



Reglas del juego

Versión 5.3

Contenido

Parte I LÉXICO Y DEFINICIONES	5
Parte II - REGLAS DE JUEGO	7

Índice de reglas

Regla 1: MANIPULACION DE LAS FIGURAS DE JUEGO	7
1.1 Toques legales	7
1.2 Toques ilegales	8
1.3 Posición física del jugador	9
1.4 Encerado de las bases de las figuras de juego	10
1.5 Número de figuras de juego	10
Regla 2: COLOCACIÓN, ALZADO Y SUSTITUCIÓN DE LAS FIGURAS DE JUEGO	11
2.1 Colocación de las figuras que sobrepasan la línea que delimita el área de juego	11
2.2 Colocación de las figuras en el área de portería	14
2.3 Colocación de dos figuras que deberían ocupar el mismo lugar en la superficie de juego	14
2.4 Alzado de las figuras de juego	15
2.5 Sustitución y reparación de las figuras de juego	15
2.6 Distancia entre figuras	16
2.7 Figuras que golpean en un poste o un travesaño	17
Regla 3: DURACIÓN DEL PARTIDO	18
3.1 Tiempo de partido	18
3.2 Tiempo añadido	18
3.3 Prorroga con “Gol de Oro” / Tanda de penaltis	18
Regla 4: SAQUE INICIAL DE CENTRO	19
4.1 Definición	19
4.2 Procedimiento	20
4.3 Balón en juego	22

Regla 5: JUEGO EN ATAQUE	24
5.1 Ataque	24
5.2 Atacante	26
5.3 Falta en ataque	29
5.4 Ataque detenido por interferencia al portero (Block)	31
Regla 6: JUEGO EN DEFENSA	33
6.1 Defensor	33
6.2 Toque defensivo	34
Regla 7: MARCAR UN GOL	39
7.1 Gol legal	39
7.2 Gol ilegal	39
7.3 Gol en propia puerta	40
Regla 8: PORTERÍA Y ACCIONES DEL PORTERO DE BARRA	41
8.1 Manipulación y manejo del portero del portero de barra	41
8.2 Posicionamiento del portero de barra	43
8.3 Sustitución del portero de barra por el portero suplente	44
Regla 9: PORTERO SUPLENTE	45
9.1 Entrada en juego del portero suplente	45
9.2 Retirada del portero suplente	47
Regla 10: INFRACCIONES, FALTAS Y CONDUCTA ANTIDEPORTIVA	49
10.1 Tarjeta amarilla	49
10.2 Tarjeta naranja	49
10.3 Tarjeta roja	49
10.4 Falta con el dedo	49
10.5 Falta al balón con la mano o con el cuerpo	50
10.6 Obstrucción	50
10.7 Conducta antideportiva	52
10.8 Pérdida de tiempo	53
10.9 Disparo a portería ilegal	53

Regla 11: TIRO LIBRE	54
11.1 Definición	54
11.2 Procedimiento	54
Regla 12: PENALTI	56
12.1 Definición	56
12.2 Procedimiento	56
Regla 13: FUERA DE JUEGO	58
13.1 Definición	58
13.2 Fuera de juego pasivo	65
13.3 Sacar una figura del fuera de juego - Toque de "Tick"	68
13.4 Procedimiento para realizar un toque de "Tick"	68
Regla 14: SAQUE DE BANDA	71
14.1 Definición	71
14.2 Procedimiento	72
Regla 15: SAQUE DE PORTERIA	76
15.1 Definición	76
15.2 Procedimiento	77
Regla 16: CÓRNER o SAQUE DE ESQUINA	79
16.1 Definición	79
16.2 Procedimiento	80
Regla 17: TANDA DE PENALTIS	82
17.1 Definición	82
17.2 Procedimiento	83

PARTE I: LÉXICO Y DEFINICIONES

1. Base

Parte inferior de la figura de juego. La base permite que la figura se deslice sobre la superficie de juego.

2. Cuerpo

El cuerpo del jugador. En estas reglas, cualquier referencia al cuerpo humano incluye la vestimenta del jugador.

3. Figura del campo de juego

Todas las figuras posicionadas dentro del área de juego, excluyendo al portero suplente.

4. Figurita

La parte superior de una figura de juego que tiene aspecto humano, y está firmemente fijada a la base de la figura de juego.

5. Portero de barra

Figura de juego especializada (Que puede incluir una base) y que está firmemente fijada al extremo de una barra, y equipada con un mango. Es utilizado por los dos jugadores para intentar detener disparos a portería.

6. Partido

Periodo de juego de dos tiempos, más una prorroga (En caso de empate, en una eliminatoria directa), en el que se enfrentan dos jugadores o dos equipos, según las Reglas de Fútbol de Mesa FISTF.

Al final de un partido individual entre dos jugadores, el que haya marcado más goles gana. Al final de un partido entre dos equipos, el equipo con la mayor suma de puntos y, si es necesario, la mayor diferencia de goles acumulados, gana.

7. Sobrepasar una línea

El balón una figura de juego, ha sobrepasado por completo una línea cuando el árbitro puede ver espacio entre el balón o la figura de juego y una línea, observados éstos desde la vertical perpendicular de dicha línea.

8. Jugador

Persona física que juega un partido de fútbol de mesa.

9. Jugador con discapacidad

Persona con discapacidad física que juega un partido de fútbol de mesa.

10. Área de juego

Es el área que conforma la superficie de juego, por dentro de las líneas de gol y de banda, ambas incluidas.

11. Tablero de Juego

Es toda la Superficie de Juego y la base sobre la que se coloca esta, rodeada por una valla u otra barrera.

12. Figura de juego

Se utiliza para impulsar el balón con toques ofensivos, y para bloquear el ataque con toques defensivos. Consta de una figurita y una base. Hay dos tipos de figuras de juego: figuras de campo y porteros suplentes.

13. Superficie de juego

Es el tapete rectangular liso, sintético o de tela, con líneas impresas definidas para jugar a Fútbol de Mesa. Incluye el área de juego y la superficie de juego que la rodea hasta el borde del tablero, incluido éste.

14. Árbitro

Persona designada para hacer cumplir las Reglas del Fútbol de Mesa Deportivo, y dirimir desacuerdos entre los jugadores durante un partido individual.

15. Portero Suplente

Figura de juego adicional, que puede sustituir al portero de barra.

16. Equipo

Grupo compuesto de al menos cuatro jugadores que juegan contra otro equipo de forma simultánea, cuatro partidos individuales en cuatro mesas distintas.

17. Normativa de interpretación

En caso de conflicto entre los Estatutos de la FISTF y cualquier sección de estas reglas, prevalecerán las disposiciones de los Estatutos de la FISTF.

Si alguna disposición de estas reglas o su aplicabilidad a cualquier persona o circunstancia, se considera inválida, la invalidez no afectará otras disposiciones o la aplicación de estas reglas, que puedan tener efecto sin la disposición o aplicación inválida, y a este efecto, las disposiciones de estas reglas serán separables.

Los derechos y obligaciones aquí contenidos, beneficiarán y serán vinculantes para FISTF, las asociaciones nacionales miembros, los jugadores registrados y los clubes registrados, y sus respectivos ejecutores, administradores, sucesores y cesionarios.

Cualquier abstención por parte de FISTF, las asociaciones nacionales miembros, los jugadores registrados o los clubes registrados de ejercer cualquier derecho o recurso al que tengan derecho en virtud del presente documento no se interpretará como una renuncia, ni impedirá el ejercicio de cualquier derecho o recurso.

Cualquier caso no previsto en este documento será resuelto en primera instancia por el árbitro del partido o el árbitro principal de la competición. Posteriormente, se remitirá a la Junta Directiva de la FISTF, que emitirá una resolución definitiva, vinculante y concluyente.

18. Reglas para jugadores con discapacidad

Estas reglas incluyen extensiones específicas, marcadas con la letra D (Discapacidad), destinadas a permitir un partido equilibrado cuando uno o ambos jugadores tienen una discapacidad.

PARTE II: REGLAS DEL JUEGO

Regla 1: MANIPULACIÓN DE LAS FIGURAS DE JUEGO

1.1 Toques legales

- 1.1.1** Una figura de juego, se impulsará colocando el dedo índice o medio (de cualquiera de las manos) junto a ella, y golpeando con la uña la parte lateral de su base (Nunca el plato superior). El pulgar u otro dedo de la mano, no podrá utilizarse para hacer palanca ni sostener el dedo que impulsa la figura. Al impulsar la figura de juego, no está permitido tocar la parte superior (la figurita).
- 1.1.2** Las figuras no pueden ser retiradas del tablero de juego, empujadas, zarandeadas ni arrastradas. No se puede hacer palanca con otro dedo, ni apoyarse en otra superficie que no sea la de juego. Al impulsar una figura, esta deberá desprenderse instantáneamente de la uña del dedo utilizado. La mano y el antebrazo del jugador no deben moverse durante el movimiento.

Al producirse una infracción:

Expresión del árbitro: “**Falta por toque ilegal**”

Sanción: Si el jugador infractor es el atacante:

- Tiro libre** desde el punto donde el atacante realizó el toque ilegal (véase la Regla 11).
- Tiro libre** desde el punto de penalti, si la infracción se cometió en el área de penalti del atacante (véase la Regla 11.1.3).
- Back**, si el toque fue posicional, o un golpe de tick. Si se reclama el back, el árbitro deberá reposicionar la figura incorrectamente impulsada a su posición anterior. A continuación, el árbitro dará la señal de reanudación del partido diciendo: “¡Juego!”.

Sanción: Si el jugador infractor es el defensor:

- Back.** Si se reclama, el árbitro reposicionará la figura incorrectamente impulsada, a su posición anterior. A continuación, el árbitro indicará que el partido continúe diciendo: “¡Juego!”.

**Ejemplos
de toques
legales**



**Ejemplos
de toques
ilegales**



Observación: Cuando se realiza un toque, simplemente tocar la parte posterior (no el costado) del dedo índice con el pulgar, no se considera ganar apoyo, por lo tanto no está prohibido.

- 1.1.3** Un toque, se considerará realizado, si un jugador ha tocado cualquier parte de cualquier figura de juego.

Observación (D): Los jugadores que no tengan el dedo índice o medio indicados, pueden utilizar cualquier otro dedo para hacer los toques.

1.2. Toques ilegales

- 1.2.1** Ningún jugador podrá hacer un toque a una figura si no está habilitado para hacerlo, o si dicha figura está tumbada o enredada.

Al producirse una infracción:

Expresión del árbitro: “**Falta por toque ilegal**”

Sanción (1) - Si el jugador infractor **es el atacante**:

- a. **Tiro libre**, desde el punto donde el atacante realizó el toque ilegal (véase la Regla 11).
- b. **Tiro libre**, desde el punto de penalti, si la falta se cometió en el área de penalti del atacante (véase la Regla 11.1.3).
- c. **Back**, si el toque fue posicional... Si se reclama el Back, el árbitro reposicionara la figura ilegalmente tocada, a su posición anterior. A continuación, el árbitro indicará que el partido continúe diciendo: ¡Juego!

Sanción (2) - Si el jugador infractor **es el defensor**:

- a. Si se reclama **Back**, el árbitro reposicionará la figura de juego ilegalmente impulsada, a su posición anterior. Luego, el árbitro dará la señal diciendo: ¡Juego!

1.3 Posición física del jugador

1.3.1 Al realizar un toque con una mano, un jugador puede tocar la barrera del tablero o la superficie de juego fuera del área de juego con la otra mano, para mantener el equilibrio.

Sin embargo, ninguno de los jugadores podrá:

- a. Colocar la otra mano sobre o por encima del área de juego, incluso si la mano que ejecuta el toque está fuera del área de juego. Siempre que un jugador cambie la mano a utilizar para realizar un toque, debe haber al menos un instante en el que, claramente, ninguna de las dos manos esté sobre o por encima del área de juego.
- b. Apoyarse o empujar el tablero de juego, provocando que este se desestabilice.

Al producirse una infracción:

Expresión del árbitro: “**Falta por infracción física**”

Sanción:

- a. **Tiro libre**, desde donde se encontraba el balón en el momento de la infracción (véase la Regla 11).
- b. **Tiro libre** desde el punto de penalti, si el balón estaba en el área de penalti del jugador infractor, en el momento de producirse la infracción (véase la Regla 11.1.3).

Ejemplos de posición legal del jugador



Ejemplos de posición ilegal del jugador



1.3.2 Ambos jugadores podrán utilizar el portero de barra, al mismo tiempo que van realizando sus toques de ataque y defensa.

1.4 Encerado de las bases de las figuras de juego

- 1.4.1** Las bases de las figuras, podrán encerarse con cualquier producto. Las figuras podrán encerarse antes del partido, y/o durante el descanso.
- 1.4.2** Siempre que el partido no se retrase ni se interrumpa, las figuras también podrán encerarse durante el mismo, en situaciones en las que un jugador pueda recogerlas para un saque de banda, un saque de portería, un córner, un tiro libre, un penalti o un saque de centro, o si una figura se ha caído del tablero. Para este fin, los jugadores pueden llevar un paño de encerado en su ropa, o depositarlo sobre el tablero de juego, pero fuera de la superficie de juego.
- 1.4.3** Entre el final del tiempo reglamentario y el comienzo de la prórroga de muerte súbita, el árbitro permitirá a los jugadores repasar brevemente el encerado de las bases de sus figuras. No se permitirá ningún procedimiento de encerado exhaustivo.

Al producirse una infracción:

Expresión del árbitro: “**Falta por pérdida de tiempo**”

Sanción: **Tiro libre** (véase la Regla 10.8).

1.5. Número de figuras de juego

- 1.5.1** Durante el juego, cada jugador utilizará un máximo de 10 figuras de campo, un portero de barra y un portero suplente.

Al producirse una infracción:

Expresión del arbitro: “**Falta por número ilegal de figuras** ”

Sanción:

- 1.** El árbitro retirará el **doble** de figuras de juego que excedan el límite (es decir, si hay **11** figuras, se retiran **2**; si hay **12**, se retiran **4**, etc.). Se retirarán las figuras más cercanas al balón.
- 2.** Se concederá entonces **un tiro libre** al otro jugador, desde el punto del área de penalti del jugador infractor (véase la Regla 11).

Regla 2: COLOCACIÓN, ALZADO Y SUSTITUCIÓN DE LAS FIGURAS DEL JUEGO

2.1 Colocación de las figuras que sobrepasan la línea que delimita el área de juego

2.1.1 Colocación de figuras que han abandonado el área de juego, pero no la superficie de juego.

2.1.1.1 Una figura que haya cruzado la línea de banda o de meta sin abandonar la superficie de juego, permanece donde se detuvo y continúa en juego. La figura podrá ser jugada en cualquier momento.

Observaciones:

(1) Si una figura se detiene tan cerca de la barrera, que es imposible para un jugador poner un dedo entre la barrera y la figura, el jugador puede solicitar al árbitro que mueva ligeramente la figura de juego específica para permitir que se realice un toque, tanto de ataque como de defensa.

(2) En el caso de que el tapete de juego (Superficie de juego) esté provisto de una línea delgada fuera del área de juego, destinada a marcar el límite interno de la superficie de juego, cualquier figura que haya sobrepasado la línea que delimita el área de juego (De banda o de meta), sin tocar o sobrepasar dicha línea adicional, se considerara a todos los efectos, dentro de la superficie de juego.

2.1.1.2 Si una figura se encuentra a **21 mm o menos de la línea**, medida inferior al diámetro del balón, **se podrá forzar sobre la misma**, un saque de banda, un córner o un saque de portería. Por el contrario, si dicha figura se encuentra a **22 mm o más de la línea, no se podrá forzar** ninguna de las tres situaciones descritas.

2.1.1.3 Para tener la absoluta certeza, de si es posible forzar alguna de las situaciones descritas en el punto anterior, el atacante (Siempre con el balón parado), podrá preguntar al árbitro si es posible forzar contra una figura defensiva concreta.

Procedimiento a seguir:

Expresión del árbitro: “¡Verifco la posibilidad de forzar un saque!”

Acción del árbitro:

1. El árbitro interrumpe el partido, y permite que se ejecute cualquier toque defensivo no realizado, y a continuación:

a. El árbitro, verificará visualmente si al menos hay 21 mm. entre la figura y la línea. En caso de duda, podrá utilizar un balón de reserva o un instrumento de medición FISTF... Acto seguido, informará a los jugadores de si es o no posible, forzar el saque contra la figura verificada.

b. El árbitro dará la señal para que el partido continúe, diciendo: “¡Juego!”

2.1.1.4 Si el atacante, no preguntó al árbitro de si era posible forzar un saque contra una figura antes de intentarlo, y si el árbitro tiene la más mínima duda al respecto, éste fallará en contra del atacante.

- 2.1.2 Colocación de figuras que salen de la superficie de juego sin tocar las barreras, pero no del tablero.
- 2.1.2.1 Una vez el balón se ha detenido, una figura que abandone la superficie de juego y permanezca sobre el tablero, sin tocar la barrera, será colocada por el árbitro en el límite interior de la superficie de juego, a la altura de la línea de banda o de gol más cercana a donde se halla detenido.

Observación: En el caso de que el tapete de juego (Superficie de juego), esté provisto de una línea adicional delgada, fuera del área de juego, destinada a marcar el límite interior de la misma, cualquier figura que toque o sobrepase esta línea, a todos los efectos, se considerará fuera de la superficie de juego. En este caso, el árbitro colocará la figura, según lo dispuesto en la Regla 2.1.2.1, en el límite interior de esta línea, sin tocarla.

- 2.1.2.2 Una figura que haya abandonado la superficie de juego, y halla quedado inmóvil, no estará en juego, y no podrá volver a utilizarse hasta que el árbitro la haya colocado como se describe anteriormente.
- 2.1.2.3 Se considera que una figura ha abandonado la superficie de juego, en cuanto cualquier parte de su base, toque el tablero o la barrera.
- 2.1.2.4 Se permite que una figura abandone temporalmente la superficie de juego, si esta no rebota en las barreras. La figura podrá entonces jugarse normalmente (Aclaración: "Con el balón en movimiento").
- 2.1.2.5 Inmediatamente, **después de que el balón se detenga**, se seguirá el siguiente procedimiento:

Procedimiento a seguir:

Expresión del árbitro: "**¡Stop/Block - Colocación!**"

A continuación:

1. El árbitro, coloca/levanta las figuras de juego.
2. El árbitro, permitirá que se ejecute cualquier toque defensivo no realizado.
3. El árbitro, dará la señal para que el partido continúe, diciendo: "**¡Juego!**"

- 2.1.2.6 Si alguno de los jugadores infringe el procedimiento mencionado anteriormente:

Al producirse una infracción:

Expresión del árbitro: "**Falta por toque ilegal**"

Sanción:

- a. Tiro libre, desde el punto donde el jugador infractor realizó el toque ilegal (véase la Regla 11).
- b. Tiro libre desde el punto de penalti, si la infracción se cometió en el área de penalti del jugador infractor (véase la Regla 11.1.3)

- 2.1.3 Colocación de las figuras que reboten en la valla sin abandonar el tablero de juego.
- 2.1.3.1 Una figura que haya rebotado en la valla, y una vez el balón se detenga, será recolocada por el árbitro en el límite interior de la superficie de juego, y perpendicular a la línea de banda o de gol más cercana al punto en el cual ésta se halla detenido.
- Observación:** En el caso de que la **superficie de juego (Tapete)**, esté provista de una línea delgada en el exterior del **área de juego** destinada a marcar el límite interno de la superficie de juego, la figura deberá ser colocada por el árbitro, tal como lo requiere la Regla 2.1.3.1, sobre el límite interno de esta línea, sin tocarla.

- 2.1.3.2 Tras rebotar en la valla, una figura no está en juego y no podrá volver a utilizarse hasta que el árbitro la haya colocado como se describe anteriormente.
- 2.1.3.3 Tras rebotar en la valla, una figura no podrá interferir en el juego ni tocar a ninguna figura ni el balón antes de que se coloque correctamente.

Al producirse una infracción:

Expresión del árbitro: “**Falta por interferencia tras rebote en la valla**”

Sanción:

- a. **Back**, por tocar una figura de juego inmóvil o el balón inmóvil, tras rebotar la figura en la valla. Si se reclama el Back, el árbitro reubicará todas las figuras de juego afectadas y/o el balón en sus posiciones anteriores, y permitirá que se ejecute cualquier toque defensivo no realizado. A continuación, el árbitro dará la señal para que el partido se reanude, diciendo: “**Juego!**”
- b. **Tiro libre** desde el punto donde la figura que rebota en la valla, ha tocado una figura en movimiento o el balón en movimiento (véase la Regla 11).
- c. **Tiro libre** desde el punto penalti, si la figura que rebota en la valla ha tocado otra figura de juego en movimiento o el balón en movimiento, dentro del área de penalti del jugador infractor (véase la Regla 11.1.3).

- 2.1.3.4 Si una figura rebotada en la valla, queda en la superficie de juego y es tocada por el balón antes de que pudiera ser colocada correctamente, la posesión del balón no se verá afectada, ya que dicha figura no se considera que este en juego.
- 2.1.3.5 Para la colocación de un figura rebotada en la valla, se utilizará el mismo procedimiento que en la Regla 2.1.2.
- 2.1.3.6 Dado que la figura que reboto en la valla, y fue recolocada, se encuentra **a más de 21 mm. de la línea, no se le podrá forzar** ningún saque de banda, saque de esquina ni saque de portería.
- 2.1.4** Colocación de las figuras que abandonaron el tablero de juego.
- 2.1.4.1 Siempre que el balón esté parado, el árbitro colocará una figura que haya salido del tablero en el límite interior de la superficie de juego, o en la línea de banda del lado por donde salió del tablero, alineada con la línea de medio campo.

Observación: En el caso de que el tapete (Superficie de juego), esté provista de una línea delgada en el exterior del área de juego destinada a marcar el límite interno de la superficie de juego, la figura deberá ser colocada por el árbitro, como lo requiere la Regla 2.1.4.1, sobre el límite interno de esta línea, sin tocarla.

- 2.1.4.2 Para la colocación de la figura se utilizará el mismo procedimiento que en la Regla 2.1.2.
- 2.1.4.3 Cuando una figura se encuentra a más de 21 mm. de la línea de banda, y no se encuentra completamente dentro de una zona, no es posible forzar un saque de banda contra ella.

2.2 Colocación de las figuras en el área de portería

- 2.2.1 Siempre que el balón esté parado, el árbitro colocará una figura situada dentro del área de portería, dentro de la portería o tocando las líneas del área de portería, en el interior de la prolongación de las líneas del área de portería, a **1 mm del área de portería**, hacia adelante en el área de penalti, y perpendicularmente a la línea de fondo.

Observación: La regla 2.2.1 también se aplica si una figura toca el balón o a otras figuras al repositionarse. En este caso, el árbitro deberá moverla y colocarla como se describe en la regla 2.3.

- 2.2.2 Todas las figuras que se encuentren dentro de un área de portería, permanecerán en dicha área mientras el portero de barra de esa misma portería se encuentre reemplazado por su portero suplente. Sin embargo, si una figura de juego se encuentra completamente dentro de la portería, el árbitro la colocará a **1 mm del área de portería**, en el área penal, perpendicularmente a la línea de gol.

2.3 Colocación de dos figuras que deberían ocupar el mismo lugar en la superficie de juego

- 2.3.1 Si un obstáculo (El balón u otra figura), no permite colocar una figura según las reglas de posicionamiento, esta se colocará a **1 mm de dicho obstáculo**, en dirección a su propia portería, o en dirección al córner si la figura se hubiera colocado fuera de la línea de gol.

Ejemplos de correcta colocación de una figura, cuando hay un obstáculo



Una figura tumbada junto a otra



Posicionamiento de una figura al marcar la distancia

2.4 Alzado de las figuras de juego

- 2.4.1** Siempre que el balón esté inmóvil, el árbitro deberá alzar una figura caída. Para ello, se utilizará como punto fijo la unión de su base con la superficie de juego al colocarla de pie.

Ejemplo de cómo colocar correctamente una figura de juego tumbada



- 2.4.2** Para colocar la figura, se utilizará el mismo procedimiento que en la Regla 2.1.2.

- 2.4.3** Siempre que el balón esté inmóvil, el árbitro desenganchara las figuras enredadas y las colocará una junto a la otra, **con una separación de 1 mm**.

Ejemplo de desenganche y colocación correcta de figuras tumbadas y enredadas



2.5 Sustitución y reparación de las figuras de juego

- 2.5.1** Las figuras que durante el juego, resulten dañadas o rotas,... incluyendo las que se desprendan de su base, no podrán utilizarse y deberán ser reparadas o sustituidas. Hasta su reparación o sustitución, cualquier parte de la figura dañada o rota que permanezca sobre la superficie de juego durante el partido, se considerará un objeto neutral. Por consiguiente, se aplicarán todas las reglas de colocación, movimiento, posesión del balón, etc., sin tener en cuenta las partes de la figura que permanezcan sobre la superficie de juego. Durante el tiempo de juego, se podrá sustituir un máximo de 3 figuras, siempre que sean del mismo tipo y color.
- 2.5.2** Las figuras rotas, podrán ser reparadas o sustituidas antes de proceder a un saque de banda, un saque de portería, un saque de esquina, un tiro libre, un penalti, si se ha marcado un gol, o si la figura ha abandonado el tablero de juego.

Procedimiento a seguir:

Expresión del jugador: “¡Sustitución / Reparación!”

Acción del árbitro:

1. El árbitro comprobará si la figura de reemplazo o reparada, cumple con las normas establecidas, y la colocará en la última posición de la base de la figura sustituida dañada.

2. A continuación, el árbitro dará la señal para que el partido continúe diciendo: “¡Juego!”

2.5.2 El árbitro, al final del periodo del partido en el que se realizó la sustitución o reparación de la figura dañada, añadirá el tiempo perdido por la sustitución o reparación de figuras, como tiempo extra.

2.5.3 Todas las figuras de un jugador, podrán ser sustituidas en el descanso. El color y tipo de las figuras podrán ser diferentes a los utilizados en la primera mitad, pero deberán cumplir con los requisitos de la Regla 4.1 y el Reglamento de Equipamiento.

2.6 Distancia entre figuras

2.6.1 En un saque de banda, saque de portería, saque de esquina y de tiro libre, el jugador atacante podrá reclamar “distancia”, si alguna figura defensiva se coloca demasiado cerca del balón, y siempre después de haberse realizado todos los toques posicionales. En este caso, solo las figuras defensivas serán colocadas a la distancia mínima requerida.

2.6.2 En un penalti o un saque de centro, el árbitro colocará las figuras defensivas en la posición o distancia mínima requerida.

2.6.3 Las distancias mínimas requeridas, vistas desde arriba, son las siguientes:

Saque de banda **40 mm.** entre las figuras defensoras y el balón.

Tiro libre **40 mm.** entre las figuras defensoras y el balón.

Córner **90 mm.** entre las figuras defensoras y el balón.

Penalti Todas las figuras defensoras, excepto el lanzador del penalti y el portero, deben colocarse fuera del área penalti correspondiente y su semicírculo.

Saque de portería Todas las figuras de juego, deben colocarse **a una distancia mínima de 20 mm.** entre cualquier figura defensora y atacante. También todas las figuras, excepto el portero y la figura lanzadora del saque de portería, deben ser ubicadas fuera del área de penalti del campo desde donde se realiza el saque.

2.6.4 El árbitro, alejará las figuras del balón siguiendo su eje de posición respecto de este. Sin embargo, no deberán desplazarse más de 1 mm del área de juego, ni hacia el área de portería, ni tocar la línea del área de portería (Véanse las reglas 2.1.1 y 2.1.2.).

Observación: Los árbitros pueden usar la herramienta de medición FISTF para colocar las figuras a la distancia requerida. Las dimensiones y el diseño exactos de la herramienta de medición FISTF están disponibles a través del Manual de regulación de Deporte de FISTF.

- 2.6.5** Si antes de colocar las figuras a distancia, una figura atacante se encuentra en posición de fuera de juego, el árbitro deberá mover las figuras de tal manera que la figura atacante permanezca en dicha posición.

Ejemplos de colocación a la distancia, cuando una figura de ataque está en posición de fuera de juego



- 2.6.6** Por el contrario, si antes de colocar las figuras a distancia, una figura atacante no se encuentra en posición de fuera de juego, el árbitro deberá mover las figuras de tal manera, que la figura atacante no quede en fuera de juego.

Ejemplos de colocación a la distancia, cuando una figura de ataque está en posición de fuera de juego



2.7 Figuras que golpean en un poste o el travesaño

- 2.7.1** Los postes y travesaños de ambas porterías se consideran **objetos neutrales**. Por lo tanto, cuando una figura golpea un poste o el travesaño de cualquiera de las dos porterías, se aplican todas las reglas de colocación, movimiento, posesión del balón, etc., sin tener en cuenta que la figura haya rebotado en un poste o un travesaño.

Regla 3: DURACIÓN DEL PARTIDO

3.1 Tiempo de partido

- 3.1.1** Un partido constará de **dos periodos de quince minutos** cada uno. El descanso del **medio tiempo será de 3 a 5 minutos**. Si bien se puede usar el Cronómetro general del pabellón (Sala de juego), el árbitro será el cronometrador del partido, controlando el tiempo con su propio cronómetro.
- 3.1.2** Los jugadores también podrán usar su propio cronómetro. Aun así, ningún cronómetro podrá interferir ni perturbar el partido por posición o sonido. El árbitro no tendrá en cuenta el cronómetro de un jugador y, si considera que podría perturbar el partido, **puede decidir la retirada del mismo**.

3.2 Tiempo añadido

- 3.2.1** En caso de sustitución o reparación de una figura o portero, interrupción del partido que provoque retraso, pérdida de tiempo por parte de cualquier jugador o **infracción deliberada** (Tiro libre, Back u obstrucción) por parte de cualquier jugador, durante **los últimos 30 segundos de un periodo**, el árbitro añadirá el tiempo perdido al final del periodo afectado (véase la Regla 10.8).
- 3.2.2** Al finalizar el tiempo reglamentario, el árbitro anunciará la duración del tiempo añadido. Este tiempo podrá extenderse aún más si se producen interrupciones durante el mismo. Durante esta prórroga, el tiempo necesario para reposicionar el balón o las figuras afectadas, así como para realizar los toques posicionales iniciales, **no se incluirá en el tiempo añadido**.

Observación: *El árbitro es el único que decide el tiempo añadido.*

- 3.2.3** El árbitro añadirá tiempo al final de un período para permitir la ejecución de un penalti (véase la regla 12).

3.3 Prorroga con “Gol de Oro” / Tanda de penaltis

3.3.1 Competición individual

- 3.3.1.1** Si, en competiciones eliminatorias, el resultado de un partido es de empate al final del tiempo reglamentario, se jugará una prorroga con un período de diez minutos, con “Gol de Oro”. Este período comenzará inmediatamente después del final del tiempo reglamentario con un saque inicial de centro (véase la Regla 4). El partido terminará cuando un jugador marque gol.
- 3.3.1.2** Si, tras el período de prorroga con gol de oro, el partido persiste en empate, se celebrará inmediatamente una tanda de penaltis (véase la regla 17).

3.3.2 Competición por equipos

- 3.3.2.1 Si un partido de eliminatoria entre dos equipos, termina en empate al final del tiempo reglamentario (es decir, si ambos equipos han ganado el mismo número de partidos individuales), la diferencia de goles de los cuatro partidos determinará el equipo ganador. Si aun así persiste el empate, se iniciara simultáneamente en los cuatro partidos un periodo de prórroga de diez minutos, también con “Gol de Oro”.

Tras el final del partido, inmediatamente se iniciara en las cuatro mesas el periodo de “Gol de Oro” con un saque de centro. véase la Regla 4. El partido terminará cuando uno de los jugadores de una de las mesas haya marcado. El equipo de ese jugador, será el ganador del partido.

Observación: En el caso en que dos jugadores de equipos opuestos marquen casi simultáneamente en mesas diferentes, y los árbitros no puedan decidir quién marcó primero, el partido continuará.

- 3.3.2.2 Si tras el periodo del gol de oro, persiste el empate, inmediatamente se realizara una única tanda de penaltis, en una sola mesa de juego... Esta tanda será disputada por un único jugador de cada equipo, escogido por su capitán. El ganador de la misma, dará la victoria del partido a su equipo (véase la regla 17).

Regla 4: SAQUE INICIAL DE CENTRO

4.1 Definición

- 4.1.1 Antes del inicio de un partido o de la prórroga, el árbitro elegirá a un jugador y lanzará una moneda, o realizará un sorteo con el balón. El ganador del sorteo, podrá elegir entre el saque de centro o escoger el lado del campo que desee. Para la segunda mitad, los jugadores cambiarán de lado y el saque de centro lo ejecutará el jugador que inició el partido en defensa.
- 4.1.2 Si dos jugadores coinciden con bases de color o pintura idénticos o similares, el árbitro lanzará una moneda, y el jugador que pierda el sorteo cambiará su figuras. El jugador designado para el cambio, no podrá emplear más de dos minutos para realizar dicho cambio. En caso de sustitución en una competición por equipos, si un jugador entrante tiene bases de color o pintura idénticos o similares a las de un oponente que continua desde el primer tiempo, el sustituto está obligado a cambiar sus figuras.

4.2 Procedimiento

- 4.2.1** Antes del saque, todas las figuras de ambos jugadores, deberán estar ubicadas completamente en su propia mitad del área de juego, y sin que ninguna figura del defensor se encuentre dentro del círculo central, ni tocando su línea, ni la línea central.

Al producirse una infracción:

Expresión del árbitro: “**¡Posición ilegal!**”

Acción del árbitro:

- a. El árbitro corregirá **inmediatamente**, cualquier posición ilegal de una figura.

Ejemplo de posición correcta de las figuras de juego, antes del saque de centro



- 4.2.2** El atacante, coloca todas sus figuras en primer lugar. A continuación, el defensor coloca las suyas como está indicado. Una vez que ambos jugadores hayan colocado sus figuras, no podrán reubicarlas, exceptuando la que el atacante utiliza para realizar el saque, ya que esta figura es de libre colocación justo antes del saque (véase el artículo 4.2.1).

Al producirse una infracción:

Expresión del árbitro: “**Colocación ilegal - Cambio de saque de centro**”
(Perdida del derecho de saque).

Sanción:

El atacante pierde el derecho a ejecutar el saque de centro, y este pasa al oponente.

- 4.2.3** El balón se colocará en el punto central y, a la señal del árbitro, la figura designada lo impulsara hacia el campo contrario, debiendo superar completamente la línea central del área de juego.

Al producirse una infracción:

Expresión del árbitro: “**Tiro ilegal Repetición / Cambio de saque de centro**”

Sanción:

- a. Se repetirá el saque de centro.
- b. Si tras repetir el saque de centro por segunda vez, el balón no ha superado completamente la línea central hacia adelante y hasta el campo contrario, el derecho a ejecutar el saque pasa al oponente.

Ejemplos de cómo hacer un saque de centro



- 4.2.4** El jugador que realiza el saque de centro, no podrá volver a jugar ni intentar jugar (véase la Regla 5.2.3) hasta que:
- a. Otro jugador atacante o el portero del atacante, haya jugado o haya sido tocado por el balón; o
 - b. La posesión del balón haya cambiado; o
 - c. Se le conceda al atacante un saque de banda, un tiro libre, un córner, un saque de portería o un penalti; o
 - d. Una figura de juego del defensor ha tocado el balón, y el atacante indica “**Ley de la ventaja**”.

Al producirse una infracción:

Expresión del árbitro: “**Falta por Toque ilegal**”

Sanción:

- a. **Tiro libre**, desde el punto donde la figura infractora fue jugada ilegalmente (véase la Regla 11).
- b. **Tiro libre** desde el punto penalti, si la infracción se ha cometido en el área de penalti (véase la Regla 11.1).

- 4.2.5** Tras marcar un gol, el partido se reanudará con un nuevo saque de centro, ejecutado por el jugador que recibió el gol. Para el nuevo saque de centro, los jugadores no dispondrán de más de 10 segundos para colocar de nuevo las figuras en posición de saque.

4.2.5 (D) El límite de tiempo para un jugador discapacitado es de 15 segundos.

Al producirse una infracción:

Expresión del árbitro: “**Cambio de saque de centro, por pérdida de tiempo al realizarlo**”

Sanción:

- a. Si el jugador que ha encajado un gol infringe esta regla, el árbitro decidirá un cambio inmediato del saque.
- b. Si el jugador que ha marcado un gol infringe esta regla (véase la Regla 10).

4.3 Balón en juego

- 4.3.1** El balón permanece en juego en todo momento después del saque de centro, a menos que el árbitro interrumpa el partido.
- 4.3.2** El árbitro, interrumpirá el partido cuando el balón haya sobrepasado completamente la línea de portería, se produzca un córner, un penalti o se marque un gol.

Observaciones:

(1) Si el balón sobrepasa completamente una línea de portería o de banda, después de que se haya cometido una infracción, y el jugador afectado solicita seguir jugando, se le concederá un saque de banda, un córner, o un saque de portería al jugador afectado, independientemente de las condiciones que existían antes de que el balón saliera del área de juego.

(2) Si el balón termina en la portería del jugador ofendido, después de que se haya cometido una infracción, y el jugador ofendido solicita la “ley de la ventaja”, se le concederá un saque de portería.

(3) Si el balón termina dentro de la portería del infractor, tras cometer este una infracción, y el ofendido solicita la “ley de la ventaja”, a este último se le concederá un gol, siempre que se cumplan todas las condiciones para un gol legal (véanse las reglas 7.1 y 7.3). Si no se cumplen las condiciones para un gol legal, se le concederá un saque de esquina.

- 4.3.3** El árbitro interrumpirá el partido, cuando se cometa una infracción, una vez el balón se haya detenido, y el jugador afectado no solicite la “ley de la ventaja”. Con el balón inmóvil y antes de que se reanude el juego, el jugador afectado deberá informar al árbitro si tiene intención de continuar indicando “sigo jugando”, o cobrar la sanción impuesta.

Sin embargo, **mientras el balón esté en movimiento, el atacante podrá continuar jugando sin manifestar su intención**. De esta forma, el atacante declara de facto su intención de continuar jugando por lo que posteriormente no podrá solicitar cobrar la sanción.

Observaciones:

(1) Si el jugador ofendido solicita seguir jugando, el árbitro no interrumpe el partido y el atacante no tiene que esperar a que el defensor realice un toque defensivo no realizado, o se posicione detrás de la portería y/o tome el control de su portero.

(2) Si se cometen dos o más infracciones simultáneamente, y el jugador ofendido no solicita seguir jugando, el jugador ofendido elegirá cuál de las dos sanciones pertinentes tomará.

4.3.4 El árbitro, también interrumpirá el partido según lo dispuesto en el reglamento, en las siguientes situaciones:

- a. Regla 2.1: Colocación y alzado de las figuras de juego.
- b. Regla 5.4: Block por interferencia al portero.
- c. Regla 8.3: Sustitución del portero.
- d. Regla 9.2.2: Retirada del portero suplente
- e. Regla 10: Infracciones y conducta antideportiva
- f. Regla 8.2.1: Corrección de la posición del portero
- g. Regla 7.1.2 (D): Tiro a puerta legal contra un defensor discapacitado.

4.3.5 El árbitro, interrumpirá el partido al finalizar el tiempo de juego, definido en la Regla 3.

Regla 5: JUEGO EN ATAQUE

5.1 Ataque

- 5.1.1** El jugador en posesión del balón se considera atacante.
- 5.1.2** La posesión del balón permanece en manos del atacante a menos que:
- a. La figura atacante que ha sido tocada y/o impulsada no toca el balón;
 - b. El balón golpea a una figura defensiva inmóvil o al portero del defensor. Una figura inmóvil tumbada no puede obtener la posesión del balón, ya que se considera un objeto neutral; o
 - c. Se concede al defensor un saque de banda, un córner, un saque de puerta, un tiro libre o un penalti.

Acción a realizar:

Expresión del árbitro: “**Cambio de posesión**”

El árbitro deberá expresar, **firme e inmediatamente**, esta situación, declarando el “**¡Cambio!**”

- 5.1.3** Cuando ocurre uno de los casos descritos en 5.1.2, el defensor se convierte en atacante, y el atacante en defensor.

Observación: *Un jugador que pasa a ser atacante después de un “cambio” de posesión, no tiene por qué esperar a que el defensor se coloque detrás de su portería o tome el control de su portero.*

5.1.3 D *Cuando ocurre un caso descrito en 5.1.2, con el balón completamente dentro del área de tiro de un jugador discapacitado, que es el defensor, el árbitro debe permitir que el defensor tome posición detrás de su portería y tome el control de su portero.*

Observación (D): *El jugador que pasa a ser el atacante después un “cambio”, debe esperar a que el defensor discapacitado tome posición detrás de su portería y tome el control de su portero, en los casos descritos en las reglas 5.1.3 D y 7.1.2 D.*

- 5.1.3.1** Si, después de cualquiera de los casos descritos en 5.1.2, la posesión del balón ha cambiado, y una figura en movimiento del jugador que era el atacante antes del cambio, toca el balón o cualquier figura inmóvil de cualquiera de los jugadores, el toque se considera un toque defensivo incorrecto, incluso si la figura fue tocada antes del cambio de posesión. En consecuencia, se aplican las sanciones previstas en la Regla 6.2.4 al jugador que era el atacante antes del cambio.

Ejemplo de la situación

1. El jugador **A**, el atacante, toca la figura **A1** y juega el balón.
2. Mientras el balón está en movimiento, el jugador A golpea la figura **A2**.
3. Antes de que **A2** toque el balón, éste es tocado por el jugador **B**, el portero del defensor.
4. Despues del toque del portero (cambio de posesión), **A2** toca el balón en movimiento.



Se concede un tiro libre al Jugador **B**, porque el Jugador **A** no tenía la posesión del balón, en el momento en que la figura **A2** tocó el balón en movimiento (véase la regla 6.2.4 (iii)).

- 5.1.3.2** Sin embargo, esta regla no se aplica a la figura que impulso el balón por última vez antes del cambio, siempre y cuando no haya sido golpeada de nuevo después de tocar el balón (véase la regla 5.3.3).

Ejemplo de la situación**Ejemplo 1**

1. El jugador **A (Atacante)**, toca la figura de juego **A1** y juega el balón.
2. El balón toca la figura de juego fija del defensor **B1**.
3. Despues del toque (**cambio de posesión**), **A1** toca el balón en movimiento nuevamente.



El jugador **A** recupera la posesión del balón.

Ejemplo 2

1. El jugador **A (Atacante)**, toca la figura de juego **A1** y juega el balón.
2. Mientras el balón está en movimiento, el atacante vuelve a golpear con el dedo la figura **A1**.
3. Antes de que **A1** toque el balón, el balón es tocado por el portero del jugador **B (Defensor)**.
4. Despues del toque del portero (**Cambio de posesión**), **A1** en movimiento toca el balón.



Se concede un tiro libre al Jugador **B**, porque el Jugador **A** volvió a tocar la figura de juego **A1** después de que éste tocó el balón, pero no tenía la posesión de el balón en el momento en que **A1** tocó el balón en movimiento (regla 6.2.4 (iii)).

- 5.1.3.3 Si después de cualquiera de los casos descritos en 5.1.2, la posesión del balón ha cambiado, y una figura del jugador que era el atacante antes del “**cambio**”, es golpeada por una figura en movimiento del jugador que era el defensor antes del “cambio”, entonces el toque se considera un **toque defensivo ilegal**, cometido por el jugador que era el defensor antes de producirse el “cambio” de posesión del balón.

Al producirse una infracción:

Expresión del árbitro: “**¡Cambio – Back!**” (Para el jugador que era el atacante antes del cambio)

Sanción:

Si se reclama el **Back**, el árbitro deberá reposicionar la figura ofensiva a su posición anterior. A continuación, el árbitro colocará la figura defensiva donde se produjo la infracción y dará la señal para que el partido continúe, diciendo: “**¡Juego!**”.

Sin embargo, la posesión del balón pasara al defensor, se solicite el back, o no.

Ejemplo de la situación

1. El jugador **A (el atacante)**, juega el balón con la figura **A1**. El jugador **B (el defensor)** realiza un toque defensivo con la figura de juego **B1**.
2. El jugador **A** golpea con el dedo la figura de juego **A1**, intentando tocar nuevamente el balón inmóvil. **A1** pierde el balón (cambio de posesión) y continúa su trayectoria en movimiento.
3. La figura en movimiento **B1** golpea a la figura en movimiento **A1**.



Se le otorga el **back** al jugador **A** y la posesión cambia al jugador **B**.

5.2 Atacante

- 5.2.1 El atacante, puede jugar el balón en movimiento o inmóvil, pero no podrá jugar, ni intentar jugarlo, más de tres veces consecutivas con la misma figura hasta que:
- a. El balón haya sido jugado por otra figura atacante o por el portero del atacante; o
 - b. El balón haya sido tocado por otra figura atacante; o
 - c. La posesión del balón haya cambiado; o
 - d. El balón haya cruzado completamente una línea de banda o de meta.

Al producirse una infracción:

Expresión del árbitro: “**Falta por toque ilegal**”

Sanción:

- a. **Tiro libre**, desde el punto donde el atacante ha realizado un toque ilegal (véase la Regla 11).
- b. **Tiro libre** desde el punto penalti, si la infracción se ha cometido en el área de penalti del atacante (véase la Regla 11.1.3).

Observación: *El atacante, debe contar él mismo los toques ofensivos que va efectuando con sus figuras. El árbitro, si bien tiene también la obligación ir contando dichos toques, no puede anunciar a los jugadores el número de toques ya realizados o restantes, tampoco en el caso de que uno de los jugadores lo pregunte.*

5.2.2 Si la figura atacante jugada, golpea el balón con un toque hacia una figura defensiva, y el balón rebota nuevamente hacia ella, no se cumple el requisito de cambio de posesión para recuperar tres oportunidades de toque consecutivas.

Por el contrario, si el balón rebota hacia la figura atacante desde el portero del defensor, si se cumple el requisito del cambio de posesión (Cambio temporal), por lo que se renueva el derecho de la figura atacante a tres oportunidades de toque ofensivo.

Observación: *Un gol marcado, después de que haya ocurrido cualquiera de las situaciones anteriormente descritas, sólo se concederá si el balón fue jugado originalmente desde dentro (Por completo) del área de tiro del defensor. En caso contrario, se concederá un saque de portería al defensor.*

Ejemplo de gol legal

1. El jugador **A (atacante)** juega el balón con la figura **A1**, que está dentro del área de tiro.
2. El balón toca la figura estática **B1** del jugador **B (defensor)**, mientras **A1** todavía está en movimiento.
3. El balón rebota hacia **A1** y acaba dentro de la portería del defensor.



Se concede un **gol** al jugador **A**.

Ejemplo de gol ilegal

1. El jugador **A (atacante)** juega el balón con la figura **A1**, que está fuera del área de tiro.
2. El balón toca la figura fija **B1** del jugador **B (defensor)**, mientras **A1** todavía está en movimiento.
3. El balón rebota hacia **A1**.
4. El balón acaba dentro de la portería del defensor.



Se concede un **saque de portería** al jugador **B**.

- 5.2.3** Cualquier toque de una figura atacante, se considerará un intento de jugar el balón, a menos que el atacante declare, previamente, su intención de realizar un toque de **tick** (**Sacar una figura declarada en fuera de juego**), o se trate de un toque posicional.
- 5.2.4** Un intento de una figura ofensiva de jugar el balón, en el que ésta falla **por ser interceptada por un toque defensivo ilegal (Back o tiro libre, véase la regla 6.2.4)** no se suma a los toques “usados” de dicha figura ofensiva, si el jugador atacante se acoge a la “ley de la ventaja”, y decide seguir jugando.

Ejemplo de la situación:

1. El jugador **A (atacante)** juega el balón con la figura **A1**. El jugador **B (defensor)**, hace un toque defensivo con la figura de **B1**.
2. El jugador **A** realiza un segundo toque con **A1**, intentando tocar nuevamente el balón.
3. La figura en movimiento **B1**, golpea a la figura en movimiento **A1**, por lo que esta última no alcanza el balón.
4. El atacante decide seguir jugando.



El **atacante** podrá entonces jugar el balón dos veces más con la figura de juego **A1**.

5.3 Falta en ataque

5.3.1 En un toque ofensivo, y antes de tocar el balón, una figura atacante no puede tocar a ninguna otra figura inmóvil, ni al portero, ni al cuerpo del defensor.

Al producirse una infracción:

Expresión del árbitro: “**Falta en ataque**”

Sanción:

- a. **Tiro libre**, desde el punto donde la figura atacante cometió la falta sobre cualquier otra figura, el portero o el cuerpo del defensor, y antes de tocar el balón (véase la Regla 11).
- b. **Penalti**, si la infracción se cometió en el área de penalti del atacante (véase la Regla 12).

5.3.2 Sin embargo, si el defensor ha colocado deliberadamente su cuerpo, o ha mantenido deliberadamente su mano sobre el tablero de juego en la trayectoria de la figura lanzada por el atacante, con la intención de impedir que este juegue el balón, o de cambiar la trayectoria de la figura atacante después del golpe, se concederá un tiro libre al atacante.

Al producirse una infracción:

Expresión del árbitro: “**Falta de dedo**”

Sanción:

- a. **Tiro libre**, desde el punto donde el cuerpo del defensor fue tocado por la figura del atacante (véase la Regla 11).
- b. **Tiro libre**, desde el punto de penalti, si la infracción se cometió en el área penal del defensor (véase la Regla 11.1.3).

5.3.3 Tras tocar el balón, la figura atacante podrá tocar a cualquier otra figura atacante, a una figura defensora, a un portero o al cuerpo del defensor antes de detenerse. Sin embargo, el toque del atacante no podrá causar (ni directa ni indirectamente) el desplazamiento de dos o más figuras defensoras, que se encuentren completamente dentro del medio campo del defensor.

Observación: El término “*indirectamente*”, significa que las figuras defensivas no han sido golpeadas directamente por la figura ofensiva impulsada inicialmente por el atacante, sino por cualquier otra figura de juego atacante o defensora afectada (NO por el balón).

Al producirse una infracción:

Expresión del árbitro: “**SMASHING**”

Sanción: **Tiro libre**, desde el punto donde se tocó a una segunda figura defensiva (véase la Regla 11).

Observación: No obstante a la restricción anterior, un movimiento de un atacante que;

- Sea claramente un tiro a puerta, o un intento de forzar saque de banda, córner o saque de portería; o
- Se haga mientras el balón esté en movimiento puede, en este caso, causar el desplazamiento de cualquier número de figuras defensivas sin ser sancionado.

- 5.3.3.1 Si tras un toque ofensivo, una figura atacante toca el balón más de una vez, conserva (o recupera) la posesión. Estos toques indirectos subsiguientes, no se consideran nuevos intentos de toque, por lo que no se suman a los toques “utilizados” de la figura atacante.

Ejemplo de la situación:

- El jugador **A (atacante)**, juega el balón con la figura de **A1** por primera vez.
- El balón toca la figura estacionaria **B1** del jugador **B (defensor)** mientras **A1** todavía está en movimiento.
- El balón rebota de nuevo hacia **A1**.



El atacante, con la figura **A1**, todavía puede jugar el balón dos veces más.

- 5.3.4 Una figura atacante, que falla en su intento de tocar el balón, y antes de que este se detenga, no puede tocar a ninguna figura inmóvil, ni al portero, ni al cuerpo del defensor.

Al producirse una infracción:

Expresión del árbitro: “¡Cambio Back!”

Sanción: Si el jugador afectado reclama el **Back**, el árbitro reubicará todas las figuras afectadas y/o el balón, en sus posiciones anteriores. A continuación, el árbitro dará la señal para que el partido se reanude, diciendo: “¡Juego!”. La posesión del balón pasa al defensor, se solicite o no el Back.

- 5.3.5 Si el balón inmóvil, toca simultáneamente una figura atacante y una o más figuras de cualquier jugador, la posesión permanecerá en manos del atacante.

Sin embargo, en el siguiente movimiento de ataque, el balón debe jugarse fuera de esta posición, de forma que no más de una figura de juego toque el balón cuando este se vuelva a detener.

Al producirse una infracción:

Expresión del árbitro: “**Balón bloqueado**”

Sanción:

a. **Tiro libre**, desde el punto donde el balón inmóvil ha sido bloqueado ilegalmente (véase la Regla 11).

b. **Tiro libre** desde el punto de penalti, si el balón inmóvil ha sido bloqueado ilegalmente en el área de penalti del atacante (véase la Regla 11.1.3).

Ejemplos:

Cómo separar el balón inmóvil, cuando este contacta simultáneamente con más de una figura.



Observación: Esta regla, se aplicará para evitar el contacto directo con el balón. Sin embargo, si el balón se juega desde una posición en la que más de una figura lo tocaban simultáneamente, y tras el siguiente toque, el árbitro observa claramente que la intención del atacante era evitar el contacto directo, pero accidentalmente y tras quedar nuevamente inmóvil, el balón vuelve a tocar a más de una figura simultáneamente, este no determinará que el balón fue bloqueado de nuevo.

5.4 Ataque detenido por interferencia al portero (Block)

5.4.1 Si el atacante, al intentar golpear el balón con una figura, necesita colocar cualquier parte de su cuerpo detrás de la línea de gol del defensor, de forma que este deba desplazarse fuera del alcance de su portero, o de alguna manera se le dificulte la línea de visión del balón o de su propia portería, el árbitro anunciará la situación de “**block**”. Entonces, permitirá que el atacante realice su toque ofensivo libremente desde la posición corporal que este elija, y a continuación, dará tiempo al defensor para realizar su toque defensivo.

Procedimiento a seguir:

Expresión del árbitro: “**Block al portero**”

Acción del árbitro: El árbitro permite que el atacante realice su toque ofensivo, y a continuación interrumpe el juego indicando el “**Block**” para permitir que el defensor realice su toque defensivo. Entonces el árbitro declara que prosiga el partido, diciendo: “**Juego**”.

Observación: Debe quedar claro que, el concepto de **Block al portero** no puede extenderse a otras situaciones en las que el atacante no obstruya la línea de visión ni la portería del defensor. Nunca se considerará **Block al portero**, cuando el atacante no esté físicamente ubicado detrás de la línea de gol del defensor, ni cuando no obstruya la línea de visión ni la portería del defensor (incluso si se encuentra detrás de la línea de gol del defensor). Tampoco hay **block**, cuando el portero suplente defensor esté en juego.

Ejemplos de situaciones, en las que se debe aplicar un Block al portero.



Jugador detrás de la línea de gol
obstaculizando al guardameta



Jugador detrás de la línea de gol
obstaculizando al guardameta

Ejemplos de situaciones, en las que no se debe aplicar un Block al portero



Jugador detrás de la línea de gol
sin obstaculizar al guardameta



Jugador no situado detrás
de la línea de gol

5.4.2 Despues de un Block al portero, el atacante permitirá al defensor realizar su toque defensivo.

Al producirse una infracción:

Expresión del árbitro: “**Falta por toque ilegal**”

Sanción:

- Tiro libre** desde el punto donde el atacante ha realizado un toque ilegal (véase la Regla 11).
- Tiro libre** desde el punto de penalti, si la infracción se ha cometido en el área de penalti del atacante (véase la Regla 11.1.3).

Regla 6: JUEGO EN DEFENSA

6.1 Defensor

- 6.1.1** El jugador que no esté en posesión del balón, será considerado el defensor.
- 6.1.2** El defensor, obtiene la posesión del balón cuando:
- a. La figura atacante impulsada, no toca el balón; o
 - b. El balón, golpea a una figura defensiva inmóvil o al portero del defensor (Una figura inmóvil **tumbada**, no puede obtener la posesión del balón, ya que se considera un objeto neutral); o
 - c. Se concede al defensor un saque de banda, un saque de portería, un córner, un tiro libre, un penalti o un saque de centro.

Acción a tomar:

El árbitro, deberá indicar inmediatamente cualquier cambio de posesión del balón, diciendo:
“¡Cambio!”

- 6.1.3** Cuando ocurre uno de los eventos descritos en 6.1.2., el defensor se convierte en atacante, y el atacante en defensor.
- 6.1.3.1** Si, tras cualquiera de los casos descritos en 6.1.2., y tras un cambio de posesión del balón, una figura del jugador defensor antes del cambio, toca el balón, el toque se considera un toque de ataque válido, incluso si la figura se tocó antes del cambio de posesión.

Ejemplo de la situación:

1. El jugador A (atacante) juega el balón con la figura A1. Con el balón en movimiento, el jugador B (defensor) realiza un toque defensivo con la figura B1.
2. El balón toca en la figura de juego inmóvil B2, del jugador B.
3. Tras el toque del balón en B2 (cambio de posesión), B1 acaba impactando el balón, todavía en movimiento.



En este caso, se considera que el jugador B ha jugado el balón legalmente, ya que en el momento de impactar con el mismo, ya se había producido el cambio de posesión, por lo que dispone de dos toques más con la figura B1.

6.2 Toque defensivo

- 6.2.1** Tras cada toque ofensivo de balón por parte de una figura atacante o del portero atacante, el defensor podrá realizar un toque defensivo con cualquiera de sus figuras, sin tocar el balón.

El defensor, no puede realizar su toque defensivo, antes de que la figura atacante haya tocado el balón.

Al producirse una infracción:

Expresión del árbitro: “**Toque defensivo ilegal**”

Sanción:

- a. Back** si, ni el balón, ni ninguna otra figura de ninguno de los jugadores fue tocada durante el toque defensivo ilegal. Si se reclama el “back”, el árbitro deberá reposicionar la figura defensiva tocada ilegalmente a su posición anterior. A continuación, el árbitro dará la señal para que el partido continúe, diciendo: “**Juego!**”
- b.** Tiro libre desde el lugar donde el defensor realizó el toque ilegal, si la figura de juego tocada ilegalmente ha tocado el balón o cualquier figura de cualquiera de los dos jugadores (véase la Regla 11).
- c. Tiro libre** desde el punto de penalti, si la infracción se ha cometido en el área de penalti del defensor, y la figura tocada ilegalmente ha tocado el balón o cualquier figura de cualquiera de ambos jugadores (véase la Regla 11.1.3).

Observación: Se considera que un **toque defensivo ya ha sido ejecutado** si, mientras el defensor tiene un dedo detrás de una de sus figuras sin obstaculizar el juego del atacante, una figura atacante en movimiento empuja a una figura defensora hacia la mano del defensor, después de jugar el balón.

- 6.2.2** Un toque defensivo del defensor, después de que el atacante no haya tocado el balón se considera un toque de ataque.
- 6.2.3** El atacante, puede jugar de forma dinámica sin detenerse, y no tiene que esperar a que el defensor realice sus toques defensivos. Sin embargo, en las siguientes situaciones, el árbitro detendrá el juego, y concederá tiempo al defensor para que este realice su toque defensivo. También esperará hasta que la figura defensora se haya detenido y el defensor esté listo de nuevo para seguir defendiendo. Y en ese momento anunciará la reanudación del partido, diciendo: “**Juego!**”.

Observación: No obstante a lo anterior, en todas las situaciones, incluso en las siguientes, el árbitro debe dar la señal de “**Juego!**” si el defensor demora la ejecución de un toque defensivo más de los 5 segundos requeridos (véase la Regla 10.8.3.). En este caso, se pierde el toque defensivo no realizado.

Observación D: El límite de tiempo para un jugador con discapacidad, es de 10 segundos (véase la Regla 10.8.3 D).

- 6.2.3.1 **(Regla 2.1 Colocación y alzado de figuras)** Si el árbitro interrumpe el partido y debe colocar las figuras según las reglas (con el balón parado), el defensor dispondrá de tiempo para hacer un toque defensivo no realizado.
- 6.2.3.2 **(Regla 5.4 Block, por interferencia al portero)** Si alguna parte del cuerpo del atacante, al intentar un toque con una figura, necesita colocarse detrás de la línea de gol del defensor, de forma que obligue a este a moverse fuera del alcance del portero o dificulte de cualquier manera, la línea de visión o la portería del defensor, el árbitro permitirá al atacante realizar su toque ofensivo libremente, y luego dará tiempo al defensor para hacer su toque defensivo.
- 6.2.3.3 **(Regla 8.3) Sustitución del portero:** Un portero lesionado o con fractura, podrá ser sustituido en cualquier momento del partido, siempre que el balón esté parado. Tras anunciar un jugador su intención de sustituir al portero lesionado, el árbitro interrumpirá el partido y comprobará si el portero sustituto cumple con las normas establecidas, permitiendo entonces al defensor realizar un toque defensivo pendiente de hacer.
- 6.2.3.4 **(Regla 9.2.2) Retirada del portero suplente:** El árbitro interrumpirá el partido, y permitirá que el defensor reponga a su portero tan pronto como el atacante haya completado los cinco toques de ataque previstos en la Regla 9.2.1.e, siempre que el balón esté parado. Tras la retirada del portero suplente del área de juego, el árbitro permitirá al defensor realizar un toque defensivo no realizado.
- 6.2.3.5 **(Regla 13.4)** Procedimiento para ejecutar un toque para **salir del fuera de juego (“Tick”)**: Cuando el árbitro haya autorizado al atacante a ejecutar un tick, el defensor podrá ejecutar un toque defensivo no realizado antes de ejecutarse el tick. Después de que el atacante haya ejecutado el tick, el árbitro permitirá al defensor ejecutar otro toque defensivo.
- 6.2.3.6 D (Regla 7.1.2 D)** *Cuando el balón está en situación de tiro a puerta legal y el defensor tiene una discapacidad, el árbitro dará tiempo al defensor para que tome posición detrás de la portería y tome el control de su portero.*
- 6.2.4** Una figura que lleva a cabo un toque defensivo, no puede tocar el balón, ni ninguna otra figura de juego de ninguno de los dos jugadores.

Al producirse una infracción:

Expresión del árbitro: “**Toque defensivo ilegal**”

Sanción: Si el balón está parado;

- a. La figura defensora, toca una figura defensora inmóvil: “**Back**” (1).
- b. La figura defensora, toca el balón parado: “**Back**” (1).
- c. La figura defensora, toca una figura atacante en movimiento: “**Obstrucción - Back**” (4).

Sanción: Si el balón está en movimiento;

- a. La figura defensora, toca a una figura inmóvil: caso (2).
- b. La figura defensora, toca el balón en movimiento: “**Tiro libre**” (3).
- c. La figura defensora, toca a una figura atacante en movimiento: “**Tiro libre**” (3).

(1) Si se reclama el **Back**, el árbitro reubicará todas las figuras afectadas y/o el balón, en sus posiciones anteriores. A continuación, el árbitro dará la señal para que el partido continúe diciendo: “**Juego!**”.

(2) Por tocar cualquier figura inmóvil de cualquier jugador, se concederá un **tiro libre**, solo si se ha impedido que la figura atacante tocada ilegalmente, juegue un balón en movimiento, o si el juego en la zona cercana al balón (Área de influencia) se vio afectado de alguna manera como resultado de la infracción. De lo contrario, se aplicará una sanción de **Back** como se menciona en (1).

(3) **Tiro libre**, desde el lugar donde la figura del defensor cometió la infracción. Tiro libre desde el punto de penalti, si la infracción se cometió en el área de penalti del defensor (véase la Regla 11.1.3).

(4) Si se reclama el **Back**, el árbitro reposicionará la figura ofensiva del defensor (y el balón finalmente afectado) a su(s) posición(es) anterior(es). El árbitro colocará la figura ofensiva donde se produjo la infracción y dará la señal para que el partido continúe diciendo: “**Juego!**” De esta manera, el atacante gana distancia y mantiene el número de toques con la figura en cuestión (véase la regla 5.2.3.1).

Observación: Si el balón en movimiento, golpea a una figura defensiva parada, después de que el defensor ha cometido un toque defensivo ilegal (**Casos 6.2.4 (1, 2 o 3)**), y el atacante solicita seguir jugando, la posesión del balón seguirá siendo del atacante.

6.2.4.1 Cuando el atacante solicita continuar el juego (“Ley de la ventaja”), después de que el defensor haya cometido una infracción, este nunca tendrá derecho a un nuevo toque defensivo.

Observaciones:

- (1) *El defensor, no podrá realizar un nuevo toque defensivo, ni aun cuando la infracción haya sido cometida mediante un toque defensivo que correspondiera a un toque ofensivo anterior del atacante.*
 - (2) *El defensor, no podrá ejecutar un nuevo toque defensivo, si el atacante no solicita la ley de la ventaja (véase la regla 6.2.7.d).*
-

- 6.2.5** Mediante un toque defensivo, una figura no puede tocar ninguna parte del cuerpo del atacante que obstaculice su siguiente movimiento. En este caso, si después de detenerse, la figura defensiva obstaculiza el siguiente movimiento del atacante, este podrá solicitar un back o un tiro libre.

Al producirse una infracción:

Expresión del árbitro: “**Falta por obstrucción**”

Sanción:

- a. **Back**, por tocar cualquier parte del cuerpo del atacante mientras el balón estaba en reposo. Si se solicita e I back, el árbitro reposicionará todas las figuras afectadas y/o el balón a sus posiciones anteriores, y el toque defensivo se perderá. A continuación, el árbitro dará la señal para que el partido continúe, diciendo: “**Juego!**”.
- b. **Tiro libre**, desde el lugar donde estuviera situada la parte del cuerpo del atacante, que hubiera sido tocada por una figura defensora, proveniente de un toque defensivo, y mientras el balón estuviera en movimiento (véase la Regla 11).
- c. **Tiro libre**, desde el punto de penalti, si cualquier parte del cuerpo del atacante hubiera sido tocada en el área de penalti del defensor por un toque defensivo, y mientras el balón estaba en movimiento (véase la Regla 11.1.3).

Observación: consultar la regla 10.6.

- 6.2.5.1** En el caso de una obstrucción, e independientemente de si el atacante solicita un Back, un tiro libre o continúa jugando, este deberá utilizar la misma figura de ataque elegida antes de la infracción y no podrá cambiar al otro lado de la mesa desde el que estaba jugando.

Al producirse una infracción:

Expresión del árbitro: “**Comportamiento ilegal**”

Sanción:

- a. **Tiro libre**, desde la posición que tuviera la figura atacante en el momento de la infracción (véase la Regla 11).
- b. **Tiro libre**, desde el punto de penalti, si la infracción se ha cometido en el área penalti del atacante (véase la Regla 11.1.3).

- 6.2.6** Sin embargo, si el cuerpo del atacante se ha posicionado deliberadamente, o su mano se ha mantenido deliberadamente sobre el tablero, de cualquier manera que impida el toque defensivo, se concederá un tiro libre al defensor.

Al producirse una infracción:

Expresión del árbitro: “**Falta por obstrucción**”

Sanción:

- a. **Tiro libre**, desde el punto donde el cuerpo del atacante fue tocado por la figura del defensor (véase la Regla 11).
- b. **Tiro libre**, desde el punto de penalti, si la infracción se cometió en el área de penalti del atacante (véase la regla 11.1.3).

- 6.2.7** El derecho a ejecutar un toque defensivo, finaliza cuando:

- a. El atacante ha tocado el balón en el siguiente toque ofensivo de ataque (no hay acumulación de toques defensivos); o
- b. La posesión del balón ha pasado al defensor; o
- c. El balón ha cruzado completamente una línea de banda o de meta; o
- d. Se ha concedido un tiro libre, y el jugador afectado no solicita la ley de la ventaja.

Regla 7: MARCAR UN GOL

7.1 Gol legal

- 7.1.1** Se marca un gol legal, cuando el balón cruza completamente la línea de gol, entre los postes y el travesaño, y siempre que:
- a. El disparo a portería, se haya realizado con el balón completamente dentro del área de tiro contraria, independientemente de la posición inicial del jugador que disparó; y
 - b. La figura que realiza el tiro a portería, es golpeada con el dedo antes de que suene la señal acústica de finalización del periodo.
- 7.1.2** El árbitro, anunciará inmediatamente si el balón ha superado completamente la línea de tiro y se encuentra dentro de la zona de tiro, indicando: "Balón en zona de disparo"
- 7.1.2 (D)** *Cuando el balón entre en la zona de disparo, y el defensor sea un jugador con discapacidad, el árbitro dará tiempo a dicho jugador para que este pueda posicionarse detrás de la portería y tome el control de su portero, antes de declarar que el partido puede continuar, diciendo: "¡Juego!".*
- 7.1.3** El árbitro, anunciará inmediatamente un gol legal marcado, diciendo: "¡Gol!".
- 7.1.4** Siempre que se cumplan todas las condiciones necesarias para una gol legal (véanse las reglas 7.1.1 y 7.3), si el balón disparado hacia la portería del defensor es detenido ilegalmente por la red suelta, o por el portero del defensor mientras el portero suplente se encuentra en el área de juego (ya sea intencionalmente o por error), se le concederá un penalti al atacante (véase la regla 12).

Observación: Antes de señalar un penalti, el árbitro deberá estar seguro de que el balón iba dirigido a entrar en la portería.

7.2 Gol ilegal

- 7.2.1** Se concederá un saque de portería, si se marca un gol sin cumplir con la regla 7.1 (Véase la regla 15).
- 7.2.2** El portero, podrá intentar detener un tiro a portería ilegal que no se ajuste a la regla 7.1, sin tener el riesgo de autogol por desviar el balón. Se concederá un saque de meta, si el portero desvía un tiro ilegal hacia su propia portería o detrás de la línea de gol (Véase la regla 15.1.1.4).

7.3 Gol en propia puerta

- 7.3.1** Un jugador, puede marcarse un autogol desde cualquier punto del campo, independientemente de la posición del balón, y/o de la figura que lo haya impulsado.
- 7.3.2** Sin embargo, el atacante no podrá marcarse un autogol directamente desde un tiro libre, un córner, un saque de banda, un saque de portería o un penalti. En su lugar, en ese caso se le concederá un córner a su oponente.
- 7.3.3** Si tras un disparo legal a portería contraria, el balón rebota directamente en un poste o el travesaño, y posteriormente, este sobrepasa la propia línea de gol del atacante, se concederá un saque de portería a favor del atacante.

Regla 8: PORTERIA Y ACCIONES DEL PORTERO DE BARRA

8.1 Manipulación y manejo del portero de barra

- 8.1.1** El portero de barra, se colocará por debajo de la barra trasera de la portería a tal efecto, y sobresaldrá con su barra por detrás de la misma.

Al producirse una infracción:

Expresión del árbitro: “**Falta por manejo ilegal del portero**”

Sanción: **Tiro libre** desde el punto penalti (Véase la Regla 11.1.3).

- 8.1.2** En un disparo a portería, el portero de barra no podrá ser movido rápidamente de un lado a otro, antes de que la figura atacante haya impulsado el balón.

Al producirse una infracción:

Expresión del árbitro: “**Falta por manejo ilegal del portero**”

Sanción:

- Tiro libre** desde el punto de penalti, por la primera infracción del portero (Véase la regla 11).
- Tiro libre** desde el punto de penalti, por cada infracción posterior del portero, o Penalti, si la infracción de la regla se ha producido intencionadamente (Véase la regla 12).

- 8.1.3** Cada toque de balón por parte del portero, se considera como un toque jugado, incluso si desvía un disparo del atacante. Por tanto, el portero nunca será considerado una figura pasiva. Sin embargo, se concederá un saque de portería al jugador del portero, **si este desvía un disparo ilegal** hacia su propia portería (Véase la regla 7.2.2.) o detrás de la línea de gol (Véase la regla 15.1.1.).

- 8.1.4** Todo toque ininterrumpido del balón por parte del portero, incluso si este se produce por haber desviado un disparo a portería, permite al defensor ejecutar un toque defensivo (Véase la regla 6.2).

Observaciones:

- El jugador que ataja un disparo con el portero puede jugar inmediatamente el balón, ya como atacante, y no tiene porque esperar a que el defensor realice un toque defensivo mientras el balón está en movimiento. Una vez detenido el balón, y tan solo si hay figuras que reposicionar, el árbitro interrumpirá el partido y seguirá el procedimiento descrito en el apartado 2.1.2.5.*
- El defensor no tiene derecho a ejecutar un toque defensivo si, después de un disparo a portería, el balón es desviado por su portero y a continuación, este impacta en una figura atacante (Véase la regla 8.1.3).*

- 8.1.5** El portero, puede tocar el balón hasta tres veces consecutivas. Después de esto, no podrá volver a tocarlo hasta que:
- El balón haya sido jugado por otra figura atacante; o
 - Otra figura atacante haya sido tocada por el balón; o
 - La posesión del balón haya cambiado.

Al producirse una infracción:

Expresión del árbitro: “**Toque ilegal del portero**”

Sanción: **Tiro libre**, desde el punto de penalti del jugador infractor (Véase la Regla 11.1.3).

- 8.1.5.1** Todo toque de balón por parte del portero (incluida una parada), o del portero suplente, se incluye en el máximo de tres toques consecutivos permitidos al portero.

Ejemplos:

- 1. Si el portero de barra, ya ha tocado el balón una vez, el portero suplente tan solo podrá tocar el balón dos veces más.*
 - 2. Si el portero de barra, ya ha tocado el balón tres veces seguidas, no se podrá utilizar el portero suplente, a menos que el balón sea jugado antes con otra figura.*
-

- 8.1.5.2** Si el portero de barra, toca el balón más de una vez al realizar una parada, solo se le contabilizará un toque.

- 8.1.6** La barra del portero es parte integral del portero, y puede usarse para atajar o jugar el balón. Cualquier toque del balón con la barra, se considera un toque ofensivo del portero.

8.2 Posicionamiento del portero de barra

- 8.2.1** Antes, durante y después de un disparo a portería, el portero de barra podrá ser manejado en cualquier dirección, para intentar jugar o detener el balón dentro del área de portería. Sin embargo, durante su manejo, ninguna parte del portero de barra podrá tocar ni sobrepasar la línea del área de portería.

Al producirse una infracción:

Expresión del árbitro: “**Manejo ilegal del portero de barra**”

Sanción:

- a. **Interrupción del partido**, si el árbitro observa que una parte del portero sobrepasa la línea del área de portería, o la toca antes de ejecutar un tiro con el balón parado. Esta interrupción debe ir acompañada de la pérdida de cualquier toque defensivo no realizado. Después de que el defensor haya corregido la posición del portero, el árbitro dará la señal para continuar el juego.
- b. **Tiro libre**, desde el punto de penalti la primera vez que el portero de barra ataje un tiro estando en posición ilegal (Véase la Regla 11).
- c. **Penalti**, por cada una de las siguientes infracciones del portero de barra, o si se ha infringido la regla intencionadamente (Véase la Regla 12).

Observación: Se considera manejo ilegal, si al intentar detener el balón, el portero toca o sobrepasa la línea del área de portería, incluso si este no toca el balón.

Ejemplos de posiciones legales de un portero de barra



Ejemplos de posiciones ilegales de un portero de barra



- 8.2.2** El portero de barra, no podrá tocar ninguna figura de juego inmóvil que se encuentre en el área de portería, o que toque la línea del área de portería (Véase la regla 2.1.2).

A producirse una infracción:

Expresión del árbitro: “**Falta del portero de barra**”

Sanción: **Tiro libre** desde el punto de penalti (véase la Regla 11.1.3).

- 8.2.3** El portero de barra, no podrá obstaculizar al atacante cuando este intente introducir, con un toque, una figura de ataque dentro o a través del área de portería.

Al producirse una infracción:

Expresión del árbitro: “**Falta por obstrucción del portero de barra**”

Sanción: **Tiro libre** desde el punto de penalti (véanse las reglas 5.4 y 11).

Ejemplo de un portero que obstaculiza el paso de una figura atacante hacia el área de portería

Ejemplo de un portero que **obstaculiza** el paso de una figura atacante hacia el área de portería.



8.3 Sustitución del portero de barra por el portero suplente

- 8.3.1** El portero de barra, podrá ser sustituido temporalmente por el portero suplente (véase la Regla 9).

- 8.3.2** Un portero de barra roto (total o parcialmente), podrá ser sustituido en cualquier momento del partido, por otro en buen estado, siempre que el balón se encuentre inmóvil. Si el portero no presenta una rotura, únicamente podrá ser sustituido en el caso de un saque de portería, un saque de banda, un córner, un tiro libre, un penalti o tras marcarse un gol.

Procedimiento a seguir:

Expresión del jugador: “**¡Sustitución!**”

Acción del árbitro:

El árbitro, verificará si el portero suplente cumple con las reglas establecidas, y dará tiempo al defensor para que realice un toque defensivo que no hubiera sido ejecutado. A continuación, el árbitro dará la señal para que el partido continúe, diciendo: “**Juegol!**”.

- 8.3.3** En el transcurso de todo un partido, un portero que no se haya roto, solo podrá ser sustituido una vez. Sin embargo, no hay límite para las sustituciones de portero rotos (Total o parcialmente).

Regla 9: PORTERO SUPLENTE

9.1 Entrada en juego del portero suplente

- 9.1.1 Para que el portero suplente entre en juego, el jugador atacante ubicara dicha figura en la posición que desee, y siempre completamente dentro del área de portería, o detrás de la línea de portería, por dentro de la prolongación de las líneas del área de portería.

Al producirse una infracción:

Expresión del árbitro: “**Falta por colocación ilegal del portero suplente**”

Sanción: Tiro libre desde el punto penalti (Véase la Regla 11.1.3).

Ejemplos de posicionamiento **correcto** del portero suplente



Portero suplente completamente dentro del área de meta



Portero suplente dentro de la prolongación del área de meta

Ejemplos de posicionamiento **incorrecto** del portero suplente



Portero suplente tocando la línea del área de meta



Portero suplente más allá de la prolongación de la línea del área de meta

9.1.2 El portero suplente podrá entrar al partido en las siguientes condiciones:

- a. Su jugador está en posesión del balón; y
- b. El portero de barra haya sido retirado de la portería, y el jugador atacante lo sostenga en una mano, o lo coloque sobre el tablero fuera del área de juego, para no obstaculizar el partido; y
- c. El defensor haya realizado su toque defensivo.

Al producirse una infracción:

Expresión del árbitro: "**Falta por entrada ilegal del portero suplente**"

Sanción: **Tiro libre** desde el punto penalti (Véase la Regla 11.1.3).

Observación: La infracción se produce, en el momento en que el portero suplente entra en el área de juego. Por tanto, el jugador infractor siempre tendrá el derecho a utilizar el portero de barra en la acción subsiguiente, independientemente de si tocó o no con el dedo el portero suplente.

9.1.3 Si el portero suplente no está en juego, se le ubicará fuera del área de juego para no obstaculizar el partido.

Al producirse una infracción:

Expresión del árbitro: "**Falta por número ilegal de figuras de juego**"

Sanción: **Tiro libre** desde el punto de penalti del jugador infractor (Véase la Regla 11).

9.1.4 Desde el momento en que el portero suplente ha entrado al área de juego (Siempre desde dentro del área de portería), será considerado como una figura regular del juego (Véase la regla 1). Sin embargo, al entrar al área de juego, con su primer toque, el portero suplente nunca podrá marcar un gol, ni ejecutar un saque de banda, un córner, un tiro libre, un saque de centro o un penalti.

9.2 Retirada del portero suplente

- 9.2.1** El portero suplente, podrá ser retirado del área de juego en cualquier momento para reinstalar al portero de barra, siempre que el balón esté parado, el jugador del portero suplente esté en posesión del balón y el portero suplente haya jugado el balón al menos una vez desde su entrada en juego. Si el jugador atacante pierde la posesión del balón con el portero suplente en juego, dicha figura permanecerá en juego, y el portero de barra solo podrá ser reinstalado cuando:
- a.** El jugador del portero suplente, haya recuperado la posesión del balón. Sin embargo, si la figura atacante jugada golpea el balón con un toque hacia una figura defensiva, y de esta el balón rebota de nuevo hacia una figura atacante, no se cumple el requisito de cambio de posesión para retirar al portero suplente; o
 - b.** El balón ha cruzado una línea de banda o de gol; o
 - c.** Se ha concedido un tiro libre o penalti al jugador del portero suplente; o
 - d.** Se ha concedido un tiro de penalti contra el jugador del portero suplente, y el jugador afectado no solicita continuar jugando; o
 - e.** El atacante ha jugado el balón cinco veces, y este se ha detenido. Por el contrario, el atacante puede exceder el número de cinco toques de ataque y marcar a portería vacía, siempre y cuando el balón continúe aún en movimiento tras realizar el quinto toque.

Observación: *El árbitro, tan solo permitirá al defensor reinstalar su portero de barra, si se cumple alguno de los cinco casos descritos en la regla 9.2.1.*

- 9.2.1.1** Si el defensor comete una falta que conlleve un tiro libre (véase la Regla 6.2.4), mientras su portero suplente aún se encuentra en el área de juego, y el atacante no solicita la “ley de la ventaja”, el último toque de ataque no se le suma a los toques de ataque ya realizados. Además, la ejecución del tiro libre tampoco se suma al número de toques de ataque ya realizados. Por tanto el atacante, tras ejecutar el tiro libre, dispone aún del mismo número de toques restantes con la portería vacía que tenía antes del jugar el balón por última vez.
- 9.2.1.2** Si, tras la entrada en el área de juego del portero suplente, el balón sale completamente de su zona de tiro y es jugado por otra figura atacante, el portero suplente no podrá volver a tocarlo.

Al producirse una infracción:

Expresión del árbitro: “**Falta por toque ilegal del portero suplente**”

Sanción:

- a. Tiro libre**, en el punto desde el que el atacante ha realizado un toque ilegal (Véase la Regla 11).
- b. Tiro libre** desde el punto de penalti, si la infracción se ha cometido dentro del área de penalti del atacante (Véase la Regla 11.1.3).

- 9.2.2** Cuando el portero suplente sea retirado, el árbitro detendrá el juego, y concederá tiempo al defensor para que realice un toque defensivo no realizado. Entonces, el atacante podrá continuar con su ataque.

Al producirse una infracción:

Expresión del árbitro: “**Falta por toque ilegal al retirar el portero**”

Sanción:

- a. **Tiro libre**, desde el punto donde el jugador infractor realizó un toque ilegal (Véase la Regla 11).
- b. Tiro libre desde el punto de penalti, si la infracción se cometió en el área de penalti del jugador infractor (Véase la Regla 11.1.3).

- 9.2.3** Tras ser retirado, el portero suplente solo podrá ser utilizado de nuevo cuando el balón haya sido jugado por otra figura o portero.

Al producirse una infracción:

Expresión del árbitro: “**Toque ilegal del portero suplente**”

Sanción: Tiro libre desde el punto de penalti (Véase la Regla 11.1.3).

Regla 10: INFRACCIONES, FALTAS Y CONDUCTA ANTIDEPORTIVA

10.1 Tarjeta amarilla

- 10.1.1** En caso de una infracción intencionada o continua de las reglas, el árbitro amonestará al jugador infractor con una **tarjeta amarilla**.

10.2 Tarjeta naranja

- 10.2.1** Si un jugador ya amonestado con tarjeta amarilla, continua infringiendo las reglas de forma continua o intencionada, el árbitro retirará del tablero de juego y por el resto del partido su portero suplente... Esto será sancionado mediante una **tarjeta naranja**.

10.3 Tarjeta roja

- 10.3.1** En caso de falta grave, el árbitro descalificará inmediatamente del partido al jugador infractor, mostrándole una **tarjeta roja**. El resultado del partido, se contabilizara como una derrota por 3-0 en contra del jugador descalificado. Si el jugador descalificado, perdía por más de 3 goles en el momento de la descalificación, se contabilizara el resultado de ese momento.
- 10.3.2** El jugador descalificado, podrá ser objeto de sanciones disciplinarias adicionales, definidas por el árbitro principal de la competición y/o la FISTF.

10.4 Falta de dedo

- 10.4.1** Ninguna parte del cuerpo del jugador, podrá tocar ninguna figura parada, salvo la figura impulsada.

Al producirse una infracción:

Expresión del árbitro: “**Falta de dedo**”

Sanción:

a. El jugador infractor **es el atacante**:

- (1) **Tiro libre**, desde el punto donde el atacante tocó a otra figura (Véase la Regla 11).
(2) **Penalti**, si la infracción se ha cometido en el área de penalti del atacante (Véase la regla 12)
(3) **Back**, si el toque fue posicional o de **tick**. Si se reclama el back, el árbitro reubicará todas las figuras afectadas a sus posiciones anteriores. Entonces, el árbitro indicara la reanudación de partido, diciendo: “**Juego!**”.

b. El jugador infractor **es el defensa**:

Si se reclama **Back**, el árbitro reubicará todas las figuras afectadas en sus posiciones anteriores, y a continuación dará la señal para que el partido continúe, diciendo: “**Juego!**”.

- 10.4.2** El caso de que un jugador toque figuras en movimiento, está contemplado en las reglas 5.3.2 y 6.2.6.

10.5 Falta al balón con la mano o con el cuerpo

10.5.1 Ninguna parte del cuerpo de un jugador podrá tocar el balón en juego.

Al producirse una infracción:

Expresión del árbitro: “**Falta por mano**”

Sanción:

- a. **Tiro libre**, desde el punto donde se tocó el balón con mano o cuerpo (Véase la Regla 11).
- b. **Tiro libre** desde el punto de penalti, si la infracción se cometió involuntariamente en el área de penalti del jugador infractor, y el balón no se dirigía a la portería (Véase la Regla 11.1.3).
- c. **Penalti**, si la infracción se cometió intencionadamente en el área de penalti del jugador infractor, o si el balón se dirigía probablemente hacia la portería (Véase la Regla 12).

10.5.2 Si el atacante, para forzar una falta, dispara deliberadamente el balón a cualquier parte del cuerpo del defensor, en cualquier zona del área de juego, el árbitro concederá un tiro libre al defensor.

10.6 Obstrucción

10.6.1 El atacante, no podrá obstruir el toque defensivo del defensor manteniendo o colocando cualquier parte de su cuerpo sobre la superficie de juego, a menos que este posicionado claramente con la mano sobre dicha superficie, con la intención de golpear su propia figura atacante.

10.6.2 El defensor, no podrá tocar ninguna parte del cuerpo del atacante ni obstaculizar su toque, ni intencional ni accidentalmente, manteniendo o colocando cualquier parte de su cuerpo en la zona donde el atacante decide colocar la mano, o entre esta zona y el balón, ni en el caso de que el defensor tenga derecho a realizar un toque de defensivo.

10.6.3 El defensor, no podrá obstaculizar la línea de visión del atacante, ni intencionada ni accidentalmente, manteniendo o colocando cualquier parte de su cuerpo sobre el área donde se encuentran las figuras de juego del atacante, o donde se va a jugar el balón.

Al producirse una infracción:

Expresión del árbitro: “**Falta por obstrucción**”

Sanción:

- a. **Tiro libre**, desde la posición del balón en el momento de la infracción (Véase la Regla 11).
- b. **Tiro libre** desde el punto de penalti, si en el momento de la infracción, el balón se encuentra en el área de penalti del jugador infractor (véase la Regla 11.1.3).

Ejemplos de infracciones:

1. El atacante, evita que el defensor pueda realizar un toque defensivo, manteniendo o colocando su mano sobre la superficie de juego, sin llegar a realizar ningún toque ofensivo con una figura propia.
2. El defensor, obstruye la visión del atacante del área donde se encuentra la figura de juego y/o el balón, que va a ser jugado.
3. El defensor, para hacer un toque defensivo, obstaculiza físicamente el juego ofensivo con su mano o cuerpo



10.6.2 El caso de un jugador que obstaculiza un toque, después de que este se haya realizado, está contemplado en las reglas 5.3.2 y 6.2.6.

10.7 Conducta antideportiva

- 10.7.1** Durante los dos periodos de quince minutos, la prórroga, la muerte súbita (gol de oro) y la tanda de penaltis, los jugadores no podrán hablar ni hacer gestos exagerados. No podrán comentar el partido, criticar ni influir en las decisiones del árbitro, ni influir en el adversario, el árbitro ni en los espectadores.
- 10.7.2** Los jugadores, no harán preguntas y acatarán estrictamente la decisión del árbitro. Las únicas ocasiones en que un jugador podrá hablar durante un partido son:
- 10.7.2.1** El jugador ofendido informa al árbitro que continúa el juego, diciendo “**¡ley de la ventaja o continúo jugando!**”; o que en caso de infracción, acepta la sanción impuesta a su oponente.
 - 10.7.2.2** El atacante, podrá solicitar distancia de acuerdo con la Regla 2.6, diciendo: “**¡Distancia!**”.
 - 10.7.2.3** Ambos jugadores, podrán solicitar al árbitro que retire el balón y la figura designada para el saque, para así poder realizar un toque posicional antes de un saque de banda, córner, o tiro libre (Véanse las reglas 11.2.2, 14.2.3 y 16.2.3).
 - 10.7.2.4** El atacante, solicitará permiso al árbitro para ejecutar un toque de **Tick**, y anunciará que lo está ejecutando: “**¿Fuera de juego? - ¡Tick!**”
 - 10.7.2.5** Ambos jugadores, pueden anunciar la sustitución/reparación de una figura o del portero, diciendo: “**¡Sustitución! ¡Reparación!**”
 - 10.7.2.6** En el caso de un penalti, ambos jugadores deberán declarar que están preparados, antes del disparo a portería: “**¡¿Listos?!**” (Véase la regla 17).
 - 10.7.2.7** Existe el “**Mutuo acuerdo**” entre los dos jugadores, para anular la decisión del árbitro en una situación dudosa o cuestionable.
 - 10.7.2.8** En saques de banda y tiros libres, el atacante, puede optar por que ningún jugador realice toques posicionales, declarando: “**¡Sin toques / Sin flicks!**”

Al producirse una infracción:

Expresión del árbitro: “**Falta por conducta antideportiva**”

Sanción:

- a. Tiro libre**, desde la posición del balón en el momento de la infracción (Véase la Regla 11).
- b. Tiro libre** desde el punto de penalti si, en el momento de la infracción, el balón se encontraba en el área de penalti del jugador infractor (Véase la Regla 11.1.3)

- 10.7.3** Durante el juego, ningún jugador podrá comunicarse verbalmente con su entrenador o con los espectadores. El entrenador de un jugador solo podrá dar consejos con un tono de voz y una frecuencia moderados. En caso de comportamiento inapropiado por parte de un entrenador, el jugador en cuestión será sancionado.

10.8 Pérdida de tiempo

10.8.1 Los jugadores, no podrán emplear más tiempo del que el árbitro considere para seguir jugando.

Al producirse una infracción:

Expresión del árbitro: “**Falta por pérdida de tiempo**”

Sanción:

a. **Tiro libre**, desde la posición del balón en el momento de la infracción (Véase la Regla 11).

b. **Tiro libre** desde el punto de penalti, si en el momento de la infracción el balón se encuentra en el área de penalti del jugador infractor (Véase la Regla 11.1.3).

10.8.2 Al disparar a portería, el atacante podrá prepararse para el disparo, pero no podrá tardar más de 10 segundos en ejecutarlo.

10.8.2 D *El límite de tiempo para un jugador discapacitado es de 15 segundos.*

10.8.3 Sin perjuicio de la Regla 10.8.2, cualquier toque que no sea un tiro a portería no podrá durar más de 5 segundos.

10.8.3 D *El límite de tiempo para un jugador discapacitado es de 10 segundos.*

10.8.4 La pérdida de tiempo táctica para mantener la posesión del balón, no será sancionada, siempre que en todo momento, el defensor disponga de la oportunidad justa de recuperar la posesión del balón.

10.8.5 El árbitro anotará las pérdidas de tiempo, y estas serán añadidas como tiempo adicional.

10.9 Disparo a portería ilegal

10.9.1 Cuando un jugador se coloca para disparar a portería, colocando la mano sobre la mesa y detrás de la figura de tiro, no podrá simular un disparo para provocar la reacción del portero, ni podrá retirar la mano del tablero hasta que el disparo se haya completado.

Al producirse una infracción:

Expresión del árbitro: “**Disparo ilegal a portería**”

Sanción:

Tiro libre, desde la posición del balón en el momento de la infracción (Véase la Regla 11).

Regla 11: TIRO LIBRE

11.1 Definición

- 11.1.1** Todos los tiros libres son indirectos lo que significa que, una vez ejecutados, debe producirse al menos otro toque con otra figura para poder marcar un gol (Véase la Regla 1, en el caso de un penalti).
- 11.1.2** Es posible cometer falta contra las figuras que se encuentren fuera del área de juego. El tiro libre resultante, se ejecutará desde el punto más cercano a la línea de banda o de portería.
- 11.1.3** El tiro libre, se ejecutara desde el punto donde se cometió la infracción. El balón se colocará en el punto exacto donde se cometió la infracción. Si hay más de una figura en el mismo punto, deberá colocarse primero el balón (Por ejemplo, en un tiro libre por fuera de juego), y a continuación el árbitro deberá moverlas y colocarlas de la manera descrita en la regla 2.3. También se ejecutará un tiro libre desde el punto de penalti, por cualquier infracción en el área de penalti, sobre o fuera de la línea de meta dentro de la prolongación del área de penalti, o sobre cualquier línea del área de penalti.

11.2 Procedimiento para ejecutar un tiro libre

- 11.2.1** El jugador que va a sacar el tiro libre, designara en primer lugar la figura con la que lo hará, y antes de realizar cualquier toque posicional. La figura que ejecuta el tiro libre, será colocada en la posición que elija el atacante, sobre la superficie de juego.

Al producirse una infracción:

Expresión del árbitro: “**Procedimiento ilegal**”

Sanción: El derecho a ejecutar el tiro libre **pasa al oponente**.

- 11.2.2** Cada jugador puede realizar un toque posicional, siendo el atacante el que primero realiza el toque. Opcionalmente, el atacante tiene derecho a decidir que ningún jugador realice toques posicionales, indicando: “¡Sin toques!”. Para que cualquiera de los dos jugadores pueda ejecutar libremente un toque posicional, el árbitro podrá retirar del área de juego el balón y la figura designada para el saque. Una figura que haya sido tocada para un toque posicional, no podrá tocar a ninguna otra figura (incluida la designada para ejecutar el tiro libre) ni el balón, si estos están aún en la superficie de juego.

Al producirse una infracción:

Expresión del árbitro: “**Toque posicional ilegal**”

Sanción: Si el jugador afectado reclama el **Back**, el árbitro reubicará todas las figuras afectadas en sus posiciones anteriores. El toque posicional ilegal, no podrá repetirse.

11.2.3 Antes del saque, el jugador atacante podrá reclamar “**distancia**” de acuerdo con la Regla 2.6 si, tras los toques posicionales, alguna figura de juego contraria se encuentra a menos de **40 mm** del balón. No es posible reclamar “distancia”, si se elige sacar el tiro libre “**sin toques posicionales/ sin flicks**”.

11.2.4 El árbitro, indicará que se proceda con el saque del tiro libre cuando ambos jugadores están preparados, diciendo: “**Juego!**”... Hay que tener en cuenta que, si una figura atacante se encontrase en fuera de juego antes de ejecutar el tiro libre, primero se pondrá el balón en juego, y solo entonces la figura en posición de fuera de juego, podrá ser sacada de dicha posición mediante un toque de “**Tick**” (Véase la Regla 13).

11.2.4.1 Al ejecutar un tiro libre, el balón debe ser tocado claramente por la figura designada.

Al producirse una infracción:

Expresión del árbitro: “**Saque ilegal de tiro libre**”

Sanción: Si no se toca el balón

- a. **El tiro libre** se repetirá.
- b. Si tras la repetición saque, el balón aún no ha sido tocado, el derecho a ejecutar el tiro libre pasa al oponente, desde el mismo punto donde se encuentra el balón.

11.2.5 La figura que ejecuta el tiro libre, no podrá volver a jugar ni intentar jugar (véase la Regla 5.2.3) el balón hasta que:

- a. Otro jugador atacante o el portero del atacante, haya jugado o haya sido tocado por el balón; o
- b. La posesión del balón haya cambiado; o
- c. Se le conceda al atacante un saque de banda, un saque de portería, un tiro libre, córner, o un penalti; o
- d. El defensor, con su toque defensivo, golpea el balón con su figura , y el atacante solicita seguir jugando mediante la “**ley de la ventaja**”.

Al producirse una infracción:

Expresión del árbitro: “**Toque ilegal**”

Sanción:

- a. **Tiro libre**, desde el punto donde el atacante ha realizado el toque ilegal (Véase la Regla 11).
- b. **Tiro libre** desde el punto de penalti, si la infracción se ha cometido en el área de penalti del atacante (Véase la Regla 11.1.3).

Regla 12: PENALTI

12.1 Definición

12.1.1 Las siguientes infracciones se sancionarán con un penalti, siempre que se produzcan dentro del área de penalti del jugador infractor. Las líneas del área de penalti, la línea de fondo y la de gol dentro del área de penalti, se consideran parte del área penalti:

12.1.1.1 Faltas en ataque (Véase la regla 5.3).

12.1.1.2 Manejo ilegal del portero (Véanse las reglas 7.1.4, 8.1.2 y 8.2.1).

12.1.1.3. Falta con el dedo (Véase la Regla 10.4).

12.1.1.4 Mano (Véase la regla 10.5).

12.1.1.5 “Tick” ilegal (Véase la regla 13.4.3).

12.1.1.6 Balón detenido ilegalmente por una red mal sujetada a la portería (Véase la regla 7.1.4).

12.1.2 Un partido, se prolongará al descanso o al final del mismo, para permitir la ejecución o repetición de un penalti. La prolongación durará hasta que el árbitro decida el final del tiempo, independientemente de si se ha marcado gol o no. Tras la ejecución del penalti, no se podrán realizar otros toques por parte de ninguno de los dos jugadores, salvo la manipulación del portero por parte del defensor, en su intento de detener el balón.

12.2 Procedimiento para ejecutar un penalti

12.2.1 El balón se colocará en el punto de penalti. A continuación, el jugador atacante designará una figura para ejecutar el penalti y la colocara donde quiera sobre la superficie de juego.

12.2.2 Todas las figuras, excepto el portero y la figura lanzadora del penalti, se colocarán fuera del área penalti y su semicírculo. Antes del lanzamiento, el árbitro, siguiendo una línea imaginaria perpendicular a la línea de meta, situara todas figuras que estén dentro del área penalti en el exterior de la misma, y a 1 mm de su línea frontal y su semicírculo.

12.2.3 Si en el momento de concederse un penalti, el portero de barra del jugador infractor había sido substituido por su portero suplente, y este estaba en juego, podrá ser retirado del área de juego y reinstalado el portero de barra (Véase la regla 9.2.1.d.).

- 12.2.4** El portero de barra, podrá posicionarse como quiera el defensor, pero siempre con su figura sobre la línea de gol, y deberá permanecer inmóvil hasta que la figura que lanza el penalti haya tocado el balón.

Al producirse una infracción:

Expresión del árbitro: “**Repetición del penalti**”

Sanción: Se repetirá el penalti (véase la Regla 10).

- 12.2.5** Cuando los dos jugadores estén preparados, el árbitro indicará que se ejecute el penalti, diciendo: “**¡Tiro!**”

- 12.2.5.1** Al ejecutar el penalti, el balón debe ser tocado claramente por la figura designada.

Si en el lanzamiento del penalti no se toca el balón, se produce una infracción:

Expresión del árbitro: “**Tiro de penalti ilegal**”

Sanción:

- a. **Se repetirá** el tiro de penalti.
- b. Si tras repetir el tiro de penalti, el balón sigue intacto, se concede al oponente el derecho a ejecutar un tiro libre desde ese mismo punto de penalti.

- 12.2.6** La figura que haya ejecutado el penalti, no podrá volver a jugar ni intentar jugar el balón (Véase la Regla 5.2.3) hasta que:

- a. Otra figura atacante o el portero del atacante, haya jugado o haya sido tocado por el balón; o
- b. La posesión del balón haya cambiado; o
- c. Se conceda al atacante un saque de banda, un saque de portería, un córner, un tiro libre u otro penalti; o
- d. Una figura de juego defensiva haya tocado el balón, y el atacante solicite la “ley de la ventaja”.

Al producirse una infracción:

Expresión del árbitro: “**Toque ilegal**”

Sanción: **Tiro libre**, desde el punto donde el jugador infractor ha hecho el toque ilegal (Véase la Regla 11).

Regla 13: FUERA DE JUEGO

13.1 Definición

13.1.1 Posición de fuera de juego

13.1.1.1 La figura atacante, está en línea con la última figura defensiva:

- a. Dentro del área de tiro del defensor; y
- b. Más **próxima** a la línea de gol del defensor que el balón; y
- c1. Más próxima a la línea de gol del defensor que la última figura defensiva, si el portero de barra está juego; o
- c2. Más próxima a la línea de gol del defensor que la penúltima figura defensiva, si el portero de barra ha sido retirado y el portero suplente está en juego; o
- c3. Sobre la línea de gol del defensor o más allá de la misma, cuando menos de dos figuras defensivas también están sobre dicha línea o más allá.

13.1.1.2 Una figura atacante, posicionada como se describe en 13.1.1.1, se dice que está en “**posición de fuera de juego**”.

Ejemplos de figuras que **no están** en posición de fuera de juego



La figura atacante, no está completamente dentro de la zona de tiro



La figura atacante, esta en línea con la última figura defensiva



La figura atacante, esta por detrás del balón



La figura atacante, esta en línea con las figuras defensivas

Ejemplos de figuras que **si están** en posición de fuera de juego

Figura atacante que sobrepasa al último defensor (con el portero de barra en juego)



Figura atacante que solo tiene por delante a una figura defensiva (con el portero suplente en juego)



Figura atacante en la línea de gol, en línea con una figura defensiva, pero más adelantada que el portero de barra

13.1.2 Figura declarada en fuera de juego

13.1.2.1 Una figura atacante en posición de fuera de juego, será declarada en fuera de juego cuando, estando en dicha posición:

- Cualquier parte del balón haya sobrepasado la base de la última figura defensora (o la penúltima si el portero suplente está en juego), y el balón esté completamente dentro del área de tiro del defensor; o
- Haya sido tocada por el balón.

Ejemplos de figuras en posición de fuera de juego:**Ejemplo 1**

1. La figura **A1** está en posición de fuera de juego. El jugador **A** (**atacante**) juega el balón con la figura **A2**.



La figura **A1** no es declarada en fuera de juego, ya que el balón no sobrepasó la base de la última figura defensora.

Ejemplo 2

1. La figura **A1** está en posición de fuera de juego. El jugador **A** (**atacante**), juega el balón con la figura **A2**.



La figura **A1** es declarada en fuera de juego, porque el balón sobrepasó la base de la última figura de juego defensora.

Ejemplo 3

1. La figura A1 está en posición de fuera de juego. El jugador A (atacante) juega el balón con la figura A2.
2. El balón sobrepasa la base de la última figura defensora, pero no entra por completo en la zona de tiro del defensor.



La figura A1 **no es declarada en fuera de juego**, porque el balón no entró completamente en el área de tiro del defensor.

Ejemplo 4

1. La figura A1 está en posición de fuera de juego. El jugador A (atacante) juega el balón con la figura A2.
2. El balón sobrepasa la base de la última figura defensora, y entra por completo en la zona de tiro del defensor.



La figura A1 **es declarada en fuera de juego**, porque el balón entró completamente en el área de tiro del defensor.

Ejemplo 5

1. La figura A1 está en posición de fuera de juego. El jugador A (atacante) juega el balón con la figura A2.
2. El balón no entra por completo en el área de tiro del defensor, pero la figura de juego A1 está tocando por el balón.



La figura A1 **es declarada en fuera de juego**, ya que esta fué tocada (jugó el balón) por el balón mientras estaba en posición ilegal.

Ejemplo 6

1. La figura A1 está en posición de fuera de juego. El jugador A (atacante) juega el balón con la figura A2.
2. El balón entra completamente en el área de tiro del defensor y, aunque este no sobrepasa la base de la ultima figura defensora, si que toca a la figura de juego A1.



La figura de juego A1 **es declarada en fuera de juego**, porque fue tocado (jugó el balón) por el balón mientras estaba en posición ilegal.

Observación: Si una figura atacante, golpea a una figura defensora después de haber jugado el balón, e impulsa a esta figura defensora hasta una posición donde “cubre” a otra figura del atacante que originariamente (antes de jugar el balón), estaba en posición de fuera de juego, o envía a la figura defensora a una posición donde está más cerca de la línea de gol del defensor que el balón, la figura atacante en posición ilegal deberá ser declarada en fuera de juego, si el balón ha sobrepasado la base de la que originariamente era la última figura defensora. Es decir, una figura defensora que fue “empujada” después de que el balón fue jugado no es tomada en consideración para decidir si se produjo o no el fuera de juego.

- 13.1.2.2 Cuando el balón sobrepasa la base de la última figura defensora (o la penúltima, si el portero suplente está en juego), y además, también se encuentra por completo dentro del área de tiro del defensor, una figura atacante en posición de fuera juego, será declarada en fuera de juego si otra figura atacante juega el balón en paralelo o hacia la línea de gol del defensor (hacia adelante), incluso si el balón no se mueve después de ser tocado.

Ejemplos de figuras en posición de fuera de juego, cuando el balón ha sobrepasado la última figura defensora:

Ejemplo 1

1. La figura A1 se encuentra en posición de fuera de juego. El balón ha sobrepasado la base de la última figura defensora, y este se encuentra completamente dentro del área de tiro del defensor.



2. El jugador A (atacante) juega el balón con la figura de juego A2 hacia la línea central.

La figura A1 no es declarada en fuera de juego, porque el balón, fue jugado hacia la línea central.

Ejemplo 2

1. La figura A1 se encuentra en posición de fuera de juego. El balón ha sobrepasado la base de la última figura defensora, y se encuentra completamente dentro del área de tiro del defensor.



2. El jugador A (atacante), juega el balón con la figura A2 hacia la línea de portería del defensor.

La figura A1 es declarada en fuera de juego, porque el balón fue jugado hacia la línea de gol del defensor, incluso si el balón no se movió.

- 13.1.2.3 Para que un fuera de juego sea declarado, la figura atacante debe encontrarse en posición de fuera de juego, cuando el balón es tocado por última vez por otra figura atacante. Por tanto, el defensor no puede reclamar fuera de juego en el momento en el que una figura atacante, quedo en posición de fuera de juego, tras el último toque al balón de dicha figura.

Al producirse una infracción:

Expresión del árbitro: “**Fuera de juego**”

Sanción: **Tiro libre**, desde el lugar donde la figura fue sancionada por fuera de juego.

Observaciones:

1. Si simultáneamente, hay dos o más figuras sancionadas por fuera de juego, el tiro libre se situara en la posición que ocupa la figura atacante más cercana a la línea de gol del defensor (fuera de juego más evidente).
2. En el momento de considerar una situación de fuera de juego, los porteros ubicados mas allá de la línea de gol, seran contemplados como si estuvieran posicionados sobre dicha línea.

Ejemplos de situaciones, con figuras atacantes declaradas en fuera de juego:

Ejemplo 1

1. La figura **A1** no está en posición de fuera de juego. El jugador **A** (**atacante**) juega el balón con la figura de juego **A2**. El balón se detiene fuera del área de tiro del defensor.
2. El jugador **B** (**defensor**) realiza un toque defensivo con la figura **B1**, que corresponde a la jugada del atacante (**paso 1**). Como resultado de dicho toque defensivo, **A1** se encuentra ahora en posición de fuera de juego. Al tiempo, el atacante vuelve a jugar con la figura **A2** intentando tocar el balón.
3. **A2** toca el balón y este entra por completo en el área de tiro del defensor, sobrepasando la base de la última figura defensora.



La figura de **A1** es declarada en fuera de juego, porque **A1** ya estaba en posición de fuera de juego antes de que el balón fuera tocado por última vez.

Ejemplo 2

1. La figura **A1** no está en posición de fuera de juego. El jugador **A (atacante)** juega el balón con la figura **A2**.
2. El jugador **B (defensor)** realiza un toque defensivo con la figura **B1**. Como resultado de este toque defensivo, **A1** está ahora en posición de fuera de juego.
3. El atacante, juega de nuevo el balón en movimiento con la figura **A2**, y el balón entra completamente en el área de tiro del defensor, sobre pasando la base de la última figura defensiva.



La figura **A1** es declarada en fuera de juego, porque el toque defensivo se realizó antes de que el balón fuese golpeado por última vez.

Ejemplo 3

1. La figura **A1**, no está en posición de fuera de juego. El jugador **A (atacante)** juega el balón con la figura **A2**.
2. El jugador **B (defensor)**, realiza un toque defensivo con la figura **B1** mientras el balón está en movimiento. Como resultado de este toque defensivo, A1 está ahora en posición de fuera de juego.
3. Avanzando con el balón en movimiento, el atacante introduce por completo el balón en el área de tiro del defensor, sobre pasando este la base de la ultima figura defensiva.



La figura **A1** no es declarada en fuera de juego, porque el toque defensivo de **B1** se realizó después de que la figura **A2** tocase el balón por última vez.

- 13.1.2.4 Una figura en posición de fuera de juego, no es sancionada por fuera de juego cuando:
- a. El balón se juega directamente desde un córner, un saque de banda, un saque de portería, un penalti; o
 - b. El balón es jugado por el oponente; o
 - c. El balón, mediante un toque defensivo, es tocado en movimiento por una figura defensiva.

Observación: Tenga en cuenta que, en los casos mencionados, la regla del fuera de juego se aplica a partir del siguiente toque de ataque (Véase la regla 13.2 del fuera de juego pasivo).

- 13.1.2.5 Una figura en posición de fuera de juego, se puede utilizar para jugar el balón.

- 13.1.2.6 Habiendo hecho el defensor un toque defensivo ilegal sin tocar el balón, una figura atacante en posición de fuera de juego, deberá ser declarada en fuera de juego... En este caso, el atacante no podrá solicitar seguir jugando.

Si un toque defensivo ilegal, provoca que una figura atacante quede en posición de fuera de juego, y el atacante decide continuar jugando, a partir de ese momento, a dicha figura atacante se le aplicaran con normalidad todas las reglas del fuera de juego.

Si el atacante decide continuar jugando tras un toque defensivo ilegal, se seguirán aplicando todas las reglas normales del fuera de juego.

Ejemplos de fuera de juego, después de que el defensor haya hecho un toque defensivo ilegal:

Ejemplo 1

1. La figura **A1** no está en posición de fuera de juego. El jugador **A (atacante)** juega el balón con la figura **A2**.
2. El jugador **B (defensor)**, realiza un toque defensivo con la figura **B1**. Como resultado de este toque defensivo, **A1** está ahora en posición de fuera de juego.
3. **B1**, golpea a la figura en movimiento **A2** mientras el balón entra por completo en el área de tiro del atacante este sobrepasa la base de la última figura de juego defensora.
4. El atacante solicita continuar el juego, acogiéndose a la “ley de la ventaja”.



Tras el último toque de balón, la figura **A1** quedo en posición de fuera de juego debido al toque defensivo ilegal de la figura **B1**. Por tanto, la figura **A1 no es declarada en fuera de juego**, y el atacante puede seguir jugando con normalidad.

Ejemplo 2

1. La figura **A1** está en posición de fuera de juego. El jugador **A (atacante)** juega el balón con la figura **A2**.
2. El jugador **B (defensor)**, realiza un toque defensivo con la figura **B1**.
3. **B1** golpea a la figura en movimiento **A2**, por lo cual esta ultima sobre pasa la base de la ultima figura defensora, al tiempo que el balón entra por completo en el área de tiro del defensor.



La figura de juego **A1** estaba en posición de fuera de juego, antes de que se ejecutara el toque defensivo ilegal. Por tanto, **el atacante no podrá solicitar seguir jugando**. Deberá ejecutar un tiro libre.

13.2 Fuerza de juego pasivo

- 13.2.1** Si mediante un movimiento de ataque, la figura jugada cambia su situación, de estar en posición legal a una posición de fuera de juego, esta figura no será declarada en fuera de juego mientras el balón esté en movimiento; “Fuerza de juego pasivo”. Sin embargo, esta figura no podrá volver a jugar el balón hasta que este se detenga.

Si se produce una infracción:

Expresión del árbitro: “**Fuerza de juego pasivo**”

Sanción: **Tiro libre**, desde donde la figura del jugador en fuerza de juego pasivo, fue impulsada antes de que el balón se detuviera.

Ejemplo de situación, en la que se aplica la regla del fuerza de juego pasivo:

1. La figura **A1** no está en posición de fuera de juego. **El jugador A (atacante)** juega el balón con la figura **A1**. La figura **A1**, **después de jugar el balón**, queda en posición declarada de fuera de juego.



2. El atacante juega el balón con la figura **A2** en movimiento, más allá de la última figura defensiva.

La figura de juego **A1**, **no es declarada en fuerza de juego**.

Ejemplos de situaciones, en las que no se aplica la regla del fuera de juego pasivo:

Ejemplo 1

1. La figura **A1** no está en posición de fuera de juego. El jugador **A (atacante)** juega el balón con la figura A1. La figura A1 queda en posición de fuera de juego después de jugar el balón.
2. El atacante juega el balón en movimiento, sobre pasando la última figura defensiva **A2**.
3. El atacante, juega nuevamente el balón en movimiento con la figura **A1**.



La figura **A1** es declarada en fuera de juego, porque jugó el balón de nuevo mientras este estaba en movimiento.

Ejemplo 2

1. La figura **A1** no está en posición de fuera de juego. El jugador **A (atacante)** juega el balón con la figura A1. La figura A1 queda en posición de fuera de juego después de jugar el balón.
2. El balón se detiene.
3. El atacante juega el balón más allá de la última figura defensora con la figura **A2**.



La figura **A1** es declarada en fuera de juego, porque el balón ya se había detenido cuando la figura **A2** la jugó.

Observación: La regla del fuera de juego pasivo, no se aplica a una figura atacante que ya se encontraba en posición de fuera de juego antes de jugar el balón. Por tanto, una figura atacante que juega el balón desde una posición legal y permanece en dicha posición después de haberlo jugado, se encuentra en posición legal cuando otra figura atacante juegue el balón y se cumpla cualquiera de las condiciones descritas en la Regla 13.1.2. Declaración de posición legal, incluso si el balón aún está en movimiento. Por el contrario, una figura atacante que juega el balón desde una posición legal y luego pasa a una posición de fuera de juego, no podrá ser declarada en posición legal.

Ejemplo de situación en la que no se aplica la regla del fuera de juego pasivo:

- La figura **A1** está en posición de fuera de juego. El jugador **A** (**atacante**) juega el balón con la figura **A1**. La figura **A1** permanece en posición de fuera de juego después de tocar el balón.



- El **atacante**, con la figura **A2**, juega el balón en movimiento más allá de la última figura defensiva.

La figura **A1**, es declarada en posición de fuera de juego, porque ya estaba en posición de fuera de juego antes de que **A2** jugase el balón.

Ejemplo de una situación en la que, una figura atacante juega el balón desde una posición de fuera de juego, y sale de ella mediante su toque ofensivo:

- La figura **A1** está en posición de fuera de juego. El jugador **A** (**atacante**) juega el balón con la figura **A1**. La figura **A1** tras jugar el balón, sale de la posición declarada de fuera de juego.



- El **atacante**, juega el balón en movimiento sobre pasando a la última figura defensiva con la figura **A2**.

La figura de juego **A1** no es declarada en fuera de juego, porque ya no está en dicha posición.

- 13.2.2** La figura atacante designada para sacar un córner, en el momento del saque siempre está en posición de fuera de juego. Por tanto, en el saque de esquina siempre se le aplicara la regla del fuera de juego pasivo a esta figura.

13.3 Sacar una figura del fuera de juego - Toque de “Tick”

- 13.3.1** El atacante, mediante un toque posicional denominado de “**Tick**”, puede intentar sacar del fuera de juego a una figura de ataque que se encuentre en dicha posición. Por cada turno de posesión del balón (Véase la regla 5.1.2), el atacante puede realizar hasta tres toques de “**tick**”. El atacante renueva el derecho a tres toques de “**tick**”, cuando se concede un tiro libre, un córner o un saque de portería.
- 13.3.2** Sin embargo, si la figura atacante jugada, golpea el balón hacia una figura defensiva y desde esta, el balón rebota hacia una figura atacante, no se cumple el requisito del cambio de posesión que hace recuperar las tres posibilidades de toques de “**tick**”. Por contra, si el balón rebota hacia una figura atacante desde el portero del defensor, sí se cumple el requisito del cambio de posesión, por lo que se renueva el derecho del atacante a los tres golpes de “**tick**”.

Al producirse una infracción:

Expresión del árbitro: “**Tick ilegal**”

Sanción:

- a. Tiro libre**, desde el punto donde el atacante ha realizado un “**tick**” ilegal (Véase la Regla 11).
- b. Tiro libre** desde el punto de penalti, si la infracción se ha cometido en el área de penalti del atacante (Véase la Regla 11.1.3).

- 13.3.3** Una misma figura puede ser tocada más de una vez con un toque de “**tick**”, tras tres toques ofensivos legales consecutivos de la misma figura. El toque de “**tick**”, no interfiere con la regla 5.2.

13.4 Procedimiento para realizar un toque de “Tick”

- 13.4.1** El jugador debe declarar su intención de realizar un toque de “**tick**”, antes de ejecutarlo.

Al producirse una infracción:

Expresión del árbitro: “**¡Cambio!**”

Sanción: Si el atacante realiza un toque de “**tick**” sin dar el previo aviso, ese toque **será considerado como un toque ofensivo** con intención de tocar el balón.

- 13.4.2** Los toques de “tick”, no podrán ser ejecutados hasta que el jugador defensor haya agotado sus toques defensivos, el balón y todas las figuras de juego estén inmóviles, y el balón este en juego.

Al producirse una infracción:

Expresión del árbitro: “**Toque ilegal de tick**”

Sanción:

- a. **Tiro libre**, desde el punto donde el atacante ha realizado el toque de “tick” ilegal (Véase la Regla 11).
- b. **Tiro libre** desde el punto de penalti, si la infracción se ha cometido en el área de penalti del atacante (Véase la Regla 11.1.3).

- 13.4.3** El atacante, no tiene restricciones de hacia dónde puede dirigir su figura situada en posición de fuera de juego con su toque de “tick”. Sin embargo, una figura impulsada con un toque de “tick”, no puede tocar el balón ni ninguna otra figura.

Al producirse una infracción:

Expresión del árbitro: “**Tick ilegal**”

Sanción:

- a. **Back**, por tocar a cualquier otra figura. Si se reclama el back, el árbitro reubicará todas las figuras afectadas en sus posiciones anteriores. Luego, el árbitro dará la señal para que el partido continúe diciendo: “¡Juego!”.
- b. **Tiro libre**, desde el lugar donde la figura proveniente del “tick” tocó el balón (Véase la Regla 11).
- c. **Penalti**, si la infracción se cometió en el área de penalti del atacante (Véase Regla 12).

- 13.4.4** Un toque ilegal de “tick” se puede repetir, pero ese toque se resta de las tres oportunidades de que dispone el atacante durante ese turno de posesión.

- 13.4.5** Por cada toque “tick” que ejecuta el atacante, el defensor tiene derecho a realizar un toque posicional (Véase la Regla 6.2). De esta forma, cuando el árbitro permite al atacante realizar un toque de “tick”, a continuación interrumpe el juego y concede tiempo al defensor para que este realice un “toque defensivo”. A continuación, el árbitro declara la reanudación del juego, diciendo: “¡Juego!”

Al producirse una infracción:

Expresión del árbitro: “**Falta por toque ofensivo ilegal**”

Sanción: Si el atacante continua jugando, y no permite que el defensor realice su toque defensivo:

- a. **Tiro libre**, desde el punto donde el atacante ha realizado el toque ilegal (Véase la Regla 11).
- b. **Tiro libre** desde el punto de penalti, si la infracción se ha cometido en el área penal del atacante (Véase la Regla 11.1.3).

13.4.6 Toda figura liberada de una posición de fuera de juego, mediante un toque de “tick”, no podrá jugar el balón hasta que:

- a. El balón haya sido jugado por otra figura atacante, o por el portero del atacante; o
- b. La posesión del balón haya cambiado.

Al producirse una infracción:

Expresión del árbitro: “**Falta por toque ofensivo ilegal**”

Sanción:

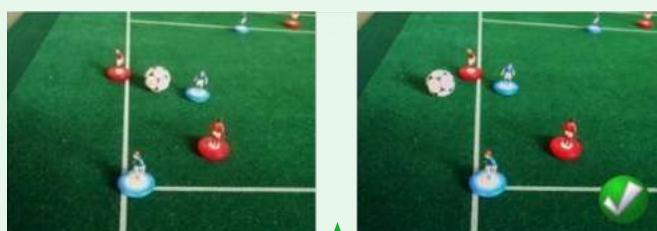
- a. **Tiro libre**, desde el punto donde el atacante ha realizado el toque ilegal (Véase la Regla 11).
- b. **Tiro libre** desde el punto de penalti si la infracción se ha cometido en el área de penalti del atacante (Véase la Regla 11.1.3).

Regla 14: SAQUE DE BANDA

14.1 Definición

- 14.1.1** Cuando el balón cruza por completo la línea de banda, se concederá un saque de banda al jugador cuya figura o portero **no haya sido el último** en tocar el balón.
- 14.1.2** Para forzar un saque de banda, el balón, la(s) figura(s) defensiva(s) que lo desvían, y la figura atacante o el portero que lo fuerzan, deben estar posicionados y jugarse por completo desde dentro del mismo cuadrante del área de juego.

Ejemplo de cómo forzar **correctamente** un saque de banda

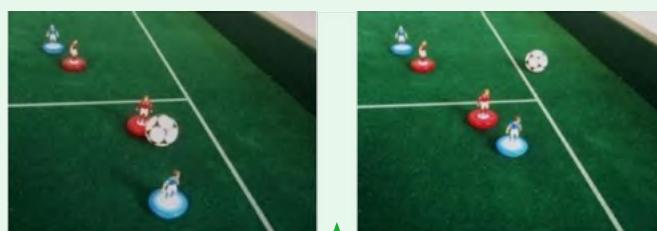


Figuras de juego y balón situados en el mismo cuadrante del campo

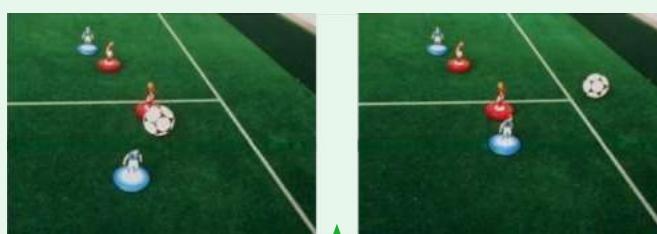
Ejemplos de intento **incorrecto** de forzar de un saque de banda



No todas las figuras de juego están dentro del mismo cuadrante que el balón



El balón sobrepasa la línea de banda, por un cuadrante distinto de aquel en el que se inició la acción



El balón sobrepasa la línea de banda, tocando la intersección de una línea que delimita cuadrantes distintos

- 14.1.3** No es posible forzar un saque de banda, a una figura que está situada a más de 21 mm de la línea de banda.
- 14.1.4** Si el defensor, con un toque defensivo, impulsa accidentalmente el balón mas allá de la línea de banda, el atacante podrá aceptar un saque de banda (Véase también la regla 4.3.2.1).
- 14.1.5** No es posible marcar un gol legal, directamente desde un saque de banda.
- 14.1.6** Siempre que el portero toca el balón, se considera que lo esta jugando (Véase la regla 8.1.3). Por tanto, no es posible forzar un saque de banda al portero, tal como se describe en la regla 14.1.2. Sin embargo, el portero sí puede forzar un saque de banda.

14.2 Procedimiento para ejecutar un saque de banda

- 14.2.1** El saque de banda, se ejecutara desde el punto por donde el balón haya cruzado la línea de banda.
- 14.2.2** Antes de ejecutar el saque de banda, el jugador atacante designara la figura con la que ejecutara dicho saque, y a continuación realizará su toque posicional.

Al producirse una infracción:

Expresión del árbitro: “**Saque de banda ilegal o incorrecto**”

Sanción: El derecho a realizar el saque de banda, **cambia al oponente**.

- 14.2.3** Cada jugador dispondrá de un toque posicional, siendo el atacante el primero en ejecutar su toque. El árbitro, a petición de los jugadores, podrá retirar del área de juego el balón y la figura designada para el saque, de forma que los dos jugadores puedan ejecutar sin obstáculos los toques posicionales. Una figura impulsada en un toque posicional, no podrá tocar a ninguna otra figura ni el balón (incluida la designada para el saque inicial ni el balón, si estos se encuentran sobre la superficie de juego). Además, el atacante tiene el derecho a decidir que ninguno de los dos jugadores realice movimientos posicionales, diciendo “**¡Sin toques - Sin flicks!**”.

Al producirse una infracción:

Expresión del árbitro: “**¡Toque posicional ilegal!**”

Sanción: Back. Si el jugador afectado reclama el back, el árbitro reubicará las figuras implicadas a sus posiciones anteriores. El toque posicional ilegal no podrá repetirse.

- 14.2.4** La figura que ejecutará el saque de banda, deberá colocarse completamente fuera del área de juego (Sin tocar la línea) y en la posición que elija el atacante. El balón se colocará completamente centrado sobre la línea de banda.

Al producirse una infracción:

Expresión del árbitro: “**Saque de banda defectuoso**” (**Derecho de ejecución perdido**)

Sanción: Cambio del saque de banda... El derecho al saque, pasa el oponente.

Ejemplo de colocación correcta del balón y la figura designada para el saque de banda, antes de ejecutarlo.

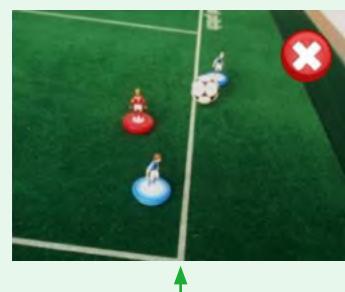


La figura de juego está fuera del área de juego y el balón está centrado sobre la línea de banda.

Ejemplo de colocación incorrecta del balón y la figura designada para el saque de banda, antes de ejecutarlo.



La figura de juego está tocando la línea de banda.



El balón no está colocado en el centro de la línea de banda.

- 14.2.5** El atacante (antes del saque), podrá reclamar distancia (De acuerdo con la regla 2.6) si alguna figura del defensor se encuentra a menos de **40 mm.** del balón, tras haberse realizado los toques posicionales. El atacante, no podrá reclamar la distancia si solicita ejecutar el saque “sin toques posicionales” (“**No flicks**”).

14.2.6 El árbitro, indicará el saque cuando ambos jugadores estén listos, diciendo: “**Juego!**”.

14.2.6.1 Al ejecutar el saque de banda, el balón debe ser tocado claramente por la figura designada.

Al producirse una infracción:

Expresión del árbitro: “**Saque de banda defectuoso**”

Sanción: Si no se toca el balón:

a. **Se repetirá** el saque de banda.

b. **Si después de repetir el saque de banda**, el balón aún no ha sido tocado, el derecho a ejecutar el saque **pasa al oponente** desde el mismo punto donde se encuentra el balón.

14.2.7 El atacante, tras ejecutar el saque de banda, no tiene que esperar a que el defensor realice su toque defensivo, por lo que puede seguir jugando.

14.2.8 La figura que ejecuta el saque de banda, no podrá volver a jugar ni intentar jugar (Véase la Regla 5.2.3) el balón hasta que:

a. Otra figura atacante o el portero del atacante haya jugado o haya sido tocado por el balón; o
b. La posesión del balón haya cambiado; o

c. Se conceda al atacante un saque de banda, de portería, de córner, un tiro libre o un penalti; o

d. Una figura defensiva haya tocado el balón con un toque defensivo, y el atacante solicite seguir jugando acogiéndose a la “ley de la ventaja”.

Al producirse una infracción:

Expresión del árbitro: “**Toque ilegal**”

Sanción:

a. **Tiro libre**, desde el punto donde el atacante ha realizado el toque ilegal (Véase la Regla 11).

b. **Tiro libre** desde el punto de penalti si la infracción se ha cometido en el área de penalti del atacante (Véase la Regla 11.1.3).

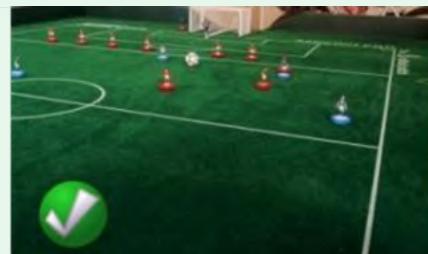
14.2.9 Al ejecutarse el saque de banda, el balón no podrá traspasar más de un cuadrante del campo. Se considera que el balón ha traspasado más de un cuadrante del campo, si este entra por completo en un cuadrante del campo que no está adyacente al cuadrante del campo desde donde se realizó el saque de banda. Si el saque de banda, se realiza desde un punto de intersección entre dos cuadrantes del campo diferentes, el balón no podrá desplazarse por completo fuera de ninguno de esos dos cuadrantes..

Al producirse una infracción:

Expresión del árbitro: “**¡Saque de banda ilegal - Cambio!**”

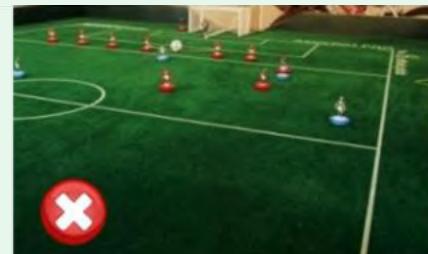
Sanción: La posesión del balón pasa al defensor.

Ejemplos de cómo ejecutar un saque de banda **correctamente**



El balón permanece dentro del cuadrante de campo adyacente tras el saque de banda.

Ejemplos de cómo ejecutar un saque de banda **incorrectamente**



El balón no permanece dentro del cuadrante de campo adyacente tras el saque de banda.

Regla 15: SAQUE DE PORTERÍA

15.1 Definición

15.1.1 Se concederá un saque de portería al defensor cuando:

15.1.1.1 El atacante impulsa el balón, y este sobrepasa la línea de gol del defensor.

15.1.1.2 El atacante, impulsa el balón con una figura ofensiva, provocando que este per sobrese la línea de gol del defensor, y que además el balón, antes de salir del área de juego, haya sido tocado en última instancia por una figura atacante o por el portero del atacante.

15.1.1.3 El atacante, juega el balón desde fuera de su área de tiro, sobreponiendo este la linea de gol del defensor, y aunque cualquier otra figura desvío el balón durante la trayectoria del mismo” más allá de la línea de gol del defensor, y siendo este finalmente desviado por cualquier otra figura.

15.1.1.4 El portero del defensor desvía un disparo ilegal a portería del atacante (No estando el balón originalmente posicionado completamente dentro del área de tiro del defensor), hacia su propia portería o más allá de su propia línea de gol.

15.1.2 El atacante, podrá forzar un saque de portería, siempre que el balón esté completamente dentro de su propia área de tiro, y haya sido desviado por última vez (antes de cruzar la línea de portería del atacante) por una figura defensiva también ubicada por completo dentro de su propia área de tiro.

15.1.3 Si el defensor, accidentalmente, juega el balón más allá de la línea de gol del atacante con un toque defensivo, el atacante podrá aceptar un saque de portería (véase también la regla 4.3.2.1).

15.1.4 No se podrá forzar un saque de portería, contra una figura ubicada más allá de la línea de gol, y a más de 21 mm. de dicha línea.

15.1.5 No se puede marcar un gol legal, directamente de un saque de portería.

15.2 Procedimiento para ejecutar un saque de portería

15.2.1 Ambos jugadores, recogen todas sus figuras y las colocan en las siguientes condiciones:

15.2.1.1 El atacante, debe colocar primero sus figuras, salvo la que realiza el saque de portería. Una vez colocadas las figuras del atacante, este no podrá variar su posición. El defensor colocará entonces sus figuras.

Al producirse una infracción:

Expresión del árbitro: “**Saque de portería ilegal**” (**Perdida de derecho**)

Sanción: El derecho a ejecutar el saque de portería **pasa al oponente**.

15.2.1.2 Antes del saque, ninguna figura de ningún jugador podrá colocarse dentro de ninguna de la áreas de penalti ni tocando sus líneas, excepto la figura designada para realizar el saque de portería, y/o el portero.

Al producirse una infracción:

Expresión del árbitro: “**¡Figura/as en posición ilegal!**”

Sanción: El árbitro **corregirá la posición** de cualquier figura.

15.2.1.3 Antes de ejecutar el saque de portería, y de acuerdo a la Regla 2.6., las figuras de ataque y defensa deben estar separadas entre ellas por al menos 20 mm.

Al producirse la infracción:

Expresión del árbitro: “**¡Figuras en posición ilegal!**”

Sanción: El árbitro corregirá la posición de **cualquier figura incorrectamente posicionada**.

15.2.1.4 El atacante, colocara entonces la figura con la que realizara el saque de portería en la posición que él elija de la superficie de juego, la figura con la que realizara el saque de portería. El saque de portería, se ejecutará colocando el balón en cualquier lugar dentro del área de portería, o en el centro de la línea del área de portería. El balón puede estar parcialmente fuera del área de portería, pero no más de la mitad del balón puede verse fuera de ella al observarlo perpendicularmente y directamente desde arriba. Cualquier figura atacante, el portero suplente o el portero podrán ser utilizados para realizar el saque de meta.

Al producirse la infracción:

Expresión del árbitro: “**Saque ilegal de portería**”

Sanción: **Tiro libre** desde el punto de penalti (Véase la Regla 11.1.3).

15.2.1.5 Para posicionar las figuras,no se concederán más de **10 segundos** a cada jugador.

15.2.1.5 D. Para un jugador discapacitado, el límite de tiempo para la colocación de sus figuras, será de 15 segundos.

Al producirse una infracción:

Expresión del árbitro: “**Falta por pérdida de tiempo**”

Sanción:

- a. Si **el atacante** infringe esta regla, el derecho a ejecutar el saque de portería pasa al oponente, y el saque se ejecutará desde el otro extremo del campo (Véase la Regla 10).
- b. Si **el defensor** infringe esta regla (Véase la Regla 10).

15.2.2 El árbitro indicará la ejecución del saque de portería cuando ambos jugadores estén listos, diciendo: “**Juego!**”.

15.2.3 Al ejecutar el saque de portería, el balón deberá salir por completo del área de penalti.

Al producirse una infracción:

Expresión del árbitro: “**Saque ilegal de portería**”

Sanción:

- a. **Se repetirá** el saque de portería.
- b. **Si después de repetir** el saque de portería, el balón aún no ha salido del área de penalti, el derecho a ejecutar el saque pasa al oponente, y esto se hará desde el otro extremo del campo.

15.2.4 La figura que realiza el saque de portería, no podrá volver a jugar ni intentar jugar (Véase la Regla 5.2.3) el balón hasta que:

- a. Otra figura atacante o el portero del atacante haya jugado o haya sido tocado por el balón; o
- b. La posesión del balón haya cambiado; o
- c. Se le conceda al atacante un saque de banda, de portería, un córner, un saque de esquina, o un penalti; o
- d. Una figura defensora haya tocado el balón con un toque defensivo, y el atacante solicite seguir jugando.

Al producirse una infracción:

Expresión del árbitro: “**Toque ilegal**”

Sanción:

- a. **Tiro libre**, desde el punto donde el atacante ha realizado el toque ilegal (Véase la Regla 11).
- b. **Tiro libre** desde el punto de penalti, si la infracción se ha cometido en el área de penalti del atacante (véase la Regla 11.1.3)

Regla 16: CÓRNER / SAQUE DE ESQUINA

16.1 Definición

- 16.1.1** Se concederá un “Córner/Saque de esquina”, si el balón sobrepasa la línea de gol en las siguientes situaciones:
- 16.1.1.1** El atacante, podrá forzar un córner siempre que el balón se juegue, por completo, desde dentro del área de tiro del defensor, y este haya sido desviado por última vez por una o más figuras defensoras situadas también por completo dentro del área de tiro, o por el portero del defensor antes de **sobrepasar su propia portería**.

Ejemplo de cómo forzar correctamente un córner.



↑
La figura defensora y el balón están completamente dentro del área de tiro del defensor.

Ejemplo en el que no es posible forzar un corner.



↑
La figura defensora no está completamente dentro del área de tiro del defensor.



↑
El balón, se juega desde fuera del área de tiro.

- 16.1.1.2** Se concederá un córner al defensor, si el atacante juega el balón sobre pasando su propia línea de portería.
- 16.1.2** Si el defensor, accidentalmente con un toque defensivo, juega el balón impulsándolo más allá de su propia línea de gol, el atacante dispondrá de un córner (Véase también la regla 4.3.2.1).
- 16.1.3** No se podrá forzar un córner, contra una figura que esté ubicada más allá de la línea de gol, **y a más de 21 mm.** de la misma.
- 16.1.4** Desde un saque de esquina, es completamente legal marcar un gol de forma directa.

16.2 Procedimiento para ejecutar un córner o saque de esquina

- 16.2.1** El balón se colocará dentro del cuarto de círculo o en el centro de la línea del cuarto de círculo, en el lado de la portería por donde el balón haya cruzado la línea de gol. El balón, podrá estar parcialmente fuera del cuarto de círculo, pero no más de la mitad podrá verse fuera de él, al ser observarlo desde arriba.
- 16.2.2** En primer lugar, el jugador que ejecuta el saque de esquina, designara la figura con la que hará el saque, y antes de ejecutarlo, hará todos sus toques posicionales. La figura que ejecutará el saque de esquina, podrá ser situada sobre la superficie de juego, en la posición que elija el atacante.

Al producirse una infracción:

Expresión del árbitro: “**Saque ilegal de córner**”

Sanción: El jugador infractor, pierde el derecho a ejecutar el saque de esquina, y el oponente ejecuta un saque de banda desde la intersección de la línea de portería y la línea de banda (véase la regla 14).

- 16.2.3** Antes de ejecutar el saque de esquina, cada jugador puede realizar tres toques posicionales, siendo el atacante el que los realizará todos en primer lugar, el defensor lo hará a continuación. Cualquier jugador puede optar por realizar menos de tres toques posicionales, pero esto no limita el número de toques posicionales que puede realizar el oponente. El árbitro podrá retirar del área de juego el balón y la figura designada para ejecutar el córner, para que cualquiera de los jugadores pueda ejecutar sin obstáculos sus toques posicionales. Una figura jugada con un toque posicional, no puede tocar a ninguna otra figura (incluida la designada para ejecutar el córner) ni el balón, si es que estos están aún sobre la superficie de juego.

Al producirse una infracción:

Expresión del árbitro: “**¡Back!**”

Sanción: Si el jugador afectado reclama el **back**, el árbitro reubicará todas las figuras afectadas en sus posiciones anteriores. El toque posicional incorrecto no podrá repetirse.

- 16.2.4** Si tras los toques posicionales, alguna figura del defensor se encuentra a menos de 90 mm. del balón, el atacante podrá solicitar distancia, de acuerdo con la regla 2.6.

16.2.5 El árbitro autorizará la ejecución del saque cuando ambos jugadores estén preparados, diciendo: “¡Juego!”.

16.2.5.1 Al ejecutar el saque de esquina, el balón debe ser tocado claramente por la figura designada.

Al producirse una infracción:

Expresión del árbitro: “**Saque ilegal de córner**”

Sanción: Si no se toca el balón

- a. El saque de esquina **se repetirá**.
- b. Si después de repetir el saque de esquina, el balón aún no ha sido tocado, el derecho a ejecutar **un tiro libre** desde el punto donde se encuentra el balón **pasa al oponente**.

16.2.6 La figura que realiza el saque de esquina, no podrá volver a jugar ni intentar (véase la Regla 5.2.3) jugar el balón hasta que:

- a. Otra figura atacante o el portero del atacante haya jugado o haya sido tocado por el balón; o
- b. La posesión del balón haya cambiado; o
- c. Se le conceda al atacante un saque de banda, un saque de portería, un córner o un penalti; o
- d. Una figura defensora haya tocado el balón mediante un toque defensivo, y el atacante solicite seguir jugando, acogiéndose a la “ley de la ventaja”.

Al producirse una infracción:

Expresión del árbitro: “**Falta por toque ilegal**”

Sanción:

- a. **Tiro libre**, desde el punto donde el atacante ha realizado un toque ilegal (véase la Regla 11).
- b. **Tiro libre** desde el punto de penalti, si la infracción se ha cometido en el área de penalti del atacante (Véase la Regla 11.1.3).

Regla 17: TANDA DE PENALTIS

17.1 Definición

- 17.1.1** Si en una competición, individual o por equipos, un partido de eliminatoria directa termina en empate después del periodo de Prorroga con “gol de oro” (teniendo en cuenta la diferencia de goles acumulada entre los dos equipos, en la competición por equipos), se ejecutará una tanda de penaltis. En la competición por equipos, el capitán de cada equipo designará a uno de los cuatro jugadores que finalizaron el periodo de gol de oro, para representar a su equipo en dicha tanda.
- 17.1.2** El árbitro, decidirá qué portería usar y pedirá a uno de los dos jugadores que elija cara o cruz para, lanzando una moneda al aire, sortear el derecho a elegir entre tirar a portería en primer lugar o a parar primero con el portero.
- 17.1.3** **Se realizarán cinco disparos** a portería por cada jugador, alternándose el lanzador, y comenzando desde el lado del campo elegido por el árbitro... Siempre desde las siguientes posiciones:
- 17.1.3.1 1er. Disparo:** El balón se colocará por completo dentro del área de tiro, y lo más cerca posible de la intersección de las líneas de zona de tiro y de banda, sin tocarlas.
- 17.1.3.2 2º Disparo:** El balón se colocará por completo dentro del área de tiro, lo más cerca posible de la línea de zona de tiro, pero sin tocarla, de forma que si se traza una línea imaginaria prolongando la línea lateral del área de penalti y que esta pase por el centro del balón.
- 17.1.3.3 3er. Disparo:** El balón se colocará completamente dentro del área de tiro, lo más cerca posible de la línea de tiro, sin tocarla, de forma que si se traza una línea imaginaria desde el centro de la línea de meta, y a través del punto de penalti, esta pase por el centro del balón.
- 17.1.3.4 4º Disparo:** Igual que la posición descrita en 17.1.3.2, pero en la otra banda del campo.
- 17.1.3.5 5º Disparo:** Igual que la posición descrita en 17.1.3.1, pero en la otra banda del campo.
- 17.1.4** Si, **tras los cinco disparos**, no se ha determinado un ganador, se continuará con los tiros de penalti mediante el “gol de oro”, comenzando desde la posición descrita en 17.1.3.1. Si tras un número par de tiros, un jugador ha marcado más goles que el otro, el jugador con más goles será el ganador.

17.2 Procedimiento para cada disparo

- 17.2.1** El árbitro, colocará el balón siguiendo las normas establecidas anteriormente.
- 17.2.2** El atacante, colocara una de sus figuras para disparar, y confirmará que está preparado para ejecutar el tiro diciendo: “**¡Listo/preparado!**”. Si el atacante no está listo después de 10 segundos, el árbitro considerará el tiro como fallido.
Si el atacante, con su figura designada para lanzar ya colocada, y una vez que ha anunciado que está “preparado”, cambia la posición de la figura que con la que va a tirar, el tiro se considerara fallido.

17.2.2.D *El límite de tiempo para un jugador con discapacidad es de 15 segundos.*

- 17.2.3** Antes del disparo, el árbitro, preguntara al portero si está preparado. Ninguna parte del cuerpo del defensor puede sobrepasar la línea de gol por ningún motivo. Ninguna parte de la figura (Ni de su base, en caso de tenerla) del portero de barra, podrá sobrepasar ni tocar la línea del área de portería antes, durante o después de ejecutarse el tiro. El defensor, tiene un máximo de 10 segundos para confirmar que está preparado, diciendo: “**¡Listo!**”... Si tras 10 segundos el portero no está listo, el arbitro dará la orden de disparo al atacante.

17.2.3.D *El límite de tiempo para un jugador con discapacidad es de 15 segundos.*

- 17.2.4** El árbitro indica que se debe ejecutar el tiro diciendo: “**¡Tiro!**”.

- 17.2.4.1** Al ejecutar el tiro, el balón debe ser tocado claramente por la figura designada.

Al producirse una infracción:

Expresión del árbitro: “**Disparo/ Tiro incorrecto**”

Sanción: Si no se toca el balón;

a. Se repetirá el disparo.

b. Si después de repetir el disparo, el balón aún no ha sido tocado, el árbitro considerará que el tiro ha sido ejecutado sin éxito.

- 17.2.5** El atacante, desde la orden de disparo del árbitro, deberá ejecutar el tiro dentro de los 10 siguientes segundos. Si el atacante no lo ha ejecutado dentro de ese periodo de tiempo, el árbitro lo considerará fallido.

17.2.5.D *El límite de tiempo de disparo para un jugador con discapacidad, es de 15 segundos.*

- 17.2.6** Al disparar, al atacante tan solo se le permite un toque. Sin embargo, si la figura atacante que dispara toca el balón de nuevo antes de detenerse, incluso si el balón ha sido desviado por el portero, un poste o el larguero, y el balón termina dentro de la portería del defensor, se concederá el gol.

