



REGLAMENTO FUTSAL



**Asociación
Vasca de
Futsal
F.V.F.S.**

REGLA 1:	LA SUPERFICIE DE JUEGO	3
REGLA 2:	EL BALÓN	8
REGLA 3:	NÚMERO DE JUGADORES	9
REGLA 4:	UNIFORME DE LOS PARTICIPANTES	11
REGLA 5:	SUSTITUCIÓN DE JUGADORES	14
REGLA 6:	EL JUEGO	16
REGLA 7:	INICIO Y REANUDACIÓN DEL JUEGO	19
REGLA 8:	EL GOL	22
REGLA 9:	INFRACCIONES	23
REGLA 10:	FALTAS ACUMULABLES Y TIROS	30
REGLA 11:	PENALIZACIÓN MÁXIMA	34
REGLA 12:	SAQUE DE META	36
REGLA 13:	LANZAMIENTOS	37
REGLA 14:	LOS ÁRBITROS	40
DISPOSICIONES COMPLEMENTARIAS		43

- Partidos nacionales

Largo máximo 40m. mínimo 28m.

Ancho máximo 20m. mínimo 16m.

- Partidos internacionales:

Largo máximo 40m mínimo 36m

Ancho máximo 20m mínimo 18m

• **Marcación**

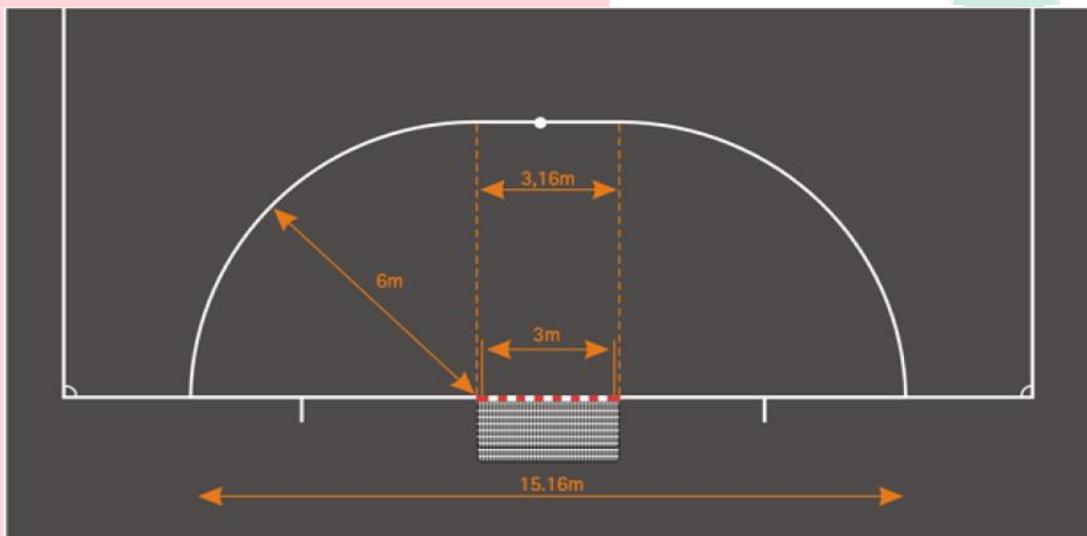
1. La superficie de juego se marcará con líneas. Dichas líneas pertenecerán a las zonas que demarcan.
2. Las dos líneas de marcación más largas se denominarán líneas laterales y las dos más cortas, líneas de meta. Todas las líneas tendrán una anchura de 8cm.
3. La superficie estará dividida en dos mitades por una línea media denominada línea de medio campo.



4. El centro de la superficie estará indicado con un punto de 10cm. de diámetro situado en el centro de la línea de medio campo, alrededor del cual se trazará un círculo con un radio de 3 metros.
5. La superficie de juego tendrá a su alrededor un metro libre de obstáculos.

• Área penal

1. El área penal, situada a ambos extremos del campo 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 trazarán sendos cuadrantes en dirección al lateral más cercano que tendrá cada uno un radio de 6 metros desde el exterior del poste. La parte superior de cada cuadrante se unirá mediante una línea de 3m. y 16cm. de longitud, paralela a la línea de meta entre los postes.



2. En el caso de que las líneas de meta midieran menos de 18 metros las líneas imaginarias del área penal medirían 4 metros.

- **Punto penal**

Se dibujará un punto de 10cm. de diámetro a 6 metros de distancia del punto medio de la línea entre los postes y equidistante de éstos.

- **Segundo punto penal**

Se dibujará un segundo punto de 10cm. de diámetro a 9 metros de distancia del punto medio de la línea entre los postes y equidistante de éstos.

- **La zona de sustituciones**

1. Es la zona en la línea lateral ubicada frente a los bancos de los equipos que los jugadores utilizarán para entrar y salir del campo de juego. La misma tendrá 5 metros de largo y estará delimitada en cada extremo por dos líneas perpendiculares de 80cm. de largo (40cm. hacia el interior de la superficie de juego y 40cm. hacia el exterior) y tendrá 8cm. de ancho.
2. El área situada frente a la mesa del cronometrador, 5 metros a cada lado de la línea de medio campo, permanecerá libre.
3. Los bancos de los equipos se situarán en la zona de ataque detrás de la línea lateral, como mínimo a un metro de distancia de la misma, a continuación del área libre situada frente a la mesa del cronometrador.

- **Las metas**

1. Serán colocadas en el centro de cada línea de meta. Consistirán en dos postes verticales, de madera o metal, cuadrados o redondos, equidistantes de las esquinas y unidos en la parte superior por un travesaño similar horizontal.

2. La distancia (medida interior) entre los postes será de 3 metros y la distancia del borde inferior del travesaño al suelo será de 2 metros.
3. Los postes y el travesaño tendrán la misma anchura y espesor: 8cm. Las líneas de meta tendrán la misma anchura que los postes y el travesaño.
4. Las redes, que deberán ser de cañamo, yute o nailon, se engancharán en la parte posterior de los postes y el travesaño, y la parte inferior estará sujeta a tubos encorvados o a cualquier otro soporte adecuado.
5. La profundidad de la meta, del lado interno de ambos postes hacia el exterior de la superficie de juego, será de al menos 80cm. en su parte superior y de un metro a nivel del suelo.

• Seguridad

Las metas deberán disponer de un sistema que garantice la estabilidad, impidiendo su vuelco.

• Superficie de juego

Deberá ser lisa, libre de asperezas y no abrasiva; se recomienda que la superficie sea de madera o material sintético. Deberá evitarse el uso de hormigón o alquitrán.



REGLA 2 : EL BALÓN

• El balón

1. Será esférico.
2. Será de cuero u otro material adecuado.
3. Tendrá una circunferencia mínima de 58cm. y máxima de 62cm.
4. Se tendrá en cuenta las siguientes especificaciones: calibración 9 libras. Al soltarse el balón a una altura de 2 metros el primer bote no excederá los 35cm. y en el segundo no deberá pasar de los 6cm.; tendrá un peso de 440 a 450gr. con una circunferencia de 58 a 62cm. para las categorías mayores, y un peso de 320 a 350gr. con una circunferencia de 53 a 55cm. para las categorías menores.

• Reemplazo de un balón

1. Si el balón reventara o se dañara durante el juego, se interrumpirá el mismo reanudándose posteriormente a través de balón al suelo, con un nuevo balón y en el lugar donde el primero se dañó. Si reventara al ser chutado a portería no sería válido el gol.
2. Si el balón reventara o se dañara en un momento en el que el mismo no esté en juego (saque inicial, saque de meta, lanzamiento de esquina, tiro libre, tiro penal o lanzamiento lateral) el juego se reanudará con un nuevo balón conforme a estas Reglas.
3. El balón no podrá reemplazarse durante el partido sin la autorización del árbitro.
4. Antes del inicio del partido se deberá presentar al árbitro dos balones, uno por equipo, en condiciones reglamentarias.

REGLA 3 : NÚMERO DE JUGADORES

1. Cada equipo se compondrá de cinco jugadores en el campo de juego incluyendo el guardameta.
2. No se podrá iniciar un partido sin que los equipos presenten un mínimo de cuatro jugadores (en la categoría Vasca Masculina es imprescindible la presencia de seis jugadores por equipo para dar comienzo al partido). Un equipo puede empezar el partido con cuatro jugadores en la cancha, pero si antes del comienzo de la segunda parte no ha llegado el quinto jugador, el partido queda suspendido. En cambio si un equipo comienza con cinco jugadores y, por la razón que sea, se queda con cuatro, podrá jugarse la segunda parte y el partido continuará.
3. Se permiten 5 minutos de cortesía sobre el horario previsto del partido para completar el número mínimo requerido de jugadores en la cancha.
4. En el caso de que por cualquier circunstancia un equipo quedara reducido a tres jugadores, incluido el guardameta, durante el transcurso del partido, el árbitro dará por finalizado el mismo.
5. Cada equipo podrá inscribir un máximo de doce jugadores en el acta de juego, de los cuales cinco comenzarán el partido y los restantes permanecerán sentados en el banco de suplentes junto a los integrantes del cuerpo técnico, debidamente autorizados e identificados.
6. Es necesario presentar, al anotador o al árbitro, las fichas de los jugadores y técnicos presentes con la suficiente antelación al comienzo del partido. Posteriormente podrán incorporarse nuevos jugadores o técnicos (sin superar el límite establecido) hasta el comienzo de la segunda parte, debiendo cumplir la siguiente condición: se entregará la ficha cuando el jugador esté presente en la cancha debidamente equipado para disputar el partido.

7. En el banquillo podrán sentarse como máximo tres técnicos, ya sean delegados, entrenadores y/o auxiliares, siendo únicamente el delegado principal quien porte brazalete bien visible en uno de sus brazos. Si solo hay un técnico el brazalete lo llevará él.
8. Los delegados tendrán la función de:
 - Elaborar y presentar el acta con la documentación correspondiente, firmándola al comienzo del partido, garantizando que todos los inscritos estén presentes en el campo.
 - Representar a su equipo, siendo responsable de la conducta de sus jugadores antes, durante y después del encuentro.
 - Ser el auxiliar técnico administrativo entre el banquillo y la mesa de control.
 - Colaborar con los árbitros en las indicaciones que les hagan.
 - El delegado principal será la única persona, junto al capitán, que podrá dirigirse a los árbitros para pedir información especial, siempre en términos corteses.
9. Uno de los jugadores será el capitán, a quien le corresponderá las mismas funciones del delegado principal. Estará identificado con un brazalete bien visible en uno de sus brazos debiendo nominar al capitán que le sustituirá en caso de ser expulsado.
10. No se permitirá estar en el banquillo a un jugador vestido de calle. Para poder permanecer en el banquillo durante el partido deberá presentar su ficha y estar equipado como sus compañeros.

REGLA 4 : UNIFORME DE LOS PARTICIPANTES

• De los jugadores

1. El uniforme deberá constar de: camisetas de mangas largas o cortas, pantalones cortos, medias tres cuartos y zapatillas de lona o cuero suave con suela lisa y revestimiento de goma o caucho.
2. Podrán utilizarse elementos elásticos u ortopédicos, protectores (canilleras o espinilleras), los cuales deberán estar cubiertos completamente por las medias y ser de un material apropiado (goma, plástico o un material similar), y deberán proporcionar un grado razonable de protección. Si se utilizaran pantalones térmicos, éstos deberán tener el color principal del pantalón.
3. Los guardametas utilizarán uniforme de color diferente al de los restantes jugadores. Se les permitirá el uso de pantalones largos sin bolsillos ni cremalleras. No deberán llevar objetos que resulten peligrosos para ellos mismos o para los demás jugadores, incluyendo cualquier tipo de accesorio.
4. Se utilizará obligatoriamente camisetas numeradas en la espalda, a ser posible con números entre uno y veinte, cuyo tamaño de altura no superará los 20cm., con un mínimo de 15cm. Deberá ser necesaria una clara diferenciación de color entre los números y la camiseta, evitándose la repetición de números en cada equipo. Es aconsejable el uso de números, igualmente seriados de entre 10 a 12 cm. de alto, situados en un lugar visible en la parte delantera de la camiseta.
5. No se permitirá la utilización de objetos peligrosos o inconvenientes para la práctica del juego, tales como: cremalleras, cadenas, pulseras, anillos, pendientes, piercings, etc. Solo en los casos que el árbitro lo autorice podrán ser tapados convenientemente. Si, según el criterio de los árbitros, un jugador no obedece al ser requerido sobre estos extremos razonablemente, podrá ser amonestado.

6. El jugador que no se presentara debidamente uniformado según esta Regla será retirado temporalmente del campo de juego y podrá reintegrarse, una vez que reúna las condiciones normales de su uniforme, cuando el encuentro esté detenido, habiéndose presentado ante uno de los árbitros para su comprobación.
7. Los jugadores no pueden quitarse la camiseta (al celebrar un gol o como consecuencia de un enfado) ni mostrar camisetas interiores con lemas o publicidad.



Vestimenta Jugador



Zapatillas



Vestimenta portero

• **Del cuerpo técnico**

1. Los componentes del cuerpo técnico deberán respetar las directrices sobre prendas de vestir y calzado del centro deportivo donde se dispute el partido.
2. El árbitro estará facultado para retirar del campo de juego a quien no cumpliera con este requisito y suspender el juego hasta que sus órdenes sean obedecidas.

• **De los árbitros, anotador y/o cronometrador**

1. En cada competición la indumentaria utilizada por los árbitros deberá ser uniforme. Las Asociaciones Nacionales podrán determinar diseños especiales para competiciones a nivel Nacional e Internacional, autorizadas por la AMF.
2. Las camisetas del anotador y/o cronometrador deberán ser de color similar al de los árbitros.
3. Cuando algún equipo utilice camisetas que puedan confundirse con el color del uniforme de los árbitros, éstos deberán cambiarlo, pudiendo ser similar al del anotador y/o cronometrador conservando el resto del uniforme.
4. Los árbitros deberán llevar el escudo de la entidad a la que pertenecen. Los árbitros de las Asociaciones Continentales o de la AMF utilizarán el escudo respectivo de estas instituciones.
5. En temporadas de invierno o verano, o en zonas de climas extremos, se permitirá a los árbitros, al anotador y/o cronometrador, utilizar uniforme acorde con la temperatura, conservando las características básicas de su diseño original.

REGLA 5 : SUSTITUCIÓN DE JUGADORES

1. Cada equipo podrá efectuar cambios y sustituciones de jugadores en número ilimitado estando el balón en juego o con el juego detenido. En los partidos con anotador se avisará al mismo de la primera participación en el juego de cada jugador.
2. El jugador sustituido podrá volver al campo de juego mediante una posterior sustitución.
3. El jugador expulsado durante el juego podrá ser sustituido y no deberá permanecer en el banquillo.
4. El cambio de posición entre el portero y otro jugador de campo no se considerará como sustitución. Este hecho, al igual que la sustitución del portero por otro portero, deberá realizarse cuando el balón no esté en juego y deberá ser autorizado por el árbitro. Si se realiza el cambio o la sustitución del portero estando el balón en juego o sin el permiso del árbitro (ya sea en el descanso o en un tiempo muerto), el portero sustituto será amonestado. El jugador de campo que sustituye al guardameta tendrá que llevar el número dorsal que le corresponde en una camiseta de guardameta o en otra que se diferencie del resto de jugadores.
5. Los casos excepcionales, por ejemplo que un jugador de campo ocupe la posición del portero usando la misma camiseta del portero o que dos jugadores deban intercambiarse las camisetas, serán debidamente comunicados al árbitro y autorizados por éste. En caso de no hacerlo así serán amonestados obligatoriamente.
6. No se permitirá el cambio posicional o sustitución del guardameta en caso de incurrir en tiro penal, salvo caso de lesión grave verificada por el árbitro y comprobada por un médico.
7. El jugador sustituto no podrá ingresar al campo de juego antes de que el jugador sustituido haya salido completamente de éste.

8. La sustitución se realizará por la zona de cambios señalada frente al banquillo, salvo en el caso de jugadores lesionados, que podrán salir del campo por cualquier zona previa autorización del árbitro.
9. En el caso de jugadores lesionados, el tiempo máximo a utilizarse será de 15 segundos, excedido el mismo, el árbitro ordenará la sustitución obligatoria del jugador.
10. Si un jugador sustituto entra en la superficie de juego antes de que haya salido el jugador que sustituirá, o si alguno de los dos entra o sale por un lugar que no sea la zona de sustituciones de su propio equipo:
 - se interrumpirá el juego, siempre que no se favorezca al infractor, ya que si en ese momento el balón está en posesión del equipo contrario se esperará a que termine la jugada o pierda esa posesión;
 - se amonestará al infractor;
 - se reanudará el juego con un lanzamiento lateral a favor del equipo contrario desde el sitio más cercano al lugar donde estaba el balón cuando se interrumpió el juego.
11. Conforme a la Regla nº 3, en el banquillo de cada equipo destinado a los suplentes y al cuerpo técnico solo podrá permanecer un máximo de siete jugadores en condiciones de participar en el juego, y no más de tres integrantes del cuerpo técnico debidamente acreditados.
12. Considerando que las funciones de los árbitros comienzan desde el momento de su entrada al recinto deportivo, éstos tendrán la facultad y autoridad correspondiente para advertir a cualquier jugador o técnico que adoptasen actitudes indecorosas, o incluso de amonestarlos según la naturaleza de la infracción cometida. Un jugador o técnico expulsado antes del inicio del juego podrá ser sustituido.

REGLA 6 : EL JUEGO

1. Tendrá una duración de 40 minutos cronometrados de juego efectivo, dividido en dos períodos iguales de 20 minutos con un descanso nunca inferior a 5 minutos ni superior a 15. El cronometraje lo hará un cronometrador cuyas funciones están especificadas en la Regla 14. Las Asociaciones Nacionales podrán determinar una duración diferente en función de la categoría, la disponibilidad de cronometrador, el tipo de competición, etc.
2. La duración de cualquiera de ambos períodos será prorrogada para permitir la ejecución de un tiro penal o doble penal, sin posibilidad de remate posterior al ser efectuado el tiro.
3. Los equipos tendrán derecho a solicitar un tiempo muerto en cada uno de los períodos, respetando las siguientes disposiciones:
 - lo solicitará primeramente el delegado o técnico principal al anotador o, en caso de no haber, al árbitro;
 - si no hay delegados lo podrá solicitar el capitán del equipo;
 - el anotador concederá el tiempo muerto cuando el balón esté fuera de juego, utilizando un silbato o una señal acústica diferente de la usada por los árbitros;
 - el minuto de tiempo muerto se concederá únicamente cuando el equipo solicitante esté en posesión del balón, es decir, cuando se disponga a reanudar el juego.
4. La facultad del técnico de dar instrucciones a sus jugadores no le permitirá entrar al campo de juego, aunque sí los jugadores podrán salir del mismo para recibirlas, tan solo durante el minuto de tiempo concedido y en la zona de su banco respectivo.
5. 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.

6. A los efectos de solicitud de tiempo muerto en el caso de disputarse prórrogas o tiempo extra de juego, éste será considerado como continuación del segundo período reglamentario del partido.
7. Estará permitido al técnico principal hablar y dirigir a sus jugadores durante el juego sentado o levantándose ocasionalmente, sin permanecer constantemente de pie, siempre que lo haga de modo discreto y sin perturbar el desarrollo del juego. En esta actuación no podrá rebasar la zona delimitada de su banquillo ni llegar a interferir o molestar las funciones del árbitro, anotador y/o cronometrador. El resto de delegados y/o técnicos deberán permanecer sentados.
8. El técnico expulsado podrá ser sustituido por otro integrante del cuerpo técnico del mismo equipo, quien deberá estar debidamente acreditado.
9. En caso de haber agotado el tiempo muerto y de exceder el tiempo reglamentario de sustituciones, se sancionará disciplinariamente al/los causante/s de la demora.
10. Cada equipo podrá disponer hasta 15 segundos la posesión del balón para traspasar la línea central del campo, por lo que antes de que transcurra este tiempo el balón debe traspasar la línea de medio campo. Si antes de que se cumpla el tiempo el balón es tocado por un contrario la cuenta de los 15 segundos vuelve a empezar. Esta cuenta la hará el árbitro mentalmente, y cuando llegue a 10 segundos alzará la mano y contabilizará los últimos 5 segundos de manera visible con los dedos. Si se superan los 15 segundos sacará de banda el equipo contrario desde el punto más cercano a donde se encontraba el balón.

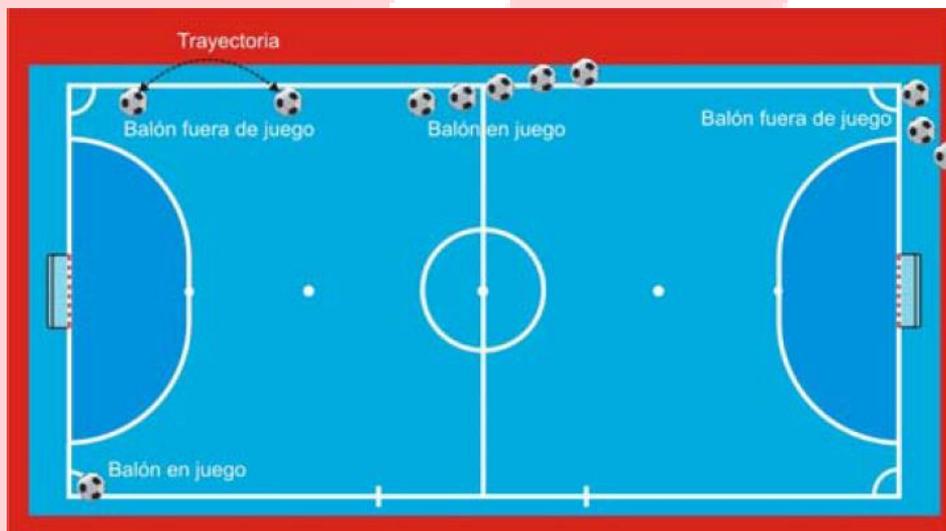
• Descuentos de tiempo

1. Los tiempos de detención del juego serán descontados mediante paralización del cronómetro en ocasión de: advertencias o medidas disciplinarias a jugadores y técnicos, tiempo muerto para instrucciones o del propio árbitro, accidentes, lesiones o cualquier otra paralización del juego siempre determinada por el árbitro.
2. Si durante el juego se produce accidente o lesión de un jugador que los árbitros consideran leve, el juego continuará hasta que la jugada concluya. En caso de paralización del juego por gravedad de los lesionados para prestar asistencia médica, el juego se reanudará con balón al suelo en el lugar donde se encontraba el balón.
3. 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.
4. En caso de lesión de un jugador no se permitirá la atención prolongada en el campo de juego, disponiéndose de 15 segundos para retirar al lesionado, efectuar la sustitución o reincorporación de inmediato del mismo. La excepción es la lesión del portero, que merece especial atención, limitándose ésta a un minuto de tiempo neutralizado por decisión del árbitro.
5. Los árbitros tendrán la facultad de solicitar tiempo muerto cuantas veces sea preciso, pero solo deberán decidirse justificadamente estando el balón y el juego detenidos por acciones comunes del mismo.
6. Si se presentara simulación de lesión o cualquier tentativa de retraso premeditado para ganar tiempo, los árbitros continuarán el juego sancionando disciplinariamente al/los infractor/es.
7. El juego no deberá ser detenido para recomponer la vestimenta de los jugadores, esto se efectuará fuera del campo de juego, o en el momento de estar paralizado el juego por acciones comunes.

REGLA 7 : INICIO Y REANUDACIÓN DEL JUEGO

1. Antes de iniciarse el partido el árbitro procederá a realizar un sorteo mediante lanzamiento de moneda al aire entre los capitanes para decidir el equipo que elegirá un lado del campo y el que efectuará el saque inicial para comenzar el juego.
2. Al inicio de cada período de tiempo los equipos ocuparán sus respectivos bancos de suplentes en la zona del campo hacia donde ataquen, por lo que en el descanso del partido se cambiará de banquillo, debiendo responsabilizarse cada equipo de dejar el que ha usado en la primera parte limpio, sin agua derramada por el suelo ni suciedad. De la misma forma deberán quedar los banquillos al finalizar el partido.
3. El juego será iniciado, mediante la orden del árbitro, por un jugador del equipo determinado por sorteo, quien pondrá en movimiento el balón, que deberá estar inmóvil en el punto central, hacia el campo opuesto.
4. Al comienzo del juego cada equipo ocupará su medio campo. Los jugadores del equipo adversario al que efectúa el saque inicial deberán encontrarse por lo menos a 3 metros del balón hasta que éste haya sido puesto en juego o recorrido una distancia igual a la longitud de su circunferencia.
5. El jugador que ejecute el saque inicial no podrá adelantarse al balón ni volver a tocarlo hasta que éste haya sido tocado por otro jugador. La infracción a esta norma determinará la repetición del saque inicial y la sanción disciplinaria correspondiente al jugador. Demorarse más de 5 segundos en el saque inicial también es motivo de amonestación.
6. Después de conseguir un gol, el juego se reanudará, en forma idéntica, por un jugador del equipo adversario.
7. Se podrá anotar gol directamente de un saque de centro del campo, ya sea en el inicio de cada período o al poner el balón de nuevo en juego tras haber recibido un gol.
8. Tras el descanso intermedio reglamentario los equipos cambiarán su mitad de campo del primer período y el saque corresponderá al equipo adversario al que inició el partido.

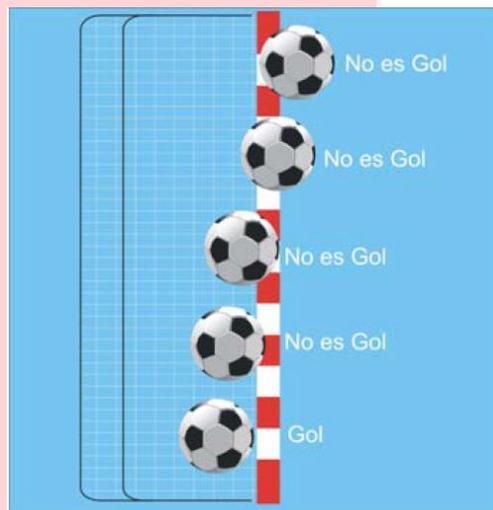
9. En caso de prolongación del partido se procederá de la misma manera que al inicio del juego, realizándose un nuevo sorteo.
10. Tras cualquier interrupción del juego, estando el balón dentro del campo, por motivos excepcionales no citados en estas reglas, el árbitro ordenará la reanudación del juego mediante balón al suelo en el punto en que se encontraba el balón al interrumpirse la jugada. Ningún jugador podrá situarse a menos de un metro del punto de contacto del balón con el suelo. Si esta disposición no se cumple el árbitro repetirá la acción.
11. Un balón al suelo nunca podrá ser realizado dentro del área, por lo que se ejecutará al borde del área penal en el punto más cercano al lugar donde se encontraba el balón.
12. Se volverá a repetir el balón al suelo en los casos en que un jugador toque el balón antes de que éste toque el suelo, o que el balón salga de la superficie de juego después de tocar el suelo sin haber sido tocado por otro jugador.
13. El balón estará fuera de juego si:
 - traspasa completamente una línea lateral o de meta, ya sea por tierra o por aire;
 - el juego se detiene por orden del árbitro;
 - golpea el techo o pasa por encima de alguna sujeción del techo de forma que en algún momento se pierda la visión del balón.



14. El balón estará en juego en cualquier otro momento incluso si:
 - rebota en los postes o el travesaño y permanece en el campo de juego;
 - rebota en cualquiera de los árbitros situados dentro del campo de juego.
15. Si el juego se desarrolla en superficies techadas y el balón lanzado por un jugador golpea accidentalmente el techo o pasa por encima de alguna sujeción del mismo, o golpea cualquier obstáculo que esté dentro del campo, el juego se reanudará con un lanzamiento lateral que será ejecutado por un jugador del equipo adversario en el punto más cercano a la línea lateral donde ocurrió el hecho.
16. La altura mínima libre en las superficies techadas se establecerá en el reglamento de competición, pero será como mínimo de 4 metros.
17. Las informaciones sobre el tiempo restante de juego para el término de cualquiera de los períodos deberán ser solicitadas al cronometrador, o en su ausencia al árbitro, por el delegado oficial de cada equipo, únicamente, en el momento en que el balón no esté en juego. En caso de ausencia del cuerpo técnico, lo realizará el capitán al árbitro en las mismas circunstancias reglamentarias.

REGLA 8 : EL GOL

1. Se marcará gol cuando el balón traspase 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 no haya contravenido previamente estas Reglas.
2. 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.



REGLA 9 : INFRACCIONES

Las infracciones definidas en esta regla se dividen en: faltas personales, faltas técnicas y sanciones disciplinarias.

• Faltas personales

Todas las faltas personales que señalice el árbitro serán acumulables y se sancionarán con un tiro libre directo que será concedido al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes faltas de una manera tal que el árbitro juzgue imprudente, temeraria o con el uso de fuerza excesiva:

1. Dar o intentar dar un puntapié al adversario.
2. Zancadillear al adversario, ya sea mediante las piernas o agachándose delante o detrás suyo.
3. Saltar o abalanzarse sobre algún adversario.
4. Cargar al adversario por detrás, salvo que éste obstruya o dificulte la jugada.
5. Cargar al adversario de manera violenta o peligrosa.
6. Golpear o intentar golpear al adversario.
7. Escupir a un adversario o insultarle.
8. Sujetar al adversario con las manos o impedirle la acción con cualquier parte del brazo o las piernas.
9. Empujar al adversario con las manos o los brazos.
10. Disputar el balón frontal o lateralmente al adversario llegándole con la plantilla de uno o ambos pies en “plancha” para impedirle su acción.
11. Tocar, desviar, sostener o impulsar el balón con la mano o el brazo intencionalmente (o de forma involuntaria de manera que al golpear el balón desvía, corta o aprovecha su trayectoria perjudicando al equipo rival), excluyendo al portero ubicado en su área de meta.
12. Cargar o impedir el libre desplazamiento del portero dentro de su área de meta.

13. Intervención del portero más allá de la línea de medio campo, tocando el balón, a un jugador contrario o participando en cualquier acción o posibilidad de acción que impida el avance de una jugada adversaria. Esta acción será siempre motivo de amonestación.
14. Interponerse bruscamente entre el balón y un jugador adversario para impedir su normal desplazamiento, y obstaculizar intencionalmente la visión del adversario para evitar sus evoluciones.

• **Tiro penal**

Se concederá un tiro libre penal si un jugador comete las faltas mencionadas anteriormente dentro del área de meta, independientemente de la posición del balón y siempre que esté en juego.

• **Faltas técnicas**

Se sancionarán con un lanzamiento lateral desde el sitio más cercano al lugar donde ocurrió la infracción:

1. El portero que demore 5 segundos la reposición del balón al juego, una vez que el mismo esté controlado y en condiciones de ser jugado.
2. El jugador que pise o inmovilice el balón con los pies contra el suelo durante 5 segundos impidiendo que sea jugado libremente.
3. El jugador que impida una jugada sujetando o atenuando el balón con los pies, piernas o con el cuerpo contra el suelo impidiendo que pueda ser jugado libremente, salvo el portero estando caído en su propia área para defender su arco.
4. El jugador que, en la disputa del balón, levante la pierna por encima de la altura de la cadera del contrario resultando su acción peligrosa para el adversario.

5. El jugador que haya lanzado un tiro libre, penal, doble penal, o que haya efectuado un lanzamiento lateral o de esquina, no podrá volver a tocar el balón por segunda vez antes de que haya sido tocado por otro jugador.
6. El jugador que haya lanzado un tiro libre, penal, doble penal, saque inicial o que haya efectuado un lanzamiento lateral o de esquina, el cual haya sido devuelto por uno de los postes o el travesaño o haya pegado accidentalmente en uno de los árbitros, no podrá tocarlo por segunda vez antes de que otro jugador lo haga.
7. El jugador que demore 5 segundos la puesta en juego del balón en la ejecución de cualquier tiro libre, saque o lanzamiento, desde el momento que el árbitro da la orden para su ejecución o el jugador está en disposición de poner el balón en juego.
8. El jugador que, no estando debidamente uniformado, toque el balón en juego.
9. El jugador que utilice expresiones o movimiento de brazos para tratar de distraer o engañar al adversario fingiendo ser compañero de equipo.
10. El portero, una vez jugado el balón con las manos o los pies, no puede jugarlo cambiando de extremidad voluntariamente. Si juega el balón con las manos no puede jugarlo de seguido con los pies (o con otra parte de su cuerpo), deberá lanzarlo con las manos y no podrá echárselo al suelo para chutarlo; si lo deja en el suelo voluntariamente, inmóvil o rodando, no podrá jugarlo con los pies ni volver a cogerlo, por lo que deberá jugarlo un compañero suyo o el contrario. Si recibe o juega un balón con los pies (o con otra parte de su cuerpo que no sean las manos), no podrá cogerlo y jugarlo con las manos, deberá pasarlo o chutar con los pies. (En el caso de que, por ejemplo, le chutasen raso y, al tirarse al suelo a detenerlo, el balón le golpease primero en el pie y luego en la mano o al revés, no se sancionaría al no existir voluntariedad de sacar provecho de la infracción).
11. El equipo que demore más de 15 segundos la posesión del balón en su propio campo.

12. El lanzamiento del balón por parte del portero con las manos, ya sea en saque de meta o en jugada continuada, no puede pasar la línea de medio campo sin que antes bote en su propio campo o sea tocado por cualquier jugador en su propio campo. Si se da el caso de que el balón traspasa la línea de medio campo de esta manera y llega a un contrario el árbitro permitirá continuar la jugada. En el caso de que el portero juegue el balón con los pies podrá chutar más allá de medio campo e incluso meter gol desde su área.
13. El portero que reciba con las manos dentro del área un pase voluntario de un compañero, ya sea con el pie o con cualquier parte del cuerpo (excepto en lanzamiento lateral o de esquina, que podrá cogerlo con las manos). Si el árbitro juzga que el pase es involuntario se deja seguir el juego.

• **Faltas acumulativas personales**

1. Las faltas personales que cada jugador comete durante un encuentro son acumuladas, así como las amonestaciones disciplinarias en las que se muestra tarjeta amarilla. Cuando un jugador acumule cinco faltas deberá abandonar el terreno de juego no pudiendo retornar al mismo ni permanecer en el banco destinado a los suplentes. Dicho jugador podrá ser sustituido por un compañero y podrá disputar el siguiente partido.
2. El anotador utilizará indicadores numerados del 1 al 5 y los irá levantando visiblemente a medida que los jugadores cometan sus faltas acumulativas. El jugador que cometa su cuarta falta será avisado por los árbitros de manera visible.

• **Aplicación de la ley de ventaja**

1. En el caso de que, tras una falta recibida, el balón quedase en posesión de un jugador del mismo equipo en posición de clara ventaja, los árbitros permitirán continuar la jugada sin sancionar ni acumular la falta cometida. La aplicación de la ventaja no exime al jugador que ha realizado la falta de ser amonestado al concluir la jugada si el árbitro así lo determina, siendo acumulada una falta únicamente en la cuenta personal del jugador y no en la del equipo.
2. El árbitro podrá señalar la infracción cometida inicialmente, a pesar de haber aplicado la ventaja, si la ventaja prevista no es tal.

• **Sanciones disciplinarias**

Un jugador será amonestado obligatoriamente y se le mostrará tarjeta amarilla si comete alguna de las siguientes faltas:

1. Infringir persistentemente estas Reglas.
2. Demostrar con palabras o gestos disconformidad con las decisiones arbitrales.
3. Ser culpable de conducta antideportiva.
4. Abandonar deliberadamente el campo de juego sin el permiso del árbitro.
5. Retrasar deliberadamente la reanudación del juego.
6. No respetar la distancia reglamentaria en un saque de meta, lanzamiento lateral, lanzamiento de esquina, tiro libre o balón al suelo.
7. Entrar o volver a entrar en el terreno de juego sin el permiso del árbitro, o contravenir el procedimiento de sustitución.
8. Por mano intencional.
9. Intervención del portero más allá de su medio campo.

Los integrantes del cuerpo técnico serán amonestados de la misma manera que los anteriores si:

1. Entran al campo de juego para instruir o increpar a los jugadores, incluso para auxiliarles, sin autorización arbitral.
2. Se dirigen inadecuadamente a los árbitros, anotador y/o cronometrador, a sus adversarios o al público.
3. Recomiendan visiblemente a sus jugadores la práctica de juego desleal o antideportivo.

• **Tarjeta azul**

1. Un jugador será descalificado y recibirá la tarjeta azul, teniendo derecho a ser sustituido, cuando:
 - Reciba una doble amonestación (segunda tarjeta amarilla).
 - En la acumulación de cinco faltas personales.
2. Un jugador descalificado del juego no podrá retornar al mismo ni permanecer en el banco destinado a los suplentes.

• **Faltas sancionables con la expulsión**

La descalificación con tarjeta roja se utiliza para la exclusión y eliminación del infractor de la superficie de juego, teniendo derecho a ser sustituido. Esta se aplicará en las siguientes situaciones:

1. Acción o hecho de indisciplina de relevancia por gestos, actitud o palabras injuriosas u ofensivas en general.
2. Resultar culpable de juego brusco grave (si emplea fuerza excesiva o brutalidad contra su adversario en el momento de disputar el balón en juego).
3. Resultar culpable de conducta violenta (si emplea fuerza excesiva o brutalidad contra un rival sin que el balón esté en disputa entre los dos, ya sea dentro o fuera de la superficie de juego y estando o no el balón en juego).

4. Escupir a un adversario o a cualquier otra persona.
5. Emplear lenguaje ofensivo, grosero y obsceno.
6. Impedir con mano intencionada un gol, hecho que no es válido para el portero dentro de su propia área penal. Tienen que darse dos condiciones: que el balón se dirija claramente hacia la portería, y que detrás del jugador infractor no halla ningún otro compañero suyo.
7. Malograr una oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia la meta del jugador mediante una infracción sancionable con tiro libre o penal. Tienen que darse dos condiciones: que detrás del jugador infractor no halla ningún compañero suyo incluido el portero, y que el atacante haya sobrepasado al último jugador y se dirija claramente hacia la portería cuando sea objeto de la falta.

El jugador o integrante del cuerpo técnico expulsado del partido no podrá permanecer en el banco destinado a los suplentes. La expulsión con roja directa es objeto de informe arbitral. En el relato deberán quedar reflejadas las causas y las circunstancias mediante narración imparcial de los hechos, evitando opiniones personales.

REGLA 10 : FALTAS ACUMULABLES Y TIROS

1. Se consideran faltas acumulables para el equipo todas las acciones tipificadas como faltas personales que sean señalizadas por los árbitros.
2. En la ejecución del tiro libre ningún jugador adversario podrá aproximarse a menos de 3 metros del balón hasta que el mismo esté en juego, no pudiendo obstaculizar o interrumpir la trayectoria del jugador que lo va a ejecutar.
3. Se podrá anotar un gol en la portería contraria directamente de un tiro libre.
4. El árbitro siempre reanudará el juego con silbato por lo que no es posible sacar rápido sin que el árbitro lo indique. Se observarán las siguientes indicaciones:
 - si el lanzador solicita distancia, el árbitro colocará la barrera a 5 metros del balón no pudiendo los defensores acercarse a menos de esa distancia hasta que se ejecute el tiro a la señal del árbitro. Si el lanzador, después de haber solicitado distancia, ejecuta el tiro sin la señal del árbitro, será amonestado y se repetirá el tiro; si algún defensor se adelanta impidiendo o entorpeciendo el tiro será amonestado y se repetirá el tiro;
 - si el lanzador no solicita distancia, el árbitro hará sonar su silbato y se podrá lanzar el tiro sin necesidad de formar barrera; para ello los defensores deben guardar por lo menos 3 metros de distancia al balón y si entorpecen o impiden el tiro en esa distancia serán amonestados. El lanzador podrá solicitar la distancia a pesar de que el árbitro haya indicado con silbato el lanzamiento del tiro.
5. Cada equipo podrá incurrir hasta en cinco faltas acumulables, en cada periodo de juego, conservando su derecho a la formación de barreras con jugadores ante la ejecución de su adversario.

6. A partir de la sexta falta acumulable del equipo, las faltas personales se castigarán con un doble penal en cuya ejecución no se permitirá la formación de barrera al infractor, ni la presencia de jugadores entre la portería del equipo penalizado y el balón situado inmóvil para dicha ejecución, salvo naturalmente el portero defensor. Se ejecutará obligatoriamente desde el segundo punto penal.
7. En el caso de sancionarse la quinta falta acumulable de cualquier equipo, el anotador avisará a los árbitros y colocará un indicador visible sobre la mesa de control hacia el sector del campo de juego que ocupe el equipo infractor.
8. 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 del área.
9. El portero no podrá lanzar un tiro libre más allá de su propia área penal.
10. En caso de prolongación de tiempo extra reglamentario, éste se entenderá como continuación del segundo período de juego, conservándose las condiciones técnicas en las que concluyó en cuanto a las faltas individuales, las acumulables de cada equipo, los tiempos muertos concedidos y las tarjetas exhibidas.
11. El árbitro podrá detener o no el juego, en función de si decide aplicar ventaja, 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. El árbitro podrá señalar la infracción cometida inicialmente, a pesar de haber aplicado la ventaja, si la ventaja prevista no es tal. Si el árbitro aplica la ventaja no se acumulará la falta.

• Tiro de doble penal

1. El balón se colocará en el punto de doble penal.
2. El balón estará en juego en el momento en que es golpeado y se pone en movimiento.
3. El ejecutor del tiro estará debidamente identificado. Chutará el balón hacia delante y no volverá a jugar el mismo hasta que éste haya sido tocado por otro jugador. Deberá chutar con la intención de marcar un gol y no podrá pasar el balón a otro compañero. En caso de infringir esta regla el árbitro detendrá el juego y ordenará un lanzamiento lateral a favor del equipo contrario.
4. 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.
5. Se concederá tiempo adicional para poder ejecutar un tiro doble penal al final de cada tiempo o al final de los períodos de la prórroga, sin posibilidad de remate posterior al tiro.
6. El guardameta permanecerá en su área penal a una distancia mínima del balón de 5 metros.
7. Los jugadores permanecerán en la superficie de juego, detrás de una línea imaginaria alineada con el balón, paralela a la línea de meta, a una distancia de 5 metros del balón y no podrán obstaculizar al jugador que ejecuta el tiro.
8. Ningún jugador podrá cruzar dicha línea imaginaria hasta que el balón sea golpeado y entre en movimiento.
9. Si un jugador del equipo defensor infringe esta regla:
 - si no se marca gol, se repetirá el tiro y se amonestará al infractor;
 - si se marca gol, no se repetirá el tiro ni se amonestará.

10. Si un jugador del equipo que ejecuta el tiro infringe esta regla:
 - si se marca gol, se repetirá el tiro y se amonestará al infractor;
 - si no se marca gol, el árbitro detendrá el juego y lo reanudará con un lanzamiento lateral a favor del equipo defensor, salvo que el balón haya salido fuera por la línea de meta o lo haya detenido el portero.
11. Si un jugador del equipo defensor y otro del equipo atacante infringen esta regla:
 - se repetirá el tiro y se sancionará a los infractores.
12. Si el balón toca cualquier otro objeto en el momento en que se mueve hacia delante se repetirá el tiro; en cambio, si rebota en el portero, el travesaño o los postes hacia el terreno de juego y toca luego cualquier otro objeto se detendrá el juego y se reanudará con balón al suelo.

REGLA 11 : PENALIZACIÓN MÁXIMA

1. Se concederá un tiro penal contra el equipo que cometa una de las faltas sancionables con un tiro libre directo dentro de su propia área penal mientras el balón está en juego.
2. Se concederá tiempo adicional para poder ejecutar un tiro penal al final de cada tiempo o al final de los períodos de la prórroga, sin posibilidad de remate posterior al tiro.
3. El balón se colocará en el punto penal.
4. El ejecutor del tiro penal deberá ser debidamente identificado. Chutará el balón hacia delante y no volverá a jugar el mismo hasta que éste haya sido tocado por otro jugador. Deberá chutar con la intención de marcar un gol y no podrá pasar el balón a un compañero.
5. El balón estará en juego en el momento en que es golpeado y se pone en movimiento.
6. 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.
7. Cuando se ejecuta un tiro penal o un doble penal en el curso normal del partido, durante una prolongación del primer o segundo período, se concederá gol si el balón toca a uno o ambos postes, o el travesaño o al portero antes de pasar entre los postes y bajo el travesaño completamente.
8. El portero deberá permanecer sobre su propia línea de meta, frente al ejecutor del tiro y entre los postes de la meta hasta que el balón se encuentre en juego.
9. Los demás jugadores, excepto el ejecutor del tiro, estarán ubicados en el campo de juego, fuera del área penal, detrás o a los lados del punto penal y a un mínimo de 5 metros del mismo.
10. Ningún jugador podrá cruzar dicha línea imaginaria hasta que el balón sea golpeado y entre en movimiento.

11. Si un jugador del equipo defensor infringe esta regla:

- si no se marca gol, se repetirá el tiro y se amonestará al infractor;
- si se marca gol, no se repetirá el tiro ni se amonestará.

12. Si un jugador del equipo que ejecuta el tiro infringe esta regla:

- si se marca gol, se repetirá el tiro y se amonestará al infractor;
- si no se marca gol, el árbitro detendrá el juego y lo reanudará con un lanzamiento lateral a favor del equipo defensor, salvo que el balón haya salido fuera por la línea de meta o lo haya detenido el portero.

13. Si un jugador del equipo defensor y otro del equipo atacante infringen esta regla:

- se repetirá el tiro y se sancionará a los infractores.

REGLA 12 : SAQUE DE META

1. Es una forma de reanudar el juego y se concederá cuando el balón haya traspasado totalmente la línea de meta, ya sea por tierra o por aire, después de haber tocado a un jugador adversario en último lugar y no se haya marcado un gol, conforme a la Regla 8.
2. El saque de meta podrá realizarse solamente por el portero, quien lo efectuará mediante un lanzamiento con la/s mano/s, y si el balón no llega a salir del área o es tocado por otro jugador dentro del área, el saque será repetido.
3. Si lo lanzara directamente al medio campo opuesto se estará infringiendo la Regla 9.
4. Del saque de meta no podrá ser marcado gol directamente, salvo que el balón sea tocado por otro jugador (si lo toca solamente el portero contrario se ejecutará un saque de esquina).
5. Los jugadores del equipo adversario al que efectúa el saque de meta deberán permanecer fuera del área y no entorpecerán el saque, siendo amonestados si lo hacen.
6. El portero dispone de 5 segundos para sacar el balón fuera del área.

REGLA 13 : LANZAMIENTOS

Los lanzamientos se efectuarán para reanudar el juego cuando el balón salga completamente del campo. En todos los lanzamientos el ejecutor dispondrá de 5 segundos para realizarlos a partir del momento en que el balón esté en disposición de ser lanzado y/o haya sido ordenado por el árbitro correspondiente.

• Lanzamiento lateral

1. Se producirá cuando el balón haya salido del campo de juego por cualquiera de las líneas laterales.
2. El jugador lanzador (a excepción del portero, que no podrá sacar de banda ni realizar tiros libres fuera de su área) se situará fuera de la línea lateral en el mismo punto por el cual salió el balón del campo, con los pies juntos o separados, dirigidos frontalmente hacia el interior y sin perder contacto de ambos con el suelo.
3. El balón será lanzado con ambas manos, partiendo el movimiento desde detrás de la cabeza y describiendo un arco circular por encima de ella, hacia el interior del campo de juego, soltando el balón cuando las manos estén en lo alto de la cabeza.
4. El balón estará en juego desde el momento en que pierda contacto con las manos del lanzador.
5. Del lanzamiento lateral no podrá ser marcado un gol directamente. Si entra directo será saque de meta. Si lo toca solo el portero será saque de esquina.
6. Los jugadores contrarios al que realiza el lanzamiento lateral deberán permitir la ejecución del mismo, dejando al menos un metro de distancia, sin hacer movimientos con el cuerpo o con los brazos o las piernas, que traten de molestar al lanzador o impedir el lanzamiento del balón. Serán amonestados si lo hacen, salvo que se aplique la ventaja.

7. Si el lanzador golpea en la cara con el balón al defensor que tiene enfrente de manera que el árbitro considere intencionada, será expulsado con roja directa considerando su acción como conducta violenta. Dicha acción se sancionará con un tiro libre a favor del equipo contrario.
8. Si el lanzador se demora 5 segundos, realiza mal el lanzamiento o lo efectúa desde una posición que no corresponde al lugar donde el balón salió de la superficie de juego, sacará de banda el equipo contrario.

• **Lanzamiento de esquina**

1. Se producirá cuando el balón haya salido por la línea de meta propia, por fuera del marco de la portería, impulsado o tocado por un jugador en defensa de su portería.
2. Se efectuará por un adversario desde la esquina correspondiente al lado de la portería por el cual salió el balón del campo.
3. Si el balón saliera por encima del larguero el árbitro tomará decisión del lado desde el cual se hará el lanzamiento.
4. Del lanzamiento de esquina no podrá ser marcado un gol directamente. Si entra directo será saque de meta. Si lo toca solo el portero será saque de esquina.
5. Se efectuará de igual manera que el lanzamiento lateral, a excepción de los pies del lanzador, los cuales se situarán en el ángulo recto coincidente con la dirección de la línea lateral y de meta que concurren en el vértice de la esquina correspondiente, apoyados ambos en el exterior del campo de juego.
6. Si el lanzador se demora 5 segundos sacará de banda el equipo contrario. Si, en cambio, realiza incorrectamente el lanzamiento sacará de meta el portero rival.

• Lanzamiento del guardameta

1. Será cualquier acción de reposición o devolución del balón al juego por el guardameta con la/s mano/s, después de tenerlo completamente controlado y asegurado con ellas.
2. El portero dispondrá de 5 segundos para reponer el balón en juego.
3. Será efectuado exclusivamente con la/s mano/s, no pudiendo pasar directamente a los pies para impulsarlo con ellos.
4. El portero podrá usar los pies en las acciones del juego para dar continuidad a una jugada o para cortar, rechazar o despejar el balón. Si lo juega con los pies (o con otra parte del cuerpo que no sean las manos), no podrá cogerlo con las manos; con los pies podrá pasar con el tiro del medio campo e incluso meter gol desde su área y no tendrá la restricción de los 5 segundos. También podrá jugarlo con sus compañeros las veces que quiera en su campo mientras no reciba con las manos un pase voluntario de un compañero de equipo.
5. El lanzamiento del portero con las manos estará sujeto a lo establecido en las Reglas 9 y 12, siendo válido el gol obtenido tras un lanzamiento con la mano siempre que el balón sea tocado por cualquier jugador en su mitad del campo (a excepción del portero contrario).

REGLA 14 : LOS ÁRBITROS

• La autoridad del árbitro

Cada partido será controlado por uno o dos árbitros, designados oficialmente, quienes tendrán la autoridad total para hacer cumplir estas Reglas para el partido que han sido nombrados, desde el momento en que entran al recinto donde se encuentra el campo de juego hasta que lo abandonen.

• El árbitro

1. Hará cumplir las Reglas de Juego.
2. 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.
3. Actuará como cronometrador en caso de que el mismo no esté presente.
4. Tomará nota e informará a las autoridades competentes de todos los incidentes ocurridos antes, durante y después del partido, y de las medidas disciplinarias tomadas contra jugadores o integrantes del cuerpo técnico de los equipos.
5. Interrumpirá, suspenderá o finalizará el partido en caso de contravención a estas Reglas o por cualquier tipo de interferencia externa.
6. Tomará medidas disciplinarias contra jugadores que cometan faltas merecedoras de amonestación o expulsión, así como contra los miembros del cuerpo técnico, pudiendo expulsarlos de la superficie de juego y sus alrededores si lo considera necesario.
7. No permitirá que personas no autorizadas ingresen al campo de juego.
8. Interrumpirá el juego si juzga que algún jugador ha podido sufrir una lesión grave y ordenará trasladarlo fuera del campo para reanudar inmediatamente el juego. Si juzga que el jugador está lesionado levemente permitirá que el juego continúe hasta que el balón esté detenido.

9. Se asegurará de que los balones utilizados correspondan a las exigencias de la Regla 2.
10. Finalizará el juego sin conceder un gol en el caso de que se anuncie el final del partido mediante un silbato o señal acústica antes de que el balón haya traspasado totalmente la línea de meta.
11. Castigará la infracción más grave cuando un jugador comete más de una infracción al mismo tiempo.
12. Las decisiones del árbitro sobre hechos relacionados con el juego serán definitivas.
13. Si el árbitro y el segundo árbitro señalan simultáneamente una falta y hay desacuerdo respecto a qué equipo favorece, prevalecerá la decisión del árbitro principal.
14. 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. En caso de desacuerdo prevalecerá la decisión del árbitro principal.

• **El segundo árbitro**

1. Se designará a un segundo árbitro que se situará en el lado opuesto al que controla el árbitro principal, frente al lateral de los banquillos.
2. Ayudará al árbitro a dirigir el juego conforme a estas Reglas.
3. Tendrá poder discrecional para interrumpir el juego cuando se violen las Reglas.
4. Se encargará de controlar si las sustituciones se efectúan correctamente.

• **El cronometrador y el anotador**

Se designará a un cronometrador y/o un anotador, quienes se ubicarán en el exterior del campo de juego a la altura de la línea del medio campo y en el mismo lado que la zona de sustituciones. Recibirán un cronómetro adecuado y las actas necesarias para controlar las acciones del juego que serán facilitadas por la entidad organizadora.

• El cronometrador

1. Controlará que el juego tenga la duración estipulada en esta Regla.
2. Pondrá en marcha el cronómetro después del saque de salida ordenado por el árbitro.
3. Detendrá el cronómetro cuando el balón esté fuera de juego.
4. Volverá a ponerlo en marcha después de la ejecución de un saque de meta (cuando el balón haya salido del área de meta), de un lanzamiento lateral, de un lanzamiento de esquina, de un tiro libre, de tiros desde el punto penal o segundo punto penal, de un tiempo muerto o de balón al suelo.
5. Cronometrará el minuto de tiempo muerto y el descanso intermedio.
6. Anunciará, mediante silbato o señal acústica diferente a la del árbitro, el final del primer tiempo, del partido, de las prórrogas, del descanso y de los tiempos muertos.

• El anotador

1. Llevará un registro de las primeras cinco faltas acumulativas de cada equipo y las restantes señaladas por los árbitros en cada período, e indicará mediante una señal acústica la quinta falta de un equipo.
2. Colocará una señal visible sobre la mesa para indicar las faltas acumulables y, en especial, la quinta falta de cada equipo.
3. Llevará un registro de las interrupciones del juego y las razones de las mismas.
4. Registrará los números de los jugadores que marcaron los goles legalmente señalados por los árbitros y el resultado final del partido.
5. Tomará nota de los números y nombres de los jugadores que hayan sido amonestados o expulsados.
6. Registrará la participación en el juego de los jugadores presentes.
7. Registrará el inicio y la finalización de cada período de tiempo.

8. Llevará registro de todos los tiempos muertos e informará a los árbitros y a los equipos al respecto; indicará la autorización para un tiempo muerto cuando le sea solicitado por un técnico de uno de los equipos (siempre que el juego esté detenido y el balón en posesión del equipo que ha solicitado el tiempo muerto).
9. Controlará el reemplazo de balones a petición de los árbitros.
10. En caso necesario controlará la equipación de los sustitutos antes de que entren en el terreno de juego, así como la de las personas sentadas en los banquillos.
11. Comunicará a los árbitros cualquier conducta impropia de las personas que ocupan los banquillos de los equipos.
12. Indicará a los árbitros un error manifiesto en la amonestación o expulsión de un jugador, o si se produce una conducta violenta fuera de su campo visual. No obstante, el árbitro decidirá sobre cualquier asunto relacionado con el juego.
13. Proporcionará cualquier otra información importante para el juego.

DISPOSICIONES COMPLEMENTARIAS

1. En caso de lesión del árbitro principal, éste será sustituido por el segundo árbitro, quien a su vez será reemplazado por el anotador.
2. Las entidades nacionales podrán decidir sobre la participación o no de dos árbitros, pudiéndose acomodar la técnica arbitral a una sola persona, con pleno respeto a estas Reglas, y encomendar las responsabilidades del anotador y cronometrador a una sola persona.
3. En partidos internacionales será obligatoria la presencia de un cronometrador y un anotador.
4. En partidos internacionales será obligatoria la utilización del tablero electrónico.

• **Determinar el ganador de un partido o eliminatoria**

Los goles marcados fuera de casa, el tiempo suplementario y los tiros desde el punto de 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.

• **Goles marcados fuera de casa**

El reglamento de la competición puede estipular que, si los equipos juegan partidos de ida y vuelta y el resultado está empatado tras el segundo partido, se contará doble cualquier gol marcado en el terreno del equipo adversario.

• **El tiempo suplementario**

El reglamento de la competición determinará si el tiempo suplementario constará de un tiempo de 5 minutos o de dos tiempos de 5 minutos cada uno. Si un equipo no anota un gol más que su adversario, el vencedor del partido se decidirá mediante el lanzamiento de tiros desde el punto penal.

• **Tiros desde el punto penal**

1. El árbitro deberá elegir la meta en que se lanzarán los tiros penales.
2. El árbitro lanzará una moneda y el equipo cuyo capitán gane el sorteo decidirá si ejecuta el primer tiro o el segundo.
3. El árbitro y el cronometrador anotarán todos los tiros lanzados.
4. Cada equipo lanzará 5 tiros, o el número establecido por el reglamento de la competición.
5. Los tiros deberán ejecutarse alternadamente.
6. Si antes de que ambos equipos hayan ejecutado sus tiros, uno ha marcado más goles de los que el otro pudiera anotar aún completando todos sus tiros, la ejecución de los mismos se dará por terminada.

7. Si ambos equipos han ejecutado todos sus 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.
8. Todos los jugadores y sustitutos estarán autorizados a ejecutar los tiros penales.
9. Cada tiro deberá ser lanzado por un jugador diferente y todos los jugadores elegibles deberán lanzar un tiro antes de que uno de ellos pueda lanzar un segundo tiro.
10. Durante la ejecución de los tiros el guardameta no podrá ser sustituido por otro jugador excepto en caso de lesión debidamente verificada.
11. Solamente los jugadores elegibles y los árbitros podrán encontrarse en la superficie de juego cuando se ejecutan los tiros desde el punto penal.
12. Todos los jugadores elegibles, exceptuando el jugador que lanzará el tiro penal y los dos guardametas, deberán permanecer en la otra mitad del campo.
13. El portero 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 del área penal.
14. 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 delegado o el capitán del equipo serán responsables de esta tarea.

