

REGLA 1

LA SUPERFICIE DE JUEGO

1. DIMENSIONES.

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

Longitud: Cuarenta (40) metros *.

Anchura: Veinte (20) metros *.

* Excepcionalmente se podrá autorizar una variación en mas o en menos, sobre un máximo de dos (2) metros.

- b) Se recomienda que haya un área de seguridad que debe rodear los límites exteriores del terreno de juego. los márgenes de seguridad deberán ser como mínimo de un (1) metro desde las líneas de banda y dos (2) metros en las líneas de fondo.

- c) La superficie del terreno de juego deberá ser lisa y libre de asperezas, y no obstante se recomienda que sea de parque, de madera o material sintético (caucho o linóleo).

2. ÁREA DE PENALTI.

Estará delimitada por tres líneas. Una línea recta de tres (3) metros de longitud paralela a la línea de portería, trazada a una distancia de seis (6) metros de ésta. Las otras dos líneas serán las dos curvas resultantes del trazado de dos circunferencias de seis (6) metros de radio, con el centro en la base de cada uno de los postes de la portería, las cuales unirán los extremos de la anterior línea paralela a la línea de fondo.

3. PUNTO DE PENALTI.

A una distancia de seis (6) metros del centro de cada una de las porterías, medidos en una línea imaginaria que uniría los centros de ambas, se marcarán dos círculos de diez (10) centímetros de radio, que se llamarán puntos de penalti y desde donde se lanzarán los mencionados castigos.

4. SEGUNDO PUNTO PENAL.

A una distancia de diez (10) metros del centro de cada una de las porterías, medidos en una línea imaginaria que uniría los centros de ambas, se marcarán dos líneas de diez (10) centímetros de largo, que se llamarán puntos de tiro de castigo y desde donde se lanzarán los mencionados castigos. En las categorías de base, estarán a nueve (9) metros.

5. ZONA DE SUSTITUCIONES.

- a) Sobre la línea de banda del lado donde están los bancos de suplentes y perpendicularmente a ella, se trazarán dos líneas de ochenta (80) centímetros de largo (quedando 40 cm. al interior del

terreno de juego y 40 cm. al exterior) a una distancia de cinco (5) metros de un lado y del otro de la línea central. En el espacio situado entre el medio campo y la línea de sustituciones de su banquillo, deberán salir y entrar los jugadores cuando se produzca una sustitución.

- b) El espacio situado desde cada una de estas líneas hasta el final de cada uno de los banquillos será la zona utilizada por los entrenadores para instrucción de los jugadores en los tiempos muertos.

6. LAS PORTERÍAS.

- a) En el medio de cada línea de fondo, se colocarán las porterías, no sujetas al suelo, que estarán formadas por dos postes verticales, separados tres (3) metros entre sí por su lado interior, y unidos en sus extremos superiores por un travesaño horizontal cuyo borde interior estará a dos (2) metros del suelo. La anchura y grosor de los postes y travesaños serán de ocho (8) centímetros. Los postes y el travesaño deberán tener la misma anchura.
- b) Las redes, que deberán ser de cáñamo, yute o nylon, se engancharán en las partes posteriores de los postes y el travesaño, y la parte inferior estará sujeta a tubos en corvados o a cualquier otro soporte adecuado de aguante.
- c) Las caras de los postes y travesaños estarán pintadas en dos colores alternativos, que se distingan claramente del suelo y del campo, generalmente en blanco y rojo. En los dos ángulos superiores de unión de postes y travesaños, cada franja de pintura debe medir veintiocho (28) centímetros y ser del mismo color. El resto de las franjas serán de veinte (20) centímetros.
- d) Seguridad: las porterías deberán disponer de un sistema antivuelco, no pudiendo ser fijas.

REGLA 2

EL BALÓN.

- será esférico
- será de cuero u otro material aprobado
- tendrá una circunferencia no superior a 64 cm y no inferior a 62 cm
- tendrá un peso no superior a 440 g y no inferior a 400 g al comienzo del partido
- tendrá una presión equivalente a 0.6-0.9 atmósferas (600-900 g/cm²) al nivel del mar
- no deberá rebotar menos de 50 cm ni más de 65 cm en el primer bote, efectuado desde una altura de 2 m
- En las categorías Alevín, Benjamín, y Pre-benjamín, tendrá una circunferencia comprendida entre cincuenta y cinco (55) y cincuenta y ocho (58) centímetros, y su peso al comienzo del encuentro será entre trescientos cincuenta (350) y trescientos noventa (390) gramos.

REGLA 3

EL NÚMERO DE JUGADORES.

- El partido lo disputarán dos equipos formados por un máximo de cinco jugadores cada uno, de los cuales uno jugará como guardameta.
- El partido no comenzará si uno de los equipos tiene menos de tres jugadores.
- El partido se suspenderá si en la superficie de juego quedan menos de tres jugadores en uno de los dos equipos.
- Se podrán utilizar como máximo nueve sustitutos en cualquier partido, es decir, el número total de jugadores inscritos en acta será de 14 máximo, y 3 mínimo.
- Se permitirá un número ilimitado de sustituciones durante el partido.
 - Únicamente se inscribirán en el acta aquellos jugadores presentes y en disposición de jugar, y podrán ser incluidos para la disputa del partido hasta antes del inicio de la segunda parte.

1. PROCEDIMIENTO DE SUSTITUCIÓN.

Una sustitución podrá realizarse siempre, esté o no el balón en juego. Para reemplazar a un jugador por un sustituto se deberán observar las siguientes condiciones y disposiciones:

- El jugador saldrá de la superficie de juego por la zona de sustituciones de su propio equipo, salvo en las excepciones previstas en las Reglas de Juego del Fútbol sala
- El sustituto no podrá entrar en la superficie de juego hasta que el jugador al que debe reemplazar no haya abandonado la superficie de juego
- El sustituto entrará en la superficie de juego por la zona de sustituciones de su propio equipo
- Una sustitución terminará cuando el sustituto entre en la superficie de juego por la zona de sustituciones de su propio equipo, tras entregar el peto al jugador al que va a sustituir, excepto si éste hubiese tenido que abandonar la superficie de juego por otra zona diferente por razones previstas en las reglas de Juego, en cuyo caso entregará el peto al árbitro
- Desde ese momento, el sustituto se convierte en jugador, y el jugador al que sustituye se convierte en sustituto
- Un jugador sustituido podrá volver a participar en el partido
- Todos los sustitutos estarán sometidos a la autoridad y jurisdicción de los árbitros, sean llamados o no a participar en el partido
- Si un periodo se prolonga para ejecutar un tiro penal, un tiro desde el segundo punto penal o un tiro libre directo sin barrera, no se permitirá ninguna sustitución, con excepción de la del guardameta defensor

2. SUSTITUCIÓN DEL GUARDAMETA.

- Cualquiera de los sustitutos podrá reemplazar al guardameta, sin necesidad de avisar a los árbitros ni estar el juego detenido
- Cualquiera de los jugadores podrá cambiar su puesto con el guardameta
- Un jugador que sustituya al guardameta deberá hacerlo en el momento en que se haya detenido el juego y deberá advertir previamente a los árbitros
- Un jugador o sustituto que reemplace al guardameta deberá llevar el número dorsal que le corresponde en una camiseta de guardameta

3. JUGADORES Y SUSTITUTOS EXPULSADOS.

Un sustituto podrá sustituir a un jugador expulsado y entrar en la superficie de juego una vez transcurrido dos minutos de juego efectivo después de la expulsión, siempre que cuente con la autorización del cronometrador o el tercer árbitro (árbitros asistentes). Salvo si se marca un gol antes que transcurran dos minutos, en cuyo caso, se aplicarán las siguientes disposiciones:

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

REGLA 4

EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES.

El equipamiento básico obligatorio de un jugador se compone de las siguientes piezas separadas:

- un jersey o camiseta – si se usa ropa interior, las mangas de esta ropa deberán tener el color principal de las mangas del jersey o camiseta
- pantalones cortos – si se usan pantalones cortos interiores, estos deberán tener el color principal de los pantalones cortos. El guardameta podrá vestir pantalones largos
- medias – si se usa cinta adhesiva o un material similar en la parte exterior, deberá ser del mismo color que la parte de las medias sobre la que se usa.
- canilleras/espinilleras
- calzado – zapatillas de lona o de cuero blando con suela de goma u otro material similar
- Los jugadores no utilizarán ningún equipamiento ni llevarán ningún objeto que sea peligroso para ellos mismos o para los demás jugadores (incluido cualquier tipo de joyas)
- Los dos equipos vestirán colores que los diferencien entre sí y de los árbitros y los árbitros asistentes
- Cada guardameta vestirá colores que lo diferencie de los demás jugadores, de los árbitros y los árbitros asistentes

REGLA 5

LA DURACIÓN DEL PARTIDO.

El partido durará dos periodos iguales de 20 minutos cada uno, salvo que por mutuo acuerdo entre el árbitro y los dos equipos participantes se convenga otra cosa. Todo acuerdo de alterar los periodos de juego deberá tomarse antes del inicio del partido y conforme al reglamento de la competición.

- En caso de que se deba ejecutar o repetir un tiro desde el segundo punto penal o un tiro libre directo a partir de la sexta falta acumulada, se prolongará el periodo en cuestión hasta que se haya ejecutado dicho tiro.
- En caso de que se deba ejecutar o repetir un tiro penal, se prolongará el periodo en cuestión hasta que se haya ejecutado dicho tiro.

-
- Los equipos tendrán derecho a un minuto de tiempo muerto en cada uno de los periodos.
 - Los jugadores tendrán derecho a un descanso en el medio tiempo, que no excederá de cinco minutos.

Las reglas de juego completas pueden consultarse en la página web www.assofusa.com

