

Reglas de Juego del Futsal

2005



Reglas de Juego del Futsal 2005

100 YEARS FIFA 1904 - 2004

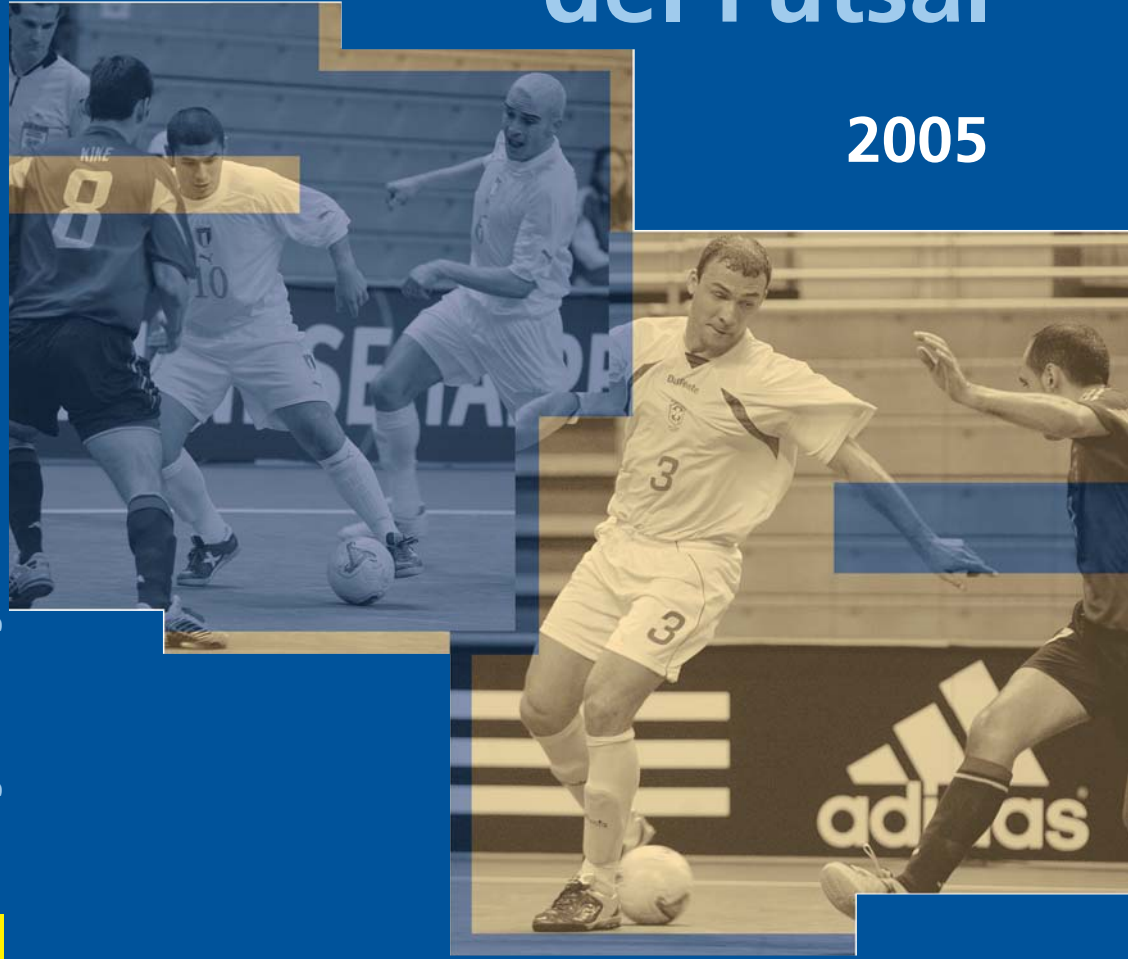


FIFA

For the Good of the Game

Reglas de Juego del Futsal

2005



Fédération Internationale de Football Association

Presidente: Joseph S. Blatter (Suiza)

Secretario General: Urs Linsi (Suiza)

Dirección: FIFA

Hitzigweg 11

Apdo. postal 85

8030 Zürich

Suiza

Teléfono: +41-(0)43-222 7777

Telefax: +41-(0)43-222 7878

Internet: www.FIFA.com

www.FIFAworldcup.com

Fédération Internationale de Football Association

Presidente: Joseph S. Blatter (Suiza)

Secretario General: Urs Linsi (Suiza)

Dirección: FIFA
Hitzigweg 11
Apdo. postal 85
8030 Zürich
Suiza

Teléfono: +41-(0)43-222 7777

Telefax: +41-(0)43-222 7878

Internet: www.FIFA.com
www.FIFAworldcup.com

Reglas de Juego del Futsal 2005

La revisión de las Reglas de Juego del Futsal se hizo en colaboración con la Subcomisión del International Football Association Board (IFAB), tal como se acordó en la reunión del IFAB celebrada el 28 de septiembre de 1999.

Se reservan todos los derechos.

No está permitida la reproducción o traducción completa o parcial de este documento sin la autorización expresa de la FIFA.

Publicado por la
Fédération Internationale de Football Association
Hitzigweg 11, 8030 Zúrich, Suiza

En caso de que exista alguna discrepancia sobre la interpretación de las Reglas de Juego del Futsal, el texto inglés hará fe.

FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE FOOTBALL ASSOCIATION

Presidente:	Joseph S. BLATTER (Suiza)
Secretario General:	Urs LINSI (Suiza)
Dirección:	Sede de la FIFA, Hitzigweg 11 8030 Zúrich, Suiza Teléfono: +41-(0)43-222 7777 Telefax: +41-(0)43-222 7878 Ciberpágina: www.FIFA.com

COMISIÓN DEL FUTSAL

Presidente:	TEIXEIRA Ricardo Terra, Brasil
Vicepresidente:	SASSO SASSO Isaac David, Costa Rica
Miembros:	OGURA Junji, Japón VAN DER HULST Tom, Países Bajos MELO FILHO Álvaro, Brasil FOUSEK Petr, República Checa KLASS Colin, Guyana WILLIAMS Anthony, Nigeria TINOCO KIPPS, Rafael Ignacio, Guatemala AZMY Hisham, Egipto BATANGTARIS Wandy, Indonesia VILAR Alberto, España KING LAI Richard, Guam ALUFURAI Martin, Islas Salomón LULU Johnny Tinsley, Vanuatu

Modificaciones

Sujeta a la aprobación de las asociaciones miembro, y siempre que se observen los principios generales de estas Reglas, se podrá modificar la aplicación de las presentes Reglas de Juego del Fútbol en partidos disputados por menores de 16 años, equipos femeninos, jugadores veteranos (mayores de 35 años) y jugadores con discapacidades.

Se permiten las siguientes modificaciones:

- Dimensiones de la superficie de juego,
- tamaño, peso y material del balón,
- anchura entre los postes y altura del travesaño,
- duración de los tiempos del partido,
- sustituciones.

Sólo se permitirán otras modificaciones con el consentimiento del International Football Association Board.

Hombres y mujeres

Toda referencia al género masculino en las Reglas de Juego del Fútbol en lo que respecta a árbitros, jugadores o funcionarios oficiales equivaldrá, para simplificar la lectura, tanto a hombres como a mujeres.

Clave

En las Reglas de Juego se han utilizado los siguientes símbolos:

- * A menos que no figure bajo el título "Circunstancias especiales de la Regla 9 – El inicio y la reanudación del juego"
- | Una línea simple indica un cambio en la Regla

CONTENIDO

Regla	página
1 La superficie de juego	6
2 El balón	13
3 El número de jugadores	16
4 El equipamiento de los jugadores	19
5 El árbitro	21
6 El segundo árbitro	23
7 El cronometrador y el tercer árbitro	24
8 La duración del partido	28
9 El inicio y la reanudación del juego	30
10 El balón en juego o fuera del juego	34
11 Gol marcado	35
12 Faltas e incorrecciones	36
13 Tiros libres	42
14 Faltas acumulativas	44
15 El tiro penal	48
16 El saque de banda	51
17 El saque de meta	53
18 El saque de esquina	55
Procedimientos para determinar el ganador de un partido	57
Señales de los árbitros	59
Instrucciones adicionales para árbitros, segundos árbitros, tercer árbitros y cronometradores	62

1 – LA SUPERFICIE DE JUEGO

Dimensiones

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

Longitud:	mínimo	25 m
	máximo	42 m
Anchura:	mínimo	15 m
	máximo	25 m

Partidos internacionales

Longitud:	mínimo	38 m
	máximo	42 m
Anchura:	mínimo	18 m
	máximo	25 m

Marcación

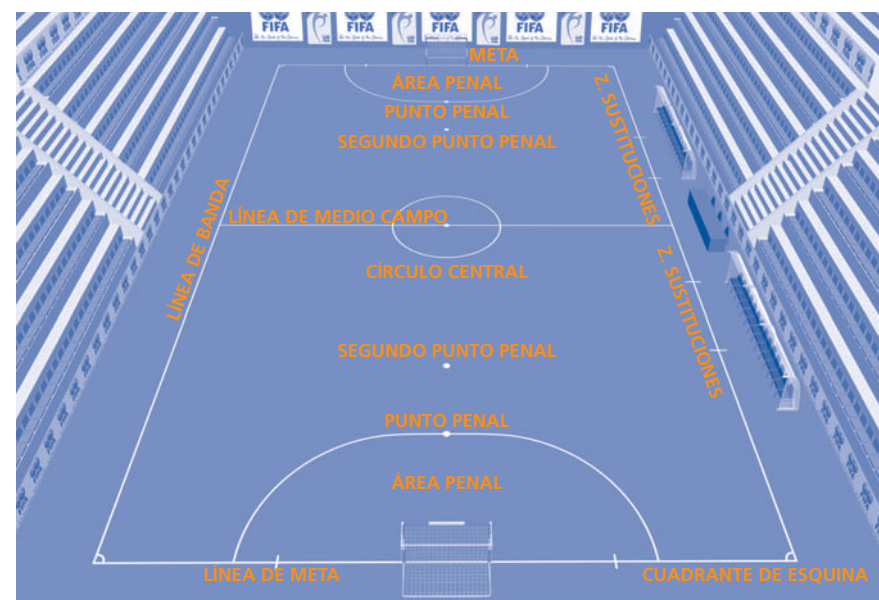
La superficie de juego se marcará con líneas. Dichas líneas pertenecerán a las zonas que demarcan. Las dos líneas de marcación más largas se denominan líneas de banda. Las dos más cortas se llaman líneas de meta.

Todas las líneas tendrán una anchura de 8 cm.

La superficie estará dividida en dos mitades por una línea media, denominada línea de medio campo.

El centro de la superficie estará indicado con un punto, situado en el centro de la línea de medio campo, alrededor del cual se trazará un círculo con un radio de 3 m.

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



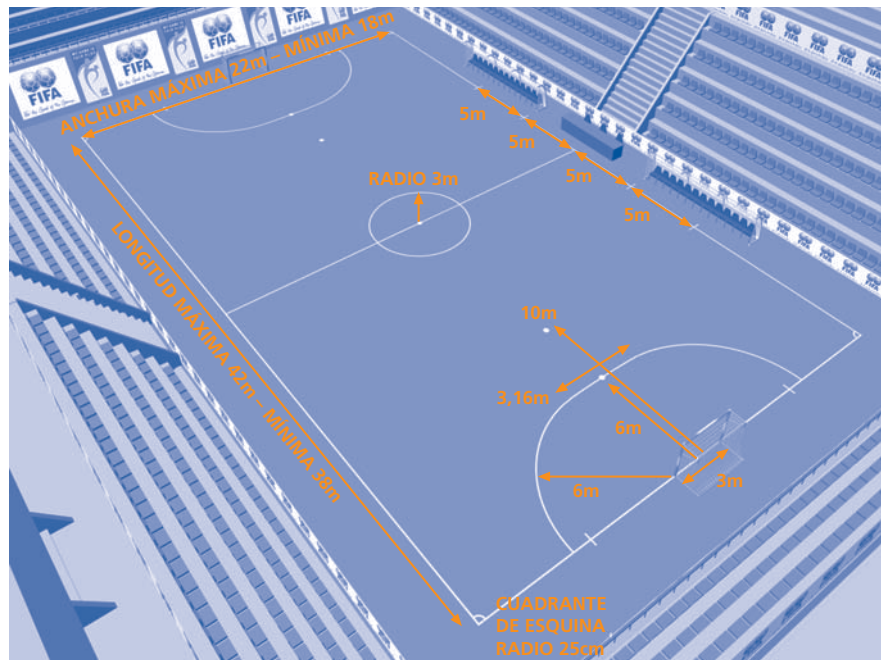
1 – LA SUPERFICIE DE JUEGO

El área penal

El área penal, situada a ambos extremos de la superficie de juego, se demarcará de la siguiente manera:

Se trazarán dos líneas imaginarias, de 6 metros de longitud, desde el exterior de cada poste de meta y perpendiculares a la línea de meta; al final de estas líneas se trazará un cuadrante en dirección a la banda más cercana, que tendrá, cada uno, un radio de 6 m desde el exterior del poste. La parte superior de cada cuadrante se unirá mediante una línea de 3,16 metros de longitud, paralela a la línea de meta entre los postes.

La línea curva que marca el límite exterior del área penal se conoce como la línea del área penal.



El punto penal

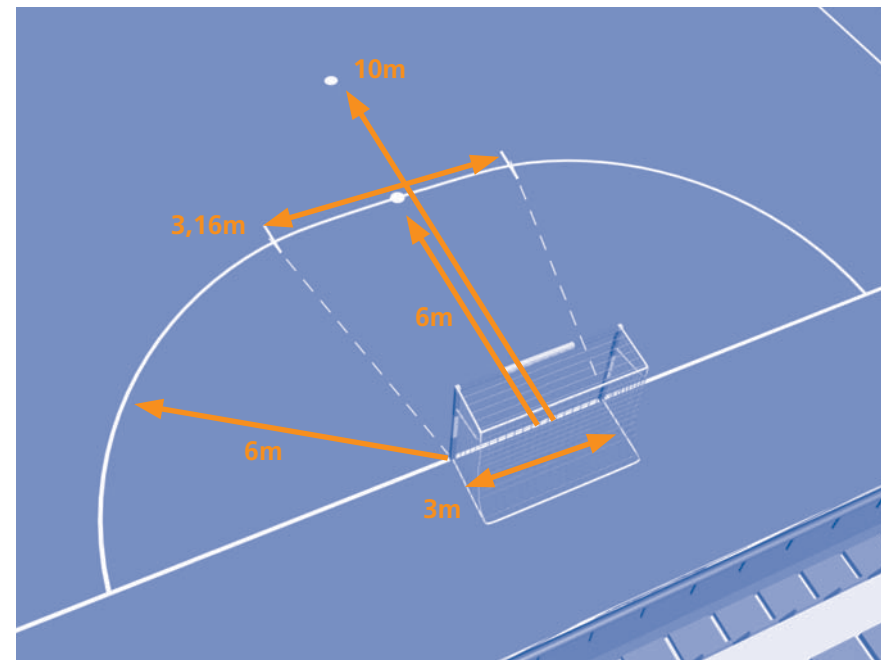
Se dibujará un punto a 6 metros de distancia del punto medio de la línea entre los postes y equidistante de éstos.

El segundo punto penal

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

El cuadrante de esquina

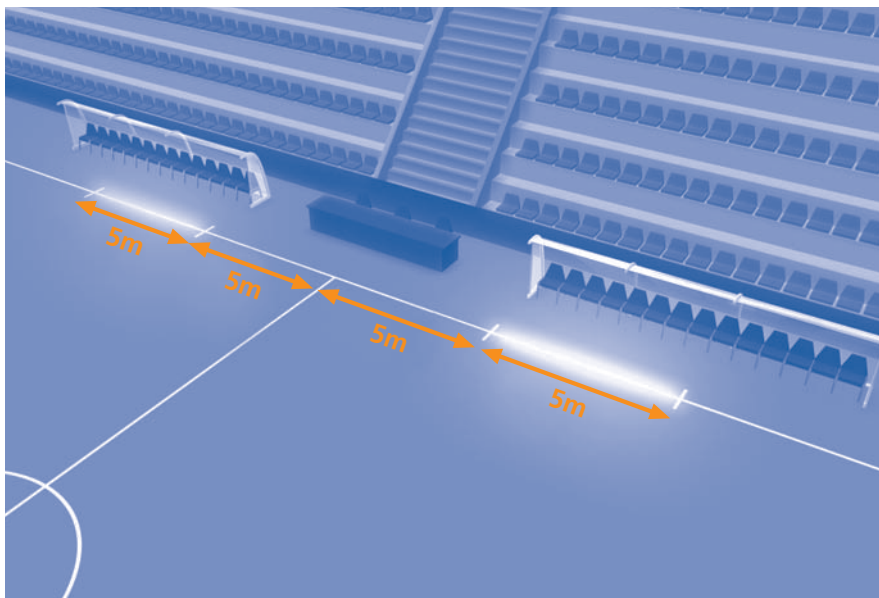
Se trazará en el interior de la superficie de juego un cuadrante con un radio de 25 cm desde cada esquina.



Zona de sustituciones

La zona de sustituciones es la zona en la línea de banda, situada frente a los bancos de los equipos, que utilizarán los jugadores para entrar y salir de la superficie de juego.

- Se situará frente a los bancos de los equipos y se extenderá 5 m. Se marcará con dos líneas en cada extremo, de 80 cm de largo, 40 cm hacia el interior de la superficie de juego y 40 cm hacia el exterior, así como de 8 cm de ancho.
- El área situada frente a la mesa del cronometrador, es decir, 5 metros a cada lado de la línea de medio campo, permanecerá libre.



Las metas

Las metas se colocarán en el centro de cada línea de meta. Consistirán en dos postes verticales, equidistantes de las esquinas y unidos en la parte superior por un travesaño horizontal.

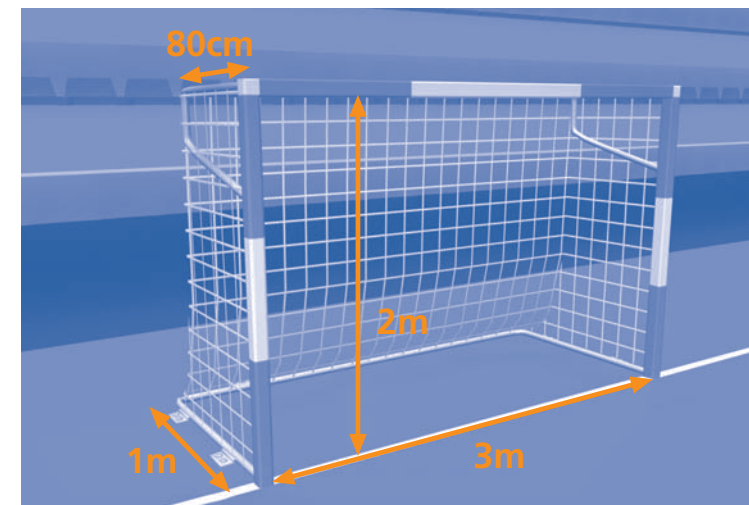
La distancia (medida interior) entre los postes será de 3 m, y la distancia del borde inferior del travesaño al suelo será de 2 m.

Los postes y el travesaño tendrán la misma anchura y espesor, 8 cm. Las líneas de meta tendrán la misma anchura que los postes y el travesaño. Las redes, que deberán ser de cáñamo, yute o nailon, se engancharán en la parte posterior de los postes y del travesaño, mientras que la parte inferior estará sujeta a tubos encorvados o a cualquier otro soporte adecuado.

La profundidad de la meta, es decir, del lado interno de ambos postes hacia el exterior de la superficie de juego, será de al menos 80 cm en su parte superior y de 100 cm a nivel del suelo.

Seguridad

Se podrán utilizar metas portátiles, pero deberán fijarse firmemente en el suelo durante el partido.



Superficie de juego

La superficie de juego deberá ser lisa, estar libre de asperezas y no ser abrasiva. Se recomienda que la superficie sea de madera o material sintético, mientras que se deberá evitar el uso de hormigón o alquitrán.

Decisiones

- 1 Si las líneas de meta miden de 15 a 16 metros, el radio del cuadrante del área penal será de 4 metros. Dado este supuesto, el punto penal no se situará en el arco del área penal, sino que se dibujará igualmente a 6 m del punto medio entre los postes.
- 2 Se podrá hacer una marca en el exterior de la superficie de juego, a 5 m de la esquina y perpendicular a la línea de meta, para señalar la distancia que deberá observarse en la ejecución de un saque de esquina. La anchura de la marca será de 8 cm.
- 3 Los bancos de los equipos se situarán detrás de la línea de banda, inmediatamente a continuación del área libre situada frente a la mesa del cronometrador.

Propiedades y medidas

El balón:

- Será esférico,
- será de cuero u otro material adecuado,
- tendrá una circunferencia mínima de 62 cm y máxima de 64 cm,
- tendrá un peso superior a 400 g e inferior a 440 g al comienzo del partido,
- tendrá una presión equivalente a 0.4 – 0.6 atmósferas (400–600 g/cm²) al nivel del mar.



Reemplazo de un balón defectuoso

Si el balón explota o se daña durante un partido:

- Se interrumpirá el juego,
- Se reanudará el juego por medio de un balón al suelo, ejecutado con el nuevo balón en el lugar donde se dañó el primero* (ver página 3).

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

- El partido se reanudará conforme a las Reglas.

El balón no podrá reemplazarse durante el partido sin la autorización del árbitro.

Decisiones

- 1 No se permite el uso de balones de fieltro en partidos internacionales.
- 2 El balón no deberá rebotar menos de 50 cm ni más de 65 cm en el primer bote, efectuado desde una altura de 2 metros.

En partidos de competición se permitirá solamente el uso de balones que cumplan las especificaciones técnicas mínimas estipuladas en la Regla 2.

En los partidos de competiciones de la FIFA y en partidos de competición bajo los auspicios de las confederaciones, la aprobación del uso de un balón estará sujeta a que el balón tenga una de las tres denominaciones siguientes:

El logotipo oficial „FIFA APPROVED“ o el logotipo oficial „FIFA INSPECTED“ o la referencia „INTERNATIONAL MATCHBALL STANDARD“.

Una denominación tal sirve para indicar que el balón ha sido debidamente controlado y cumple las especificaciones técnicas, diferentes para cada categoría y adicionales a las especificaciones mínimas estipuladas en la Regla 2. La FIFA elaborará la lista de dichas especificaciones adicionales, características de cada una de las categorías, y seleccionará los laboratorios que llevarán a cabo los controles de calidad.

En las competiciones de asociaciones miembro se podrá exigir el uso de balones con una de las tres denominaciones mencionadas.

En todos los demás partidos, el balón deberá cumplir los requisitos de la Regla 2.

En caso de que en una competición de una asociación miembro se requiera el uso de balones con las denominaciones FIFA APPROVED o FIFA INSPECTED, se deberá permitir también el uso de balones con la designación „INTERNATIONAL MATCHBALL STANDARD“, libre del pago de derechos.

En los partidos de competiciones de la FIFA y en partidos de competiciones bajo los auspicios de las confederaciones y las asociaciones miembro, está prohibida toda clase de publicidad comercial en el balón, con excepción del emblema de la competición, el organizador de la competición y la marca autorizada del fabricante. El reglamento de la competición puede restringir el tamaño y el número de dichas marcas.

Jugadores

El partido lo disputarán dos equipos formados por un máximo de 5 jugadores cada uno, uno de los cuales jugará como guardameta.

Procedimiento de sustitución

En cualquier partido de una competición oficial organizada por la FIFA, una confederación o una asociación miembro podrá haber sustitutos.

El número máximo permitido de sustitutos es de siete.

Se permitirá un número ilimitado de sustituciones durante el partido.

Un jugador que ha sido reemplazado podrá reingresar en la superficie de juego sustituyendo a otro jugador. Una sustitución puede realizarse siempre, esté o no el balón en juego, si se observan las siguientes disposiciones:

- El jugador sale de la superficie de juego por la zona de sustituciones de su propio equipo,
- el jugador entra en la superficie de juego por la zona de sustituciones y únicamente cuando el jugador que sale ha traspasado completamente la línea de banda,
- un sustituto se somete a la autoridad y jurisdicción de los árbitros, sea o no llamado a participar en el encuentro;
- la sustitución se completa cuando el sustituto entra en la superficie de juego, momento en el que se convierte en jugador, mientras que el jugador a quien reemplaza deja de serlo.

El guardameta podrá cambiar su puesto con cualquier otro jugador.

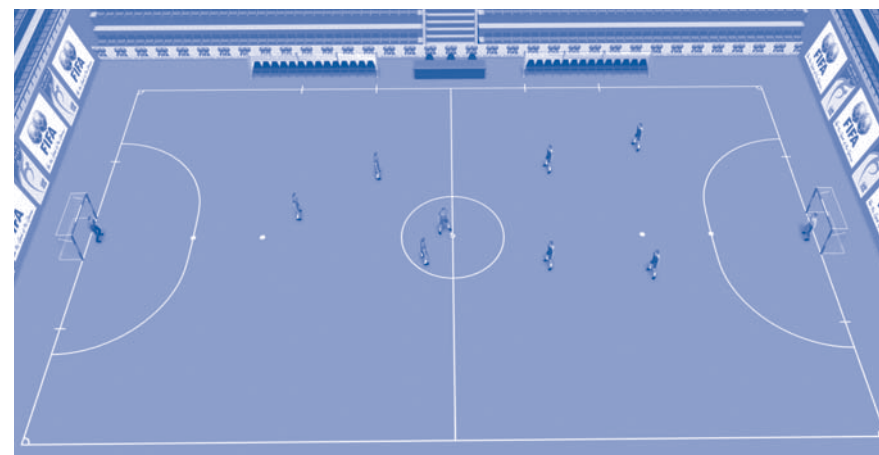
Infracciones/Sanciones

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

- Se interrumpirá el juego,
- se ordenará al jugador por sustituir abandonar la superficie de juego,
- se sancionará al sustituto con tarjeta amarilla y se le ordenará que salga de la superficie de juego para cumplir el procedimiento de sustitución,
- se reanudará el juego con un tiro libre indirecto en favor del equipo contrario en el lugar donde estaba el balón cuando se interrumpió el juego* (ver página 3).

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

- Se interrumpirá el juego;
- se sancionará al infractor con la tarjeta amarilla y se le ordenará que salga de la superficie de juego para cumplir el procedimiento de sustitución;
- se reanudará el juego con un tiro libre indirecto en favor del equipo contrario en el lugar donde estaba el balón cuando se interrumpió el juego* (ver página 3).



Decisiones

- 1 Se requieran 5 jugadores por equipo para poder iniciar un partido.
- 2 En caso de expulsión de varios jugadores, se suspenderá el partido si en la superficie de juego quedan menos de tres jugadores en uno o ambos equipos (incluido el guardameta).
- 3 Un funcionario oficial del equipo podrá impartir instrucciones tácticas a los jugadores durante el partido. Los funcionarios oficiales deberán evitar estorbar los movimientos de los jugadores y árbitros, comportándose de forma correcta.

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).

Equipamiento básico

El equipamiento básico obligatorio de un jugador será:

- Un jersey o camiseta,
- pantalón corto – si se usan pantalones térmicos debajo del corto, éstos tendrán el color principal del pantalón corto,
- medias,
- espinilleras o canilleras,
- calzado – el único tipo de calzado permitido será zapatillas de lona o cuero blando, así como zapatillas de entrenamiento con suela de goma u otro material similar.

Jersey o camiseta

- Se usarán obligatoriamente camisetas con los números en la espalda del 1 al 15,
- será también obligatorio el contraste entre el número y la camiseta.

En partidos internacionales, el número de dorsal deberá figurar también en la parte delantera de la camiseta o del pantalón, aunque de menor tamaño.

Canilleras/Espinilleras

- Deberán estar cubiertas completamente por las medias,
- deberán ser de un material apropiado (goma, plástico o un material similar),
- deberán proporcionar un grado razonable de protección.

Guardametas

- El guardameta podrá utilizar pantalones largos,
- cada guardameta vestirá colores que lo diferencien de los demás jugadores y de los árbitros,
- si un jugador de campo sustituye al guardameta, deberá llevar el número dorsal que le corresponde en una camiseta de guardameta.

Infracciones/Sanciones

En caso de cualquier contravención a la presente Regla:

- Los árbitros ordenarán al jugador infractor abandonar la superficie de juego para que ponga su equipamiento en orden o lo complete con la pieza faltante. Podrá volver a la superficie de juego sólo después de haberse presentado ante uno de los árbitros, quien tendrá que cerciorarse de que el equipamiento del jugador está en orden.

Reanudación del juego

Si los árbitros interrumpieran el juego para amonestar al infractor:

- El juego se reanudará por medio de un tiro libre indirecto lanzado por un jugador del equipo adversario desde donde se encontraba el balón cuando el árbitro interrumpió el partido* (ver página 3).

Decisiones

- 1 *Los jugadores no pueden mostrar camisetas interiores con lemas o publicidad. Los organizadores de la competición sancionarán a aquellos jugadores que levanten su camiseta para mostrar lemas o publicidad.*
- 2 *Las camisetas deberán tener mangas.*

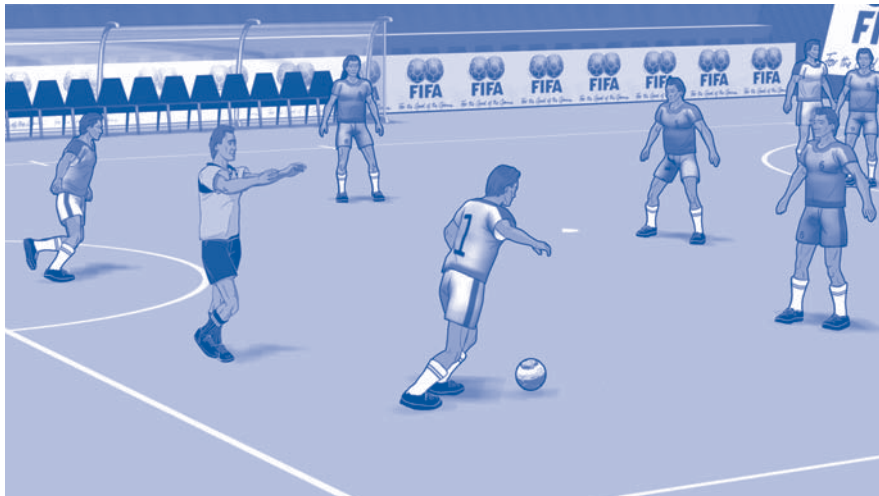
La autoridad del árbitro

Cada partido será controlado por un árbitro, quien tendrá la autoridad total para hacer cumplir las Reglas de Juego en el partido para el que ha sido nombrado, desde el momento en que entra en la instalación donde se encuentra la superficie de juego hasta que la abandona.

Poderes y deberes

El árbitro:

- Hará cumplir las Reglas de Juego,
- permitirá que el juego continúe si el equipo contra el cual se ha cometido una infracción se beneficia de una ventaja, y sancionará la infracción cometida inicialmente si la ventaja prevista no es tal,
- tomará nota e informará a las autoridades competentes de todos los incidentes ocurridos antes, durante y después del partido, así como de las medidas disciplinarias tomadas contra jugadores o funcionarios oficiales de los equipos,
- actuará como cronometrador en caso de que este oficial no esté presente,
- interrumpirá, suspenderá o finalizará el partido en caso de contravención a las Reglas de Juego o por cualquier tipo de interferencia externa,
- tomará medidas disciplinarias contra jugadores que cometan infracciones merecedoras de amonestación o expulsión,
- no permitirá que personas no autorizadas entren en la superficie de juego,
- interrumpirá el juego si juzga que algún jugador ha sufrido una lesión grave, y ordenará trasladarlo fuera de la superficie de juego,
- si juzga que está lesionado levemente, permitirá que el juego continúe hasta que el balón esté fuera del juego,
- se asegurará de que los balones utilizados correspondan a las exigencias de la Regla 2,
- castigará la infracción más grave cuando un jugador comete más de una infracción al mismo tiempo.



Decisiones del árbitro

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

El árbitro y el segundo árbitro podrán modificar una decisión únicamente si se dan cuenta de que es incorrecta, si lo juzgan necesario, siempre que no se haya reanudado el juego o haya terminado el partido.

Decisiones

- 1 Si el árbitro y el segundo árbitro señalan simultáneamente una infracción y hay desacuerdo en cuanto a qué equipo favorece la decisión, prevalecerá la decisión del árbitro.
- 2 El árbitro y el segundo árbitro podrán imponer una amonestación o una expulsión, pero, si existe un desacuerdo entre ellos, prevalecerá la decisión del árbitro.

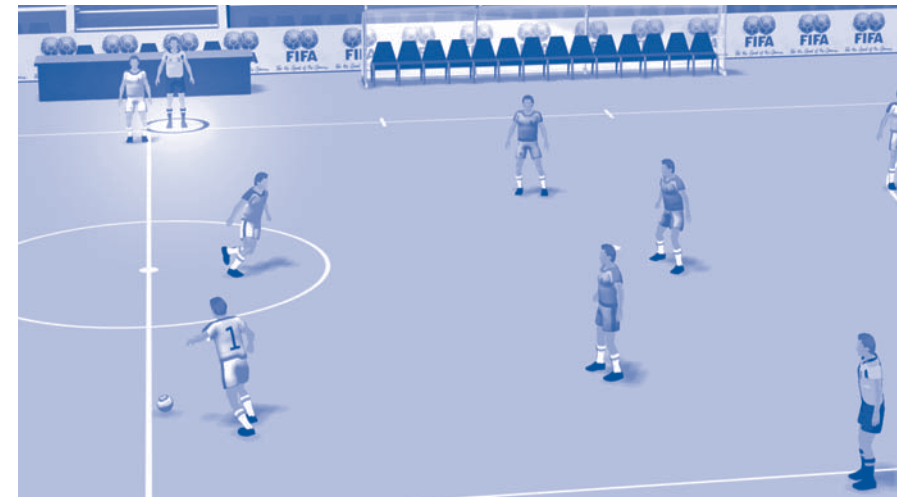
Poderes y deberes

Se designará a un segundo árbitro, que se situará en el lado opuesto al que controla el árbitro y estará equipado también con un silbato.

El segundo árbitro ayudará al árbitro a dirigir el juego conforme a las Reglas de Juego. Además, el segundo árbitro:

- Tendrá poder discrecional para interrumpir el juego cuando se infrinjan las Reglas,
- deberá, al igual que el árbitro, controlar si las sustituciones han sido efectuadas correctamente.

En caso de una intervención indebida o conducta incorrecta del segundo árbitro, el árbitro prescindirá de sus servicios, tomará las disposiciones necesarias para que sea sustituido y notificará el hecho al organismo competente.



Decisión

En partidos internacionales es obligatoria la presencia de un segundo árbitro.

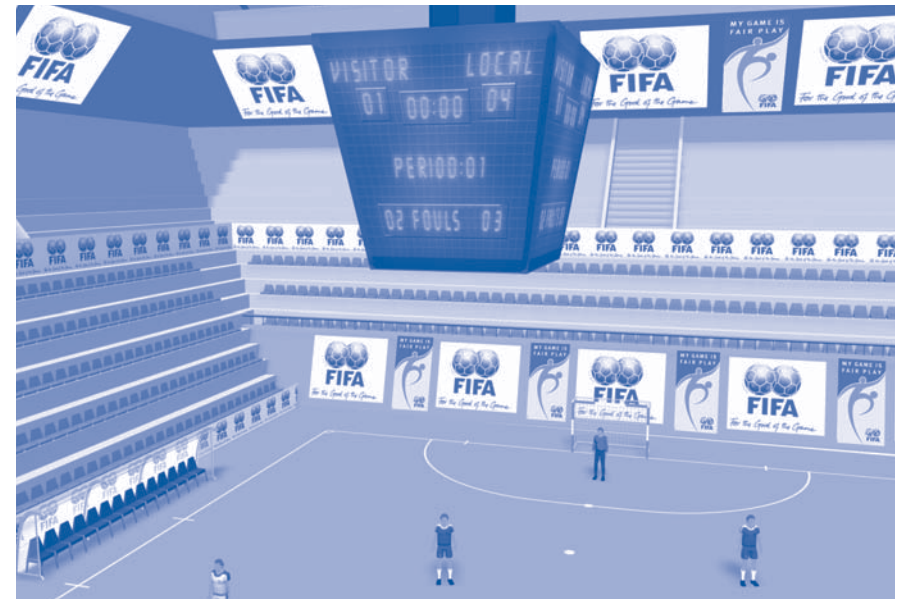
Deberes

Se designará a un cronometrador y a un tercer árbitro. Se ubicarán en el exterior de la superficie de juego, a la altura de la línea del medio campo y bajo el mismo lado que la zona de sustituciones.

El cronometrador y el tercer árbitro recibirán un cronómetro adecuado y el dispositivo necesario para controlar la acumulación de faltas, que será facilitado por la asociación o el club bajo cuya jurisdicción se juega el partido.

El cronometrador

- Controlará que el partido tenga la duración estipulada en la Regla 8, y para ello:
 - Pondrá en marcha el cronómetro después del saque de salida,
 - detendrá el cronómetro cuando el balón esté fuera del juego,
 - volverá a ponerlo en marcha después de un saque de banda, de meta o de esquina, de un tiro libre, de tiros desde el punto penal o el segundo punto penal, de un tiempo muerto o de un “balón al suelo”,
- cronometrará el minuto de tiempo muerto,
- cronometrará los 2 minutos de castigo de la expulsión de un jugador,
- anunciará, mediante un silbato o una señal acústica diferente de la del árbitro, el final del primer tiempo, del partido, de las prórrogas y del minuto de tiempo muerto,
- llevará un registro de todos los tiempos muertos que le queden a cada equipo e informará a los árbitros y a los equipos sobre el particular; indicará la autorización para un tiempo muerto cuando le sea solicitado por el entrenador de uno de los equipos (Regla 8),
- llevará un registro de las primeras cinco faltas acumuladas por cada equipo, señaladas por los árbitros en cada período, e indicará, mediante un silbato o una señal acústica diferente de la del árbitro, la quinta falta acumulada de un equipo.



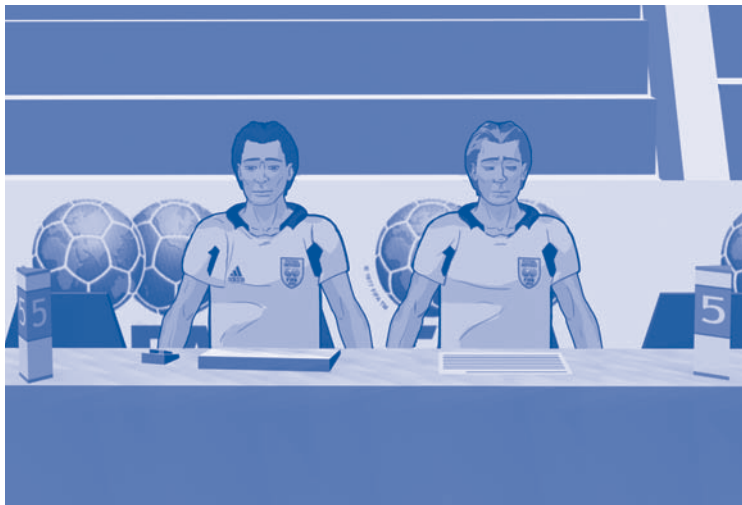
El tercer árbitro

El tercer árbitro asistirá al cronometrador:

- Llevará un registro de las primeras cinco faltas acumuladas por cada equipo, señaladas por los árbitros en cada período, y colocará una señal visible sobre la mesa del cronometrador para informar de dicha circunstancia,
- llevará un registro de las interrupciones del juego y las razones de las mismas,
- anotará los números de los jugadores que marcaron los goles,
- tomará nota de los números y nombres de los jugadores que hayan sido amonestados o expulsados,
- proporcionará cualquier otra información importante para el juego.

En caso de intervención indebida o conducta incorrecta del cronometrador o del tercer árbitro, el árbitro prescindirá de sus servicios, tomará las disposiciones necesarias para que sea sustituido y notificará el hecho al organismo competente.

En caso de lesión, el tercer árbitro sustituirá al árbitro o al segundo árbitro.



Decisiones

- 1 *En partidos internacionales es obligatoria la presencia de un cronometrador y de un tercer árbitro.*
- 2 *En partidos internacionales, el cronómetro utilizado deberá tener todos los dispositivos necesarios (cronometría precisa y un dispositivo para cronometrar simultáneamente los dos minutos de un período de expulsión de cuatro jugadores al mismo tiempo, así como para poder controlar la acumulación de faltas de cada equipo en cada período).*

Períodos de juego

El partido durará dos tiempos iguales de 20 minutos cada uno.

El cronometraje lo hará un cronometrador, cuyas funciones están especificadas en la Regla 7.

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



Tiempo muerto

Los equipos tienen derecho a un minuto de tiempo muerto en cada uno de los períodos.

Se deberán respetar las siguientes disposiciones:

- Los entrenadores de los equipos están autorizados a solicitar un minuto de tiempo muerto al cronometrador,
- el minuto de tiempo muerto se concederá únicamente cuando el equipo solicitante esté en posesión del balón,
- el cronometrador concederá el tiempo muerto cuando el balón esté fuera del juego, utilizando un silbato o una señal acústica diferente de las usadas por los árbitros,
- durante el tiempo muerto, los jugadores deben permanecer en el interior de la superficie de juego. En caso de que quieran recibir instrucciones de un oficial de su equipo, sólo podrán hacerlo al borde de la línea de banda a la altura de su banco de sustitutos, pero no podrán abandonar la superficie de juego. Igualmente, no se permitirá que un oficial imparta instrucciones en la superficie de juego,
- si un equipo no solicita el tiempo muerto que le corresponde en el primer período, seguirá disfrutando únicamente de un minuto de tiempo muerto en el segundo período.

Intervalo del medio tiempo

El intervalo entre los dos períodos no durará más de 15 minutos.

Decisiones

- 1 *En caso de no contar con la ayuda de un cronometrador, el entrenador podrá solicitar el tiempo muerto al árbitro.*
- 2 *Si el reglamento de la competición estipula que se deben jugar tiempos suplementarios al final del tiempo reglamentario, no habrá tiempos muertos en los tiempos suplementarios.*

Introducción

Se lanzará una moneda y el equipo que gane el sorteo decidirá la dirección en la que atacará en el primer tiempo del partido. El otro equipo efectuará el saque de salida para iniciar el partido.

El equipo que gane el sorteo ejecutará el saque de salida para iniciar el segundo tiempo.

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

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 parte del tiempo suplementario.

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

Procedimiento

- Todos los jugadores deben encontrarse en su propio campo,
- los jugadores del equipo contrario a aquél que efectúa el saque de salida deberán encontrarse al menos a 3 metros del balón hasta que esté en juego,
- el balón estará inmóvil en el punto central,
- el árbitro dará la señal,
- el balón entrará en juego en el momento en que sea golpeado y se mueva hacia delante,
- el ejecutor del saque no podrá tocar el balón por segunda vez antes de que no sea tocado por otro jugador.

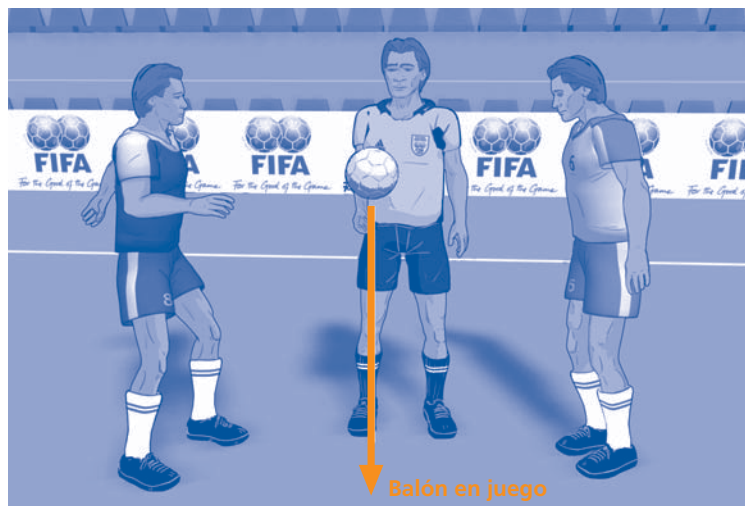
Después de que un equipo marque un gol, el equipo contrario efectuará el saque de salida.

Infracciones/Sanciones

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

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción* (ver página 3).

Para cualquier otra contravención del procedimiento de saque de salida, se repetirá el saque de salida.



El juego se reanuda cuando el balón toca el suelo.

Balón al suelo

El balón al suelo es una forma de reanudar el juego después de una interrupción temporal necesaria, siempre que el balón esté en juego y no haya sobrepasado ni las líneas de banda ni las de meta a causa de cualquier incidente no mencionado en las Reglas de Juego.

Procedimiento

Uno de los árbitros dejará caer el balón en el lugar donde se hallaba cuando se interrumpió el juego* (ver página 3).

Infracciones/Sanciones

Se volverá a dejar caer el balón:

- Si es tocado por un jugador antes de tocar el suelo,
- si el balón sale de la superficie de juego después de tocar el suelo, sin haber sido tocado por otro jugador.

Circunstancias especiales

Un tiro libre concedido al equipo defensor en su área penal podrá ser lanzado desde cualquier parte de dicha área.

Un tiro libre indirecto concedido al equipo atacante en el área penal adversaria será lanzado desde la línea del área penal en el punto más cercano al lugar donde ocurrió la infracción.

Un balón al suelo para reanudar el partido, después de que el juego haya sido interrumpido temporalmente dentro del área penal, será ejecutado en la línea del área penal en el punto más cercano al lugar donde se encontraba el balón cuando se detuvo el juego.

El balón fuera del juego

El balón estará fuera del juego si:

- Ha traspasado completamente una línea de banda o de meta, ya sea por tierra o por aire,
- el juego ha sido detenido por los árbitros,
- golpea el techo.

El balón en juego

El balón estará en juego en todo otro momento, incluso si:

- Rebota en los postes o el travesaño y permanece en la superficie de juego,
- rebota en cualquiera de los árbitros situados dentro de la superficie de juego.



Decisión

Si se juega en superficies techadas y el balón golpea el techo, se reanuda el juego con un saque de banda que ejecutarán los adversarios del último equipo que tocó el balón. El saque de banda se efectuará en el punto de la línea de banda más próximo al lugar en el suelo equivalente al lugar donde el balón tocó el techo.

Gol marcado

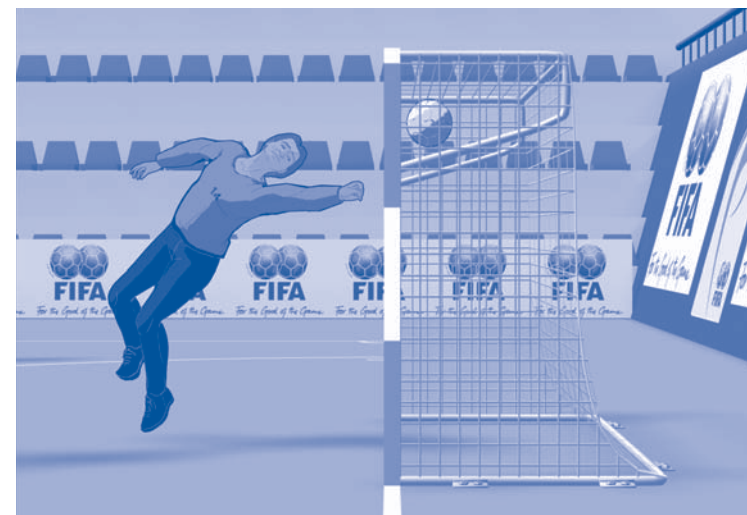
Se habrá marcado un gol cuando el balón haya traspasado totalmente la línea de meta entre los postes y por debajo del travesaño, sin que haya sido llevado, lanzado o golpeado intencionadamente con la mano o el brazo por cualquier jugador del equipo atacante, incluido el guardameta, y siempre que el equipo anotador no haya contravenido previamente las Reglas de Juego.

Equipo ganador

El equipo que haya marcado el mayor número de goles durante un partido será el ganador. Si ambos equipos marcan el mismo número de goles o no marcan ninguno, el partido terminará en empate.

Reglamentos de competición

Los reglamentos de competición podrán estipular un tiempo suplementario o la ejecución de tiros desde el punto penal para determinar el ganador de un partido en caso de empate.



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 seis infracciones de una manera que los árbitros juzguen imprudente, temeraria o con el uso de fuerza excesiva:

- Dar o intentar dar una patada a un adversario,
- zancadillear o intentar zancadillear a un contrario, ya sea mediante las piernas o agachándose delante o detrás de él,
- saltar sobre un adversario,
- cargar contra un adversario, incluso con el hombro,
- golpear o intentar golpear a un adversario,
- empujar a un adversario.

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

- Sujetar a un adversario,
- escupir a un adversario,
- deslizarse para tratar de jugar el balón cuando está siendo jugado o va a ser jugado por un adversario (entrada deslizante con los pies). Esta disposición se aplica al guardameta dentro de su propia área penal sólo cuando ponga en peligro la integridad física de un adversario,
- hacer una entrada a un contrario para ganar la posesión del balón, tocándole antes que al balón,
- jugar el balón, es decir, llevarlo, golpearlo o lanzarlo, con la mano o el brazo (se exceptúa al guardameta dentro de su propia área penal).

El tiro libre directo se lanzará en el lugar donde se cometió la infracción, salvo si se concede al equipo defensor dentro de su propia área penal, en cuyo caso se lanzará desde cualquier punto del área penal.

Las infracciones mencionadas son faltas acumulativas.

Tiro penal

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

Tiro libre indirecto

Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario si el guardameta comete una de las siguientes infracciones:

- tras despejar el balón, lo recibe de un compañero sin que el balón haya atravesado primero la línea media o haya sido jugado o tocado por un adversario,
- toca o controla con las manos el balón que un compañero le ha pasado deliberadamente con el pie,
- toca o controla con las manos el balón que un compañero le ha pasado directamente de un saque de banda,
- toca o controla el balón con las manos o los pies en su propia mitad de la superficie de juego durante más de cuatro segundos.

Se concederá asimismo un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción, si el árbitro juzga que un jugador:

- Juega de una forma peligrosa,
- obstaculiza el avance de un adversario,
- impide que el portero lance el balón con las manos,
- comete cualquier otra infracción que no haya sido anteriormente mencionada en la Regla 12, por la cual el juego sea interrumpido para amonestar o expulsar a un jugador.

El tiro libre indirecto se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción* (ver página 3).

Sanciones disciplinarias

Sólo se podrán mostrar tarjetas amarillas o rojas a los jugadores titulares y sustitutos.

Los árbitros tienen la autoridad para tomar medidas disciplinarias desde el momento en que se incorporan a la superficie de juego hasta que la abandonan, después del pitido final.

Infracciones sancionables con una amonestación

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

- Ser culpable de conducta antideportiva,
- desaprobar con palabras o acciones,
- infringir persistentemente las Reglas de Juego;
- retrasar deliberadamente la reanudación del juego,
- no respetar la distancia reglamentaria en un saque de esquina, de banda, tiro libre o saque de meta,
- entrar o volver a entrar en la superficie de juego sin el permiso de los árbitros, o contravenir el procedimiento de sustitución,
- abandonar deliberadamente la superficie de juego sin el permiso de los árbitros.

Infracciones sancionables con una expulsión

Un jugador o jugador sustituto será expulsado y recibirá la tarjeta roja si comete una de las siguientes infracciones:

- Ser culpable de juego brusco grave,
- ser culpable de conducta violenta,
- escupir a un adversario o a cualquier otra persona,
- impedir con mano intencionada un gol o malograr una oportunidad manifiesta de gol (esto no es válido para el guardameta dentro de su propia área penal),
- malograr la oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia la meta del jugador mediante una infracción sancionable con tiro libre o tiro penal,
- emplear lenguaje o gesticular de manera ofensiva, grosera y obscena,
- recibir una segunda amonestación en el mismo partido.

Decisiones

1 *Un jugador expulsado no podrá volver a jugar ni sentarse en el banco de sustitutos, debiendo abandonar los alrededores de la superficie de juego.*

Un jugador podrá sustituir al jugador expulsado y entrar en la superficie de juego una vez transcurridos dos minutos efectivos después de la expulsión, siempre que cuente con la autorización del cronometrador, salvo si se marca un gol antes de que transcurran los dos minutos, en cuyo caso, se aplicarán las siguientes disposiciones:

- *Si cinco jugadores se enfrentan a cuatro y el equipo en superioridad numérica marca un gol, se podrá completar el equipo de 4 jugadores,*
- *si ambos equipos juegan con cuatro jugadores y se marca un gol, ambos equipos mantendrán el mismo número de jugadores,*
- *si cinco jugadores se enfrentan a tres, o cuatro jugadores a tres, y el equipo en superioridad numérica marca un gol, se podrá añadir un jugador al equipo con tres jugadores,*
- *si ambos equipos juegan con tres jugadores y se marca un gol, ambos equipos mantendrán el mismo número de jugadores,*
- *si el equipo en inferioridad numérica marca un gol, se continuará el juego sin alterar el número de jugadores.*

2 *En virtud de las estipulaciones de la Regla 12, un jugador podrá pasar el balón a su guardameta, tras haberlo despejado éste, si lo recibe habiendo traspasado anteriormente la línea media o habiendo sido tocado o jugado por un adversario, utilizando su cabeza, el pecho o la rodilla, etc. No obstante, si en opinión de los árbitros, un jugador emplea un truco deliberado para evadir la Regla, mientras el balón está en juego, el jugador será culpable de conducta antideportiva. Será amonestado, recibirá la tarjeta amarilla y se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario desde el lugar donde se cometió la infracción* (ver página 3).*

En tales circunstancias será irrelevante si el guardameta toca o no posteriormente el balón con las manos. La infracción es cometida por el jugador que intenta burlar tanto la letra como el espíritu de la Regla 12.

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

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

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

Tipos de tiros libres

Los tiros libres son directos o indirectos.

Tanto para los tiros libres directos como indirectos, el balón deberá estar inmóvil cuando se lanza el tiro y el ejecutor no podrá volver a jugar el balón antes de que éste haya tocado a otro jugador.

El tiro libre directo

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

El tiro libre indirecto

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

Posición en el tiro libre

Todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a 5 metros del balón hasta que el balón esté en juego. El balón estará en juego después de que sea tocado o jugado.

Si el equipo defensor ejecuta un tiro libre desde su propia área penal, todos los adversarios deberán situarse fuera de esta área. El balón estará en juego cuando haya salido de esta área.

Infracciones/Sanciones

Si al ejecutar un tiro libre un adversario no observa la distancia reglamentaria:

- Se repetirá el tiro.

Si el balón está en juego y el ejecutor del tiro toca por segunda vez el balón sin que lo haya tocado otro jugador:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción* (ver página 3).

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

- Los árbitros señalarán un tiro libre indirecto a favor del equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción* (ver página 3).

Señales

Tiro libre directo:

- Uno de los árbitros señalará el tiro libre directo manteniendo el brazo levantado horizontalmente y señalando la dirección en la que el tiro libre debe ser lanzado. Con el dedo índice del otro brazo señalará hacia el suelo de manera que quede claro para el tercer árbitro (o cualquier otro árbitro en la mesa de anotación) que se trata de una falta acumulativa.

Tiro libre indirecto:

- Uno de los árbitros señalará el tiro libre indirecto levantando un brazo por encima de su cabeza y manteniéndolo en esa posición hasta que se haya ejecutado el tiro y el balón haya sido jugado o tocado por otro jugador o haya salido del juego.

Faltas acumulativas

- Son aquellas sancionadas con un tiro libre directo y mencionadas en la Regla 12,
- en el informe del partido se registrarán las primeras cinco faltas acumuladas por cada equipo en cada período,
- los árbitros podrán detener o no el juego, en virtud de si deciden aplicar ventaja, y siempre que un equipo no hubiese cometido ya sus primeras cinco faltas acumulativas, salvo que el equipo afectado por la falta tuviese una oportunidad manifiesta de marcar un gol,
- si han aplicado ventaja, una vez que el balón esté fuera del juego le indicarán al cronometrador y al tercer árbitro que anoten la falta acumulativa,
- si hay un tiempo suplementario, todas las faltas acumuladas durante el segundo período del partido continuarán acumulándose en el tiempo suplementario en el partido.

Posición en el tiro libre

- En las cinco primeras faltas acumuladas por cada equipo en cada período, y siempre que el juego se haya detenido por tal motivo:
- Una barrera de jugadores del equipo contrario podrá defender los tiros libres,
 - los adversarios deberán encontrarse al menos a 5 metros del balón,
 - se podrá anotar un gol en la portería contraria directamente de un tiro libre de este tipo.

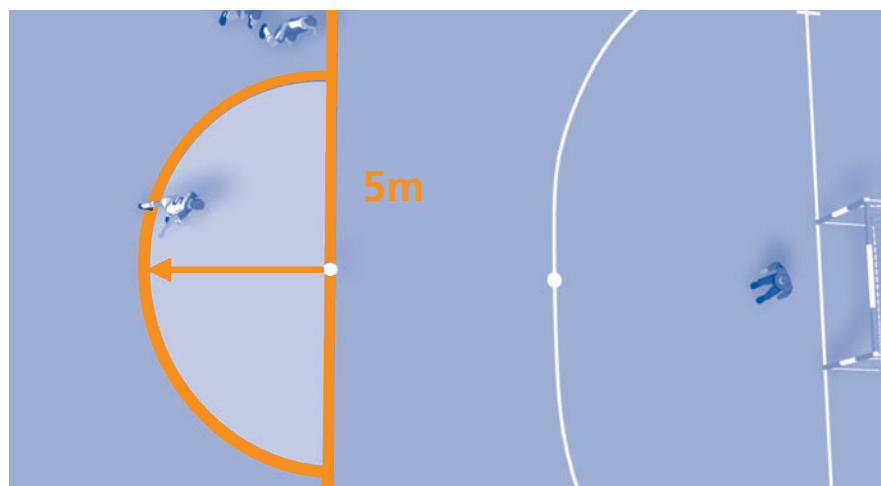


A partir de la sexta falta acumulada por cada equipo en cada período:

- Los jugadores del equipo defensor no podrán formar una barrera para defender los tiros libres,
- el ejecutor del tiro estará debidamente identificado,
- el guardameta permanecerá en su área penal a una distancia del balón de cinco metros como mínimo,
- los jugadores permanecerán en la superficie de juego, detrás de una línea imaginaria alineada con el balón, paralela a la línea de meta y fuera del área penal, a una distancia de cinco metros del balón y no podrán obstaculizar al jugador que ejecuta el tiro libre. Ningún jugador podrá cruzar dicha línea imaginaria hasta que el balón sea golpeado y entre en movimiento.

Procedimiento (para la sexta y siguientes faltas acumuladas)

- El ejecutor del tiro libre deberá lanzarlo con la intención de marcar un gol y no podrá pasar el balón a otro compañero,
- después de ejecutar el tiro libre, ningún jugador podrá tocar el balón hasta que éste haya tocado al guardameta defensor, rebotado en uno de los postes o en el travesaño, o abandonado la superficie de juego,
- si un jugador que comete una sexta falta en la mitad de la superficie de juego del adversario o en su propia mitad dentro de una zona delimitada por la línea media y una línea imaginaria paralela a esta última y que atraviesa el segundo punto penal a 10 metros de la línea de meta, el tiro libre se lanzará desde el segundo punto penal. La ubicación del segundo punto penal se indica en la Regla 1. El tiro libre deberá ejecutarse de acuerdo con lo establecido en el apartado precedente "Posición en el tiro libre",
- si un jugador comete una sexta falta en la mitad de su propia superficie de juego, entre la línea de 10 m y la línea de meta, fuera del área penal, el equipo atacante decidirá si lanza el tiro libre desde el segundo punto penal o desde el lugar donde se cometió la infracción,
- se debe permitir tiempo adicional para ejecutar un tiro libre directo al final de cada parte del partido o al final de cada periodo del tiempo suplementario.



Infracciones/Sanciones

Si un jugador del equipo defensor infringe esta Regla de Juego:

- Si no se marca un gol, se ejecutará nuevamente el tiro libre,
- si se marca un gol, no se repetirá el tiro libre.

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

- Si se marca un gol, se ejecutará nuevamente el tiro libre,
- si no se marca un gol, los árbitros detendrán el juego y lo reanudarán con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor, que se ejecutará desde el lugar en donde se cometió la infracción* (ver página 3).

Si el ejecutor del tiro libre infringe esta Regla de Juego después de que el balón esté en juego:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción* (ver página 3).

Si un jugador del equipo defensor y otro del equipo atacante infringen esta Regla de Juego:

- se repetirá el tiro libre.

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

- se repetirá el tiro.

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

- los árbitros detendrán el juego,
- reanudarán el juego con balón al suelo, que se ejecutará desde el lugar donde tocó el objeto* (ver página 3).

El tiro penal

Se concederá un tiro penal contra el equipo que comete una de las infracciones sancionables con un tiro libre directo dentro de su propia área penal mientras el balón está en juego.

Se podrá marcar un gol directamente de un tiro penal.

Se concederá tiempo adicional para poder ejecutar un tiro penal al final de cada tiempo o al final de los períodos del tiempo suplementario.

Posición del balón y de los jugadores

El balón:

- Se colocará en el punto penal.

El ejecutor del tiro penal:

- Deberá ser debidamente identificado.

El guardameta defensor:

- Deberá permanecer sobre su propia línea de meta, frente al ejecutor del tiro y entre los postes de la meta, hasta que el balón esté en juego.

Los jugadores, excepto el ejecutor del tiro, estarán ubicados:

- En la superficie de juego,
- fuera del área penal,
- detrás o a los lados del punto penal,
- a un mínimo de 5 metros del punto penal.



Procedimiento

- El ejecutor del tiro penal golpeará el balón hacia delante,
- no volverá a jugar el balón hasta que el esférico haya tocado a otro jugador,
- el balón estará en juego en el momento en que sea golpeado y se ponga en movimiento.

Cuando se ejecuta un tiro penal durante el curso normal del partido o durante una prolongación del primer o segundo período, se concederá un gol si el balón, antes de pasar entre los postes y bajo el travesaño:

- Toca uno o ambos postes, o el travesaño, o al guardameta.

Infracciones/Sanciones

Si un jugador del equipo defensor infringe esta Regla de Juego:

- Si no se marca un gol, se ejecutará nuevamente el tiro penal,
- si se marca un gol, no se repetirá el tiro penal.

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

- Si se marca un gol, se ejecutará nuevamente el tiro penal,
- si no se marca un gol, los árbitros detendrán el juego y lo reanudarán con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor, que se ejecutará desde el lugar en donde se cometió la infracción* (ver página 3).

Si el ejecutor del tiro penal infringe esta Regla de Juego después de que el balón esté en juego:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará del lugar donde se cometió la infracción* (ver página 3).

Si un jugador del equipo defensor y otro del equipo atacante infringen esta Regla de Juego:

- se repetirá el tiro penal.

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

- se repetirá el tiro.

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

- los árbitros detendrán el juego,
- reanudarán el juego con balón al suelo, que se ejecutará desde el lugar donde tocó el objeto* (ver página 3).

El saque de banda

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

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

Se concederá un saque de banda:

- Cuando el balón haya traspasado en su totalidad la línea de banda, ya sea por tierra o por aire, o toca el techo de la sala,
- desde el punto por donde el balón franqueó la línea de banda,
- a los adversarios del jugador que tocó por último el balón.

Posición del balón y de los jugadores

El balón:

- Deberá permanecer inmóvil sobre la línea de banda,
- se jugará con el pie hacia el interior de la superficie de juego en cualquier dirección.

El ejecutor del saque:

- Deberá tener una parte de un pie sobre la línea de banda o en el exterior de la superficie de juego en el momento de efectuar el saque.

Los jugadores defensores:

- Se colocarán a una distancia mínima de 5 metros del punto donde se efectúa el saque de banda.

Procedimiento

- El jugador que efectúa el saque de banda deberá hacerlo en los 4 segundos posteriores a recibir el balón,
- el jugador que efectúa el saque de banda no podrá volver a jugar el balón hasta que el esférico no haya tocado a otro jugador,
- el balón estará en juego tan pronto haya entrado en la superficie de juego.

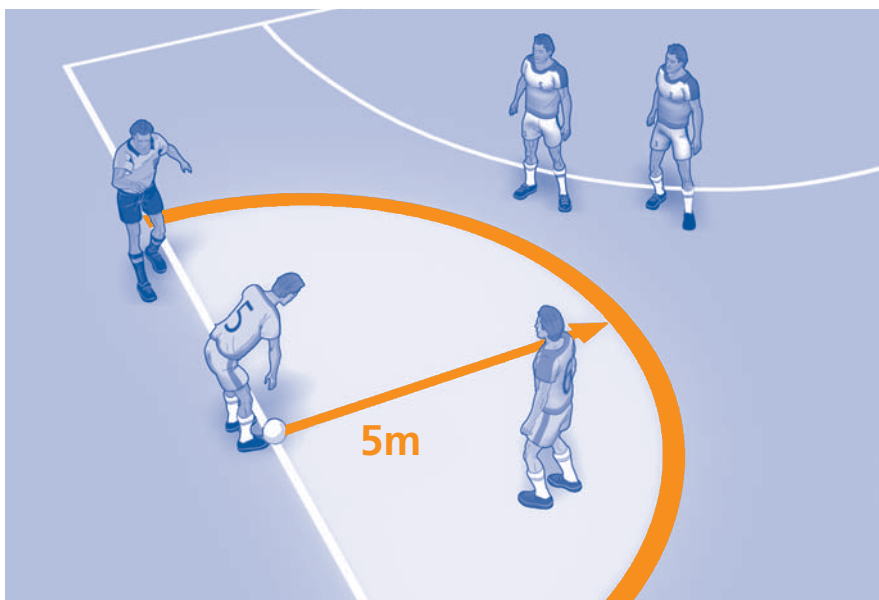
Infracciones/Sanciones

Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario si:

- El jugador que efectúa el saque de banda toca el balón por segunda vez antes de que éste haya tocado a otro jugador. El tiro libre indirecto se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción* (ver página 3).

Un jugador del equipo contrario efectuará el saque de banda si:

- El saque de banda se efectúa incorrectamente,
- el saque de banda se efectúa desde una posición que no corresponde al lugar donde el balón salió de la superficie de juego,
- el saque de banda no se efectúa en los 4 segundos después de que el balón esté en manos del jugador que debe realizar el saque,
- se infringe esta regla de cualquier otra manera.



El saque de meta

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

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

Se concederá un saque de meta:

- Si el balón ha traspasado en su totalidad la línea de meta, ya sea por tierra o por aire, después de haber tocado a un jugador del equipo atacante en último lugar, y no se ha marcado un gol conforme a la Regla 11.

Procedimiento

- El balón será lanzado con las manos desde cualquier punto del área penal por el guardameta del equipo defensor,
- los adversarios deberán permanecer fuera del área penal hasta que el balón esté en juego,
- el guardameta no podrá volver a tocar el balón por segunda vez hasta que el balón sea tocado por un adversario o haya cruzado la línea de medio campo,
- el balón estará en juego cuando haya sido lanzado directamente más allá del área penal.

Infracciones/Sanciones

Si el balón no es lanzado directamente fuera del área penal:

- Se repetirá el saque de meta.

Si, una vez que el balón está en juego, el guardameta toca por segunda vez el balón antes de que éste haya sido tocado por un adversario o haya cruzado la línea de medio campo:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción* (ver página 3).

Si el saque de meta no se ejecuta en 4 segundos después de que el balón esté en posesión del guardameta:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará en la línea del área de penal, en el punto más cercano al lugar donde se cometió la infracción.

El saque de esquina

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

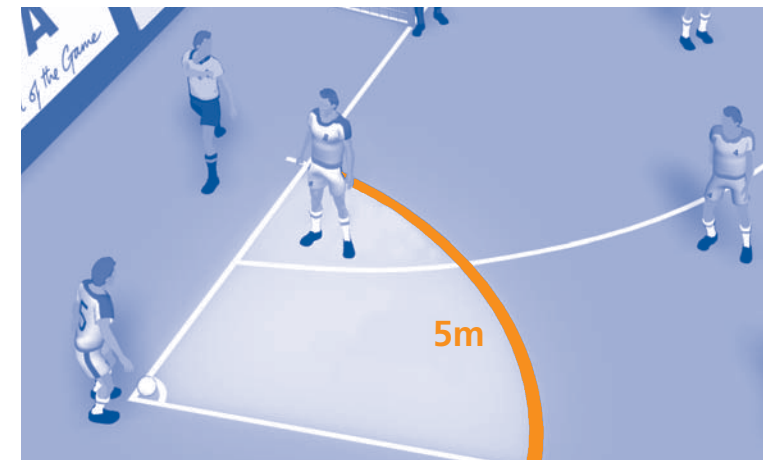
Se podrá anotar un gol directamente de un saque de esquina, pero solamente contra el equipo contrario.

Se concederá un saque de esquina:

- Si el balón ha traspasado en su totalidad la línea de meta, ya sea por tierra o aire, después de haber tocado por último a un jugador del equipo defensor, y no se ha marcado un gol conforme a la Regla 11.

Procedimiento

- El balón se colocará en el interior del cuadrante de esquina más cercano,
- los adversarios deberán permanecer a un mínimo de 5 metros del balón hasta que esté en juego,
- el balón será jugado con el pie por un jugador del equipo atacante,
- el balón estará en juego en el momento en que sea jugado y se ponga en movimiento,
- el ejecutor del saque no podrá tocar el balón por segunda vez hasta que no haya tocado a otro jugador.



Infracciones/Sanciones

Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario si:

- El jugador que efectúa el saque toca el balón por segunda vez, antes de que éste haya tocado a otro jugador. El tiro libre indirecto se lanzará en el punto donde se cometió la infracción* (ver página 3),
- el saque de esquina no se ejecuta en 4 segundos después de que el balón esté en posesión del ejecutor. El tiro libre indirecto se ejecutará desde el cuadrante de esquina.

Para cualquier otra contravención a la Regla:

- se repetirá el saque.

Procedimientos para determinar el ganador de un partido

El tiempo suplementario y la ejecución de tiros desde el punto penal son los métodos para determinar qué equipo será el ganador en caso de empate, siempre que el reglamento de una competición así lo exija.

El tiempo suplementario

- El tiempo suplementario constará de dos tiempos iguales de 5 minutos cada uno,
- si no se anota un gol, el vencedor del partido se decidirá mediante el lanzamiento de tiros desde el punto penal.

Tiros desde el punto penal

- El árbitro deberá elegir la meta en que se lanzarán los tiros penales,
- el árbitro lanzará una moneda y el equipo cuyo capitán gane el sorteo decidirá si ejecuta el primer o el segundo tiro,
- el árbitro y el cronometrador anotarán todos los tiros lanzados,
- sujeto a las condiciones estipuladas más abajo, cada equipo lanzará cinco tiros,
- los tiros deberán ejecutarse alternadamente,
- si antes de que ambos equipos hayan ejecutado sus cinco tiros, uno ha marcado más goles de los que el otro pudiera anotar aún completando sus cinco tiros, la ejecución de los mismos se dará por terminada,
- si ambos equipos han ejecutado sus cinco tiros, marcando la misma cantidad de goles o sin marcar ninguno, la ejecución de los tiros deberá continuar en el mismo orden hasta que un equipo haya marcado un gol más que el otro tras lanzar el mismo número de tiros,
- todos los jugadores y sustitutos estarán autorizados a ejecutar los tiros penales,
- cada tiro deberá ser ejecutado por un jugador diferente y todos los jugadores elegibles deberán lanzar un tiro antes de que uno de ellos pueda lanzar un segundo tiro,

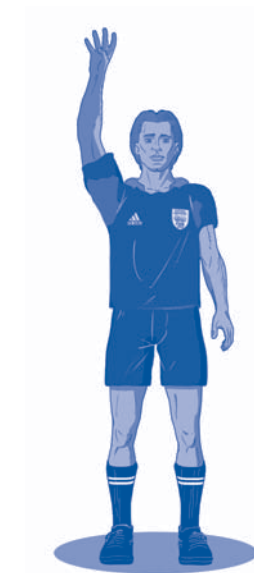
- cualquier jugador elegible podrá cambiar de puesto con el guardameta en todo momento durante la ejecución de los tiros,
- solamente los jugadores elegibles y los árbitros podrán encontrarse en la superficie de juego cuando se ejecutan los tiros desde el punto penal,
- todos los jugadores elegibles, exceptuando el jugador que lanzará el tiro penal y los dos guardametas, deben permanecer en la otra mitad del campo, junto al tercer árbitro.
- el guardameta que es compañero del ejecutante deberá permanecer en la superficie de juego, fuera del área penal en la que se ejecutan los tiros, en la intersección de la línea de meta con la línea que se extiende perpendicular a la línea de meta (línea del área penal),
- a menos que se estipule otra cosa, se aplicarán las Reglas de Juego y las decisiones pertinentes del International F. A. Board cuando se lancen tiros desde el punto penal,
- si, al finalizar el partido, un equipo tiene más jugadores, entre titulares y sustitutos, que su adversario, deberá reducir su número para equipararse al equipo contrario, y comunicar al árbitro el nombre y el número de cada jugador excluido. El capitán del equipo será el responsable de esta tarea,
- antes de comenzar con el lanzamiento de tiros desde el punto penal, el árbitro se asegurará de que permanezcan dentro del campo adversario al de ejecución el mismo número de jugadores elegibles por equipo para lanzar los tiros penales.



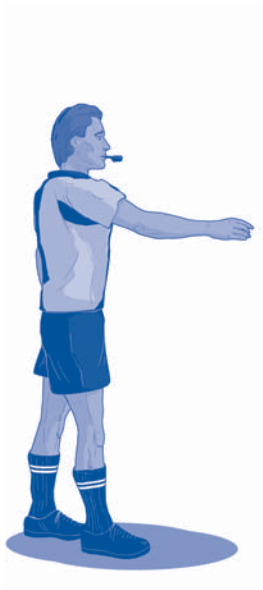
Tiro libre indirecto



Quinta falta acumulada



Cuenta de los cuatro segundos



Saque de salida



Aplicación de la ventaja



Amonestaciones



Tiro libre directo



Tiempo muerto



Expulsiones

La finalidad de estas instrucciones adicionales para árbitros, segundos árbitros, tercer árbitros y cronometradores es facilitar la correcta aplicación de las Reglas de Juego del Fútbol.

El fútbol es un deporte competitivo, y el contacto físico entre los jugadores es un aspecto normal y aceptable del juego. No obstante, los jugadores deben respetar las Reglas de Juego del Fútbol y los principios del fair play, es decir, del juego limpio.

El juego brusco grave y la conducta violenta son dos infracciones que conllevan una agresión física inaceptable, sancionada con la expulsión en la Regla 12.

Juego brusco grave

Un jugador será culpable de juego brusco grave si emplea fuerza excesiva o brutalidad contra su adversario en el momento de disputar el balón en juego.

Cualquier jugador que se abalance sobre un contrario en la disputa del balón desde delante, detrás o los lados, utilizando una o ambas piernas con fuerza excesiva y poniendo en peligro la integridad física del oponente, será culpable de juego brusco grave.

Conducta violenta

La conducta violenta puede ocurrir dentro o fuera de la superficie de juego, estando o no el balón en juego. Un jugador será culpable de conducta violenta si emplea fuerza excesiva o brutalidad contra un rival sin que el balón esté en disputa entre los dos.

Será asimismo culpable de conducta violenta si emplea fuerza excesiva o brutalidad contra un compañero o cualquier otra persona.

Infracciones contra el portero

Se recuerda a los árbitros que:

- Es infracción si un jugador impide al guardameta lanzar, sacar o soltar el balón de sus manos,
- se deberá sancionar a un jugador por juego peligroso si juega o intenta jugar con el pie el balón cuando el guardameta lo está lanzando, sacando o soltándolo de sus manos,
- es infracción restringir los movimientos del guardameta de forma antideportiva durante un saque de esquina.

Cubrir el balón

No es infracción si un jugador que controla el balón a distancia de juego intenta cubrirlo con el cuerpo sin extender los brazos.

Sin embargo, si impide que el adversario pueda quitarle el balón utilizando la mano, los brazos, las piernas o el cuerpo en forma antirreglamentaria, será sancionado con un tiro libre directo o un penal, si la infracción se cometió en el área penal.

Tijera o chilena

Se permite la tijera o chilena siempre que, en opinión del árbitro, no constituya una acción peligrosa para un adversario.

Mano intencionada

Se recuerda a los árbitros que la mano intencionada se castiga generalmente con un tiro libre directo o penal, si la infracción se comete en el área penal. Normalmente no se impondrá una amonestación o una expulsión.

Malograr una oportunidad manifiesta de gol

Sin embargo, se expulsará a un jugador que impida con mano intencionada un gol o malogre una oportunidad de gol. Este castigo no se impone por mano intencionada, sino por la intervención inaceptable y antideportiva que impide marcar un gol.

Amonestaciones por conducta antideportiva debido a mano intencionada

Existen circunstancias en las que, además de cobrar un tiro libre directo, se deberá amonestar a un jugador por conducta antideportiva, por ejemplo, cuando el jugador:

- Toca o golpea deliberada y manifiestamente el balón para evitar que el adversario lo reciba,
- si intenta marcar un gol tocando o golpeando deliberadamente el balón.

Sujetar a un adversario

Una crítica muy común contra los árbitros es su incapacidad de identificar correctamente y sancionar la infracción de sujetar a un adversario. Esta incapacidad de evaluar adecuadamente la acción de sujetar la camiseta o el brazo puede conducir a situaciones controvertidas, de modo que se urge a los árbitros intervenir inmediatamente y con firmeza ante esta situación, en virtud de la Regla 12.

Generalmente, un tiro libre directo o un tiro penal es sanción suficiente, pero en ciertas circunstancias se deberá imponer una sanción adicional. Por ejemplo:

- Se amonestará por conducta antideportiva si un jugador sujeta al adversario para impedir que obtenga el balón o pueda colocarse en una posición ventajosa,
- se expulsará a un jugador que malogre una oportunidad manifiesta de gol al sujetar al adversario.

Aplicación de ventaja

Cuando un equipo ha sumado cinco faltas acumulativas y comete una falta sancionable con tiro libre directo o penal, excepto en una ocasión manifiesta de gol, los árbitros deberán sancionar ese tiro libre directo o penal.

Sin embargo, si se comete una falta sancionable con tiro libre indirecto de acuerdo con la Regla 12, los árbitros deberán procurar aplicar la ventaja para dar fluidez al juego, siempre que ello no conlleve la toma de represalias o perjudique al equipo contra el que se ha cometido la infracción.

Lanzamiento de tiros libres

Se recuerda a los árbitros que se deberá amonestar a un jugador si:

- No observa la distancia reglamentaria cuando se reanuda el juego.

El tiro penal

Es una violación de las reglas colocarse a menos de 5 m del punto penal antes de que se haya efectuado el tiro. El guardameta también infringe las reglas si se mueve fuera de su línea de meta antes de que se pateo el balón.

Los árbitros deben garantizar que se adopta la medida apropiada cuando los jugadores infringen esta regla.

El tiro desde el segundo punto penal y tiros libres directos sin barrera

Es una violación de las reglas colocarse el guardameta a menos de 5 m del balón antes de que se haya efectuado el tiro. El guardameta también infringe las reglas si se sitúa fuera de su área penal antes de que se golpee el balón con el pie.

Cualquier otro jugador, exceptuando el ejecutor, deberán situarse por detrás de una línea imaginaria alineada con el balón, paralela a la línea de meta, fuera del área penal y a 5 m del balón hasta que esté en juego.

Los árbitros deben garantizar que se adopta la medida apropiada cuando los jugadores infringen esta regla.

Infracciones de guardametas

Se recuerda a los árbitros que los guardametas no pueden retener el balón en las manos o en sus pies (dentro de su mitad de superficie de juego) más de cuatro segundos. Todo guardameta culpable de esta infracción será sancionado con un tiro libre indirecto* (ver página 3).

Infractores persistentes

Los árbitros deberán estar siempre alerta respecto a jugadores que infringen persistentemente las Reglas de Juego del Futsal. Considerarán ante todo que, incluso cuando un jugador comete diferentes infracciones, deberá ser amonestado por infringir persistentemente las Reglas.

Comportamiento frente al equipo arbitral

El capitán de un equipo no goza de una categoría especial o de privilegio de acuerdo a las Reglas de Juego del Futsal, pero tiene un cierto grado de responsabilidad en lo que concierne a la conducta de su equipo.

Todo jugador que sea culpable de desaprobar con palabras las decisiones del equipo arbitral deberá ser amonestado.

Todo jugador que ataque a un miembro del equipo arbitral o sea culpable de emplear lenguaje o gestos ofensivos, groseros y obscenos deberá ser expulsado.

Simulación

Todo jugador que intente engañar a los árbitros simulando lesión o pretendiendo haber sido objeto de infracción será culpable de simulación y se le amonestará por conducta antideportiva. Si el juego fuese detenido por esta infracción, el juego se reanudará con un tiro libre indirecto que se ejecutará en el lugar en que cometió la infracción* (ver página 3).

Retrasar la reanudación del juego

Los árbitros amonestarán a jugadores que retrasen la reanudación del juego mediante las siguientes tácticas:

- Lanzar un tiro libre desde el lugar erróneo con la deliberada intención de obligar al árbitro a ordenar su repetición,
- jugar con el pie lejos el balón o llevárselo en las manos después de que el árbitro ha detenido el juego.

Celebración de un gol

Por más que esté permitido que los jugadores expresen su alegría cuando marcan un gol, la celebración no deberá ser excesiva.

En la circular n° 579, la FIFA concedió el permiso de celebrar de forma razonable un gol. Sin embargo, no se deberá alentar la práctica de celebraciones coreografiadas si éstas ocasionan una pérdida de tiempo excesiva. En este caso, los árbitros deberán intervenir.

Se amonestará a un jugador si, en opinión del árbitro:

- Hace gestos provocadores, irrisorios o exaltados,
- abandona la superficie de juego y accede a la zona donde se encuentra el público para celebrar un gol,
- se quita la camiseta por encima de su cabeza, o se cubre la cabeza con la camiseta.

El hecho de abandonar la superficie de juego para celebrar un gol no es, en sí, una infracción punible, pero es esencial que los jugadores retornen inmediatamente.

Se pretende que los árbitros actúen de forma preventiva y utilicen el sentido común al encarar las celebraciones de un gol.

Bebidas refrescantes

Los jugadores tienen derecho a tomar bebidas refrescantes durante una interrupción del partido, pero únicamente al borde de la línea de banda. No está permitido lanzar bolsas de agua o cualquier otro tipo de recipiente con agua a la superficie de juego.

Equipamiento básico de los jugadores

Guardametas:

- Cada guardameta usará colores que lo distinguen de los otros jugadores y de los árbitros,
- si el color de las camisetas de los dos guardametas es igual y ni uno ni otro tiene otra camiseta para cambiarla, el árbitro permitirá que el juego comience.

Equipamiento no básico de los jugadores

- Un jugador no debe utilizar en su equipamiento cualquier cosa que sea peligrosa para él o para otro jugador,
- el equipo protector moderno, tal como protectores de cabeza, máscaras faciales, rodilleras y protectores del brazo hechos en material suave, ligero, no se considera peligroso y por lo tanto se permite,
- la nueva tecnología ha hecho que las gafas deportivas sean más seguras, para los propios jugadores y para otros jugadores. Los árbitros deben demostrar tolerancia al autorizar su uso.

Seguridad

Un jugador no debe utilizar en su equipamiento cualquier cosa que sea peligrosa para él o para otro jugador (se incluye cualquier clase de joyería).

Joyería

Todos los artículos de joyería son potencialmente peligrosos. No se permite a los jugadores utilizar esparadrapo para cubrir la joyería.

Los anillos, los pendientes, el cuero o las gomas no son necesarios para jugar y lo único que pueden causar es una lesión.

El término “peligroso” puede a veces ser ambiguo y polémico, por lo tanto, para actuar de forma uniforme y consistente, cualquier clase de joyas o adornos está prohibida tanto para los jugadores, sustitutos y árbitros.

Tapar la joyería no es una protección adecuada.

Para evitar problemas de último momento, los equipos deberán informar a sus jugadores por adelantado de la prohibición.

Procedimiento en caso de jugadores lesionados

El árbitro deberá atenerse a las siguientes instrucciones en caso de que un jugador resulte lesionado:

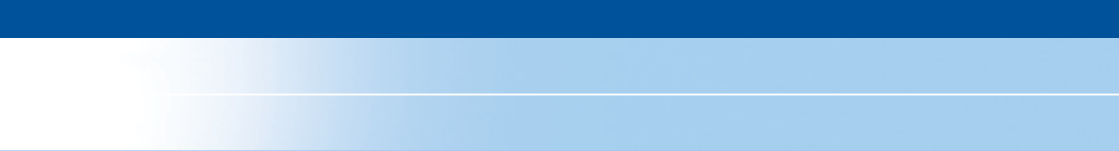
- Permitirá seguir jugando hasta que el balón esté fuera del juego si, en su opinión, la lesión es leve,
- detendrá el juego si, en su opinión, la lesión es grave,
- después de consultar con el jugador lesionado, el árbitro autorizará la entrada en la superficie de juego de uno, máximo dos médicos, para evaluar el tipo de lesión y organizar el traslado seguro y rápido del jugador fuera de la superficie de juego,
- en caso necesario, los camilleros entrarán en la superficie de juego al mismo tiempo que los médicos para acelerar el traslado del jugador,
- el árbitro se asegurará de que el jugador lesionado sea trasladado con seguridad y rapidez fuera de la superficie de juego,
- no está permitido tratar al jugador en la superficie de juego,
- todo jugador con herida sangrante abandonará la superficie de juego y no podrá retornar hasta que el árbitro considere que la herida ha dejado de sangrar. Un jugador no puede utilizar ropa manchada de sangre,

- apenas autorizada la entrada de los médicos en la superficie de juego, el jugador deberá abandonar la misma, ya sea en camilla o caminando. Si no cumple esta regla, será amonestado por retrasar deliberadamente la reanudación del juego,
- un jugador lesionado, si no ha sido sustituido, sólo podrá reincorporarse a la superficie de juego después de que el partido se haya reanudado,
- un jugador lesionado no tiene que abandonar la superficie de juego por la zona de sustituciones, puede hacerlo por cualquier línea que delimita la superficie de juego,
- un jugador lesionado que ha abandonado o tenido que abandonar la superficie de juego puede ser sustituido, pero el sustituto siempre deberá entrar por la zona de sustituciones,
- cuando el balón esté en juego, el jugador lesionado, si no fue sustituido, podrá ingresar nuevamente en la superficie de juego, pero sólo por la línea de banda. Cuando el balón esté fuera del juego, podrá entrar en la superficie de juego por cualquier línea de demarcación,
- únicamente los árbitros están autorizados a permitir que un jugador lesionado, que no ha sido sustituido, vuelva a entrar en la superficie de juego, independientemente de que el balón esté o no en juego,
- si el juego no ha sido interrumpido por cualquier otro motivo, o si la lesión sufrida por el jugador no es producto de una infracción de las Reglas de Juego del Fútbol, el árbitro reanudará el juego con un balón al suelo que se ejecutará en el lugar en donde se encontraba el balón en el momento de la interrupción* (ver página 3).

Excepciones

Las excepciones a este proceder se dan sólo en caso de:

- Lesión del guardameta,
- cuando el guardameta y un jugador de campo chocan y necesitan una atención inmediata,
- cuando ocurre una lesión grave, por ejemplo, tragarse la lengua, conmoción cerebral, fractura de pierna, etc.



Reglas de Juego del Futsal
Preguntas y respuestas
2005

Preguntas y respuestas 2005 – Reglas de Juego del Fútbol

Regla	Página
1 LA SUPERFICIE DE JUEGO	3
2 EL BALÓN	5
3 EL NÚMERO DE JUGADORES	6
4 EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES	14
5 EL ÁRBITRO	16
6 EL SEGUNDO ÁRBITRO	19
7 EL CRONOMETRADOR Y EL TERCER ÁRBITRO	20
8 LA DURACIÓN DEL PARTIDO	22
9 EL INICIO Y LA REANUDACIÓN DEL JUEGO	23
10 EL BALÓN EN JUEGO O FUERA DEL JUEGO	25
11 EL GOL MARCADO	26
12 FALTAS E INCORRECCIONES	27
13 TIROS LIBRES	36
14 FALTAS ACUMULATIVAS	38
15 EL TIRO PENAL	41
TIROS DESDE EL PUNTO PENAL PARA DETERMINAR EL GANADOR DE UN PARTIDO	44
16 EL SAQUE DE BANDA	47
17 EL SAQUE DE META	48
18 EL SAQUE DE ESQUINA	49

Preámbulo

* A menos que no figure bajo la Regla 9 – El inicio y la reanudación del juego: “Circunstancias especiales”

- ¿Deberá suspenderse el juego si, en un partido, el larguero queda desplazado a causa de una rotura o construcción defectuosa y no existen medios para repararlo o reemplazarlo?*

Sí. El larguero forma parte de la portería y siempre debe estar en su lugar.
- ¿Está permitido marcar la superficie de juego con líneas de puntos?*

No.
- Si un guardameta u otro jugador hacen marcas no autorizadas en la superficie de juego, ¿cómo deberán proceder los árbitros?*

Si los árbitros se percatan de ello antes de iniciado el partido, deberán amonestar inmediatamente al guardameta o al jugador por conducta antideportiva.

Si los árbitros se percatan de ello durante el partido, amonestarán al jugador por conducta antideportiva en la siguiente ocasión en que el balón esté fuera del juego.
- ¿Qué características deben tener las líneas con que se marca la superficie de juego?*

Deben ser claramente visibles y tener un ancho de 8 centímetros. Tendrán la misma anchura que los postes y el travesaño.
- ¿Pueden existir sobre la superficie de juego líneas distintas a las establecidas en la Regla 1?*

Es recomendable que no, pero al practicarse el fútbol habitualmente en salas dedicadas a diversos deportes, se deberán aceptar siempre que no conduzcan a error a jugadores y árbitros.
- Se va a ejecutar un saque de esquina, ¿pueden los defensores adelantarse respecto de la señal optativa que se puede hacer fuera de la superficie de juego, a 5 m de la esquina y perpendicular a la línea de meta?*

Estas marcas son opcionales y sirven de ayuda al árbitro. Todos los jugadores del equipo defensor deberán mantenerse al menos a 5 m del balón hasta que esté en juego.

7. *¿El uso de redes es obligatorio?*
Sí.
8. *¿A qué distancia mínima de las líneas de banda y meta se puede colocar publicidad?*
A un metro como mínimo.
9. *¿Cómo se colocarán los equipos en los bancos?*
Los oficiales y jugadores sustitutos de un equipo deberán estar situados en el banco más cercano a donde defiende su equipo. Por ello, en el segundo tiempo del partido cambiarán su ubicación.
10. *¿Qué altura mínima deberán tener las salas cubiertas?*
En los partidos internacionales que se disputen en salas cubiertas, éstas deberán tener como mínimo una altura de cinco metros, libre de obstáculos. En otros partidos será el reglamento de la competición el que establezca esta altura mínima.
11. *¿Qué decisión tomarán los árbitros si el balón golpea en el techo o, por ejemplo, en una canasta sujeta al techo?*
Si el balón está en juego, los árbitros detendrán el partido, que reanudarán con un saque de banda que ejecutará un jugador del equipo adversario, a la altura de donde se produjo el contacto y en el punto más cercano a donde el balón golpeó el techo o el objeto. Si el balón no estuviese en juego, éste se reanudará de acuerdo con lo estipulado en las Reglas de Juego.
12. *¿Qué distancia deberá existir entre las líneas de banda y las de meta y las vallas de separación de los espectadores?*
El reglamento de cada competición estipula la distancia entre estas líneas y las vallas de separación, pero siempre de tal manera que se salvaguarde la integridad física de los participantes.

1. *¿Pueden colocarse balones alrededor de la superficie de juego para su utilización durante el partido?*
Sí, siempre que cumplan con los requisitos estipulados en la Regla 2 y su empleo esté bajo el control de los árbitros.
2. *¿Debe considerarse el balón un objeto cuando se le utiliza para golpear a un adversario?*
Sí.
3. *Durante el desarrollo del juego, otro balón cae en la superficie de juego. ¿Deberán los árbitros detener inmediatamente el juego?*
El balón extraño deberá ser tratado como un agente ajeno al juego y los árbitros detendrán el partido sólo si interfiere en el juego. El partido será reanudado con un balón al suelo, que deberá ejecutarse desde el lugar en el que se encontraba el balón cuando se detuvo el juego *.
En cualquier caso, los árbitros procurarán que este balón sea retirado de la superficie de juego lo antes posible.

REGLA 3 – EL NÚMERO DE JUGADORES

1. *Si un jugador sobrepasa de forma accidental una de las líneas que delimitan la superficie de juego, ¿se considerará que ha abandonado la superficie de juego sin permiso de los árbitros?*

No.

2. *Si un jugador en posesión del balón sobrepasa la línea de banda o de meta sin el balón para burlar al adversario, ¿cómo deberán proceder los árbitros?*

El juego deberá continuar. La salida momentánea se considera parte del juego. Pero, como regla general, los jugadores deben permanecer en el interior de la superficie de juego.

3. *¿Cuándo pasa un sustituto a ser considerado jugador activo?*

En el momento en que entra en la superficie de juego de acuerdo con el procedimiento de sustitución.

4. *Si, antes de comenzar un partido disputado bajo las reglas de una competición, se reemplaza a un jugador por un sustituto designado sin notificar este hecho al equipo arbitral, ¿podrá este sustituto continuar participando en el juego?*

Sí. Los árbitros amonestarán al jugador por entrar en la superficie de juego sin su permiso. Si no pudiesen aplicar ventaja, detendrán el juego, que se reanudará con un tiro libre indirecto en contra de su equipo, que se ejecutará desde el lugar donde estaba el balón cuando se detuvo el juego *.

5. *¿Cómo deberán proceder los árbitros si un sustituto que no participa en el juego entra en el campo y da una patada a un contrario?*

Los árbitros deberán interrumpir el juego, mostrar la tarjeta roja y expulsar al sustituto por conducta violenta, y reanudar el juego con un tiro libre indirecto en contra de su equipo, que se ejecutará desde el lugar donde estaba cuando se detuvo el juego *.

6. *Si un jugador que está a punto de ser reemplazado se niega a abandonar la superficie de juego, ¿cómo deberán proceder los árbitros?*

Dejarán que el juego continúe, ya que este hecho no recae bajo su jurisdicción.

7. *El equipo arbitral permite a un sustituto que no ha sido designado entrar en la superficie de juego y éste marca un gol, ¿cómo deberán proceder los árbitros?*

7.1. *Si se dan cuenta de su error antes de que el partido se haya reanudado:*

El gol no será válido. Deberán dar instrucciones para que el jugador abandone la superficie de juego. El jugador que había sido sustituido puede volver a la superficie de juego o ser reemplazado por otro sustituto nombrado, siguiendo el procedimiento de sustitución. El juego se reanudará con un balón al suelo en la línea del área penal en el punto más cercano al lugar por donde el balón entró a gol.

7.2. *Si se dan cuenta de su error durante el encuentro, después de que el juego se haya reanudado:*

El gol será válido. Los árbitros deberán dar instrucciones para que el jugador abandone la superficie de juego. El jugador que había sido sustituido puede volver a la superficie de juego o ser reemplazado por otro sustituto nombrado, siguiendo el procedimiento de sustitución. Continuará el partido y el árbitro informará a las autoridades pertinentes. Si se detuvo el juego para ello, se reanudará con balón al suelo que se ejecutará en el lugar en donde se encontrase el balón cuando se detuvo el juego *.

7.3. *Si se dan cuenta de su error después del encuentro:*

El gol será válido. El árbitro informará a las autoridades pertinentes.

8. *Un sustituto entra en la superficie de juego y su equipo actúa con un jugador de más. Mientras el balón está en juego, un contrario le golpea, ¿cómo deberán proceder los árbitros?*

Detendrán el juego, expulsarán al jugador por conducta violenta, amonestarán al sustituto por entrar en la superficie de juego sin permiso de los árbitros y le indicarán que abandone la superficie de juego. El partido se reanudará con un tiro libre indirecto en contra de su equipo, que se ejecutará desde el lugar donde estaba el balón cuando se detuvo el juego *.

9. *El jugador nº 4 va a ser reemplazado por el jugador nº 7. El nº 4 abandona la superficie de juego por la zona de sustituciones. Antes de entrar en el campo, el jugador nº 7 golpea a un contrario que está sobre la línea de banda, ¿cómo deberán proceder los árbitros?*

Mostrarán la tarjeta roja y expulsarán al jugador nº 7 por conducta violenta. Otro sustituto podrá reemplazar al nº 4 ó éste podrá continuar como jugador, volviendo a entrar por la zona de sustitución, ya que ésta aún no se ha completado.

10. 1. *Un jugador cambia su puesto con el guardameta sin informar a los árbitros; cuando éstos se aperciben, ¿qué decisión tomarán los árbitros?*

10. 2. *El nuevo portero toca el balón con la mano dentro de su área penal, ¿cómo deberán proceder los árbitros?*

En ambos casos, permitirán que el juego continúe. Cuando el balón esté fuera del juego, amonestarán a ambos jugadores por conducta antideportiva.

11. *Un jugador que está siendo sustituido abandona la superficie de juego por la zona de sustituciones y el sustituto, antes de entrar en la superficie de juego por dicha zona, efectúa un saque de banda o esquina ignorando el procedimiento mencionado en la Regla 3 referente a la entrada en la superficie de juego. ¿Está permitida esta actuación?*

No, primero ha de cumplirse el procedimiento estipulado en la Regla 3. El jugador debe entrar en la superficie de juego por la zona de sustituciones.

12. *En el descanso de un partido se reemplaza a un jugador, ¿cuál es el procedimiento de sustitución?*

El jugador entra en la superficie de juego por la zona de sustituciones después de que se haya comunicado este hecho a uno de los componentes del equipo arbitral.

13. *Un sustituto que está calentando detrás de su portería, cuando su equipo está en peligro de recibir un gol, entra en la superficie de juego y pateando el balón evita el gol. ¿Qué decisión tomarán los árbitros?*

Los árbitros detendrán el juego, amonestarán al sustituto por entrar en la superficie de juego sin cumplir el procedimiento de sustitución y reanudarán el partido con un tiro libre indirecto en contra de su equipo, que se ejecutará desde el lugar donde estaba el balón cuando se detuvo el juego *. El jugador sustituto no podrá ser expulsado por haber evitado un gol ya que no cometió mano voluntaria ni infracción sobre un adversario sancionable con tiro libre.

14. *Un jugador sustituto que no es el guardameta y que está actuando como titular, sin haber entrado por la zona de sustitución, juega el balón con la mano de forma voluntaria. ¿Qué decisión tomarán los árbitros si lo han visto o son informados de ello por el tercer árbitro o el cronometrador?*

Detendrán el juego, si no pueden aplicar la ventaja, amonestarán al sustituto por entrar en la superficie de juego por una zona distinta a la señalada para el procedimiento de sustitución, pudiéndole expulsar si la mano cometida es considerada como conducta antideportiva. El jugador deberá, en todo caso, abandonar la superficie de juego para que el procedimiento de sustitución se realice de forma correcta si sólo fue amonestado, o lo abandonará de forma definitiva si fue expulsado. El partido se reanudará con un tiro libre directo desde el lugar donde cometió la mano cuando se detuvo el juego *, o con penal si la acción la cometió en su propia área penal.

15. *Un jugador sustituto que está actuando como titular, sin haber entrado por la zona de sustitución, es objeto de una falta por parte de un jugador adversario estando el balón en juego. ¿Qué decisión tomarán los árbitros?*
- Detendrán el juego, amonestarán al jugador sustituto por entrar en la superficie de juego por una zona distinta a la señalada para el procedimiento de sustitución. El jugador deberá abandonar la superficie de juego para que el procedimiento de sustitución se realice de forma correcta. Amonestarán, expulsarán o no sancionarán disciplinariamente al jugador que cometió la infracción sobre el sustituto, de acuerdo con el tipo de infracción cometida. El partido se reanudará con un tiro libre indirecto en contra del equipo del sustituto, por ser la primera infracción que se cometió, que se ejecutará desde el lugar donde se encontraba el balón cuando se detuvo el juego *.
16. *Un sustituto que se ha incorporado al juego sin haber entrado por la zona de sustitución marca un gol; los árbitros se dan cuenta del hecho antes de que se reanude el juego al avisárselo el tercer árbitro o el cronometrador. ¿Qué decisión tomarán los árbitros?*
- Anularán el gol. Amonestarán al jugador, quien abandonará la superficie de juego para que el procedimiento de sustitución se realice de forma correcta. El partido se reanudará con un tiro libre indirecto que se ejecutará desde el interior del área penal *.
17. *¿Y si el gol lo marca el equipo contrario?*
- Concederán el gol. Amonestarán al jugador por entrar en la superficie de juego sin cumplir el procedimiento correcto de sustitución y le ordenarán que abandone la superficie de juego para completar el procedimiento de sustitución o para que entre cualquier otro jugador de su equipo.
18. *¿Tiene que salir por la zona de sustitución un jugador que va a ser sustituido?*
- Sí. Como excepción, se autorizará que un jugador pueda salir de la superficie de juego y por una zona distinta si es por lesión o por motivo de la Regla 4. El sustituto deberá cumplir el procedimiento de sustitución.
19. *¿Está autorizado el guardameta a efectuar un saque de banda, un saque de esquina, un tiro penal, etc.?*
- Sí, es un jugador más del equipo.
20. *Durante un partido, el guardameta sale de su portería a fin de parar a un adversario, pero sólo consigue lanzar el balón fuera de la superficie de juego por la línea de banda. A causa de su velocidad, el portero sale de los límites de la superficie de juego y, antes de que haya podido regresar, se ejecuta el saque de banda siguiendo las normas de la Regla 16 y se marca un gol, ¿cómo deberán proceder los árbitros?*
- No se ha cometido ninguna infracción, y por ello el gol es válido.
21. *El reglamento de la competición estipula que se deberá comunicar los nombres de los jugadores antes del saque de salida. Un equipo designa sólo a cinco jugadores y el partido comienza. ¿Podrán participar jugadores que lleguen después de iniciado el encuentro?*
- No.
22. *Si no se ha nombrado a ningún sustituto y se expulsa a un jugador antes de comenzar el encuentro, ¿podrá el equipo afectado completar su número con un jugador que llegue en esos momentos?*
- El equipo podrá utilizar a ese jugador, siempre que el reglamento de la competición lo permita.
23. *Un equipo comunica al árbitro el nombre de los jugadores antes del comienzo del partido, pero algunos de éstos se presentan en la superficie de juego iniciado ya éste. ¿Deben ser admitidos?*
- Sí. Sin embargo, si se comunica el nombre de los jugadores iniciado ya el partido, no serán admitidos.
24. *Un equipo con sólo tres jugadores es sancionado con un tiro penal en su contra y, como consecuencia de ello, uno de sus jugadores es expulsado, quedando tan sólo dos en el equipo. ¿Deberá permitir el árbitro que se lance el tiro penal, o tendrá que suspender el partido?*
- El partido deberá detenerse sin permitir que se lance el penal. En opinión del International F.A. Board, un partido no puede continuar si hay menos de tres jugadores en alguno de los equipos.

25. *Un jugador, cuyo equipo tiene tan sólo tres jugadores en la superficie de juego, abandona la superficie de juego para recibir atención médica, ¿cómo deberán proceder los árbitros?*

El partido se detendrá hasta que este jugador sea sustituido, o haya recibido el tratamiento y vuelva a la superficie de juego, en el caso de no haber sustitutos disponibles. Si el jugador es incapaz de regresar al juego, y no existen sustitutos disponibles, se suspenderá el partido.

26. *El Board establece que un encuentro no puede continuar si uno de los equipos juega con menos de tres jugadores. Un equipo formado por 5 jugadores está jugando contra otro con sólo 3. Cuando el equipo de 5 jugadores está a punto de tirar a gol, uno de los jugadores del equipo de 3 abandona deliberadamente la superficie de juego.*

a *¿Deberán los árbitros detener inmediatamente el juego?*

No. Deberán aplicar la ventaja siempre que sea posible.

b *Si se marca un gol, ¿deberán concederlo?*

Sí.

c *¿Qué otra acción deberán adoptar los árbitros?*

Si el jugador que abandonó la superficie de juego no vuelve para el saque de salida después del gol, o no es sustituido, se suspenderá el juego y se redactará un informe sobre el jugador, destinado a la autoridad competente; si el jugador vuelve, será amonestado por abandonar deliberadamente la superficie de juego sin el permiso de los árbitros. Si ésta fuese la segunda amonestación en el mismo partido, éste se suspenderá por quedarse su equipo con menos de tres jugadores.

27. *Un equipo que juega con seis jugadores marca un gol, y los árbitros se dan cuenta del hecho antes de que se reanude el juego. ¿Qué decisión tomarán los árbitros?*

El gol no será válido. El partido se reanudará con un tiro libre indirecto que se ejecutará desde el interior del área penal *. Se amonestará al sexto jugador por entrar en la superficie de juego sin el permiso de los árbitros y se le indicará que abandone la superficie de juego.

28. *Un equipo que juega con seis jugadores recibe un gol, y los árbitros se dan cuenta del hecho antes de que se reanude el juego. ¿Qué decisión tomarán?*

El gol será válido. Se amonestará al sexto jugador por entrar en la superficie de juego sin el permiso de los árbitros, y se le indicará que abandone la superficie de juego.

29. *¿Puede un jugador abandonar voluntariamente la superficie de juego para beber?*

Los jugadores están autorizados a beber durante las interrupciones del juego, pero sólo junto a la línea de banda.

30. *¿Dónde pueden hacer ejercicios de calentamiento los jugadores sustitutos?*

Preferentemente detrás de los bancos de reserva, si se pudiese. Caso de no poderse, lo harán en cualquier zona en la que no estorben a jugadores o árbitros, aunque nunca detrás de la portería del equipo adversario. Los jugadores que estén calentando deberán vestir ropa que les distinga de los jugadores.

31. *¿Cuántas personas pueden impartir instrucciones desde la zona del banquillo?*

Sólo podrá impartir instrucciones un oficial, pudiendo permanecer de pie en la zona si lo desea, manteniendo siempre una conducta adecuada y no estorbando a jugadores ni árbitros.

32. *Se prolonga un partido para que pueda lanzarse un tiro desde el segundo punto penal o un tiro libre directo sin barrera, ¿podrá sustituirse al guardameta antes de ejecutarse?*

Sí. Puede ser sustituido por otro jugador de campo o por un sustituto elegible; si fuese por un sustituto elegible, deberá seguirse el procedimiento de sustitución.

33. *Se prolonga un partido para que se ejecute un tiro penal, un tiro desde el segundo punto penal o un tiro libre directo sin barrera. ¿Permitirán los árbitros que el equipo ejecutor efectúe una sustitución?*

No, salvo en el caso del guardameta defensor.

REGLA 4 – EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

1. *Si los colores de las camisetas de los dos guardametas son los mismos, ¿qué deberán hacer los árbitros si ninguno de los dos tiene otra camiseta para cambiarse?*

Permitirán que se celebre el partido.

2. *La Regla 4 determina que los jugadores llevarán jerséis o camisetas de color distinto para cada equipo y ambos guardametas, ¿deben los jugadores y guardametas utilizar ropa que les distinga del equipo arbitral?*

Sí. Son los jugadores, incluidos los guardametas, quienes deberán llevar ropa que les distinga del equipo arbitral.

3. *¿Cuándo debería ser amonestado un jugador por quitarse la camiseta al celebrar un gol?*

Será amonestado por conducta antideportiva cuando se quite la camiseta por encima de la cabeza o se cubra la cabeza con la camiseta.

4. *¿Qué acción deberán tomar los árbitros cuando un jugador se quita la camiseta y descubre una camiseta similar debajo?*

Amonestarán al jugador por conducta antideportiva.

5. *¿Pueden utilizar los jugadores ropa de una sola pieza que sustituya la camiseta y los pantalones cortos?*

No.

6. *¿Puede un jugador llevar protecciones durante el partido para evitar lesiones?*

Los jugadores pueden protegerse con rodilleras, coderas o máscaras faciales, siempre que cumplan las disposiciones de la Regla. Es decir, siempre que no sean peligrosas para el jugador u otros jugadores.

7. *¿Puede un jugador utilizar gafas durante un partido?*

Las gafas modernas deportivas, fabricadas en plástico o similar material, no se consideran peligrosas. Los árbitros deben permitir su uso en estas circunstancias.

8. *Los árbitros ordenan a un jugador que se quite las joyas. Varios minutos después se dan cuenta de que todavía las lleva. ¿Qué decisión tomarán los árbitros?*

Amonestarán al jugador por conducta antideportiva e indicarán al jugador que abandone la superficie de juego y se quite las joyas.

9. *¿Es admisible que los jugadores lleven joyas tapadas con esparadrapo?*

No.

10. *Si, debido a una acción fortuita, un jugador pierde el calzado e inmediatamente marca un gol, ¿es válido dicho gol?*

Sí. El jugador no ha jugado descalzo intencionadamente, sino que ha perdido el calzado por accidente.

11. *¿Está permitida la comunicación por radio entre los jugadores y el equipo técnico?*

No.

12. *¿Pueden las asociaciones miembro introducir modificaciones o adaptaciones de la Regla 4 en el ámbito de sus competiciones?*

No. La Regla 4 está excluida de las modificaciones incluidas en las observaciones sobre las Reglas de Juego del Fútbol.

1. *Si el balón golpea a uno de los árbitros en la cara, estando situado dentro de la superficie de juego, y luego entra en la meta, mientras que él queda incapacitado temporalmente, ¿deberá concederse el gol?*
Sí, pero sólo si en opinión del otro árbitro el gol se ha marcado legalmente.
2. *Durante el partido, un objeto lanzado por un espectador golpea a uno de los miembros del equipo arbitral (árbitro, segundo árbitro, tercer árbitro o cronometrador) o a un jugador. El encuentro se interrumpe para que esta persona reciba cuidados médicos. ¿Deberá el árbitro dejar continuar el partido?*
Dependiendo de la gravedad del incidente, el árbitro puede ordenar la continuación del partido o suspenderlo temporal o definitivamente. Deberá, en cualquier caso, comunicar este hecho a las autoridades responsables.
3. *¿Está autorizado el árbitro a detener el juego si, en su opinión, la iluminación de los focos es insuficiente?*
Sí.
4. *La mayor parte de partidos se juegan con luz artificial, pero a veces ésta se avería. ¿Deberá repetirse todo el encuentro o sólo el tiempo que quede por jugar, si la iluminación no puede repararse después de la avería?*
Si, por cualquiera de las razones mencionadas en la Regla 5, el árbitro suspende un partido antes del tiempo reglamentario, tendrá que repetirse por completo, a menos que el reglamento de la competición estipule que el marcador sea válido en el momento en que se detuvo el encuentro.
5. *¿Puede un capitán expulsar a un jugador de su equipo por una incorrección sancionable con expulsión?*
No. Sólo los árbitros pueden expulsar a un jugador fuera de la superficie de juego.
6. *¿Tiene derecho el capitán de un equipo a poner en duda una decisión de los árbitros?*
No, ni el capitán ni ningún otro jugador tienen derecho a mostrar desacuerdo con una decisión arbitral.
7. *Un jugador es culpable de amonestación o expulsión, pero los árbitros dejan que el juego continúe en aplicación de la ventaja. ¿Cuándo deberán amonestar o expulsar al jugador?*
La amonestación o expulsión se aplicará en la siguiente ocasión en que el balón esté fuera del juego.
8. *Los árbitros permiten que el juego continúe, aunque un jugador debe ser amonestado. Después detienen el partido para conceder un tiro libre a favor del equipo contra el que se cometió la primera infracción. Un jugador ejecuta el tiro libre de forma rápida para ganar ventaja. ¿Está permitido?*
No. Los árbitros no permitirán que se ejecute de forma rápida el tiro libre. Amonestarán al jugador que cometió la primera infracción antes de reanudar el juego.
9. *¿Pueden los árbitros mostrar una tarjeta amarilla o roja durante el tiempo de descanso o al final del partido?*
Sí. Pueden hacerlo hasta que abandonen la superficie de juego.
10. *¿Qué deberá hacer el árbitro si los dos capitanes están de acuerdo en renunciar a la pausa del medio tiempo y uno de los jugadores insiste en su derecho al descanso?*
Los jugadores tienen derecho a un descanso y el árbitro deberá garantizarlo.
11. *¿Tienen autoridad los árbitros para ordenar a los oficiales de equipo que se coloquen lejos de las líneas de la superficie de juego?*
Sí, los árbitros tienen derecho a tomar tales medidas, incluso si el partido se juega en un campo público.

REGLA 5 – EL ÁRBITRO

12. *Un oficial es culpable de incorrección. ¿Cómo deberán proceder los árbitros?*
Expulsarán al oficial del banquillo de sustitutos y de sus alrededores y le enviarán detrás de las vallas, en caso de que éstas existan. Comunicarán este hecho a las autoridades correspondientes.
13. *Un balón ha salido por la línea de banda, pero antes de que los árbitros hayan declarado que el balón está fuera del juego, un jugador defensor dentro del área penal golpea a un jugador atacante, ¿cómo deberán proceder los árbitros?*
Expulsarán al defensor por conducta violenta, mostrándole la tarjeta roja. El juego se reanudará con un saque de banda, pues el balón estaba fuera del juego cuando ocurrió la infracción.
14. *¿Cómo deberán reaccionar los árbitros si durante un encuentro se dan cuenta de que uno de los equipos está tratando deliberadamente de perder? ¿Deberán llamar la atención del equipo en cuestión sobre el hecho de que si continúan de ese modo suspenderán el partido de acuerdo con las disposiciones de la Regla 5?*
En este caso, los árbitros no tienen derecho a suspender el partido.
15. *Dos jugadores titulares de equipos distintos cometen dos infracciones simultáneas, estando el balón en juego, ¿qué decisión tomarían los árbitros?*
Detendrán el juego, dependiendo de las infracciones cometidas amonestarán, expulsarán o no tomarán medida disciplinaria alguna. Reanudarán el juego con un balón al suelo desde el lugar donde estaba el balón en el momento de cometerse las infracciones *.
16. *Un espectador hace sonar un silbato y un defensor situado en su área penal atrapa o toca el balón con la mano, creyendo que el juego ha sido interrumpido. ¿Cómo deberán proceder los árbitros?*
Los árbitros deberán considerar el sonido del silbato como una interferencia externa, detendrán el juego y reanudarán el partido con un balón al suelo *.

REGLA 6 – EL SEGUNDO ÁRBITRO

1. *Si el árbitro principal se lesiona, ¿debe sustituirle el segundo árbitro?*
Sí, el tercer árbitro, si lo hubiese, sustituirá al segundo árbitro y el cronometrador asumirá las funciones del tercer árbitro.
2. *Durante un partido para el cual no se ha nombrado tercer árbitro, el árbitro decide relevar al segundo árbitro o éste se lesiona, ¿podrá el cronometrador asumir las funciones del segundo árbitro?*
Sí, si está capacitado para ello y el cronometrador puede ser sustituido.
3. *¿Puede el segundo árbitro ingresar en la superficie de juego para señalar una infracción, colocar una barrera, amonestar a un jugador, etc.?*
Sí.
4. *El segundo árbitro va a mostrar una tarjeta amarilla a un jugador. En ese mismo instante, el árbitro principal muestra la tarjeta roja a ese mismo jugador. ¿Qué decisión prevalecerá?*
La del árbitro principal. En las decisiones en que haya desacuerdo prevalecerá la decisión del árbitro principal.
5. *¿Cómo debe actuar el segundo árbitro tras la consecución de un gol?*
Por ser el árbitro más próximo a la mesa de cronometradores, se dirigirá hacia ésta para indicar al tercer árbitro, si lo hubiese, y al cronometrador el número del jugador que marcó el gol.
6. *¿Qué misión tendrá el segundo árbitro en la ejecución de un tiro penal?*
Vigilar si el balón traspasa completamente la línea de meta y si el guardameta no se adelanta de su línea de meta antes de que el balón esté en juego.
7. *¿Y en el lanzamiento de un tiro desde el segundo punto penal o en un tiro libre directo sin barrera?*
Las mismas que en el lanzamiento de un tiro penal.

1. *Se va a ejecutar un saque de meta o un tiro libre directo favorable al equipo defensor, en su propia área penal. ¿Debe ponerse en marcha el cronómetro antes de que el balón salga del área penal?*
No. El cronómetro se debe poner en funcionamiento cuando el balón esté en juego.
2. *¿Quién determina si un gol se consiguió antes, de forma simultánea o después de que suene el elemento acústico al final de un periodo?*
El árbitro principal. Si lo que se hubiese producido fuese la sanción de un tiro libre directo sin barrera, tiro desde el segundo punto penal o penal, será igualmente el árbitro principal el que determine si el hecho se produjo antes, de forma simultánea o después del sonido acústico.
3. *El cronometrador hace sonar por error el elemento acústico durante el juego. ¿Qué decisión tomarán los árbitros?*
Si el sonido no motivó una acción que perjudicase a uno de los equipos, dejarán seguir el juego, indicándolo por medio de gestos. Si tuviesen que detener el juego, éste se reanudará con un balón al suelo que se ejecutará en el lugar donde se encontraba el balón en el momento de la interrupción *.
4. *Un jugador sale de la superficie de juego sin permiso de los árbitros, por motivos no autorizados en las Reglas de Juego del Fútbol. ¿Debe informar a los árbitros del hecho el tercer árbitro o el cronometrador?*
Sí, si no se puede aplicar ventaja. Harán sonar la bocina para advertir a los árbitros de que, en caso de tener que detener el juego, sancionarán al equipo del jugador con un tiro libre indirecto que se ejecutará desde el lugar donde se encontraba el balón cuando se cometió la infracción *. Si se hubiese aplicado ventaja, deberán hacer la señal acústica en la siguiente interrupción del juego. El jugador deberá ser amonestado por abandonar deliberadamente la superficie de juego sin permiso de los árbitros.
5. *Tras una interrupción del juego, el cronometrador se olvida de poner en marcha el cronómetro. ¿Qué harán los árbitros?*
Ordenarán añadir el tiempo que no se contabilizó.
6. *Se han cumplido los dos minutos de expulsión de un jugador. ¿Quién puede autorizar que se incorpore un sustituto en su lugar?*
Cualquiera de los árbitros, el tercer árbitro o el cronometrador.
7. *Uno de los equipos comete su quinta falta acumulativa. ¿Cómo deberán proceder el tercer árbitro y el cronometrador?*
Indicarán este hecho a los árbitros mediante la señal acústica para que lo adviertan al equipo que la ha cometido. Además, deberán colocar la señal de quinta falta acumulativa sobre la mesa de cronometraje en el lugar donde esté defendiendo el equipo infractor.
8. *El reloj público de la instalación donde se celebra el partido se estropea. ¿Cómo procederán los árbitros?*
El cronometrador deberá llevar consigo un cronómetro manual, para poder seguir llevando el cronometraje del partido. Ante esta situación, se invitará a un oficial de cada equipo a que puedan informarse del tiempo del partido. Este cronómetro manual servirá para cronometrar los tiempos muertos, en el que caso de que no exista otro en las instalaciones.
9. *El cronometrador o el tercer árbitro se percatan de que el cronómetro oficial no funciona correctamente, ¿a quién deberán dirigirse para comunicar el hecho?*
A los árbitros.
10. *Se produce una sustitución sin que se cumplan las disposiciones de las Reglas de Juego del Fútbol. ¿Qué hará el cronometrador o el tercer árbitro?*
Si el balón está en posesión del equipo infractor, harán sonar la señal acústica para advertir a los árbitros; si no, lo harán en la siguiente interrupción del juego.

REGLA 8 – LA DURACIÓN DEL PARTIDO

1. *Se va a disputar un tiempo suplementario para determinar el ganador de un partido, ¿existirá descanso entre las dos partes de dicho tiempo suplementario?*

En general, se admite que los jugadores tengan un descanso entre el final del partido y el comienzo del tiempo suplementario, pero no es normal que haya otro descanso entre las dos partes de éste.
2. *¿Deben tomar los árbitros en consideración el desarrollo de una jugada o la posición del balón para la señalización del final de cada periodo?*

No. Sólo deberán atenerse a los criterios de un cronometraje correcto y a las Reglas de Juego del Fútbol.
3. *¿Podrá producirse una segunda jugada ante la ejecución de un tiro penal, un tiro desde el segundo punto penal o un tiro libre directo sin barrera?*

No.
4. *La Regla 8 habla de la duración del partido, ¿se refiere siempre a tiempo real de juego?*

Sí.
5. *¿Cuándo se pone en marcha el cronómetro en un saque de salida?*

Cuando el balón jugado con el pie se pone en movimiento hacia el campo contrario.
6. *Se procede a ejecutar o repetir un tiro desde el segundo punto penal o un tiro libre directo sin barrera fuera de tiempo, ¿cómo deberá proceder el árbitro si el balón estalla o se desinfla antes de tocar en los postes, larguero o guardameta y sin haber traspasado la línea de gol o de meta?*

El árbitro ordenará la repetición del tiro con un nuevo balón.

REGLA 9 – EL INICIO Y LA REANUDACIÓN DEL JUEGO

1. *¿Puede empezar un partido haciendo el saque inicial una persona que no sea uno de los jugadores que participan en el encuentro?*

No. Si en ciertos partidos, por ejemplo, en partidos benéficos o de exhibición, se prepara una ceremonia para que una persona que no participa en el juego haga un saque de honor, el balón se llevará de nuevo al centro de la superficie de juego, haciéndose el saque inicial de acuerdo con las Reglas.
2. *¿Quién ordenará con su silbato el comienzo del partido, tras el sonido acústico del cronometrador?*

El árbitro principal, que se situará cerca de la línea de centro de campo. El segundo árbitro deberá situarse a la altura del penúltimo defensor del equipo contrario al que efectúa el saque de salida.
3. *Si se juega un tiempo suplementario, ¿qué equipo efectuará el saque inicial?*

El árbitro lanzará una moneda y el equipo ganador del sorteo decidirá el lado del campo que atacará en la primera parte del tiempo suplementario, mientras que el otro equipo efectuará el saque de salida.
4. *¿Puede un guardameta disputar un balón al suelo como cualquier otro jugador?*

Sí. Todos los jugadores pueden participar.
5. *Cuando el juego va a reanudarse con un balón al suelo, uno de los equipos rehúsa participar. ¿Qué decisión tomarán los árbitros?*

El balón se pondrá en juego con un balón al suelo. No es necesario que uno de los equipos participe para reanudar el juego con un balón al suelo.
6. *Al reanudarse el juego con un balón al suelo, el balón sale directamente por la línea de banda o meta, tras haber tocado el suelo y sin haber sido jugado o tocado por ningún jugador, ¿qué decisión tomarán los árbitros?*

El juego se reanudará con un nuevo balón al suelo, ejecutándose en el mismo lugar que el anterior.

7. *¿Debe respetarse una distancia determinada entre los jugadores en la ejecución de un balón al suelo?*
No, salvo la lógica para no molestarse y permitir la ejecución.
8. *Se efectúa un saque de salida, el balón rueda en todo momento por la línea de medio campo, saliendo por la línea de banda de forma directa. ¿Qué decisión tomarán los árbitros?*
Ordenarán la repetición del saque de salida. El cronometrador no habrá puesto el cronómetro en marcha al no haber estado el balón en juego.
9. *En un saque de salida, ¿debe el árbitro solicitar la confirmación de que están dispuestos para el juego los guardametas o cualquier otro jugador?*
No. Los árbitros únicamente deberán estar pendientes de que la superficie de juego esté despejada y se encuentren en ella los jugadores participantes. El cronometrador y el tercer árbitro vigilarán que los sustitutos y oficiales estén ubicados correctamente en el banquillo de sustitutos.

1. *¿Está el balón fuera del juego si cualquier parte permanece en contacto con la línea de meta o la línea de banda?*
No, el balón debe cruzar completamente estas líneas para dejar de estar en juego.

1. *Si un árbitro señala un gol antes de que el balón haya pasado por completo la línea de meta y se da cuenta inmediatamente de su error, ¿cómo deberá proceder?*

El juego se reanudará mediante un balón al suelo *.

2. *Un guardameta marca de forma directa un gol en la portería contraria mediante un tiro efectuado con una parte de su cuerpo que no sea sus manos o brazos. ¿Es válido?*

Sí. Si no se ha contravenido ninguna Regla.

1. *Se va a ejecutar un balón al suelo encima de la línea del área penal y un defensor golpea violentamente a un contrario antes de que el esférico haya tocado el suelo, ¿cómo deberán proceder los árbitros?*

Expulsarán al jugador por conducta violenta y reanudarán el juego con un balón al suelo, ya que se ha producido una incorrección, no una falta.

2. *Mientras el balón está en juego, dos jugadores del mismo equipo cometen entre ellos conducta antideportiva o violenta en la superficie de juego, ¿cómo deberán proceder los árbitros?*

Los árbitros deberán amonestarlos o expulsarlos y reanudar el juego con un tiro libre indirecto a favor del equipo contrario, que se ejecutará desde el lugar en donde se cometió la infracción *.

3. *Mientras el balón está en juego, el portero golpea a un jugador atacante que se encuentra en la superficie situada entre la línea de meta y las redes, habiendo salido del terreno de juego por efecto de la jugada ¿cómo deberán proceder los árbitros?*

Detendrán el juego, expulsarán al guardameta y reanudarán el partido mediante un balón al suelo en el lugar donde se encontraba el balón cuando se interrumpió el juego *.

No se concederá un tiro penal porque esta superficie no forma parte de la superficie de juego.

4. *Un atacante supera al guardameta y dispara a gol estando la portería vacía. Un defensor lanza una zapatilla u otro objeto con su mano, golpeando al balón dentro de su área penal y evitando con ello el gol, ¿cómo deberán proceder los árbitros?*

La zapatilla u otro objeto debe ser considerado una prolongación de la mano. Se detendrá el juego, se sancionará al equipo del guardameta con un tiro penal y se expulsará al jugador infractor por impedir un gol al jugar el balón de forma intencionada con la mano.

5. *Un atacante supera al guardameta y dispara a gol estando la portería vacía. El guardameta lanza una zapatilla u otro objeto con su mano, golpeando al balón dentro de su área penal y evitando con ello el gol, ¿cómo deberán proceder los árbitros?*

Amonestará al guardameta por conducta antideportiva y reanudará el juego con un tiro libre indirecto que se lanzará desde la línea del área penal, en el lugar más próximo a donde el objeto impactó con el balón.

6. *Un jugador que no es el guardameta se encuentra en su área penal sujetando una canillera o espinillera con la mano y golpea el balón con ella para evitar que entre en la meta, ¿cómo deberán proceder los árbitros?*

Los árbitros concederán un tiro penal y expulsarán al jugador por evitar un gol. La espinillera debe considerarse una extensión de la mano del jugador.

7. *¿Qué ocurrirá si en una situación semejante el jugador en cuestión es el guardameta?*

Los árbitros detendrán el juego, amonestarán al guardameta por conducta antideportiva y reanudarán el juego mediante un tiro libre indirecto a favor del equipo contrario *.

8. *Un jugador que ha abandonado la superficie de juego para recibir atención médica y no ha sido sustituido, zancadillea a un jugador situado dentro de la superficie de juego, ¿cómo deberán proceder los árbitros?*

Amonestará al jugador por entrar a la superficie de juego sin permiso de los árbitros; la zancadilla cometida podrá ser sancionada disciplinariamente, dependiendo de si los árbitros estiman que con ella ha cometido o no incorrección. Reanudará el juego mediante un tiro libre directo *.

9. *Un jugador entra a la superficie de juego en una sustitución correctamente efectuada y toca el balón de forma deliberada con la mano, ¿cómo deberán proceder los árbitros?*

Reanudarán el juego mediante un tiro libre directo o penal *. Si los árbitros consideran que es también culpable de conducta antideportiva por tocar deliberadamente el balón con la mano, le amonestarán. Expulsarán al jugador si consideran que evitó un gol o una oportunidad manifiesta de gol.

10. *Un delantero que corre con el balón encuentra a un defensor en su camino y abandona la superficie de juego para seguir jugando el balón. El defensa le sujeta intencionadamente más allá de la línea de banda para impedir su progresión, ¿cómo deberán proceder los árbitros?*

Detendrán el juego y amonestarán al defensor por conducta antideportiva. Reanudarán el juego mediante balón al suelo en el lugar donde se encontraba el balón cuando se interrumpió el juego *, ya que se cometió una incorrección, no una falta.

11. *Mientras el balón está en juego, un jugador situado en su área penal lanza un objeto a un adversario situado fuera de dicha área, ¿cómo deberán proceder los árbitros?*

Detendrán el juego y expulsarán al infractor por conducta violenta. Reanudarán el juego mediante un tiro libre directo que se lanzará desde el lugar en que se cometió la infracción, es decir, desde el lugar donde el objeto golpeó o hubiese golpeado al oponente *.

12. *Un jugador lanza un objeto desde dentro del terreno de juego, por ejemplo una zapatilla, a una persona sentada en el banquillo de sustitutos, ¿cómo deberán proceder los árbitros?*

Detendrán el juego y expulsarán al infractor por conducta violenta. El juego se reanudará mediante un tiro libre indirecto que se lanzará desde el lugar donde se arrojó el objeto *.

13. *Mientras el balón está en juego, un sustituto arroja un objeto, por ejemplo una zapatilla, a un jugador del equipo adversario, ¿cómo deberán proceder los árbitros?*

Detendrán el juego y expulsarán al sustituto por conducta violenta. El juego se reanudará con un tiro libre indirecto en contra del equipo del sustituto que se ejecutará desde el lugar donde se encontraba el balón cuando se interrumpió el juego *.

14. *Un jugador situado en su área penal golpea al árbitro, ¿cómo deberán proceder los árbitros?*

Detendrán el juego y expulsarán al jugador por conducta violenta. El juego se reanudará mediante un tiro libre indirecto a favor del equipo contrario, que se lanzará desde la línea del área penal en el punto más cercano al lugar donde ocurrió la infracción.

15. *Un guardameta que se encuentra en su área penal toca intencionalmente con la mano un balón fuera del área penal, ¿cómo deberán proceder los árbitros?*

Señalarán un tiro libre directo a favor del equipo contrario. Si los árbitros consideran que es culpable de conducta antideportiva o que ha malogrado una oportunidad manifiesta de gol, deberán sancionarle correspondientemente.

16. *El guardameta controla el balón con sus manos en el área penal y lo pasa a un compañero que se encuentra también dentro de dicha área. Éste lanza el balón involuntariamente hacia su propia meta. El portero lo toca con las manos, pero no consigue detenerlo y entra a gol, ¿cómo deberán proceder los árbitros?*

Concederán el gol.

17. *Un guardameta situado en su área penal atrapa el balón con las manos, lo coloca en el suelo y sale con él fuera del área. Posteriormente decide volver a dicha área, sin haber pasado con el balón de la línea de medio campo, y vuelve a tocarlo con las manos, ¿cómo deberán proceder los árbitros?*

Concederán un tiro libre indirecto a favor del equipo contrario si han pasado más de cuatro segundos *.

18. *Un guardameta bota el balón antes de lanzarlo, sin ser un saque de meta, o patearlo, ¿es una infracción botar el balón?*

No, según el espíritu de las Reglas de Juego del Fútbol, no debe considerarse que el guardameta haya abandonado la posesión del balón, salvo que hayan pasado más de cuatro segundos.

19. *Si el guardameta está botando el balón, ¿puede un adversario jugarlo cuando toca el suelo sin ser culpable de juego peligroso?*

No.

20. *Después de tener la posesión del balón, un guardameta lo sostiene en la palma de su mano. Un oponente viene por detrás y cabecea el balón quitándoselo. ¿Está permitido?*

No.

21. *Mientras un guardameta está lanzando, sacando, soltando de sus manos, excepto en un saque de meta, o pateando el balón para ponerlo en juego, un oponente lo intercepta antes de que toque el suelo. ¿Está permitido?*

No. Es una infracción impedir al guardameta lanzar, sacar o soltar el balón de sus manos. El lanzar, sacar o soltar el balón de sus manos y el patear el balón está considerado como una única acción.

22. *Un jugador situado fuera de su área penal, que no sea el guardameta, toca deliberadamente el balón con la mano dentro del área penal, ¿cómo deberán proceder los árbitros?*

Señalarán un tiro penal. La infracción de tocar deliberadamente con la mano comprende el empleo ilegal del brazo, antebrazo o la mano.

23. *El equipo atacante ejecuta un saque de banda y el guardameta defensor intenta atrapar el balón. El guardameta falla, no tocándolo, y un compañero da un puñetazo al balón lanzándolo por encima del larguero. ¿Qué decisión tomarán los árbitros?*

Sancionarán con un tiro penal y amonestarán al jugador por conducta antideportiva. No expulsarán al jugador por evitar un gol o malograrse una oportunidad manifiesta de gol, ya que de un saque de banda no se puede conseguir directamente un gol.

24. *Un jugador intenta evitar un gol por medio de mano voluntaria, no consiguiendo su objetivo. ¿Qué decisión tomarán los árbitros?*

Los árbitros amonestarán al jugador por conducta antideportiva y concederán el gol.

25. *Un jugador, excepto el guardameta en su propia área de penal, juega de forma voluntaria el balón con la mano intentando evitar con ello que llegue a un adversario. ¿Cómo deberán proceder los árbitros si no consigue su objetivo?*

Si los árbitros aplican la ventaja, amonestarán al jugador por conducta antideportiva en la primera interrupción del juego.

26. *Un jugador impide el avance de un adversario utilizando el contacto físico. ¿Qué decisión tomarán los árbitros?*

Castigarán al equipo del infractor con tiro libre directo o tiro penal por sujetar a un adversario.

27. *¿Están autorizados los árbitros a mostrar una tarjeta roja a un sustituto para indicarle que debe abandonar el banquillo de sustitutos y dirigirse a los vestuarios, haya o no participado en el partido, porque ha hecho gestos o empleado lenguaje obsceno, ofensivo o grosero?*

Sí. Todos los jugadores titulares y sustitutos están bajo la autoridad de los árbitros, estén o no en la superficie de juego. La tarjeta roja se emplea para indicar claramente la sanción.

28. *Si un jugador está echado intencionadamente encima del balón durante un tiempo irrazonable, ¿cómo deberán proceder los árbitros?*

Detendrán el juego, amonestarán al jugador por conducta antideportiva y concederán un tiro libre indirecto al equipo contrario *.

29. *Uno de los árbitros amonesta a un jugador y éste se disculpa por su incorrección, ¿puede el árbitro omitir el informe del incidente?*

No, deberá comunicar todas las amonestaciones.

30. *¿Pueden los árbitros mostrar tarjetas a los oficiales?*

No. Las tarjetas sólo pueden mostrarse a los jugadores titulares o sustitutos, pero sí pueden tomar medidas disciplinarias contra ellos, incluyendo la expulsión. De producirse estos hechos, lo deberán hacer constar en el informe.

31. *Un atacante pugnando por el balón entra en contacto con el guardameta, que se encuentra en el interior de su propia área penal. ¿Está permitida esta acción?*

Pugnar con el guardameta está permitido. Un jugador sólo será sancionado si en la pugna salta, carga o empuja al guardameta de manera peligrosa, imprudente o usando una fuerza excesiva.

32. *¿Está permitido que dos o más jugadores pugnen al mismo tiempo con un contrario?*

Sí, siempre que la pugna sea legal.

33. *Un defensor sujeta a un atacante fuera de su área penal, pero continúa cuando entra éste en la misma. ¿Qué decisión tomarán los árbitros?*

Sancionarán al equipo defensor con un tiro penal.

34. *Un jugador juega de forma peligrosa levantando su pierna cuando un contrario intenta cabecear el balón y le toca en la cabeza. ¿Qué decisión tomarán los árbitros?*

Sancionarán al equipo del infractor con un tiro libre directo o un tiro penal.

35. *¿Pueden los árbitros aplicar ventaja por una infracción a la norma de los cuatro segundos?*

Únicamente la podrán aplicar cuando la infracción la cometa el guardameta al controlar el balón en su propia mitad de la superficie de juego con las manos o los pies y perder la posesión. En el resto de situaciones esta acción no está considerada como falta, y por ello no se permite la aplicación de ventaja.

36. *Un jugador que entra en la superficie de juego después de transcurridos los 2 minutos de expulsión de un compañero, tras recibir la autorización del tercer árbitro o en su defecto del cronometrador, ¿por qué zona de la superficie de juego deberá entrar?*

Por la zona de sustituciones de su equipo, si no lo hiciese así, será sancionado por incumplir las normas de sustitución estipuladas en las Reglas de Juego.

37. *Un jugador pide abandonar el campo y, mientras se dirige hacia fuera, el balón viene hacia él y lo pateo a gol, ¿cómo deberán proceder los árbitros?*

Amonestarán al jugador por conducta antideportiva. Reanudarán el partido con un tiro libre indirecto, lanzado por un jugador del equipo contrario desde el lugar donde se cometió la infracción *.

38. *El tercer árbitro o el cronometrador observan la conducta violenta de un jugador. Sin que los árbitros vean ni la infracción ni oigan la señal de éstos, el equipo de este jugador marca un gol. En ese momento, uno de los árbitros ve u oye la señal del tercer árbitro o el cronometrador, ¿cómo deberán proceder?*

Anularán el gol, expulsarán al jugador culpable y reanudarán el partido mediante un tiro libre *.

39. *Se marca un gol, uno de los árbitros ve u oye entonces una señal del tercer árbitro o el cronometrador. El tercer árbitro o el cronometrador cuenta a los árbitros que, antes de que el balón entrase en la portería, el guardameta del equipo anotador había golpeado a un adversario dentro de su propia área penal, ¿cómo deberán proceder los árbitros?*

Anularán el gol, expulsarán al guardameta por conducta violenta y concederán un tiro penal al equipo contrario.

40. *¿Cuándo se considera legal un deslizamiento para jugar el balón con los pies?*

Cuando el adversario no tenga controlado el balón; si se hiciese teniendo el balón controlado y los árbitros estimasen que la acción está tipificada como juego brusco grave, expulsarán al jugador.

41. *Un jugador se dirige hacia la meta contraria y disfruta de una clara oportunidad de marcar un gol. El guardameta del equipo contrario sale de su área de penal y deslizándose, quita el balón a su adversario con sus pies. ¿Qué decidirán los árbitros?*

Expulsarán al guardameta por evitar una ocasión manifiesta de gol con infracción sancionable con tiro libre directo, mandarán anotar una falta acumulativa a su equipo y reanudarán el juego con tiro libre directo que se ejecutará desde el lugar en donde se cometió la infracción.

42. *Un guardameta juega el balón hacia un compañero y éste se lo devuelve. El balón nunca abandonó la mitad de la superficie de juego del equipo del guardameta. ¿Tomarán alguna decisión los árbitros?*

Sancionarán al equipo del guardameta con un tiro libre indirecto que se ejecutará desde el lugar donde volvió a tocar el balón *.

Si el guardameta hubiese jugado el balón con la mano fuera de su área penal en esta segunda ocasión, el juego se reanudará con un tiro libre directo que se ejecutará en el lugar en donde se produjo la infracción.

43. *Un equipo juega con un jugador de menos por expulsión; se expulsa enseguida a un segundo jugador del mismo equipo. Cuando el equipo juega con dos jugadores de menos, recibe un gol, ¿cuántos jugadores podrán reincorporarse al juego, teniendo en cuenta que no han transcurrido los dos minutos de las expulsiones?*

Sólo podrá incorporarse un jugador; el otro jugador deberá esperar a que transcurran los dos minutos, salvo si el equipo adversario anota un nuevo gol.

44. *Un jugador que comete una incorrección es amonestado por segunda vez en un partido, o expulsado con tarjeta roja, tras una jugada en la que los árbitros aplicaron ventaja y su equipo recibió un gol. ¿Debe este equipo jugar con un jugador menos durante 2 minutos?*

No, ya que la incorrección se cometió antes de que se marcara el gol. El jugador no podrá seguir participando en el juego, pero sí podrá ser sustituido de acuerdo con las directrices de la Decisión 1 de la Regla 12.

1. *Si un jugador lanza un tiro libre desde fuera de su área penal e intencionadamente toca el balón con la mano antes de que la pelota haya sido jugada por otro futbolista, ¿cómo deberán proceder los árbitros?*
Sancionarán la infracción más grave, concediendo un tiro libre directo * o un tiro penal si la infracción se cometió dentro de su área penal.
2. *Se concede un tiro libre directo a un equipo en su propia área penal. El jugador que ejecuta el tiro lo patea hacia su guardameta, quien también está situado en su área penal; éste falla y el balón entra en su portería, ¿cómo deberán proceder los árbitros?*
Se volverá a lanzar el tiro libre, ya que el balón sólo está en juego cuando sale del área penal.
3. *Se concede a un equipo un tiro libre indirecto sobre la línea de su propia área penal. El jugador que ejecuta el tiro lo patea y el balón rebota en un compañero situado en el área penal y entra en la portería, ¿cómo deberán proceder los árbitros?*
Se volverá a lanzar el tiro libre si el balón no salió durante su recorrido del área penal, ya que el balón sólo está en juego cuando sale del área.
4. *Al efectuar un saque de meta o lanzar un tiro libre desde la propia área penal del jugador, ¿cuándo podrán entrar en el área penal los jugadores contrarios?*
No podrán entrar en el área penal hasta que el balón haya salido de esta área.
5. *¿Puede ejecutarse un tiro libre elevando el balón con un pie o con los dos pies simultáneamente?*
Sí. El balón estará en juego cuando es jugado con el pie y se pone en movimiento.
6. *Al ejecutar un tiro libre, ¿puede el equipo ejecutante utilizar fintas o estrategias para confundir a los adversarios?*
Sí, se permite por que forma parte del fútbol. Si los adversarios se desplazan a una distancia inferior a los 5 metros reglamentarios, serán amonestados por no respetar la distancia debida. Se detendrá la cuenta de los 4 segundos, que se volverá a iniciar cuando la situación se restablezca. Si los ejecutores tardan más de 4 segundos en hacerlo, los árbitros señalarán un tiro libre indirecto a favor del equipo contrario *.
7. *Se concede un tiro libre indirecto fuera del área penal del equipo defensor. Ninguno de los árbitros levanta el brazo para indicar que el tiro es indirecto y el balón es pateado directamente a gol, ¿cómo deberán proceder los árbitros?*
El tiro libre indirecto deberá ejecutarse de nuevo, ya que la infracción inicial castigada con un tiro libre indirecto no debe anularse por el error de los árbitros.
8. *Un jugador ejecuta un tiro libre de forma rápida y el balón entra en la meta. Los árbitros no han tenido la oportunidad de indicar que el tiro libre era indirecto. ¿Qué decisión deberán tomar los árbitros?*
Ordenarán que el tiro libre indirecto sea nuevamente ejecutado desde el lugar original, ya que no les dio tiempo a indicarlo.
9. *Un tiro libre es ejecutado de forma rápida por un jugador. Un oponente situado a menos de 5 metros del balón lo intercepta. ¿Qué decisión tomarán los árbitros?*
Dejarán que el juego continúe.
10. *Un tiro libre va a ser ejecutado de forma rápida por un jugador. Un oponente que está cerca del balón impide deliberadamente que saque rápido. ¿Qué decisión tomarán los árbitros?*
Amonestarán al jugador y le mostrarán la tarjeta amarilla por retrasar la reanudación del juego.

1. *Un jugador comete una infracción que, según la Regla 12, debe sancionarse con tiro libre directo, pero el balón no está en juego. ¿Qué decisión tomarán los árbitros?*

Se habrá cometido una infracción, pero no una falta y por ello no será anotada como falta acumulativa. Los árbitros podrán tomar medidas disciplinarias o no, según la naturaleza de la infracción cometida.

2. *Un jugador sustituto comete una infracción sancionable con tiro libre directo, estando el balón en juego. ¿Qué decisión tomarán los árbitros?*

Si el sustituto incumplió la norma de sustitución, la sanción contra su equipo sería de tiro libre directo si no se pudiese aplicar la ventaja, por ser la infracción más grave. Además, se anotará a su equipo una falta acumulativa, se aplique o no la ventaja.

Si el sustituto entró en la superficie de juego jugando su equipo con un jugador de más, la infracción no será una falta, y por tanto no se le acumulará a su equipo. La reanudación del juego, si se tuvo que detener por no poder aplicar la ventaja, se hará por medio de un tiro libre indirecto en contra de su equipo, que se ejecutará en el lugar en donde se encontraba el balón en el momento de la interrupción *.

En todo caso, los árbitros deberán tomar las medidas disciplinarias que correspondan.

3. *Los árbitros aplican ventaja tras una infracción que, de haberse detenido el juego, debería haberse reanudado con un tiro libre directo. ¿Deberán anotar una falta acumulativa al equipo del jugador infractor cuando el balón esté fuera del juego?*

Sí. Si los árbitros aplicaron ventaja, indicarán posteriormente al cronometrador y al tercer árbitro que anoten una falta acumulativa al equipo del jugador infractor, por medio de una señal consistente en levantar el dedo índice de su mano con su brazo derecho elevado y con el brazo izquierdo indicando hacia la portería del equipo que ha cometido la infracción.

El jugador, si la infracción que cometió fue una incorrección, deberá ser sancionado disciplinariamente cuando el balón esté fuera del juego.

4. *Dos jugadores de distinto equipo cometen de forma simultánea faltas sancionadas con tiro libre directo. ¿Deben anotarse como faltas acumulativas?*

No. Ya que la reanudación del juego será con un balón al suelo que se ejecutará desde donde se encontrase el balón en el momento en que se cometieron las faltas *.

5. *Varios jugadores del mismo equipo cometen de forma simultánea faltas sancionables con tiro libre directo. ¿Deben anotarse todas las faltas como acumulativas?*

Sí, ya que los árbitros han detenido el juego por haberse cometido dichas faltas.

6. *Se está ejecutando un tiro desde el segundo punto penal o sin barrera, el árbitro ha dado la señal correspondiente y un compañero del jugador identificado como ejecutor del tiro se adelanta y lo ejecuta, ¿cómo deberá proceder el árbitro?*

El árbitro detendrá el juego y lo mandará reanudar con un tiro libre indirecto en contra del equipo que ejecutó el tiro penal, desde donde se cometió la infracción *, por ejemplo, desde donde el jugador se situó a menos de 5 metros del balón.

7. *Si al lanzar un tiro desde el segundo punto penal o sin barrera el balón golpea el poste o el larguero y estalla, ¿cómo deberán proceder los árbitros?*

Si el balón entra directamente en la meta tras rebotar en los postes o el travesaño, el gol será válido.

Si el balón no entra directamente en la meta tras rebotar en los postes o travesaño, el gol no será válido. Se sustituirá el balón y se reanudará el juego con un balón al suelo *. Si el partido se hubiese prolongado al final de cada tiempo o al final de los periodos suplementarios para permitir la ejecución del tiro desde el segundo punto penal o sin barrera, se dará por finalizado el periodo.

8. *Se procede a ejecutar o repetir un tiro desde el segundo punto penal o sin barrera fuera de tiempo, ¿cómo deberá proceder el árbitro si el balón estalla o se desinfla antes de tocar en los postes, larguero o guardameta y sin que haya traspasado la línea de gol o de meta?*

El árbitro ordenará la repetición del tiro desde el segundo punto penal o sin barrera con un nuevo balón.

1. *El árbitro ordena que se repita el lanzamiento de un tiro penal porque el guardameta se adelantó de la línea de meta, ¿puede otro jugador lanzar este segundo tiro?*

Sí.

2. *Si, en un tiro penal, el guardameta se adelanta de la línea de meta antes de que se pateé el balón y lo intercepta, ¿cómo deberán proceder los árbitros?*

Ordenarán la repetición del tiro penal.

3. *El compañero del ejecutor de un tiro penal entra en el área penal o se acerca a menos de 5 m del punto penal antes de que el balón esté en juego. El guardameta rechaza el tiro y la pelota pasa la línea de meta por encima del travesaño, ¿cómo deberán proceder los árbitros?*

Concederán un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción *.

4. *Un jugador lanza el tiro penal antes de que el árbitro haya dado la señal correspondiente, ¿cómo deberá proceder el árbitro?*

Ordenará la repetición del tiro penal.

5. *Se está ejecutando un tiro penal, el árbitro ha dado ya la señal correspondiente y un compañero del jugador identificado como ejecutor del tiro se adelanta y lanza el tiro penal, ¿cómo deberá proceder el árbitro?*

El árbitro detendrá el juego y lo mandará reanudar con un tiro libre indirecto en contra del equipo que ejecutó el tiro penal desde donde se cometió la infracción *, por ejemplo, desde donde el jugador se situó a menos de 5 metros del balón.

6. *Si al lanzar un tiro penal el balón golpea el poste o el larguero y estalla, ¿cómo deberán proceder los árbitros?*

Si el balón entra directamente en la meta tras rebotar en los postes o el travesaño, el gol será válido.

Si el balón no entra directamente en la meta tras rebotar en los postes o travesaño, el gol no será válido. Se sustituirá el balón y se reanudará el juego con un balón al suelo *. Si el partido se hubiese prolongado al final de cada tiempo o al final de los periodos suplementarios para permitir la ejecución del tiro desde el segundo punto penal o sin barrera, se dará por finalizado el periodo.

7. *Se procede a ejecutar o repetir un tiro penal fuera de tiempo o para determinar el ganador de un partido, ¿cómo deberá proceder el árbitro si el balón estalla o se desinfla antes de tocar en los postes, larguero o guardameta y sin que haya traspasado la línea de gol o de meta?*

El árbitro ordenará la repetición del penal con un nuevo balón.

8. *El árbitro da la señal de ejecución de un tiro penal. Entonces, un atacante golpea a un adversario. El árbitro observa el incidente. ¿Qué decisión tomará el árbitro?*

El árbitro detendrá el juego y expulsará al jugador infractor por conducta violenta antes de permitir el lanzamiento del tiro penal.

9. *Si un jugador que va a ejecutar un tiro penal lo pasa hacia atrás a un compañero, quien lanza el balón a gol, ¿cómo deberá proceder el árbitro?*

El árbitro detendrá el juego y lo mandará reanudar con un tiro libre indirecto en contra del equipo ejecutor que se ejecutará desde el punto penal.

10. *Un jugador que ejecuta un tiro penal lanza el balón hacia adelante para que un compañero lo remate a gol, ¿está permitido?*

Sí, a condición de que se haya observado el procedimiento para el tiro penal estipulado en las Reglas de Juego.

11. *Si un defensa situado en su propia área penal golpea a un contrario mientras el balón está en juego en el área penal contraria, ¿cómo deberá proceder el árbitro?*

Detendrá el juego, expulsará al defensor por conducta violenta y señalará un tiro penal contra el equipo del jugador infractor.

12. *Se prolonga un partido para que pueda lanzarse un tiro penal, ¿podrá sustituirse al guardameta antes de lanzar el tiro penal?*

Sí. Puede ser sustituido por otro jugador de campo o por un sustituto elegible; si fuese por un sustituto elegible, deberá seguirse el procedimiento de sustitución.

13. *Un jugador que ejecuta un tiro penal hace fintas antes de patear el balón, ¿se permite esta acción?*

Sí.

14. *Se prolonga un partido para ejecutar un penal, un tiro desde el segundo punto penal o un tiro libre directo sin barrera. El balón, antes de traspasar la línea de meta entre los postes y el larguero, golpea en éstos o en el guardameta. ¿Es válido el gol?*

Sí.

TIROS DESDE EL PUNTO PENAL PARA DETERMINAR EL GANADOR DE UN PARTIDO

1. *¿Forman parte de un partido los lanzamientos de tiros penales para determinar al ganador?*
No.
2. *Los capitanes de ambos equipos acuerdan no lanzar tiros penales para determinar el ganador de un encuentro, a pesar de estar estipulado en el reglamento de la competición, ¿cómo deberá proceder el árbitro?*
Comunicará este hecho a las autoridades correspondientes.
3. *¿Quién es responsable de seleccionar a los jugadores que han de lanzar tiros penales para determinar al ganador de un encuentro?*
Cada equipo es responsable de determinar qué jugadores titulares o sustitutos ejecutarán la primera tanda de cinco tiros penales, así como el orden en que efectuarán los tiros.
4. *Si, al lanzar tiros penales para determinar el vencedor de un encuentro, el balón estalla tras chocar con uno de los postes o con el travesaño, sin cruzar la línea de meta, ¿deberá repetirse el tiro penal?*
No.
5. *¿Se permitirá que un jugador lesionado no participe en el lanzamiento de tiros de penal para determinar el ganador de un partido?*
Sí.
6. *Tras el fin del partido, varios jugadores abandonan la superficie de juego y no regresan para lanzar los tiros penales y determinar así el ganador del partido, ¿cómo deberá proceder el árbitro?*
Todos los jugadores que no estén lesionados deben participar en el lanzamiento de tiros penales. Si no regresan a la superficie de juego, no se lanzarán los tiros penales y el árbitro informará a las autoridades correspondientes.
7. *¿Puede un jugador ser amonestado o expulsado durante el lanzamiento de tiros desde el punto penal?*
Sí.
8. *Se van a lanzar tiros penales para decidir el vencedor de un partido. ¿Puede uno de los equipos utilizar a cualquier jugador para efectuar los lanzamientos, hayan acabado o no el partido como titulares?*
Sí, todos los jugadores pueden ejecutar los tiros penales. Únicamente el guardameta no podrá ser sustituido para defender su portería, salvo lesión.
9. *Después del tiempo suplementario, y cuando se van a lanzar o se están lanzando los tiros penales, el equipo de iluminación falla, ¿cómo deberá proceder el árbitro?*
El árbitro esperará un tiempo razonable. Si el problema no se soluciona, el resultado se decidirá de acuerdo con el reglamento de la competición.
10. *Se expulsa al guardameta durante el lanzamiento de tiros penales. ¿Puede ser reemplazado por otro jugador inscrito antes del comienzo del partido?*
Sí.
11. *Durante el lanzamiento de tiros penales se lesiona el guardameta, por lo que no puede continuar. ¿Puede ser reemplazado por otro jugador inscrito antes del comienzo del partido?*
Sí, siempre que se comunique este hecho al tercer árbitro y éste lo indique al árbitro.
12. *Durante el lanzamiento de tiros penales un equipo se queda con menos de tres jugadores, ¿detendrá el árbitro los lanzamientos o permitirá que éstos continúen?*
No. Los tiros penales no forman parte del partido.
13. *Durante el lanzamiento de tiros penales, uno o varios jugadores se lesionan o son expulsados. ¿Debe el árbitro asegurarse de que haya un número igual de jugadores de cada equipo en la otra mitad del campo para ejecutar los tiros?*
No. El número igual de jugadores sólo rige al comienzo de los tiros desde el punto penal.

14. *Cuando finaliza un partido un equipo dispone de 12 jugadores entre titulares y sustitutos, mientras que el otro equipo sólo tiene 10 jugadores. ¿Debe igualarse el número de jugadores en ambos equipos antes de que inicien los lanzamientos?*

Sí. El árbitro se cerciorará de que se iguale el número de jugadores disponibles en ambos equipos para ejecutar los tiros desde el punto penal.

15. *¿Cómo se colocarán los árbitros en los tiros desde el punto penal?*

El árbitro se situará a la altura del punto penal, desde donde dará la orden de ejecución.

El segundo árbitro se situará sobre la línea de meta, donde se junta la línea del área penal y la línea de meta, para vigilar si el balón traspasa o no la línea de meta y si el guardameta se mueve hacia delante antes de la ejecución del tiro penal.

El tercer árbitro se situará junto con los jugadores en disposición de ejecutar los tiros de penal, de los que se exceptúan el ejecutor y ambos guardametas, en el medio campo contrario, y aquellos otros jugadores que hubiesen sido excluidos de la obligación de ejecutar los tiros penales, vigilando que ninguno de ellos abandone dicha zona, ni que entren otras personas en la superficie de juego.

El cronometrador estará en la mesa de cronometraje anotando los lanzamientos y vigilando que los oficiales y aquellos otros jugadores que hubiesen sido excluidos de la obligación de ejecutar los tiros penales, no abandonen el banquillo de sustitutos. En el caso de no haber tercer árbitro, las funciones de éste las desarrollará el cronometrador.

16. *¿Dónde se situará el guardameta compañero del ejecutor del tiro penal?*

En la intersección de la línea de meta con la línea del área penal, dentro de la superficie de juego y en el lado contrario al que se encuentre el segundo árbitro. Observará en todo momento un comportamiento deportivo.

17. *Se ejecuta un tiro penal para decidir el ganador de un partido. El balón, antes de traspasar la línea de meta entre los postes y el larguero, golpea en éstos o en el guardameta. ¿Es válido el gol?*

Sí.

1. *El balón ha salido del juego por la línea de banda, pero, antes de ejecutarse el saque de banda, un jugador golpea deliberadamente a un contrario, ¿cómo deberán proceder los árbitros?*

Le expulsarán por conducta violenta y reanudarán el juego mediante un saque de banda.

2. *Un jugador que está efectuando correctamente un saque de banda juega intencionadamente el balón a la cabeza o el cuerpo de un contrario, ¿cómo deberá proceder el árbitro?*

Detendrá el juego si, en su opinión, el jugador es culpable de conducta antideportiva o conducta violenta y, dependiendo de la acción, le amonestará o expulsará. Reanudará el juego mediante un tiro penal o un tiro libre directo concedido al equipo adversario, que se lanzará desde el lugar donde el balón golpeó al adversario *.

3. *¿Existe una distancia para poder situar el balón sobre la línea de banda distinta a por donde el balón salió de la superficie de juego?*

No. El saque de banda se ejecutará desde donde el balón salió de la superficie de juego o a la altura de donde el balón golpeó el techo.

4. *Mediante un saque de banda efectuado incorrectamente se envía el balón directamente a un adversario, ¿se permitirá que continúe el juego y se aplicará la ventaja?*

No. Un jugador del equipo adversario efectuará un nuevo saque de banda.

5. *¿Se permite que un jugador efectúe un saque de banda estando sentado?*

No. El saque de banda sólo está permitido si, de acuerdo con el procedimiento de ejecución del saque de banda especificado en las Reglas de Juego del Fútbol, se juega el balón con el pie.

6. *Un jugador que efectúa un saque de banda pasa el balón a su guardameta, quien intenta evitar que entre en su portería utilizando sus manos, tocándolo. No obstante, el balón entra en la portería, ¿cómo deberán proceder los árbitros?*

Deberán conceder ventaja. El gol será válido.

REGLA 17 – EL SAQUE DE META

1. *El guardameta que ha ejecutado un saque de meta correctamente toca deliberadamente el balón con la mano después de que éste ha salido del área penal y sin que otro jugador haya tocado antes el balón, ¿cómo deberán proceder los árbitros?*

Concederán un tiro libre directo al adversario; el jugador podrá ser sancionado disciplinariamente, conforme a lo estipulado en las Reglas de Juego del Fútbol.

2. *Un guardameta efectúa un saque de meta con el pie, ¿qué decisión adoptarán los árbitros?*

Advertirán al guardameta y le ordenarán que ejecute el saque de meta con la mano.

3. *Después de efectuar un saque de meta, pero antes de que el balón haya salido del área penal, un adversario entra en el área penal, donde un defensor le hace una falta, ¿cómo deberán proceder los árbitros?*

El jugador infractor puede ser amonestado o expulsado de acuerdo con el tipo de infracción, si resulta procedente. Se lanzará de nuevo el saque de meta.

4. *Al efectuar un saque de meta, el balón golpea a uno de los árbitros dentro del área penal y continúa en juego, ¿cómo deberán proceder los árbitros?*

No es necesario hacer nada. El balón continúa en juego si rebota en uno de los árbitros y permanece en la superficie de juego.

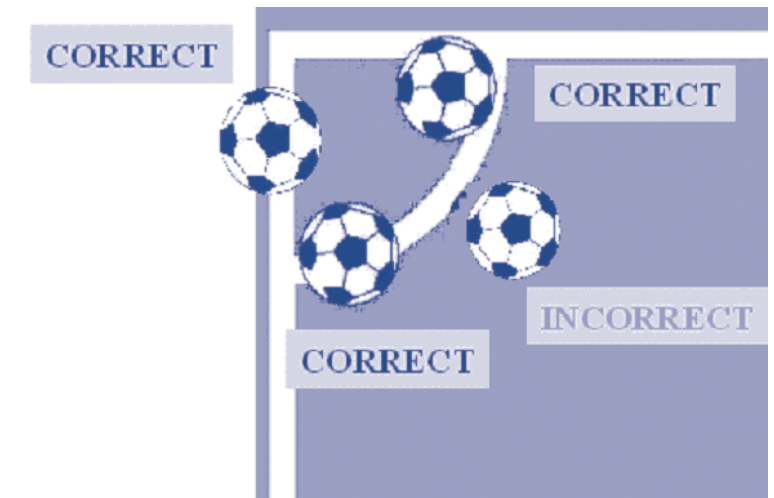
5. *Un guardameta ejecuta un saque de meta y el balón sale por la línea de meta sin haber salido previamente del área penal. ¿Qué decisión adoptarán los árbitros?*

Ordenarán repetir el saque de meta.

REGLA 18 – EL SAQUE DE ESQUINA

1. *Al lanzar un saque de esquina, ¿cuál es el modo correcto de colocar el balón en el cuadrante de esquina?*

El diagrama ilustra algunas posiciones correctas e incorrectas.



2. *¿Es necesario que el balón abandone el cuadrante de esquina para estar en juego?*

No. El balón estará en juego en el momento en que es pateado y se pone en movimiento.

