

REGLAS DE JUEGO FÚTBOL INDOOR



REAL FEDERACIÓN ANDALUZA DE FUTBOL

-INDICE-

REGLA 1 - TERRENO DE JUEGO

REGLA 2 - EL BALON.

REGLA 3 - EL NUMERO DE JUGADORES.

REGLA 4 - EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES.

REGLA 5 - EL ÁRBITRO.

REGLA 6 - DURACION DE UN PARTIDO.

REGLA 7 - INICIO Y REANUDACION DEL JUEGO.

REGLA 8 - EL BALÓN EN JUEGO O FUERA DE JUEGO.

REGLA 9 - GOL MARCADO.

REGLA 10 - FALTAS O INCORRECCIONES.

REGLA 11 - MUROS DE PUBLICIDAD.

REGLA 12 - TIRO LIBRE.

REGLA 13 - TIRO PENAL.

REGLA 14 - SAQUE DE BANDA.

REGLA 15 - SAQUE DE META.

REGLA 16 - SAQUE DE ESQUINA.

REGLA 17 -AREA TÉCNICA.

REGLA 1. TERRENO DE JUEGO

1.1 Superficie de juego.

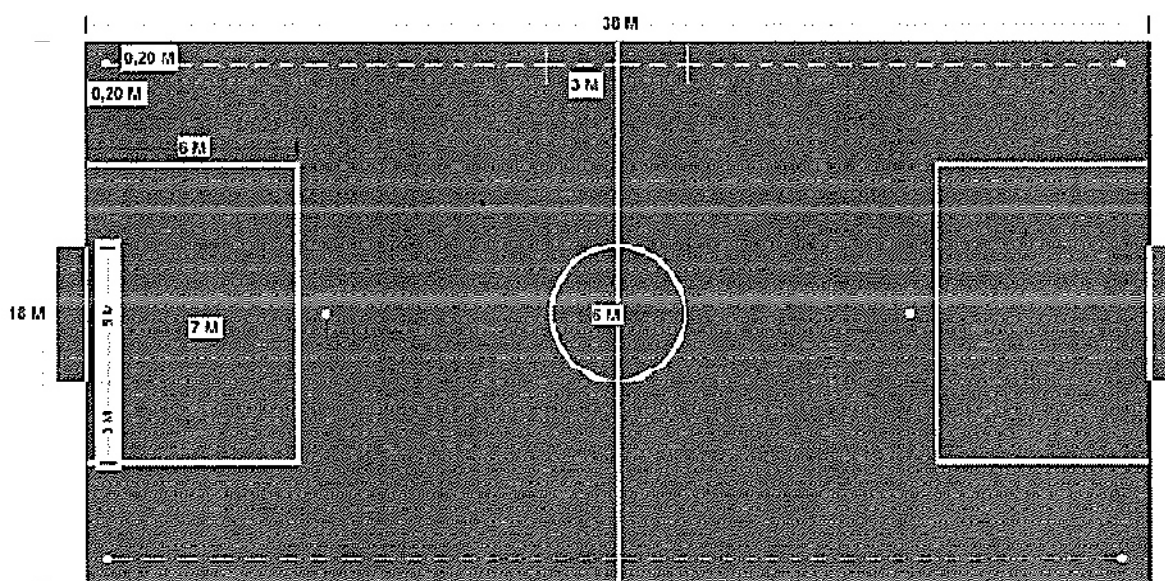
Los partidos pueden jugarse en superficies naturales o artificiales, de acuerdo con el reglamento de la competición.

1.2 Dimensiones.

El terreno de juego será rectangular de una longitud máxima de 42 metros y mínima de 38 metros, anchura máxima de 22 metros y mínima de 18 metros.

1.3 Marcado del terreno.

El color de la superficie artificial deberá ser verde.



El terreno de juego estará delimitado por líneas laterales discontinuas, situadas a 20 cm de los muros de publicidad, dichas líneas pertenecerán a líneas de banda, las 2 más cortas serán líneas de meta y están delimitadas por las vallas de publicidad, el terreno de juego estará dividido en 2 mitades por una línea media que unirá los puntos medios de las 2 líneas de banda, el centro del campo estará marcado por un punto en la mitad de la línea media, al rededor de el cual se trazara un circulo con un radio de 5 metros, se delimitara una línea de 3 metros en ambos lados del campo para que se procure realizar los cambios por la denominada zona técnica en la banda donde este situado los banquillos.

1.4 Línea de gol.

Es la línea que se traza de poste a poste de la portería.

1.5 Área de meta.

Se trazaran 2 líneas perpendiculares a la línea de gol a 3 metros de cada poste en dirección al vértice del córner adentrándose 6 metros en el terreno de juego y se unirán con una línea paralela a la línea de gol.

1.6 Punto de penalti.

En cada área de meta se marcará un punto de penalti a un metro de distancia del punto medio del área de meta quedando fuera del mismo a 7 metros de la línea de gol.

1.7 Área de esquina.

Se trazará un punto en los vértices entre las líneas de banda y las líneas de meta de un radio de 15 cm en una distancia de 20 cm del vértice.

1.8 Portería.

Se colocaran en el centro de cada línea de meta, consistirá en dos postes equidistantes de las esquinas unidos por un larguero o travesaño, los postes deberán ser de un material tal como madera, metal o símil homologado.

Tendrán la misma anchura y espesor, como máx. 10 cm, la distancia interior entre poste será de 5 m y la distancia del borde inferior del travesaño a suelo será de 2,35 m, se colgaran redes enganchadas en las metas y en el suelo detrás de la meta con la condición que estén sujetas convenientemente y que no estorben al guardameta, está permitido el uso de redes hechas de yute, cáñamo o nylon siendo más delgadas de cáñamo o yute.

Los postes y travesaños deberán ser de color blanco de forma cuadrada, redonda o elíptica.

REGLA 2. EL BALON

2.1 Características y medidas.

Será esférico, de cuero o material apropiado.

En su confección no se empleará ningún material que pueda constituir un peligro para los jugadores.

Tendrá una circunferencia no superior a 66 cm y no inferior a 62cm

Al inicio de partido tendrá un peso no superior a 390 gramos y no inferior a 340 gramos o a una presión equivalente a 0,6 – 0,8 atmósferas.

Su talla será la número (4) cuatro.

2.2 Reemplazo de balón defectuoso.

El balón no podrá ser cambiado sin la autorización del árbitro.

Si el balón explota o se daña durante un partido:

- El juego se reanudará con el balón nuevo a tierra desde el punto donde se dañó el primero.
- El balón se daña o explota no estando el partido en juego (saque de centro, córner, saque de meta) se efectuará el cambio de balón desde el punto dónde se dañó el primero.

2.3 Balones oficiales.

Además de las especificaciones anteriores, la aprobación de un balón para partidos de una competición oficial organizada por la RFAF estará sujeta a lo determinado mediante las circulares oficiales de la RFAF para la temporada correspondiente.

REGLA 3. NUMERO DE JUGADORES

3.1 Número de jugadores.

El partido lo disputarán dos equipos compuestos cada uno con un máximo de 5 jugadores cada uno, de los cuáles uno jugará como guardameta. Se inscribirán en el acta o relación de jugadores para un partido un máximo de 12 por equipo.

El partido no comenzará si uno de los equipos tiene menos de 4 jugadores. Si durante el transcurso del partido un equipo quedara con menos de tres jugadores, el árbitro dará por concluido el encuentro haciéndolo constar en el acta del partido, para que el Comité de Competición resuelva en su momento sobre la continuación o no del encuentro suspendido por haber quedado uno de los equipos con menos de 3 jugadores, según aquella circunstancia se deba a causas fortuitas o a la comisión de hechos antideportivos, pudiendo, en el segundo supuesto, declarar ganador al equipo inocente.

En todos los partidos, los nombres de los jugadores y dorsales han de ser entregados al árbitro antes del comienzo del encuentro y esos serán los utilizados no pudiendo disputar el partido jugadores que no estén en dicho acta.

3.2 Número de sustituciones.

Una vez comenzado el partido se podrán realizar cuantos cambios deseen, siempre que los hagan por la zona técnica en el centro del campo y de forma reglamentaria, los jugadores reemplazados pueden volver al juego cuantas veces se consideren conveniente.

3.3 Procedimiento de sustituciones.

En todos los partidos, los nombres de los sustitutos deberán entregarse al árbitro antes del comienzo del encuentro. Todo sustituto cuyo nombre no se haya entregado al árbitro en dicho momento no podrá participar en el partido.

Para reemplazar a un jugador por un sustituto se deberán observar las siguientes condiciones:

- Se deberá informar al árbitro antes de efectuar la sustitución propuesta.
- El sustituto no podrá entrar en el terreno de juego hasta que el jugador al que debe reemplazar haya abandonado el terreno de juego y tras recibir la señal del árbitro.
- El sustituto entrará en el terreno de juego únicamente por la zona técnica de sustituciones.
- Una sustitución terminará cuando el sustituto entre en la superficie de juego por la zona técnica de sustituciones.
- Desde ese momento, el sustituto se convierte en jugador, y el jugador al que sustituye se convierte en sustituto.
- Un jugador sustituido podrá volver a participar en el partido.

- Todos los sustituidos estarán sometidos a la autoridad y jurisdicción de los árbitros, sean llamados o no a participar en el partido.

3.4 Cambio de guardameta.

Cualquiera de los jugadores podrá cambiar su puesto con el guardameta siempre que:

- Se haya informado previamente al árbitro.
- El cambio se efectúe durante una interrupción del juego.
- El jugador que sustituya al guardameta deberá estar equipado conforme a la equipación del portero.

3.5 Infracciones y sanciones.

Si un sustituto o un jugador sustituido entra en el terreno de juego sin la autorización del árbitro:

- El árbitro interrumpirá el juego (aunque no inmediatamente si dicha persona no interfiere en el juego).
- El árbitro lo amonestará por conducta antideportiva y le ordenará salir del terreno de juego.
- Si el árbitro ha interrumpido el juego, este se reanudará con un tiro libre indirecto a favor del equipo adversario, desde el lugar donde se hallaba el balón en el momento de la interrupción (véase Regla 13 – Posición en tiros libres).

Si un sustituto designado entra en el terreno de juego en lugar de otro jugador designado al inicio del partido sin que se haya notificado el cambio al árbitro:

- El árbitro permitirá que el sustituto designado siga disputando el partido no se adoptarán sanciones disciplinarias contra el sustituto designado.
- No se reducirá el número de sustituciones permitidas para el equipo que cometa la infracción.
- El árbitro elevará informe del hecho a la autoridad competente.

Si un jugador cambia de puesto con el guardameta sin la autorización previa del árbitro:

- El árbitro permitirá que el juego continúe.
- El árbitro amonestará a los jugadores en cuestión en el siguiente momento en que el balón no esté en juego.

Para cualquier otra infracción de esta regla:

- Se amonestará a los jugadores en cuestión.
- El partido se reanudará con un tiro libre indirecto a favor del equipo adversario, desde el lugar donde se hallaba el balón en el momento de la interrupción (véase Regla 13 – Posición en tiros libres).

3.6 Jugadores y sustitutos expulsados.

Un jugador expulsado antes del saque de salida solo podrá ser reemplazado por uno de los sustitutos designados.

Un sustituto designado, expulsado antes del saque de salida o después del comienzo del partido, no podrá ser sustituido.

REGLA 4. 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 de un jugador se compone de las siguientes piezas:

- Un jersey o camiseta –si se usa ropa interior, las mangas de esta ropa deberán tener el color principal de las mangas del jersey o camiseta. Las camisetas en la parte trasera deberán incluir su dorsal y número acorde con el acta del encuentro.
- Pantalones cortos: si se usan mallas térmicas cortas o largas, estas deberán tener el color principal de los pantalones cortos.
- Medias –si se usa cinta adhesiva o un material similar en la parte exterior, deberá ser del mismo color que la parte de las medias sobre la que se usa.
- Canilleras/espilleras.
- Calzado: multitacos de goma o suela lisa de caramelo.

4.3 Canilleras/espilleras.

- Deberán estar cubiertas completamente por las medias.
- Deberán ser de caucho, plástico o de un material similar apropiado.
- Deberán ofrecer protección adecuada.

4.4 Colores.

- Los dos equipos vestirán colores que los diferencien entre sí y también del árbitro y los árbitros asistentes.
- Cada guardameta vestirá colores que lo diferencie de los demás jugadores, el árbitro y los árbitros asistentes, pudiendo utilizar gorra y pantalones largos acorde con la normativa.

4.5 Infracciones y Sanciones.

Para cualquier otra infracción de esta regla:

- No será necesario interrumpir el juego.
- El árbitro ordenará al jugador infractor que abandone el terreno de juego para que ponga en orden su equipamiento.
- El jugador saldrá del terreno de juego en la siguiente ocasión en que el balón no se halle en juego, a menos que para entonces el jugador ya haya puesto en orden su equipamiento.
- Todo jugador que haya tenido que salir del terreno para poner en orden su equipamiento no podrá retornar al campo sin la autorización del árbitro.
- El árbitro se cerciorará de que el equipamiento del jugador esté en orden antes de permitir que reingrese en el terreno de juego.
- El jugador solo podrá reingresar en el terreno de juego cuando el balón no se halle en juego

Un jugador que haya sido obligado a abandonar el terreno de juego por infracción de esta regla y retorna al campo sin la autorización del árbitro será amonestado.

4.6 Publicidad en la equipación.

El equipamiento básico obligatorio no deberá tener lemas, imágenes o mensajes políticos, religiosos o personales. La RFAF sancionará al equipo de un jugador cuyo equipamiento básico obligatorio tenga lemas, imágenes o mensajes políticos, religiosos o personales.

Los jugadores no deberán mostrar ropa interior con lemas, imágenes o mensajes políticos, religiosos o personales, y tampoco otra publicidad que no sea el logotipo del fabricante. La RFAF sancionará a los jugadores o equipos que muestren ropa interior con lemas, imágenes o mensajes políticos, religiosos o personales u otra publicidad que no sea el logotipo del fabricante.

REGLA 5. EL ÁRBITRO

5.1 La autoridad del árbitro.

Un partido será controlado por un árbitro, quien tendrá la autoridad total para hacer cumplir las Reglas del Juego en dicho encuentro.

5.2 Poderes y deberes.

El árbitro:

- Hará cumplir las Reglas de Juego.
- Controlará el partido en cooperación con el árbitro asistente, siempre que el caso lo requiera.
- Se asegurará de que los balones utilizados correspondan a las exigencias de la Regla 2
- Se asegurará de que el equipamiento de los jugadores cumpla las exigencias de la Regla 4.
- Verificará antes del comienzo del partido la correcta sujeción al suelo del muro, de ambas porterías y las redes y la no existencia en muro o porterías de irregularidades tales como salientes o fisuras que puedan poner en peligro la integridad del jugador
- Actuará como cronometrador y tomará nota de los incidentes en el partido.
- Interrumpirá, suspenderá o abandonará el partido cuando lo juzgue oportuno, en caso de que se contravengan las Reglas de Juego.
- Interrumpirá, suspenderá o abandonará el partido por cualquier tipo de interferencia externa
- Interrumpirá el juego si juzga que algún jugador ha sufrido una lesión grave y se asegurará de que sea transportado fuera del terreno de juego; un jugador lesionado solo podrá regresar al terreno de juego después de que se haya reanudado el partido
- Permitirá que el juego continúe hasta que el balón salga del juego si juzga que un jugador está levemente lesionado.
- Se asegurará de que todo jugador que sufra una hemorragia salga del terreno de juego; el jugador solo podrá reingresar tras la señal del árbitro, quien se cerciorará de que la hemorragia haya cesado.

- 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 sobreviene en ese momento.
- Castigará la infracción más grave cuando un jugador cometa más de una infracción al mismo tiempo.
- Tomará medidas disciplinarias contra jugadores que cometan infracciones merecedoras de amonestación o expulsión; no estará obligado a tomar medidas inmediatamente, pero deberá hacerlo en el siguiente momento en que el balón no esté en juego.
- Tomará medidas contra los funcionarios oficiales de los equipos que no se comporten de forma correcta y podrá, si lo juzga necesario, expulsarlos del terreno de juego y sus alrededores.
- Actuará conforme a las indicaciones de sus árbitros asistentes en relación con incidentes que no ha podido observar.
- No permitirá que personas no autorizadas entren en el terreno de juego.
- Reanudará el juego tras una interrupción.
- Remitirá a las autoridades competentes un informe del partido, con datos sobre todas las medidas disciplinarias tomadas contra jugadores o funcionarios oficiales de los equipos y sobre cualquier otro incidente que haya ocurrido antes, durante y después del partido.
- La indumentaria del árbitro deberá ser diferente a ambos equipos y dispondrá de un silbato para interrumpir el juego o dictaminar una acción.

El árbitro asistente:

- Ejercerá las funciones de auxiliar de mesa.
- Hará cumplir las Reglas de Juego.
- Tomará notas de las incidencias que ocurran antes, durante y tras el partido.
- Controlará y autorizará las sustituciones.
- Notificará al árbitro cuantas incidencias ocurran tanto en banquillos como en el terreno de juego.
- La indumentaria será la misma que el árbitro principal.

5.3 Decisiones del árbitro.

Las decisiones del árbitro sobre hechos relacionados con el juego, incluidos el hecho de si un gol fue marcado o no y el resultado del partido, son definitivas.

El árbitro podrá modificar su decisión únicamente si se da cuenta de que es incorrecta o, si lo juzga necesario, conforme a una indicación por parte de un árbitro asistente o del cuarto árbitro, siempre que no haya reanudado el juego o finalizado el partido.

REGLA 6. DURACION DE UN PARTIDO

6.1 Periodos de juego.

Los partidos se jugarán a reloj corrido y la duración será:

- En sénior 50 minutos en dos tiempo de 25.
- En juvenil 50 minutos en dos tiempo de 25.
- En cadete 50 minutos en dos tiempo de 25.
- En infantil 50 minutos en dos tiempo de 25.
- En alevines 40 minutos en dos tiempo de 20.
- En benjamines 40 minutos en dos tiempo de 20.

- En prebenjamines 40 minutos en dos tiempo de 20.
- En femenino 50 minutos en dos tiempo de 25.

6.2 Intervalo del medio tiempo.

Los jugadores tienen derecho a un descanso en el medio tiempo.

El descanso del medio tiempo no deberá durar más de cinco minutos.

El reglamento de la competición deberá estipular claramente la duración del descanso del medio tiempo.

La duración del descanso del medio tiempo podrá alterarse únicamente con el consentimiento del árbitro.

6.3 Recuperación de tiempo perdido.

Cada periodo deberá prolongarse para recuperar todo tiempo perdido por:

- Sustituciones.
- Evaluación de la lesión de jugadores.
- Transporte de los jugadores lesionados fuera del terreno de juego para ser atendidos.
- Pérdida de tiempo.
- Cualquier otro motivo.

La recuperación del tiempo perdido quedará a criterio del árbitro.

6.4 Tiro penal.

En caso de que se deba ejecutar o repetir un tiro penal, se prolongará el periodo en cuestión hasta que se haya ejecutado el tiro penal.

6.5 Partido suspendido.

Se volverá a jugar un partido suspendido, a menos que el reglamento de la competición estipule otro procedimiento.

REGLA 7. INICIO Y REANUDACION DEL JUEGO

7.1 Definición de 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 suplementario, dado el caso.

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

7.2 Procedimiento.

Antes del saque de salida al inicio del partido o la prórroga:

- Se lanzará una moneda al aire y el equipo favorecido 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 favorecido tras lanzar la moneda al aire ejecutará el saque de salida para iniciar el segundo tiempo.
- En el segundo tiempo del partido, los equipos cambiarán de mitad de campo y atacarán en la dirección opuesta.

Saque de salida:

- Después de que un equipo marque un gol, el equipo contrario procederá al saque de salida
- Todos los jugadores deberán encontrarse en su propia mitad del campo.
- Los adversarios del equipo que efectuará el saque de salida deberán encontrarse como mínimo a 5 m del balón hasta que sea jugado.
- El balón se hallará 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 adelante.
- El ejecutor del saque no deberá jugar el balón por segunda vez hasta que este que haya tocado a otro jugador

7.3 Infracciones y sanciones.

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

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

Para cualquier otra infracción del procedimiento de saque de salida:

- Se repetirá el saque de salida.

7.4 Definición de balón a tierra.

Dejar caer un balón a tierra es un método para reiniciar el juego en el caso de que, con el balón en juego, el árbitro deba interrumpir el partido por cualquier motivo no indicado en las Reglas de Juego.

7.5 Procedimiento.

El árbitro dejará caer el balón en el lugar donde se hallaba cuando el juego fue interrumpido, a menos que se interrumpa en el área de meta, en cuyo caso el árbitro dejará caer el balón en la línea del área de meta paralela a la línea de meta, en el punto más cercano al sitio donde el balón se encontraba cuando el juego fue interrumpido.

El juego se considerará reanudado cuando el balón toque el suelo

7.6 Infracciones y sanciones.

Se volverá a dejar caer el balón:

- Si es jugado por un jugador antes de tocar el suelo.
- Si el balón sale del terreno de juego después de tocar el suelo, sin haber sido jugado por un jugador

Si el balón entra en la meta:

- Si se patea un balón que se ha dejado caer a tierra y entra directamente en la meta contraria, se concederá saque de meta.
- Si se patea un balón que se ha dejado caer a tierra y entra directamente en la propia meta, se concederá saque de esquina al equipo contrario.

REGLA 8. EL BALÓN EN JUEGO O FUERA DE JUEGO.

8.1 Balón fuera del juego.

El balón estará fuera del juego cuando:

- Haya cruzado completamente una línea de banda o de meta, ya sea por tierra o por aire
- El juego haya sido interrumpido por los árbitros.
- Golpee el techo.

8.2 Balón en juego.

El balón estará en juego en cualquier otro momento, incluso cuando:

- Rebote en los postes o travesaño y permanezca en el interior de la superficie de juego.
- Rebote en los árbitros ubicados en el interior de la superficie de juego.

8.3 Superficie techada.

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

Si el balón golpea el techo estando en juego, el partido se reanudará con un saque de banda que ejecutarán los adversarios del último equipo que tocó el balón. El saque de banda se efectuará en el lugar más próximo a donde el balón tocó el techo.

REGLA 9. GOL MARCADO

9.1 Gol marcado.

Se habrá marcado un gol cuando el balón haya atravesado completamente la línea de meta entre los postes y por debajo del travesaño, siempre que el equipo anotador no haya cometido previamente una infracción a las Reglas de Juego.

Un gol no será válido si el guardameta del equipo atacante lanza o golpea el balón intencionadamente con la mano o el brazo, desde su propia área de meta, y es el último jugador que toca o juega el balón. El partido se reanudará con un saque de meta a favor del equipo adversario.

Si los árbitros, tras anotarse un gol y antes de que se efectúe el saque de salida, se dan cuenta de que el equipo que ha conseguido el gol juega con un jugador de más o ha realizado una sustitución de forma incorrecta, no validarán el gol y reanudarán el juego con un tiro libre indirecto, que ejecutará el equipo adversario del infractor desde cualquier lugar del área penal. Si el saque de salida ya se ha efectuado, sancionarán al jugador infractor conforme a la Regla 3, pero el gol será

válido. Los árbitros elevarán informe del hecho a la autoridad correspondiente. Si el gol lo ha conseguido el equipo adversario, lo darán por válido.

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 ningún gol, el partido terminará en empate.

REGLA 10. FALTAS O INCORRECCIONES

Las faltas e incorrecciones se sancionarán de la siguiente manera:

10.1 Tiro libre directo.

Se concederá un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes infracciones de una manera que el árbitro considere imprudente, temeraria o con el uso de fuerza excesiva:

- Dar o intentar dar una patada a un adversario.
- Poner o intentar poner una zancadilla a un adversario.
- Saltar sobre un adversario.
- Cargar sobre un adversario.
- Golpear o intentar golpear a un adversario.
- Empujar a un adversario.
- Realizar una entrada contra un adversario.

Se concederá asimismo un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes tres infracciones:

- Sujetar a un adversario.
- Escupir a un adversario.
- Tocar el balón deliberadamente con las manos (se exceptúa al guardameta dentro de su propia área de meta).

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

10.2 Tiro penal.

Se concederá un tiro penal si un jugador comete una de las diez infracciones antes mencionadas dentro de su propia área de meta, independientemente de la posición del balón, siempre que este último esté en juego.

10.3 Libre directo desde la línea del área de meta.

Se concederá un tiro libre directo desde la línea del área de meta al equipo adversario si un guardameta comete una de las siguientes cuatro infracciones dentro de su propia área penal:

- Tarda más de seis segundos en poner el balón en juego después de haberlo controlado con sus manos.
- Vuelve a tocar el balón con las manos después de haberlo puesto en juego y sin que cualquier otro jugador lo haya tocado.
- Toca el balón con las manos después de que un jugador de su equipo se lo haya cedido con el pie.

- Toca el balón con las manos después de haberlo recibido directamente de un saque de banda lanzado por un compañero.

Todas estas infracciones se sancionarán con un tiro de libre directo desde el punto más cercano de donde se haya producido tal acción.

Si un jugador obstaculiza el saque del guardameta se sancionará con libre directo desde punto donde se haga la obstrucción.

10.4 Sanciones disciplinarias.

La tarjeta amarilla se utiliza para comunicar al jugador, al sustituto o al jugador sustituido que ha sido amonestado.

La tarjeta roja se utiliza para comunicar al jugador, al sustituto o al jugador sustituido que ha sido expulsado.

Solo se podrán mostrar tarjetas amarillas o rojas a los jugadores, a los sustitutos o a los jugadores sustituidos. La tarjeta correspondiente se mostrará de forma pública únicamente en la superficie de juego y si el partido ya ha comenzado. En los demás casos, los árbitros informarán de forma verbal a los jugadores y a los oficiales de los equipos de la sanción disciplinaria tomada.

El árbitro posee la autoridad para tomar medidas disciplinarias desde el momento en que llega a las instalaciones de la superficie de juego antes del comienzo del partido y hasta que las abandona.

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, un árbitro asistente o contra cualquier otra persona, será castigado conforme a la naturaleza de la infracción cometida.

10.5 Infracciones sancionables con una amonestación.

Un jugador será amonestado y se le mostrará la tarjeta amarilla si comete una de las siguientes siete infracciones:

- Ser culpable de conducta antideportiva.
- Desaprobar con palabras o acciones.
- Infringir persistentemente las Reglas de Juego.
- Retardar la reanudación del juego.
- No respetar la distancia reglamentaria en un saque de esquina, tiro libre o saque de banda (jugadores defensores)
- Entrar o volver a entrar en el terreno de juego sin el permiso del árbitro.
- Abandonar deliberadamente el terreno de juego sin el permiso del árbitro.

Un sustituto o un jugador sustituido será amonestado si comete una de las siguientes cuatro infracciones:

- Ser culpable de conducta antideportiva.
- Desaprobar con palabras o acciones.
- Retardar la reanudación del juego.
- Entrar en la superficie de juego contraviniendo el procedimiento de sustitución.

10.5 Incorrecciones sancionables con una expulsión.

Un jugador, un sustituto o un jugador sustituido será expulsado si comete una de las siguientes siete 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 vale 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 un tiro libre o penal.
- Emplear lenguaje ofensivo, grosero u obsceno y/o gestos de la misma naturaleza.
- Recibir una segunda amonestación en el mismo partido.

Un sustituto será expulsado si comete la siguiente infracción:

- Malograr o impedir un gol o una oportunidad manifiesta de gol

Un jugador o un sustituto expulsado deberá abandonar los alrededores de la superficie de juego y el área técnica, no podrán participar en el juego como jugadores, pero en el caso de ser un jugador el expulsado podrá ser sustituido.

REGLA 11. MUROS DE PUBLICIDAD

Los muros de publicidad:

- Deberán tener una medida de altura mínima de 1,20 metros y máxima de 1,50 metros.
- Dos de los muros deberán ser móviles para facilitar el acceso o evacuación en caso necesario. Estos muros estarán delimitados en la zona técnica.
- No habrá ningún espacio libre entre muros para garantizar la rapidez del juego.
- Si alguno de estos muros quedara defectuoso antes o durante el partido el árbitro podrá suspender el mismo.
- Los bordes o filos del muro deberán ser redondeados y recubiertos de una protección de goma o silicona.
- No podrán exponerse en el muro publicidad que lleve a la confusión al árbitro.
- El material del muro será de madera o metal para garantizar la seguridad de los jugadores.
- Se podrán utilizar como ayuda para pases, autopases, lanzamientos a meta, el juego continúa sin interrupción.
- Si el balón supera el muro de publicidad por la línea de banda se realizará un saque de banda.
- Si el balón traspasa la línea de meta se realizará un saque de esquina o de meta en función del último jugador que haya tocado el balón.
- Los jugadores no podrán apoyarse en el muro.

REGLA 12. TIRO LIBRE

12.1 Tipos de tiros libres.

Todos los tiros libres son siempre directos.

12.2 Tiro libre directo.

El balón entra en la meta:

- Si un tiro libre directo entra directamente en la meta contraria, se concederá un gol
- Si un tiro libre directo entra directamente en la propia meta, se concederá un saque de esquina al equipo contrario

12.3 Procedimiento.

El balón deberá estar inmóvil cuando se lanza el tiro y el ejecutor no podrá volver a jugar el balón antes de que este haya tocado a otro jugador.

12.4 Posición en tiros libres.

Tiro libre dentro del área de meta a favor del equipo defensor:

- Todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a 5 m del balón.
- Todos los adversarios deberán permanecer fuera del área penal hasta que el balón esté en juego.
- El balón estará en juego apenas haya sido pateado directamente fuera del área penal.

Tiro libre fuera del área de meta:

- Todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a 5 m del balón hasta que esté en juego.
- El balón estará en juego en el momento en que es pateado y entra en movimiento.
- El tiro libre se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción o desde el lugar donde se hallaba el balón cuando se cometió la infracción, según el tipo de infracción.

12.5 Infracciones y sanciones.

Si al ejecutar un tiro libre un adversario se encuentra más cerca del balón que la distancia reglamentaria:

- Se repetirá el tiro.

Si el equipo defensor ejecuta un tiro libre desde su propia área de meta sin que el balón salga del área de meta:

- Se repetirá el tiro.

Si el atacante ejecuta un tiro libre antes que el árbitro pite:

- Se repetirá el tiro.

12.6 Tiro libre lanzado por cualquier jugador excepto el guardameta.

Si el balón está en juego y el ejecutor del tiro toca el balón por segunda vez o lo toca intencionadamente con las manos antes de que este haya tocado a otro jugador:

- Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción.
- Se concederá un tiro penal si la infracción se cometió dentro del área de meta del ejecutor.

12.7 Tiro libre lanzado por el guardameta

Si el balón está en juego y el guardameta lo toca por segunda vez (excepto con sus manos) antes de que el esférico haya tocado a otro jugador:

- Se concederá un tiro libre directo desde la línea del área de meta al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar más cercano a donde se cometió la infracción.

Si el balón está en juego y el guardameta lo toca intencionadamente con la mano antes de que el esférico haya tocado a otro jugador:

- Si la infracción ocurrió fuera del área de meta del guardameta, se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.
- Si la infracción ocurrió dentro del área penal del guardameta, se concederá un tiro libre directo desde la línea del área de meta al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar más cercano a donde se cometió la infracción.

REGLA 13. EL TIRO DE PENAL

Se concederá un tiro penal contra el equipo que cometa una de las infracciones detalladas en las Reglas del Juego que entrañan un tiro libre directo, dentro de su propia área de meta y mientras el balón esté 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 periodos del tiempo suplementario.

13.1 Posición del balón y de los jugadores.

El balón:

- Deberá colocarse en el punto penal.

El ejecutor del tiro penal:

- Deberá ser debidamente identificado.

El guardameta defensor:

- Deberá permanecer sobre su propia línea de gol, 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, deberán estar:

- En el terreno de juego.
- Fuera del área de meta.
- Detrás del punto penal.
- A un mínimo de 5 m del punto penal

Procedimiento

- Después de que cada jugador haya ocupado su posición conforme a esta regla, el árbitro dará la señal para que se ejecute el tiro penal.
- El ejecutor del tiro penal pateará el balón hacia delante.
- El ejecutor del saque no deberá jugar el balón por segunda vez hasta que este haya tocado a otro jugador

- El balón estará en juego en el momento en que sea pateado y se mueva hacia adelante.

Cuando se ejecuta un tiro penal durante el curso normal de un partido o cuando el periodo de juego se ha prolongado en el primer tiempo o al final del tiempo reglamentario para ejecutar o volver a ejecutar un tiro penal, se concederá un gol si, antes de pasar entre los postes y bajo el travesaño:

- El balón toca uno o ambos postes y/o el travesaño y/o al guardameta.

El árbitro decidirá cuándo se ha completado un tiro penal.

13.2 Infracciones y sanciones.

Si el árbitro da la señal de ejecutar el tiro penal y, antes de que el balón esté en juego, ocurre una de las siguientes situaciones:

El ejecutor del tiro penal infringe las Reglas de Juego:

- El árbitro permitirá que se ejecute el tiro.
- Si el balón entra en la meta, se repetirá el tiro.
- Si el balón no entra en la meta, el árbitro interrumpirá el juego y reanudará el partido con un tiro libre directo a favor del equipo defensor, a ejecutarse desde la línea del área de meta en el lugar más cercano a donde se haya efectuado la infracción.

El guardameta infringe las Reglas de Juego:

- El árbitro permitirá que se ejecute el tiro.
- Si el balón entra en la meta, se concederá un gol.
- Si el balón no entra en la meta, se repetirá el tiro.

Un compañero del ejecutor del tiro infringe las Reglas de Juego:

- El árbitro permitirá que se ejecute el tiro.
- Si el balón entra en la meta, se repetirá el tiro.
- Si el balón no entra en la meta, el árbitro interrumpirá el juego y reanudará el partido con un tiro libre directo a favor del equipo defensor, a ejecutarse desde la línea del área de meta en el lugar más cercano a donde se haya efectuado la infracción.

Un compañero del guardameta infringe las Reglas de Juego:

- El árbitro permitirá que se ejecute el tiro.
- Si el balón entra en la meta, se concederá un gol.
- Si el balón no entra en la meta, se repetirá el tiro.

Un jugador del equipo defensor y otro del equipo atacante infringen las Reglas de Juego:

- Se repetirá el tiro.

Si, después de que se haya lanzado un tiro penal, ocurre una de las siguientes situaciones:

El ejecutor del tiro toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos) antes de que el esférico haya tocado a otro jugador:

- Se concederá un tiro libre directo al equipo adversario, que se ejecutará desde la línea del área de meta en el lugar más cercano a donde se haya efectuado la infracción.

El ejecutor toca intencionadamente el balón con las manos antes de que el esférico haya tocado a otro jugador:

- Se concederá un tiro libre directo al equipo adversario, que se ejecutará desde la línea del área de meta en el lugar más cercano a donde se haya efectuado la infracción.

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

- Se repetirá el tiro.

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

- El árbitro interrumpirá el juego.
- El juego se reanudará con un balón a tierra en el sitio donde el balón tocó el objeto.

REGLA 14. EL SAQUE DE BANDA

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

El saque de banda se concede a los adversarios del último jugador que tocó el balón antes de atravesar la línea de banda por encima del muro.

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

14.1 Procedimiento.

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

- Estar de frente al terreno de juego.
- Tener ambos pies sobre la línea discontinua de banda a 20 cm del muro.
- Servirse de una sola mano.
- Lanzar el balón desde atrás y por debajo de la cintura.
- Lanzar el balón desde el sitio donde salió del terreno de juego.
- Todos los adversarios deberán permanecer a una distancia que no sea inferior a 1 metros del lugar en que se ejecuta el saque de banda.
- El balón estará en juego tan pronto haya entrado en el terreno de juego.
- El ejecutor del saque no deberá volver a jugar el balón hasta que este haya tocado a otro jugador.
- Si el balón se introduce en su propia portería no tocando el balón ningún jugador se pitará saque de esquina a favor del equipo contrario.

14.2 Infracciones y sanciones.

Saque de banda ejecutado por cualquier jugador, excepto el guardameta:

Si el balón está en juego y el ejecutor del saque toca el balón por segunda vez (excepto con las manos) antes de que este haya tocado a otro jugador:

- Se concederá un tiro libre directo al equipo adversario, que se ejecutará desde la línea del área de meta en el lugar más cercano a donde se haya efectuado la infracción.

Si el balón está en juego y el ejecutor del saque toca intencionadamente el balón con las manos antes de que este haya tocado a otro jugador:

- Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción
- Se concederá un tiro penal si la infracción se cometió dentro del área de meta del ejecutor del saque.

Saque de banda ejecutado por el guardameta:

Si el balón está en juego y el guardameta toca el balón por segunda vez (excepto con sus manos) antes de que este haya tocado a otro jugador:

- Se concederá un tiro libre directo al equipo adversario, que se ejecutará desde la línea del área de meta en el lugar más cercano a donde se haya efectuado la infracción.

Si el balón está en juego y el guardameta toca intencionadamente el balón con la mano antes de que este haya tocado a otro jugador:

- Si la infracción ocurrió fuera del área de meta del guardameta, se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.
- Si la infracción ocurrió dentro del área penal del guardameta, se concederá un tiro libre directo desde la línea del área de meta al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar más cercano a donde se cometió la infracción.

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

- Será amonestado por conducta antideportiva.

Para cualquier otra infracción de la Regla:

- El saque será ejecutado por un jugador del equipo contrario.

REGLA 15. EL SAQUE DE META

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

El saque de meta se concede a los adversarios del último jugador atacante que tocó el balón antes de atravesar la línea de meta por encima del muro.

Se podrá anotar un gol directamente de un saque de meta, pero solamente contra el equipo adversario.

15.1 Procedimiento.

En el momento de lanzar el balón:

- Un jugador del equipo defensor pateará el balón desde cualquier punto del área de meta.
- Los adversarios deberán permanecer fuera del área penal hasta que el balón esté en juego.
- El ejecutor del saque no deberá jugar el balón por segunda vez hasta que este haya tocado a otro jugador.
- El balón estará en juego apenas haya sido pateado directamente fuera del área meta.

15.2 Infracciones y sanciones.

Si el balón no es pateado directamente fuera del área penal en un saque de meta:

- Se repetirá el saque.

Saque de meta ejecutado por cualquier jugador, excepto el guardameta:

Si el balón está en juego y el ejecutor del saque toca el balón por segunda vez (excepto con las manos) antes de que este haya tocado a otro jugador:

- Se concederá un tiro libre directo al equipo adversario, que se ejecutará desde la línea del área de meta en el lugar más cercano a donde se haya efectuado la infracción.

Si el balón está en juego y el ejecutor del saque toca intencionadamente el balón con las manos antes de que el balón haya tocado a otro jugador:

- Se concederá un tiro libre directo al equipo adversario, que se ejecutará desde la línea del área de meta en el lugar más cercano a donde se haya efectuado la infracción.
- Se concederá un tiro penal si la infracción se cometió dentro del área de meta del ejecutor del saque.

Saque de meta ejecutado por el guardameta:

Si el balón está en juego y el guardameta toca el balón por segunda vez (excepto con sus manos) antes de que éste haya tocado a otro jugador:

- Se concederá un tiro libre directo al equipo adversario, que se ejecutará desde la línea del área de meta en el lugar más cercano a donde se haya efectuado la infracción.

Si el balón está en juego y el guardameta toca intencionadamente el balón con la mano antes de que éste haya tocado a otro jugador:

- Si la infracción ocurrió fuera del área de meta del guardameta, se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.
- Si la infracción ocurrió dentro del área de meta del guardameta, se concederá un tiro libre directo al equipo adversario, que se ejecutará desde la línea del área de meta en el lugar más cercano a donde se haya efectuado la infracción.

Para cualquier otra infracción de esta regla:

- Se repetirá el saque.

REGLA 16. SAQUE DE ESQUINA

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

El saque de esquina se concede a los adversarios del último jugador defensor que tocó el balón antes de atravesar la línea de meta por encima del muro.

Se podrá anotar un gol directamente de un saque de esquina, pero solamente contra el equipo adversario.

16.1 Procedimiento.

En el momento de lanzar el balón:

- Un jugador del equipo atacante lanzará el balón desde el vértice entre los muros de publicidad de la línea de banda y de fondo más cercano a donde se haya superado el muro.
- El ejecutor deberá servirse de ambas manos y lanzar el balón desde atrás y por encima de la cabeza.
- Los adversarios deberán permanecer a un mínimo de 1 metros del área de esquina hasta que el balón esté en juego.
- El ejecutor del saque no deberá jugar el balón por segunda vez hasta que este haya tocado a otro jugador.
- El balón estará en juego tan pronto haya entrado en el terreno de juego.

16.2 Infracciones y sanciones.

Saque de esquina ejecutado por cualquier jugador, excepto el guardameta:

Si el balón está en juego y el ejecutor del saque toca el balón por segunda vez (excepto con las manos) antes de que este haya tocado a otro jugador:

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

Si el balón está en juego y el ejecutor del saque toca intencionadamente el balón con las manos antes de que el balón haya tocado a otro jugador:

- Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción
- Se concederá un tiro penal si la infracción se cometió dentro del área de meta del ejecutor del saque.

Saque de esquina lanzado por el guardameta

Si el balón está en juego y el guardameta toca el balón por segunda vez (excepto con sus manos) antes de que este haya tocado a otro jugador:

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

Si el balón está en juego y el guardameta toca intencionadamente el balón con la mano antes de que este haya tocado a otro jugador:

- Si la infracción ocurrió fuera del área de meta del guardameta, se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.
- Si la infracción ocurrió dentro del área de meta del guardameta, se concederá un tiro libre directo al equipo adversario, que se ejecutará desde la línea del área de meta en el lugar más cercano a donde se haya efectuado la infracción.

Para cualquier otra infracción de esta regla:

- Se repetirá el saque.

REGLA 17. AREA TECNICA

Esta zona será donde se encuentren los jugadores suplentes y técnicos.

Dicha zona estará detrás de los muros móviles situado entre la línea media y cinco metros a cada lado de dicha línea.

17.1 Infracciones y sanciones.

Los jugadores suplentes no podrán participar en el juego sin haber sido sustituido por un jugador de campo en el caso que lo hiciera sería amonestado con tarjeta amarilla.

Los técnicos no podrán introducirse en el terreno de juego sin la aprobación del árbitro.

El comportamiento de todos los integrantes del área técnica deberá ser deportivo y conforme al reglamento.