



CONSEJO NACIONAL DEL DEPORTE DE LA EDUCACIÓN, A.C.

Reglamento de Juego

Fútbol con bardas 2020

REGLA 1	TERRENO DE JUEGO
REGLA 2	EL BALÓN
REGLA 3	JUGADORES Y SUSTITUTOS
REGLA 4	EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES
REGLA 5	ÁRBITROS
REGLA 6	ÁRBITRO ASISTENTE Y OTROS OFICIALES
REGLA 7	DURACIÓN DEL PARTIDO
REGLA 8	EL INICIO Y REANUDACIÓN DEL JUEGO
REGLA 9	BALÓN EN JUEGO Y FUERA DE JUEGO
REGLA 10	GOL MARCADO
REGLA 11	PASE DE TRES LÍNEAS
REGLA 12	FALTAS E INCORRECCIONES
REGLA 13	TIRO PENAL
REGLA 14	SHOOT OUT
REGLA 15	CASTIGO DEFENSIVO

Regla 1 - El terreno de juego

Dimensiones

La cancha de juego oficial es de 50 a 65 metros (m) de largo por 20 a 30 m de ancho.

La barda perimetral

- La cancha de juego está rodeada por una barda perimetral la cual es considerada parte del terreno de juego.
- Esta deberá ser de madera, fibra de vidrio, acrílico o combinación de estas.
- La altura de los costados es de 1.22 m y la cabecera denominada frontis de 2.44 m.
- La parte recta del frontis será de 3.66 m.
- El área de bancas y árbitros deberá estar cerrada bajo el mismo concepto a 1.20 m de altura.

Superficie de juego

Será de pasto sintético y colocado sobre el piso del área de juego.

Marcación del terreno de juego:

- El terreno de juego se marcará con líneas visibles en color contrastante con el pasto.
- Dichas líneas pertenecerán a las zonas que demarcan.
- Estas serán de 10 centímetros (cm) de anchura máxima.

Línea Media

Una línea media dividirá el terreno de juego en dos mitades iguales.

Punto Central

Un punto central de 23 cm de diámetro marcará el centro del terreno de juego.

Círculo Central

Tomando como eje al punto central se trazará un círculo de 5 m de radio.

Línea de Gol

Es aquella línea que se encuentra entre los postes y el travesaño de la portería y paralela a la línea media del terreno de juego.

Línea de Restricción

Se trazará una línea de 30 cm de largo a 14 m de distancia de la línea de gol.

Líneas Paralelas

Una línea contrastante con un punto de 23 cm de diámetro en el centro de esta, entre la línea de gol y la línea media que se extiende sobre la pared perimetral dividiendo cada mitad del terreno de juego a una distancia de 15.25 m de la línea de gol.

Línea de protección y reanudación

La línea de protección es intermitente y está a 90 cm de la pared perimetral extendiéndose a lo largo del terreno de juego de un punto de esquina a otro. Las líneas intermitentes tienen una longitud de 90 cm y están separadas por espacios de 90 cm.

Punto de esquina

Un punto de esquina de 23 cm de diámetro, estará a 90 cm de la pared perimetral y a 9.20 m del centro de la línea de gol.

Área penal

Se trazarán dos líneas perpendiculares a 5.00 m del centro de la línea de gol, podrá ser de forma horizontal o vertical adecuándonos a como este trazada en el terreno de juego. Dichas líneas se adentrarán 8 m del terreno de juego y se unirán por medio de un semicírculo el cual estará a 5 m del punto penal.

El punto penal se marcará a una distancia de 7.80 m del centro de la línea de gol.

Las porterías

Cada portería está formada en el centro por dos postes verticales, con una separación entre sí de 4 m (medida interior), y unidos en sus extremos superiores por un travesaño horizontal a 2.07 m de alto (medida desde la parte inferior del travesaño al suelo). La parte frontal de los postes como también al travesaño tendrán 10 cm de ancho. La red estará enganchada en los postes, el travesaño, y el suelo detrás de la meta. La profundidad de las redes será de 1.50 m. Se colocará una línea de gol entre los postes y el travesaño en cada portería.

Área arbitral

Esta área, en la forma de un semicírculo con un radio de 3.50 m, estará contra la pared del perímetro en el centro del terreno de juego frente a las cajas de castigo.

Esta es el área reservada para los oficiales y no puede ser invadida por los jugadores, ni cuando el partido se suspende.

Frente a esta área se encontrará la caja arbitral.

Bancas

Las bancas de los equipos deben estar separadas por las cajas de castigo y/o la caja de los árbitros, así como también deberán estar protegidas de los espectadores, las cuales

tendrán una o dos puertas de acceso a la cancha.

Caja de castigo

La caja de castigo deberá de estar al lado opuesto de las bancas o separando ambas bancas.

El Cronómetro

El cronómetro señala de forma regresiva el tiempo de cada período y período de tiempo suplementario, mientras el balón esta en juego, así como los tiempos de castigo.

El cronómetro es claramente visible para ambas bancas, cajas de castigo y árbitros, siempre y cuando no interfiera u obstruya el terreno de juego. En caso de que el tiempo que queda esté en duda, la autoridad del árbitro prevalecerá en relación con el tiempo indicado por el cronómetro.

Regla 2. - El Balón

El Balón:

El balón oficial será (MOLTEN # 4 PF-751)

- Tendrá una circunferencia de 62 a 65 cm.
- Tendrá un peso aproximado de 325 a 345 gramos al comienzo del partido.
- Tendrá una presión equivalente 8 a 10 lb.

Cambio del balón:

Si el balón explota o se daña estando en juego: Se interrumpirá el juego.

El juego se reanudará con un balón a tierra, en el lugar donde se dañó el anterior.

Si el balón explota o se daña no estando en juego: Se reanudará conforme a las reglas.

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

Regla 3. – Jugadores y sustitutos

Jugadores

Un partido será jugado por dos (2) equipos integrados, por un máximo de 14 jugadores y un mínimo de 10 en la hoja de registro.

Para poder iniciar el juego cada equipo deberá contar mínimo con 10 jugadores de los cuales 6 estarán dentro del terreno de juego y 4 jugadores en el área de banca con un total de 10 jugadores como mínimo.

Personal de la banca

- Todo el personal que se encuentre en la banca estará bajo la jurisdicción del árbitro, incluyendo sustitutos, sean o no llamados a participar en el encuentro.
- Esto incluye al entrenador, al auxiliar y médico en caso de contar con él.
- El personal técnico permitido para cada equipo será de dos personas.

Capitán del equipo

Un capitán deberá ser elegido por cada equipo de entre los jugadores quien llevará un brazalete en el brazo identificándolo como tal.

El capitán tendrá el privilegio de dirigirse al árbitro en forma respetuosa en cuanto a cuestiones administrativas o aclaraciones de las mismas.

Cada equipo deberá nombrar un subcapitán en caso de ausencia del titular.

Sustituciones durante el Juego

Se permitirá un número ilimitado de sustituciones de jugadores elegibles.

Un jugador que ha sido remplazado podrá reingresar en la superficie de juego sustituyendo a otro jugador.

Un jugador que sale de la superficie de juego deberá encontrarse fuera del terreno de juego o en la línea de protección y reanudación que le corresponde a su respectiva banca.

El jugador que entra a la superficie de juego deberá encontrarse en su banca o en la línea de protección y reanudación que le corresponde a su respectiva banca, durante el proceso de la sustitución.

Todo jugador que entra o sale no podrá jugar o tocar el balón mientras el otro jugador se encuentra en el terreno de juego.

La sustitución se completa cuando el jugador sustituto entra en la superficie de juego momento en el que se convierte en jugador, mientras que el jugador a quien reemplaza se convierte en sustituido.

Sustituciones con garantía

El derecho para sustituir jugadores elegibles esta “garantizado” en las circunstancias siguientes; siempre y cuando ninguno de los equipos tome más de quince (15) segundos para hacer dicha sustitución, un jugador o integrante del cuerpo técnico deberá solicitar a uno de los árbitros la garantía para sustituir jugadores y sólo durante los dos últimos minutos del partido el cronometro de juego se detendrá al realizarla y deberá efectuarse con un mínimo de cuatro jugadores en los siguientes casos:

- Después de un gol.
- Después de que se ejecute una sanción disciplinaria.
- Después de que el juego ha sido detenido por causa de una lesión.
- Durante cualquier paro inusual del juego.

- Después de un tiempo fuera pedido por un equipo o árbitros.
- Al señalarse un saque de banda, saque del guardameta, de esquina y tiro libre siempre y cuando tenga el saque a su favor.

Sustitución del guardameta

El guardameta podrá ser sustituido por cualquier compañero durante todo el partido simulando una sustitución ilimitada y el jugador sustituto ingrese con una playera que lo distinga de los demás jugadores con número, logo de CONDDDE y de su Institución de Educación Superior (IES).

Sustituciones incorrectas

- Tener demasiados jugadores en el terreno.
- Jugar sin guardameta.
- Tardar más de quince (15) segundos o cambiar menos de cuatro jugadores en la sustitución con garantía.
- Cualquier jugador que ingrese al terreno de juego sin estar previamente registrado por los árbitros.

Sanción

Si se comete una sustitución incorrecta, el árbitro sancionará disciplinariamente al equipo infractor y emitirá un castigo de tiempo de 2 minutos, y se reanudará con un tiro libre en su contra en el lugar donde se cometió la infracción.

Si un equipo comete una sustitución con garantía incorrecta, el árbitro sancionará disciplinariamente al equipo y emitirá un castigo de tiempo de 2 minutos, dicho castigo NO se acreditará a la cuenta personal del jugador que sea designado por el entrenador para cumplir dicho castigo de tiempo, y se reanudará con un tiro libre en su contra en el lugar donde se encontraba el balón al momento de la suspensión (jugada de poder).

Regla 4. – Equipamiento de los Jugadores

Equipamiento básico obligatorio

Camiseta con mangas, número visible en la parte posterior, logotipo de la IES que representan y logotipo oficial de CONDDDE.

- Short deportivo.
- Calcetas que cubra totalmente la pantorrilla.
- Espinilleras.
- Zapato adecuado para superficie sintética, (no es permitido con tacos) un jugador que

pierde un zapato durante el juego podrá continuar con la acción de juego no permitiéndole así participar en una segunda acción.

Espinilleras

Deberán ser cubiertas por las calcetas.

Deberán ser de un material apropiado (goma, plástico o un material similar).

Deberán ser de un grado razonable de protección.

Guardametas

Vestirá colores que lo diferencien de los demás jugadores.

Guantes y protectores de la cabeza (uso opcional).

Espinilleras (obligatorias).

Equipo Peligroso

Los jugadores no utilizarán ningún objeto que sea peligroso para ellos mismos o para los demás jugadores incluyendo cualquier tipo de joyas (anillos, reloj, aretes, piercing, gorras de cualquier tipo, paliacate, pulseras de cualquier tipo, etc.).

Infracción

Un castigo de tiempo de dos minutos (tarjeta azul) por conducta antideportiva se le asignará al jugador que viole esta regla.

Regla 5. – Árbitros

Los árbitros:

El juego será dirigido por un sistema de tres o cuatro oficiales. Dos estarán dentro del terreno de juego y se les llamara árbitros, uno de estos será el principal y será quien tome las decisiones definitivas en caso de controversia, además será el responsable del informe arbitral. El tercero será llamado asistente del árbitro y un cuarto que será llamado cronometrista, en caso de no haber el cuarto oficial, el árbitro asistente cubrirá sus funciones, los árbitros tendrán toda la autoridad que les otorga este reglamento. Su competencia y el ejercicio de sus poderes, empezarán al ingresar a las instalaciones, antes, durante y después del juego.

Facultades de los Árbitros

Su facultad se extenderá a sancionar las infracciones cometidas durante una suspensión temporal de juego y cuando el balón este fuera de juego, sus decisiones de hecho en relación con el juego deberán ser definitivas en tanto se refiera al resultado de juego.

Deberes

1. Hará cumplir las reglas de juego.
2. Controlará el partido en cooperación con el árbitro asistente y cronometrista.
3. Se asegurará de que los balones utilizados correspondan a las exigencias de la regla #2.
4. Se asegurará de que el equipamiento de los jugadores cumpla con las exigencias de la regla #4.
5. Permitirá que el juego continúe hasta que el balón este fuera de juego si juzga que un jugador está levemente lesionado.
6. Interrumpirá el juego si juzga que algún jugador ha sufrido alguna lesión grave y se encargará de que sea transportado fuera del terreno de juego. Un jugador lesionado sólo podrá reincorporarse al terreno de juego después de que el partido se haya reanudado y durante una sustitución ilimitada.
7. Se asegurará de que todo jugador que sufra una hemorragia salga del terreno de juego.
8. Castigará la falta más grave cuando un jugador comete más de dos faltas al mismo tiempo.
9. Señalará el reinicio del juego después de toda interrupción con el silbato o con la voz.
10. El árbitro realizará un reporte del juego que incluye información de cualquier sanción disciplinaria tomada contra los jugadores y/o técnicos del equipo y cualquier otro incidente que ocurrió antes, durante, o después del juego siempre y cuando le conste al árbitro o a los otros oficiales del juego.

Poderes

1. Tendrá poder discrecional para detener el juego cuando se cometan infracciones a las reglas de juego, para interrumpir o suspender definitivamente el partido cuando lo estime necesario a causa de los elementos naturales, de la intervención de los espectadores o por algún otro motivo.
2. Permitirá que el juego continúe si el equipo contra el cual se cometió una infracción se beneficia de una ventaja, y sancionará la infracción cometida inicialmente si la ventaja prevista no sobreviene en ese momento (Ventaja).
3. Tomar medidas disciplinarias contra jugadores que cometen faltas merecedoras de amonestación o expulsión. No está obligado a tomar las medidas inmediatamente, pero deberá hacerlo apenas se detenga el juego (balón fuera de juego).
4. Actuará conforme a las observaciones del árbitro asistente y del cronometrista en relación con incidentes que no ha podido observar.
5. El árbitro no permitirá que personas sin autorización entren al terreno de juego.
6. Los árbitros podrán modificar su decisión únicamente si se dan cuenta que es incorrecta o si lo juzga necesario, siempre que no hayan reanudado el juego con la excepción de ser una situación de reglamento.

Tendrá la facultad de ampliar un reporte en caso de ser necesario.

Uniforme de los árbitros

El uniforme de los árbitros consta de playera que los distinga de los jugadores de ambos equipos y de los porteros, short negro, medias negras que pueden llevar vivos contrastantes a la playera y zapatos tenis de color negro.

Regla 6. - Arbitro asistente y otros oficiales

Arbitro asistente

El árbitro asistente se colocará en la caja de árbitros fuera del terreno de juego, y adyacente al área arbitral.

El árbitro asistente utilizará un silbato con un tono diferente para indicar cualquier infracción.

Sus Deberes son:

Revisar las acreditaciones y equipamiento de los jugadores.

Llevará la estadística del encuentro en el acta de juego.

Llevará el control del tiempo de juego y marcador electrónico.

Llevará el control de la caja de castigo.

Señalar sustituciones ilegales.

Indicar a los árbitros la solicitud de un segundo tiempo fuera en un mismo periodo (si los árbitros no se percataron de ello).

Indicar la infracción del pase de las tres-líneas (si los árbitros no se percatan de ello).

Indicar la acumulación de la Tercer falta individual (ver regla 12).

Indicar la acumulación de la quinta falta individual.

Indicar la acumulación de la sexta falta por equipo.

Indicar si uno o más jugadores se adelantan antes del silbatazo del árbitro en la ejecución de un tiro shoot out.

Indicar la acumulación de la tercera tarjeta individual. (No aplica si previamente se aplicó sanción con tarjeta indistinta).

Cerciorarse de que una herida deje de sangrar y que el uniforme no se encuentre con rastros de sangre permitiendo el reingreso cuando un jugador que sufrió una hemorragia salió del terreno de juego.

Sera el cronometrista oficial durante los shoot outs para definir a un ganador.

Regla 7. - Duración del partido

Duración del partido

El juego tiene cuatro (4) períodos de 12 minutos cada uno.

Intervalos de medio tiempo

Los jugadores tienen un descanso de 1 minuto entre el periodo 1 al 2 y de 3 al 4.

Al finalizar el segundo periodo El descanso no deberá exceder de (5) cinco minutos, ni menor de (3) minutos.

Tiempo fuera

Cada Equipo tiene derecho un (1) tiempo fuera en cada periodo incluyendo el periodo suplementario (no acumulable).

Tendrá una duración de 30 segundos cada uno.

Todo jugador que lo solicite deberá hacer una señal de “T” con las manos al árbitro.

Cualquier jugador elegible o personal del cuerpo técnico podrá solicitarlo no estando el balón en juego y con la reanudación a su favor.

Solo el guardameta lo podrá solicitar cuando el balón este en juego teniendo control del balón con las manos antes de los cinco segundos.

Los árbitros tienen derecho a solicitarlo cuando lo consideren necesario.

Durante la realización del tiempo fuera los jugadores y director técnico/entrenador deberán colocarse en la proximidad de su banca y solo el entrenador podrá ingresar el terreno de juego en la línea de protección y reanudación limitándolo al espacio de su banca (ver regla 5).

Sanción del tiempo fuera

Al equipo que solicite un tiempo fuera por segunda ocasión en un mismo periodo o de forma inadecuada se le sancionará con un tiro libre en su contra en el lugar donde se encontraba el balón al momento de la infracción, exceptuando si la infracción es cometida dentro del área penal en tal caso se cobrará un tiro libre en la línea de restricción (ver regla 12).

Shoot out y/o tiro penal

En caso que se tenga que lanzar o repetir un tiro de shoot out o penal, se prolongará el periodo hasta que el balón termine su movimiento hacia la portería.

Manera para definir un juego

En todos los juegos de fútbol bardas debe haber un ganador, si el resultado está empatado al final del último período se realiza lo siguiente:

Ronda de grupos

Se decidirá mediante la ejecución de una serie de tres tiros Shoot out (ver procedimiento regla 14).

Ronda de eliminación

Habrá un periodo suplementario de 5 minutos con gol a muerte súbita, se declarará vencedor al equipo que anote el primer gol.

Si no se anota un gol, el vencedor del partido se decidirá mediante la ejecución de una serie de tres tiros Shoot out (ver procedimiento regla 14).

En caso de no haber un vencedor se ejecutarán tiros de shoot out a muerte súbita, uno por cada equipo en forma alternada, hasta que anote uno más que otro en el mismo número de oportunidades (ver procedimiento regla 14).

Regla 8.- El inicio y la reanudación del juego

Saque de inicio

El equipo local será quien elija la mitad de terreno de juego en que desea iniciar y el equipo visitante hará el saque de inicio.

Es la forma de iniciar o reanudar el juego

Al comienzo del partido.

Tras haber marcado un gol.

Al comienzo de cada periodo (alternando el saque).

Al comienzo de un tiempo suplementario, donde sea el caso. Se puede anotar un gol directamente de un saque de inicio.

Procedimiento

Antes del saque de inicio todos los jugadores deberán encontrarse en su propio campo. Los jugadores que defienden estarán afuera del círculo central. El balón se hallará inmóvil en el punto central.

El árbitro dará la señal de inicio con el silbato.

El jugador del equipo que ejecuta el saque de inicio tiene cinco segundos para jugar el balón en cualquier dirección.

Ningún jugador ofensivo invadirá la cancha adversaria hasta que el balón haya sido tocado por un compañero en saque de inicio, si cometiera esta infracción el balón pasará el equipo contrario con las mismas características del saque de inicio.

El balón entrará en juego en el momento que sea pateado y este haga un movimiento visible.

El ejecutante del saque no podrá tocar el balón una segunda vez antes de que el balón no se haya jugado por otro jugador.

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

Sanción al saque de inicio

Por violación a esta regla se otorgará la posesión del balón al equipo contrario reanudando con un tiro libre desde el centro del terreno de juego.

Reanudaciones

La “reanudación” es la manera de empezar el juego después de un paro que es el saque de inicio.

La reanudación se hace ya sea con un balón a tierra, un tiro libre, o un saque mano hecho por el guardameta, saque de banda y saque de esquina de la forma definida en estas reglas.

Procedimiento

El árbitro señala la reanudación con su silbato, el jugador tiene cinco (5) segundos para jugar el balón.

El jugador no puede tocar el balón una segunda vez hasta que haya sido tocado por otro jugador exceptuando cuando hay balón a tierra.

El balón no se considera en juego hasta que haga un movimiento visible y se haya hecho con el pie (a excepción del saque de guardameta).

Balón a tierra

Para reanudar el juego después de una interrupción temporal provocada por algún motivo que no haya sido previsto en las reglas de juego y siempre que estas sucedan cuando el balón este en disputa, el árbitro dejará caer el balón en el lugar donde estaba cuando se interrumpió el partido y se considerará en juego desde el momento que haya tocado el suelo.

Si la suspensión del juego es por un jugador lesionado la reanudación será simulando un saque de guardameta al portero del equipo contrario del jugador lesionado.

Un gol no podrá ser concedido de forma directa de un balón a tierra.

Tiros libres

El balón debe estar inmóvil.

El ejecutor no podrá volver a jugar el balón antes de que este haya sido tocado por otro jugador.

Todos los adversarios deberán estar como mínimo a cinco (5) metros de distancia del balón.

El ejecutor tendrá 5 segundos para reanudar.

Ningún jugador del equipo que cobra el tiro libre podrá colocarse en la barrera (un metro).

Se concederá un gol si el balón se introduce directamente del tiro en la portería.

El balón se considera en juego al momento que sea tocado con el pie por un atacante y el balón haga un movimiento visible.

Para la instancia de castigo de tiempo o expulsión el árbitro silbará la reanudación de juego hasta que el jugador sancionado este sentado en la caja de castigo o el expulsado esté fuera del terreno de juego, en los vestidores o en la tribuna.

Infracción dentro del área penal defensiva: El reinicio después de cualquier infracción cometida por el equipo atacante dentro del área penal defensiva será cobrada por el portero con saque de guardameta (ver saque de Guardameta).

Saque de banda

Cuando el balón haya traspasado por encima de la pared perimetral.

Cuando el balón está por salir es tocado por alguna persona de la banca que rebasa el dibujo de la cancha.

Cuando el balón sale del terreno por una puerta abierta.

Procedimiento

El balón se colocará dentro de la línea de protección y reanudación en el lugar donde abandono el terreno de juego.

El ejecutor del saque no podrá volver a jugar el balón hasta que no haya sido tocado por otro jugador.

Los adversarios deberán permanecer a un mínimo de cinco metros del balón hasta que esté en juego.

El balón estará en juego cuando sea tocado por el jugador, el ejecutor del saque tendrá 5 segundos para reanudar.

Sanción

Por cada vez que se viole esta regla, se volverá a repetir el saque de banda excepto cuando el mismo jugador toca el balón dos veces sin que un compañero lo haya tocado antes que él o tarde más de 5 segundos.

Violación a la superestructura

Cuando el balón golpea cualquier parte de la estructura del edificio que no es parte del terreno de juego.

El balón golpea con el tablero de juego localizado encima del terreno de juego. Cuando el balón toque la malla del techo.

Procedimiento

El balón se colocará en el lugar más cercano de la línea de protección y reanudación de donde el balón tocó la malla o la estructura superior de la cancha o tablero de juego.

El ejecutor del saque no podrá volver a jugar el balón hasta que no haya sido tocado por otro jugador.

Los adversarios deberán permanecer a un mínimo de cinco metros del balón hasta que esté en juego.

El balón estará en juego cuando sea tocado por el jugador.

El ejecutor del saque tendrá cinco segundos para reanudar.

Sanción

Si un jugador golpea el balón sobre la estructura del edificio de la cancha, se sancionará al equipo infractor con un saque de banda en su contra en el lugar más cercano donde hizo contacto.

Saque de esquina

Cuando el balón haya traspasado el frontis entre los puntos de esquina. Que el balón haya sido tocado por última vez por un jugador defensivo.

Procedimiento

El balón se coloca en el punto de esquina.

Los adversarios deberán estar como mínimo a cinco metros del balón hasta que esté en juego.

El árbitro dará la señal de reanudación con el silbato.

El balón sea puesto en juego por un jugador del equipo atacante.

El balón estará en juego desde que sea tocado y haga un movimiento visible.

El ejecutor del saque no podrá jugar el balón por segunda vez hasta que no haya sido tocado por otro jugador.

El ejecutante tendrá cinco segundos para reanudar.

Saque de guardameta

Cuando el balón haya traspasado el frontis entre los puntos de esquina. Que el balón haya sido tocado por última vez por un jugador atacante. Cuando el guardameta haya solicitado un tiempo fuera en su área penal. El juego se reanudará con saque de manos hecho por el guardameta.

Cuando se haya marcado cualquier tipo de infracción cometida por el equipo adversario (atacante) en el área penal.

Procedimiento

El balón estará en juego una vez que haya salido del área penal.

El guardameta no podrá jugar el balón por segunda vez hasta que este haya sido tocado por otro jugador.

El guardameta tendrá cinco (5) segundos para lanzar el balón fuera del área penal.

El árbitro no otorgará el balón al guardameta y dará la indicación con el silbato.

Sanción

Por violación al saque de guardameta se repetirá el saque, con la excepción cuando el guardameta juega por segunda vez el balón fuera del área penal, en cuyo caso se cobrará un tiro libre en su contra en el lugar donde fue tocado el balón por segunda ocasión.

En todas las reanudaciones anteriores, el tardar más de (5) cinco segundos en jugar el balón (saques de banda, esquina, guardameta, de inicio, tiros libres), se sancionará con un tiro libre en su contra en el lugar donde se encontraba el balón, si el balón se encontraba en posesión del guardameta se cobrará el tiro en la línea de restricción.

Toda reanudación en el punto central, punto de la líneas paralelas y línea de restricción se hará con el uso del silbato.

Regla 9. - El balón en juego o fuera de juego

Balón en Juego

El balón está en juego desde el momento de realizar el saque de inicio o se reinicia el juego, siempre y cuando el balón se mueva de manera visible, incluso cuando el balón rebota de los postes, travesaño, la pared del perímetro (incluyendo acrílico en su caso) y permanece en el terreno de juego.

Balón fuera de juego

El balón esta fuera del juego cuando el árbitro lo decida ya sea por un gol, tiempo fuera, castigo de tiempo, lesiones o en cualquiera de los siguientes casos:

Si el balón rebota en uno de los árbitros ubicados en el terreno de juego y a consideración de ellos determinan que perjudica o saca ventaja algún equipo se le otorgara un saque de banda a la altura donde fue tocado el balón por el árbitro.

Fuera del juego

El balón esta fuera de juego cuando ha traspasado completamente la pared del perímetro.

Infracción de la superestructura

Si el balón establece contacto con cualquier parte de la estructura del edificio (incluye el techo, red, malla ciclónica, etc.), o del tablero de resultados colocado encima del terreno

de juego, el balón esta fuera de juego.

El árbitro detiene el juego

Cuando el juego ha sido detenido por uno de los árbitros debido a una infracción a las reglas de juego o por causas especiales.

Regla 10. - El gol marcado

Se habrá marcado un gol cuando el balón haya traspasado totalmente la línea de meta entre los postes y por debajo del travesaño, siempre que el equipo anotador no haya contravenido las reglas de juego.

El equipo que haya marcado el mayor número de goles durante el partido será el ganador.

Un gol podrá lograrse directamente

De un saque de inicio o reinicio, saque de banda, saque de guardameta, saque de esquina y cualquier otro tiro libre.

Un gol no se concederá por

No será válido si el balón no fue tocado por algún jugador directamente de un balón a tierra, (en este caso se repetirá el balón a tierra).

No será válido un gol cuando el balón haga contacto con un objeto extraño (reanudación ver regla 8).

El balón no ha traspasado la línea de gol y el árbitro silba el final del periodo o juego.

Regla 11. - El pase de Tres-Líneas

Pase de Tres líneas

Cuando cualquier jugador golpea el balón hacia delante, el cual cruza las dos líneas paralelas y la línea media por aire sin que antes sea tocada por otro jugador, la pared del perímetro, o un árbitro en el terreno de juego.

Sanción

Se sancionará con un tiro libre en contra de quien cometió la infracción en el punto central de la primera línea paralela por la cual cruzó el balón.

Procedimiento

El balón se coloca en el punto de la primera línea paralela del equipo infractor.

Los adversarios deberán estar como mínimo a cinco metros del balón hasta que esté en juego.

El árbitro dará la señal de reanudación con el silbato.

El balón estará en juego desde que sea tocado por un jugador del equipo atacante y haga un movimiento visible.

El ejecutor del saque no podrá jugar el balón por segunda vez hasta que no haya sido tocado por otro jugador.

El ejecutante tendrá cinco segundos para reanudar.

Regla 12. - Faltas e Incorrecciones

Las faltas e incorrecciones se sancionarán de la siguiente manera:

Tiro Libre Directo

Se concederá un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes siete infracciones de una manera que el árbitro considere imprudente, temeraria o con el uso excesivo fuerza, excluyendo lo estipulado en la regla 8.

1. Dar o intentar dar una patada a un adversario.
2. Poner o intentar poner una zancadilla a un adversario.
3. Saltar sobre un adversario.
4. Cargar contra un adversario de manera ilegal.
5. Golpear o intentar golpear a un adversario.
6. Empujar a un adversario.
7. Realizar una entrada contra un adversario.

Se considerará así mismo un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes seis infracciones

1. Sujetar a un adversario.
2. Escupir a un adversario.
3. Tocar el balón deliberadamente con las manos (se exceptúa al guardameta dentro de su propia área penal).
4. Jugar de forma peligrosa.
5. Obstaculizar el avance de un adversario.

Tiro penal

Se concederá un tiro penal si un jugador comete una de las 12 faltas mencionadas dentro de su propia área penal, independientemente de la posición del balón y siempre que esté en juego, (procedimiento ver regla 13).

Shoot out directo

Se sancionará con un tiro de castigo de shoot out directo, si a criterio de los árbitros, un jugador defensivo impide una oportunidad manifiesta de gol, mediante una falta sancionable con tiro libre en la mitad del terreno de juego defendido por su equipo, (procedimiento ver regla 14).

Shoot out de sexta falta

Se sancionará con un tiro de castigo de shoot out al equipo cada vez que cometa seis faltas durante el transcurso del partido (salvo las faltas que fueron sancionadas con tiro penal o shoot out directo) ver procedimiento en regla 14.

Restricciones del guardameta

Se concederá un tiro libre en la línea de restricción, al equipo adversario si un guardameta comete una de las siguientes restricciones dentro de su propia área penal.

1. Tardar más de cinco segundos en jugar el balón más allá de su área o que se lo pase a otro jugador, después de haberlo controlado con sus manos o con los pies, así como también cuando realiza un saque de guardameta.
2. Tocar el balón con las manos después de que un jugador de su equipo se lo haya cedido deliberadamente con el pie de forma directa o usando la pared.
3. Estando fuera de su área con balón en posesión, no podrá ingresarlo a su área penal y jugarlo con las manos.
4. Vuelve a tocar el balón con las manos después de haberlo puesto en juego y sin que cualquier jugador adversario lo haya tocado.

Si el guardameta es atendido por una tercera vez durante el juego tendrá que ser sustituido y tendrá que permanecer 5 minutos fuera del terreno de juego

Privilegios del Guardameta

Cualquier tiempo de castigo marcado en contra del portero (a excepción de la expulsión), deberá ser servido por un miembro de su equipo. Todos los tiempos de castigo servidos serán cargados a la cuenta del portero. Esto incluye instancias en las cuales el portero ha sido sustituido por otro jugador de campo el cual usará la playera de sexto atacante. Un portero que utiliza el privilegio establecido en esta sección puede participar en el juego mientras dura su tiempo de castigo.

SANCIONES DISCIPLINARIAS

Amonestaciones

Un jugador será amonestado y se mostrará TARJETA AZUL si se comete una de las siguientes seis infracciones y cumplirá dos (2) minutos de tiempo en la caja de castigo sin tener jugada de poder (otro jugador podrá entrar al terreno de juego). Si un jugador es sancionado con dos tarjetas azules al mismo tiempo dicho jugador cumplirá un castigo de cuatro minutos;

1. Ser culpable de conducta antideportiva
2. Desaprobar con palabras o acciones.
3. Infringir con persistencia las reglas de juego.
4. La acumulación de tercera falta individual en una mitad de juego (1º y 2º periodo o 3º y 4º periodo).
5. Cuando se abandona la banca sin autorización del árbitro e ingresa al terreno de juego.

Un jugador será amonestado y se mostrará TARJETA AMARILLA si se comete una de las siguientes tres infracciones y cumplirá dos (2) minutos de tiempo en la caja de castigo con jugada de poder. Si un jugador es sancionado con tarjeta amarilla y tarjeta azul al mismo tiempo derivado de distintas conductas, dicho jugador cumplirá un castigo de cuatro minutos; El jugador podrá ingresar antes de la terminación de su tiempo de castigo si el equipo contrario marca un gol.

1. Juego brusco.
2. Impedir con mano intencionada un gol o una oportunidad manifiesta de gol (esto no vale para el guardameta dentro de su propia área penal).
3. Impedir la oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia la meta del jugador mediante una falta sancionable con tiro libre. (salvo que dicha falta sea cometida con exceso de fuerza).
4. Uno o más jugadores no identificables de la banca del equipo desapruueban verbalmente al árbitro.
5. Retardar la reanudación del juego.
6. Sustituciones incorrectas.
7. No respetar la distancia reglamentaria en tiros libres, saque de banda, saque de esquina.

Expulsiones

Un jugador será expulsado y se mostrará tarjeta ROJA si comete una de las siguientes infracciones y un sustituto cumplirá cinco (5) minutos de tiempo en la caja de castigo.

1. Ser culpable de juego brusco grave.
2. Ser culpable de conducta violenta.
3. Escupir a un adversario o a cualquier otra persona.
4. Ser culpable de conducta grosera; emplear lenguaje o gesticular de manera ofensiva, grosera u obscena.
5. Un jugador será expulsado y se mostrará tarjeta roja si comete una de las siguientes dos infracciones y un sustituto cumplirá dos (2) minutos de tiempo en la caja de castigo o gol en contra.
6. Tercera amonestación: Una Tercer tarjeta indistinta de amonestación.
7. Cometer 5 faltas individuales durante el partido.

En situaciones en donde la expulsión sea al personal de la banca, no se castiga al equipo con tiempo en jugada de poder solo se retira al personal del terreno de juego.

Jugador designado para sanciones

Un jugador podrá ser designado para cumplir las sanciones de tiempo del equipo o de los jugadores que hayan recibido tarjeta roja.

En cualquiera de los casos el jugador designado no podrá ser uno que se encuentre cumpliendo una sanción de tiempo y estas no se anotarán en su récord personal sino en aquellos de los jugadores sancionados. El Jugador designado para cumplir una sanción no podrá ser cambiado o sustituido durante el tiempo de castigo.

Duración/expiración de castigos de tiempo

Los castigos de tiempo de dos minutos de duración cobrados a jugadores o equipos estarán sujetos al siguiente criterio con respecto a la duración y expiración del tiempo de castigo, sujeto a las siguientes restricciones:

1. Anotación durante una jugada de poder

Si el número de jugadores en un equipo se ve disminuido debido a castigos de tiempo, y si tal equipo recibe una anotación del equipo contrario, el jugador con menos tiempo de castigo que este dentro de la caja de castigo podrá regresar al terreno de juego después de la anotación. (esto incluye casos en donde una anotación se hace en una jugada de poder durante una jugada donde se otorgó la ley de ventaja).

2. Igual número de castigos (equipos)

En situaciones en donde el mismo número de jugadores por cada equipo están cumpliendo con un castigo de tiempo, y durante tal situación ocurre una anotación, ningún jugador podrá regresar al terreno de juego y no se cancelará el castigo de tiempo que reste, siendo que no fue una anotación en una jugada de poder.

3. Castigos múltiples (equipo)

Siempre tendrá que haber un mínimo de cuatro (4) jugadores por equipo en el terreno de juego. Si un equipo tiene a dos jugadores cumpliendo castigos de tiempo y un tercero recibe un castigo similar, el tercer jugador debe ir a la caja de castigos. Este jugador podrá ser substituido por otro jugador, ya que se necesitan un mínimo de cuatro jugadores en el terreno de juego. El castigo de tiempo del tercer jugador no empezara a correr hasta el término del castigo del primer jugador. El primer jugador cumpliendo el castigo de tiempo no podrá regresar al terreno de juego o pasar a su banca sino hasta que el balón haya salido del terreno de juego o hasta que el equipo adversario haga una anotación.

Si el tiempo de castigo del primer y el segundo jugador castigado se cumple cuando los tres castigados aún se encuentran en la caja de castigados (el equipo castigado ahora puede tener cinco jugadores en el terreno de juego), entonces el primer jugador penalizado con un castigo de tiempo puede entrar al terreno de juego, de la misma forma si el tiempo del tercer castigado se cumple, el segundo jugador puede entrar al terreno de juego. En el caso final, el tercer castigado puede dejar la caja de castigos en la primera oportunidad que el balón abandone el terreno de juego una vez que haya cumplido con el tiempo de castigo.

4. Castigos Múltiples (jugador)

En casos de castigos múltiples sancionados en contra de un jugador en una misma jugada, el jugador que cometió la falta cumplirá el tiempo acumulado en su totalidad, con la excepción de una expulsión, en cuyo caso cumplirá el tiempo que marca la regla.

5. Cláusula de Ventaja

En situaciones en las cuales el árbitro quiera castigar a un jugador con un tiempo de castigo, y al mismo tiempo aplicar la ventaja estipulada en la Regla 5, el árbitro reconocerá la falta o la infracción y señalará la ventaja dejando seguir la acción, durante el tiempo en que suceda lo siguiente:

El árbitro detiene el juego con un silbatazo por cualquier otra interrupción de juego (por ejemplo, una falta por uno de los equipos o el balón abandona el terreno de juego). El jugador culpable de la falta que ameritó la tarjeta azul o tarjeta amarilla será sancionado apropiadamente. Si se comete otra infracción con tiempo de castigo mediante la ley de ventaja, ambas faltas serán cobradas y los castigos serán observados debidamente.

Anotación de Gol

Si ocurre una anotación de gol durante el tiempo en el que se aplicó la ventaja, el castigo de poder de tiempo del jugador será anotado por motivos de acumulación de castigos de poder de tiempo, pero no será sancionado un castigo de tiempo.

Regla 13.- Tiro penal

Tiro de penal

Se concederá un tiro penal contra el equipo que comete una de las 12 faltas que entrañan un tiro libre, dentro de su propia área penal mientras el balón este en juego sin importar donde se encontraba al momento de la infracción.

Se podrá marcar un gol directamente de un tiro penal.

Procedimiento

El balón

Se colocará en el punto de tiro penal.

Estará en juego en el momento que es pateado y se pone en movimiento directo hacia la portería.

El ejecutor del tiro penal

Deberá ser debidamente identificado. Tendrá 5 segundos para ejecutar el tiro. Deberá patear el balón hacia delante.

No podrá volver a tocar el balón hasta que sea tocado por otro jugador.

El Guardameta

Deberá permanecer con los dos pies firmes sobre su propia línea de gol, frente al ejecutor del tiro y entre los postes de la portería, hasta que el balón este en juego.

Los jugadores, excepto el ejecutor del tiro, estarán ubicados

En el terreno de juego.

Fuera del área penal.

Detrás del punto penal.

A un mínimo de 5 m del punto penal.

Cuando se efectúa un tiro penal durante el curso normal de un partido o cuando el periodo de juego se ha prolongado, con el objeto de lanzar o volver a lanzar un tiro penal, se concederá un gol, si antes de pasar entre los postes y el travesaño:

El balón toca uno o ambos postes, el travesaño, el guardameta o pega en el frontis posteriormente en el arquero y se introduce en la portería.

Los árbitros

No darán la señal de ejecutar el tiro penal hasta que todos los jugadores se encuentren ubicados en una posición conforme a la regla.

Decidirán cuando se ha consumado el tiro penal.

Violaciones al área en el tiro penal.

Jugador defensivo: si el tiro no se convierte en gol, se repetirá su ejecución.

Compañero del atacante: si el tiro se convierte en gol, se anulará el resultado y se repetirá la ejecución. Si el tiro rebota en el portero o la pared y es tocado por el jugador infractor se marcará un tiro libre a favor del equipo defensivo donde se cometió la infracción.

Jugadores de ambos equipos: sin importar el resultado se anula la ejecución y se repetirá el tiro penal.

Regla 14.- Shoot out

El tiro de castigo shoot out se efectuará por las siguientes causas:

- a. Acumulación de seis faltas.
- b. Shoot out directo por cualquier falta cometida que impida una oportunidad manifiesta de gol.
- c. Por definición de juego. (ver regla 7).

Procedimiento

El balón

Se detiene el tiempo desde el momento que el Cronometrista silba la sexta falta o el árbitro determina un shoot out directo.

Se colocará en el punto marcado en el centro de la línea roja más cercana a la meta atacada.

A la señal del árbitro, la jugada se iniciará y todos los jugadores podrán tomar parte en esta, aunque el balón no se considera en juego hasta que sea tocado con el pie por cualquier jugador atacante y el balón haga un movimiento visible.

Ningún equipo podrá realizar sustituciones durante los primeros 3 segundos al dar inicio la jugada.

El ejecutor del shoot out

Deberá ser bien identificado.

Deberá poner el balón en movimiento con el pie.

Tratará de anotar con todos los recursos permitidos por las reglas.

El guardameta defensor

Deberá permanecer con un pie sobre su propia línea de gol, frente al ejecutor del tiro y entre los postes de la portería, hasta la señal del árbitro.

Los jugadores, excepto el ejecutor del shoot out, estarán ubicados:

Los defensivos dentro del círculo central y atrás de la línea media y se pondrán mover a

la señal del árbitro.

Los ofensivos fuera del círculo central y atrás de la línea media y se podrán mover a la señal del árbitro.

Los árbitros

No darán la señal para ejecutar el shoot out hasta que todos los jugadores estén ubicados conforme a la regla.

Violación en la ejecución de un tiro shoot out directo o por sexta falta

Jugador defensivo: si un jugador del equipo defensivo se anticipa a la indicación del árbitro, y el tiro no se convierte en gol se interrumpirá el juego y se sancionará al infractor amonestando y mostrando tarjeta azul por conducta antideportiva, la ejecución de tiro se repetirá conforme lo marcan las reglas de juego.

Compañero del atacante: si un jugador del equipo atacante se anticipa a la indicación del árbitro, se interrumpirá el juego sin importar el resultado del tiro y se anulará la ejecución del tiro del shoot out, otorgando un tiro libre a favor del equipo defensor en el lugar donde se encontraba el balón al momento de la interrupción.

Jugadores de ambos equipos: sin importar el resultado se anula la ejecución y se repetirá el tiro.

Falta del Jugador Defensivo: si un jugador del equipo defensivo comete una falta de las enumeradas en la regla 12, el árbitro deberá llamar la falta y se reanudará con un soto auto directo.

Falta de un compañero del Atacante: si un jugador del equipo atacante comete una falta de las enumeradas en la regla 12, el árbitro llamara la falta y anulara la ejecución del tiro shoot out, otorgando un tiro libre a favor del equipo defensor en el lugar donde se cometió la infracción.

Procedimiento de shoot out en definición de juego

1. El árbitro elige la meta en que los dos equipos lanzarán los Shoot out.
2. El árbitro lanzará una moneda, el equipo que gana el sorteo decidirá si ejecuta el primero o segundo tiro.
3. Cada equipo tiene tres tiros de shoot out, con jugadores diferentes en forma alternada.
4. Todos los jugadores en la lista deben tomar parte en la ejecución del shoot out después del tiempo suplementario excepto los jugadores expulsados o lesionados.
5. Mientras se ejecuta un shoot out, todos los jugadores excepto el ejecutor del tiro y

- el guardameta adversario permanecerá dentro de sus bancas.
6. El balón se colocará en el punto de shoot out más cercano a la meta escogida.
 7. El guardameta tendrá por lo menos un pie en la línea de meta y no se podrá mover hasta después de que el árbitro de la señal con el silbato.
 8. El jugador que ejecuta el shoot out tiene cinco segundos para anotar, usando cualquier forma legal disponible, el movimiento del balón deberá hacerse con el pie (ejemplo: un tiro directo a gol, driblando o disparando, jugando el balón contra la pared, etc.).
 9. El árbitro cronometrista dará la señal de ejecución del tiro y la cuenta de los cinco segundos.
 10. Cualquier falta cometida por el tirador antes de que terminen los cinco segundos, se anulará el resultado de la jugada y en ese momento terminará la acción.
 11. Si, antes de que ambos equipos hayan ejecutado sus tres Shoot out, uno ha marcado más goles que los que el otro pudiera anotar aun completando sus tres tiros, la ejecución de los mismos se dará por terminada y se declara un ganador
 12. Si, después de que ambos equipos han ejecutado sus tres tiros, nadie tiene la ventaja, la ejecución deberá continuar, alternando un jugador a la vez, hasta que un equipo haya marcado un gol más que el otro.