



SUPERFICIE DE JUEGO

El campo es rectangular de 40 x 20 metros, con una variación de más/menos 2 metros.

En partidos internacionales el área de seguridad que debe rodear el campo será de 1 metro a la línea de banda y de 2 metros en la de fondo.

Todas las líneas tendrán una anchura de 8 centímetros.

El círculo central tiene un radio de 3 metros.

El punto de penalti está a 6 metros de la portería, y el de doble penalti a 10 metros.

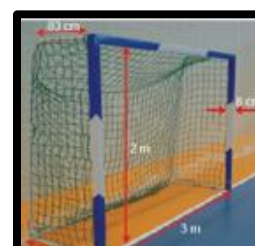
Cuando se juegue en pabellón cubierto el techo tendrá una altura mínima de 5 metros.





PORTERÍA

La portería mide 3 metros de ancho por 2 metros de alto.



BALÓN

El balón tendrá una circunferencia entre 61 y 64 centímetros y un peso de entre 410 y 430 gramos. Dejándolo caer desde una altura de 2 metros no deberá rebotar menos de 50 centímetros ni más de 65 centímetros en el primer bote.

JUGADORES

Hay 2 equipos con 5 jugadores cada uno. Uno de ellos jugará como guardameta (no se puede jugar con menos de 4 jugadores).

El número de jugadores inscritos en acta será de 12 por equipo.

El número de sustituciones en un partido es ilimitado, y la sustitución puede realizarse siempre, esté o no el balón en juego.





EQUIPACIÓN

No podrá utilizarse nada que pueda ser peligroso (incluido cualquier tipo de joyas). El guardameta es el único que puede utilizar pantalones largos y debe llevar colores que lo diferencien de los demás jugadores.

ÁRBITROS Y JUEZ DE MESA

Cada partido será controlado por 2 árbitros, éstos juzgarán todo lo que ocurra antes, durante y después del partido.

El juez de mesa se ubicará en el exterior de la superficie de juego, a la altura de la línea media del campo y en el mismo lado que la zona de sustituciones, éste será el encargado de cronometrar el partido, anotar las faltas, tarjetas, goles.....

DURACIÓN DEL PARTIDO

Un partido dura 40 minutos en 2 tiempos de 20 minutos (cronometrados). La duración del partido deberá prolongarse para la ejecución de un penalti, doble penalti y tiro sin barrera.

Cada equipo puede solicitar un tiempo muerto en cada uno de los periodos.





SAQUE DE SALIDA

Se hace en las siguientes situaciones: al comienzo del partido, tras cada gol, al comienzo del segundo tiempo y en las prórrogas.

Se puede anotar gol directamente de saque de salida.

Durante el saque todos los jugadores deben encontrarse en su campo y a 3 metros del balón.

INTERRUPCIÓN TEMPORAL

Si se interrumpe el juego, el árbitro lo reanuda con un saque a tierra. El árbitro deja caer el balón desde donde se interrumpió el juego, excepto si es en el área de penalti en cuyo caso se hará fuera de ésta, no se podrá jugar el balón antes de que toque el suelo.



BALÓN FUERA DE JUEGO

El balón estará fuera de juego cuando traspasa completamente la línea de banda o la línea de fondo o meta, ya sea por tierra o por aire y se realizará un saque desde esa línea.

Si golpea el techo se reanuda el juego con saque de banda próximo a la zona donde tocó.

También está fuera de juego cada vez que el árbitro para el juego con su silbato.

Si el balón golpea al árbitro continúa en juego.





GOL

Cuando el balón entra completamente en la portería mediante una acción válida.

SAQUE DE BANDA

Se efectúa con el pie, poniendo el balón sobre la línea de banda. El balón debe estar quieto y ningún adversario podrá estar situado a menos de 5 metros del balón.

El jugador que efectúa el saque no puede tocar el balón hasta que lo haga otro jugador y dispone de 4 segundos para efectuar el saque.

No se puede anotar gol directamente de saque de banda.

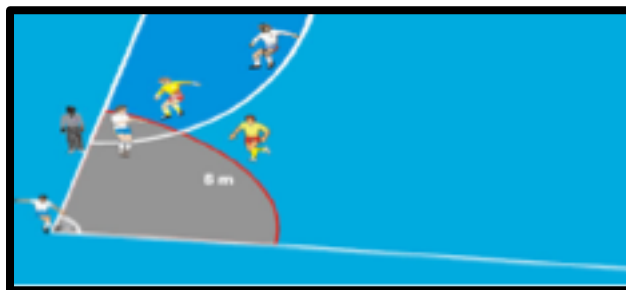
El portero no podrá tocar o jugar el balón con la mano directamente de un saque de banda realizado por su equipo.



SAQUE DE ESQUINA

Se realiza cuando un jugador lanza la pelota fuera por su propia línea de fondo. Se realiza con el pie, poniendo el balón sobre el ángulo que forman las líneas. Hay 4 segundos para efectuar el saque.





SAQUE DE META

Se realiza cuando un jugador lanza la pelota fuera por la línea de fondo del equipo contrario. Se efectúa con la mano desde el área de penalti y por el portero (dispone de 4 segundos).

El portero podrá recibir el balón del compañero que recupere o controle el balón que estaba en posesión de un contrario.

FALTAS TÉCNICAS

Dar o intentar dar una patada a un contrario.

Cargar al portero dentro del área.

Sujetar o empujar a un contrario.

Jugar el balón con la mano o el brazo separados del cuerpo, excepto el portero dentro de su área.

Se castigan con tiro libre y falta acumulativa, excepto cuando hay ley de la ventaja, en cuyo caso sólo se anotará la falta acumulativa. Si es dentro del área será penalti.

*Ley de la ventaja: cuando parar el juego beneficia al infractor.





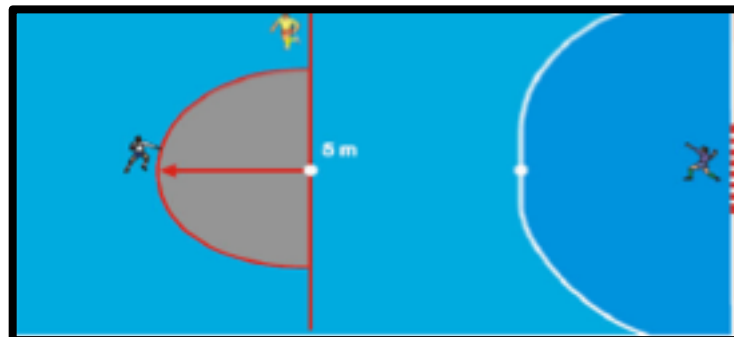
TIRO LIBRE (FALTA)

Disparo a puerta con barrera que debe colocarse a 5 metros. En el caso que la falta sea dentro de la propia área de meta, el portero no puede recibir el balón y éste debe ser chutado fuera del área.

DOBLE PENALTI

A partir de la sexta falta en cada tiempo no hay derecho a barrera y todas las faltas son doble penalti. Se lanzan desde el punto de doble penalti o desde donde se cometió la falta si es más cerca de la portería e interesa al equipo que lanza. El portero debe estar dentro del área y a 5 metros como mínimo.

Todos los jugadores deberán estar situados a 5 metros del balón y detrás de una línea imaginaria paralela a la línea de portería, no pudiendo obstaculizar al jugador que lanza el tiro libre directo.



PENALTI

Se lanza desde los 6 metros en el punto de penalti y el portero debe permanecer sobre la línea de meta. El jugador que lanza el penalti no puede volver a tocar el balón hasta que lo haya tocado otro jugador.

