.
- Si no se marca un gol, se ejecutará nuevamente el tiro de penalti.
- Se le mostrará tarjeta amarilla y falta acumulativa de equipo.

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 de penalti.
- Si no se marca un gol, no se repetirá el tiro de penalti.
- Se le mostrará tarjeta amarilla y falta acumulativa de equipo.

## REGLA – SEÑALES DEL ÁRBITRO

