

A LOS MIEMBROS DE LA FIFA

Circular n.º 1434

Rio de Janeiro, 4 de julio de 2014

SG/jya

Enmiendas a las Reglas de Juego de Fútbol Playa – 2014

Señoras y señores:

En colaboración con la Subcomisión del International Football Association Board y con el Departamento de Arbitraje de la FIFA, la Comisión de Fútbol Playa de la FIFA ha efectuado una revisión de las Reglas de Juego de Fútbol Playa 2014, armonizando los cuatro idiomas oficiales de la Federación Internacional de Fútbol.

En el documento adjunto encontrarán un resumen de los principales cambios a las Reglas de Juego e interpretación de las Reglas de Juego de Fútbol Playa y directrices para árbitros aprobados.

Las nuevas Reglas de Juego de Fútbol Playa de la FIFA entran en vigor inmediatamente. Son válidas en su integridad en todas las asociaciones miembro de la FIFA.

Atentamente,

FIFA


Jérôme Valcke
Secretario General

- c. c. - Comité Ejecutivo de la FIFA
- Confederaciones
- Comisión de Fútbol Playa de la FIFA
- Comisión de Árbitros de la FIFA

Adj.

ENMIENDAS A LAS REGLAS DE JUEGO DE FÚTBOL PLAYA 2014

REGLA 1: LA SUPERFICIE DE JUEGO

Marcación de la superficie

[...]

Se deberán hacer marcas sobre la línea de meta y banda, a 5 m de cada área de esquina, para señalar la distancia que deberá observarse en la ejecución de un saque de esquina.

Se deberán hacer marcas sobre la línea de banda, más próxima a los banquillos de los equipos, a 2.5 m de la línea media imaginaria, a izquierda y derecha, para señalar la distancia máxima que deberá observarse en las sustituciones.

Se deberán hacer marcas sobre la línea de banda, más lejana a los banquillos de los equipos, a 5 m de la línea media imaginaria, a izquierda y derecha, para señalar la distancia mínima que deberá observarse en los saques de salida.

Se deberán hacer marcas sobre cada línea de banda, a la altura de las líneas imaginarias del área penal, para ayudar a los árbitros a ver la delimitación de dicha área.

REGLA 2: EL BALÓN

Reemplazo de un balón defectuoso

Si el balón explota o se daña cuando está en juego, se interrumpirá el juego.

- [...].
- El juego se reanudará con repetición del tiro si el balón explota o se daña en el lanzamiento de un tiro libre o un tiro penal y no ha tocado los postes, el travesaño o a un jugador, ni se ha cometido una infracción.

REGLA 3: EL NÚMERO DE JUGADORES

Jugadores

[...]

El partido no comenzará si uno de los equipos tiene menos de tres jugadores.

[...]

Otros partidos

En los partidos de selecciones «A» se podrá utilizar un máximo de diez sustitutos.

En todos los demás partidos se podrá utilizar un número mayor de sustitutos, siempre que:

- el reglamento de la competición no lo impida;
- los equipos en cuestión lleguen a un acuerdo sobre el número máximo;
- se haya informado a los árbitros antes del comienzo del partido.

Si los árbitros no han sido informados o no se ha llegado a un acuerdo antes del inicio del partido, no se permitirán más de diez sustitutos.

Procedimiento de sustitución

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

- [...].

- Una sustitución terminará cuando el sustituto entre en la superficie de juego por la zona de sustituciones, tras entregar al jugador al que va a sustituir su peto, excepto si este 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 tercer árbitro.
- [...].

Jugadores y sustitutos expulsados

Un jugador expulsado antes del saque de salida solo podrá ser sustituido por uno de los sustitutos designados.

Un sustituto designado, expulsado antes del saque de salida o después del comienzo del partido, no podrá ser sustituido.

Un sustituto podrá sustituir a un jugador expulsado y entrar en la superficie de juego una vez transcurridos dos minutos de juego efectivos 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 de que transcurran los dos minutos, en cuyo caso, se aplicarán las siguientes disposiciones:

- Si cinco jugadores se enfrentan a cuatro y el equipo en superioridad numérica marca un gol, se podrá completar el equipo de 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 en inferioridad numérica marca un gol, se continuará el juego sin alterar el número de jugadores.

REGLA 4: EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

Ropa interior

Los jugadores no deberán mostrar ropa interior con lemas, imágenes o mensajes políticos, religiosos o personales, y tampoco otra publicidad que no sea el logotipo del fabricante.

El organizador de la competición o la FIFA sancionarán a los jugadores o equipos que muestren ropa interior con lemas, imágenes o mensajes políticos, religiosos o personales u otra publicidad que no sea el logotipo del fabricante.

REGLA 5: LOS ÁRBITROS

Árbitro asistente de reserva

En torneos o competiciones en los que se designe un árbitro asistente de reserva, las tareas y los deberes de este deberán cumplir lo estipulado en las Reglas de Juego de Fútbol Playa.

REGLA 6: LOS ÁRBITROS ASISTENTES

Autoridad de los árbitros asistentes

Se podrá designar a dos árbitros asistentes (un tercer árbitro y un cronometrador), quienes deberán cumplir las Reglas de Juego de Fútbol Playa en lo referente a su labor. Se ubicarán en el exterior de la superficie de juego, a la altura de la línea media imaginaria y en el mismo lado que la zona de sustituciones. El cronometrador permanecerá sentado en la mesa de cronometraje, mientras que el tercer árbitro podrá estar sentado o de pie para ejercer sus funciones.

[...]

Poderes y deberes

El tercer árbitro:

- [...].
- entregará un documento a los oficiales de equipo en el que figurará cuándo puede incorporarse al equipo el sustituto de un jugador expulsado;
- controlará la entrada de un jugador que ha salido para poner en orden su equipamiento;
- controlará la entrada de un jugador que ha salido por cualquier tipo de lesión;
- controlará junto con uno de los árbitros la correcta ejecución de los saques de salida;
- controlará junto con los árbitros la correcta ejecución de los tiros libres efectuados desde el punto central imaginario de la línea media imaginaria;

El cronometrador controlará que el partido tenga la duración estipulada en la Regla 7, y para ello:

- [...];
- volverá a ponerlo en marcha después de un saque de salida, de un tiro libre, de un tiro penal o al reanudarse el juego tras una parada del cronómetro indicada por los árbitros o por la lesión de un jugador;
- ejercerá las funciones específicas del tercer árbitro en caso de ausencia de este último;
- proporcionará cualquier otra información importante para el partido.

REGLA 7: LA DURACIÓN DEL PARTIDO

Finalización de los periodos

El cronometrador indicará con una señal acústica que han transcurrido los 12 minutos de duración de cada periodo. Uno de los árbitros, tras oír la señal acústica del cronometrador, anunciará por medio de su silbato el final del periodo o del partido, teniendo en cuenta las siguientes circunstancias:

- En caso de que se deba ejecutar o repetir un tiro libre, 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.

Si el balón ha sido jugado hacia una de las metas antes de que sonara la señal acústica del cronometrador, los árbitros esperarán a que finalice el lanzamiento efectuado para anunciar por medio de su silbato el final del periodo o del partido. El periodo o el partido finalizará cuando:

- el balón vaya directamente a la meta adversaria y se anote un gol; si lo hiciese en la propia, el gol también sería válido, excepto si proviniese directamente de un tiro libre, saque de banda, meta o esquina;
- el balón salga de los límites de la superficie de juego;
- el balón toque al guardameta o a otro jugador del equipo defensor, los postes, el travesaño o la arena y cruce la línea de meta y se anote un gol;
- el balón toque al guardameta o a otro jugador del equipo defensor, los postes, el travesaño o la arena y cruce la línea de meta y no se anote un gol;
- el balón toque a cualquier jugador del equipo que jugó el balón y cruce la línea de meta del equipo adversario, en cuyo caso el gol no sería válido;
- el balón toque a cualquier jugador del equipo que jugó el balón y el balón cruce la línea de meta propia, en cuyo caso el gol sería válido;
- no se haya cometido ninguna infracción sancionada con tiro libre o tiro penal, ni se obligue a la repetición de un tiro libre o un tiro penal, salvo que se anotase un gol o si se pudiese aplicar ventaja.

Si en ese intervalo se ha cometido una infracción sancionada con tiro libre o tiro penal, el periodo finalizará cuando:

- el balón no sea pateado directamente a la meta adversaria;
- el balón vaya directamente a la meta adversaria y se anote un gol;
- el balón salga de los límites de la superficie de juego;
- el balón toque uno o a ambos postes, el travesaño, al guardameta o a otro jugador del equipo defensor, o cualquier combinación de estos elementos, y se anote un gol;
- el balón toque uno o ambos postes, el travesaño, al guardameta o a otro jugador del equipo defensor, o cualquier combinación de estos elementos, y no se anote un gol;
- no se cometa otra infracción sancionada con tiro libre o tiro penal, ni se obligue a la repetición de un tiro libre o un tiro penal, salvo que se anotase un gol o si se pudiese aplicar ventaja.

REGLA 8: EL INICIO Y LA REANUDACIÓN DEL JUEGO

Saque de salida

Procedimiento

- [...].
- El balón estará en juego en el momento en que sea pateado y se mueva hacia delante o, si pateado hacia atrás, es pateado luego hacia delante por un compañero del ejecutor en el aire antes de tocar la arena.

Balón al suelo

Infracciones y sanciones

[...]

Si un jugador, tras haber tocado el balón la arena, lo toca una vez directamente hacia una de las metas y el balón entra directamente:

- en la meta adversaria, se concederá un saque de meta;
- en la meta propia, se concederá un saque de esquina al equipo contrario.

Si un jugador, tras haber tocado el balón la arena, toca el balón repetidamente hacia una de las metas y:

- el balón entra en una de las metas, se concederá un gol.

REGLA 9: EL BALÓN EN JUEGO O FUERA DEL JUEGO

Balón fuera del juego

El balón estará fuera del juego cuando:

- [...];
- golpee el techo, si se juega en superficie techada.

Superficie techada

La altura mínima libre de las superficies techadas se establecerá en el reglamento de la competición, pero será como mínimo de cuatro metros.

Si el balón golpea el techo estando en juego, el partido se reanudará con un saque de banda que ejecutarán los adversarios del último equipo que tocó el balón. El saque de banda se efectuará en el lugar más próximo a donde el balón golpeó en el techo (v. Regla 15: El saque de banda).

REGLA 10: GOL MARCADO

Gol marcado

[...].

Si los árbitros, tras anotarse un gol y antes de que se efectúe el saque de salida, se dan cuenta de que el equipo que ha conseguido el gol juega con un jugador de más o ha realizado una sustitución de forma incorrecta, no validarán el gol y reanudarán el partido con un tiro libre, que ejecutará el equipo adversario al infractor desde el punto penal imaginario (v. Regla 13: Posición en el tiro libre). Si el saque de salida posterior ya se hubiese realizado, sancionarán al jugador infractor conforme a la Regla 3, pero el gol será válido. Los árbitros elevarán informe del hecho a la autoridad correspondiente. Si el gol lo hubiese conseguido el equipo adversario, lo darán por válido y sancionarán al jugador infractor conforme a la Regla 3.

Equipo ganador

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

Reglamentos de competición

Si el reglamento de la competición establece que deberá haber un equipo ganador después de un partido o una eliminatoria que finaliza en empate, se permitirán solamente los siguientes procedimientos:

- Regla de goles marcados fuera de casa.
- Tiempo suplementario.
- Tiros desde el punto penal.

En este caso, y si el partido es un partido de liga, la puntuación será la siguiente:

- Partido ganado al final del tercer periodo, tres puntos para el equipo ganador.
- Partido ganado al final del tiempo suplementario, dos puntos para el equipo ganador.
- Partido ganado después de los tiros desde el punto penal, un punto para el equipo ganador.

Estos procedimientos se describen en el apartado «Procedimientos para determinar el ganador de un partido o eliminatoria».

REGLA 12: FALTAS E INCORRECCIONES

Faltas sancionadas con un tiro libre

Se concederá un tiro libre a favor del equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes faltas de una manera que los árbitros consideren imprudente, temeraria o con el uso de fuerza excesiva:

- Dar o intentar dar una patada a un adversario.
- Poner una zancadilla a un adversario.
- Saltar sobre un adversario.
- Cargar sobre un adversario.
- Golpear o intentar golpear a un adversario.
- Empujar a un adversario.
- Realizar una entrada contra un adversario.

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

- Sujetar a un adversario o impedirle hacer una tijera o bicicleta.
- Escupir o tirar arena de forma voluntaria a un adversario.
- Tocar el balón deliberadamente con las manos (se exceptúa al guardameta dentro de su propia área penal).

[...]

Faltas sancionadas con un tiro penal

[...]

También se concederá un tiro penal si un jugador toca el balón en su propia área penal, dentro de la zona comprendida entre el lugar en que se ejecuta el tiro libre y los banderines de esquina, en un tiro libre ejecutado por el equipo adversario, y antes de que el balón toque los postes, el larguero, al guardameta o la arena.

Faltas sancionadas con un tiro libre que se ejecutará desde el punto central imaginario de la línea media imaginaria o desde el lugar en donde se cometió la infracción.

a) Tiro libre que se ejecutará desde el punto central imaginario de la línea media imaginaria

Se concederá un tiro libre al equipo contrario, que se ejecutará desde el punto central imaginario de la línea media imaginaria, si:

- un equipo conserva la posesión del balón, estando este en juego, dentro de su propia área penal durante más de 4 (cuatro) segundos;
- el guardameta, tras jugar el balón con las manos en su área penal después de haberlo recibido de un compañero, lo vuelve a tocar con las manos o los brazos de forma voluntaria en esa misma área penal, después de que un jugador de su equipo juegue el balón con cualquier parte de su cuerpo, y sin que el balón haya sido tocado por un jugador adversario entre ambas ocasiones;
- el guardameta, estando el balón en juego, golpea el balón con el pie en el aire, tras soltarlo de las manos y antes de que toque la arena;
- el guardameta, después de jugar el balón en el exterior de su propia área penal, se dirige a esta y toca o juega el balón con cualquier parte de su cuerpo;
- el guardameta vuelve a tocar el balón con las manos en su propia área penal después de haberlo puesto en juego y sin que cualquier otro jugador lo haya tocado entre ambas ocasiones;
- se juega de forma peligrosa dentro del medio campo propio;
- se obstaculiza deliberadamente el avance de un adversario dentro del medio campo propio;
- se comete sobre un compañero, dentro del medio campo propio, una de las diez infracciones sancionadas con tiro penal (excepto la mano voluntaria) cuando se cometen sobre un adversario;
- se comete cualquier otra infracción en el medio campo propio, que no haya sido anteriormente mencionada en la Regla 11, por la cual el partido sea interrumpido para amonestar o expulsar a un jugador.

b) Tiro libre que se ejecutará desde el lugar en donde se cometió la infracción

Se concederá un tiro libre al equipo contrario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (v. Regla 13: Posición en el tiro libre), si:

- se juega de forma peligrosa en el medio campo del adversario;
- se obstaculiza deliberadamente el avance de un adversario en el medio campo del adversario ;
- se impide que el guardameta lance el balón con las manos desde su propia área penal, estando el balón en juego;
- se comete sobre un compañero, dentro del medio campo del adversario, una de las diez infracciones sancionadas con tiro penal (excepto la mano voluntaria) cuando se cometen sobre un adversario;

- se comete cualquier otra infracción en el medio campo del adversario, que no haya sido anteriormente mencionada en la Regla 11, por la cual sea interrumpido el partido para amonestar o expulsar a un jugador.

Sanciones disciplinarias

[...]

Solo se podrán mostrar tarjetas amarillas o rojas a los jugadores o a los sustitutos. La tarjeta correspondiente se mostrará de forma pública únicamente en la superficie de juego y si el partido ya ha comenzado. En los demás casos, los árbitros informarán de forma verbal a los oficiales de los equipos de la sanción disciplinaria tomada.

Los árbitros poseen la autoridad para tomar medidas disciplinarias desde el momento en que llegan a las instalaciones de la superficie de juego antes del comienzo del partido y hasta que las abandonan.
[...]

Incorrecciones sancionables con una amonestación

Un jugador será amonestado si comete una de las siguientes siete infracciones:

- Ser culpable de conducta antideportiva.
- Desaprobar con palabras o acciones.
- Infringir persistentemente las Reglas de Juego de Fútbol Playa.
- Retrasar deliberadamente la reanudación del juego.
- No respetar la distancia reglamentaria en un saque de esquina, de salida, de banda o en un tiro libre (jugadores defensores).
- Entrar o reingresar en la superficie de juego sin el permiso de los árbitros, o contravenir el procedimiento de sustitución.
- Abandonar deliberadamente la superficie de juego sin el permiso de los árbitros.

Un sustituto será amonestado si comete una de las siguientes cuatro infracciones:

- Ser culpable de conducta antideportiva.
- Desaprobar con palabras o acciones.
- Retrasar deliberadamente la reanudación del juego.
- Entrar en la superficie de juego contraviniendo el procedimiento de sustitución.

Infracciones sancionables con una expulsión

Un jugador o un sustituto será expulsado si comete una de las siguientes nueve infracciones:

- [...].
- Escupir o lanzar arena voluntariamente a un adversario o a cualquier otra persona.
- Tocar el balón dentro de la zona comprendida entre el lugar en que se ejecuta el tiro libre y los postes de su portería en un tiro libre ejecutado por el equipo adversario, antes de que el balón toque los postes, el larguero, al guardameta o la arena.
- [...].

Un sustituto será expulsado si comete la siguiente infracción:

- Malograr o impedir un gol o una oportunidad manifiesta de gol.

Decisiones

[...].

2. Los árbitros, para sancionar el impedir hacer una tijera o bicicleta tendrán en cuenta los siguientes condicionantes:
 - si el jugador que va a hacer o está haciendo la tijera o bicicleta está en posesión del balón y un adversario lo toca físicamente, se sancionará al equipo de este último con un tiro libre o tiro penal;
 - si el jugador que va a hacer o está haciendo la tijera o bicicleta está en posesión del balón y un adversario toca o juega el balón, se sancionará al equipo de este último con un tiro libre o tiro penal;
 - si el jugador que va a hacer o está haciendo la tijera o bicicleta está en posesión del balón y un adversario lo toca físicamente, o toca o juega el balón, y como consecuencia de ello el defensor de la tijera o bicicleta recibe un golpe del que la efectúa, los árbitros no sancionarán al jugador que efectúa la tijera o bicicleta, pero sancionarán al jugador que la intentó evitar o la evitó;
 - si el jugador que va a hacer o está haciendo la tijera o bicicleta no está en posesión del balón y un adversario toca o juega el balón, este último no comete ninguna infracción;
 - si el jugador que va a hacer o está haciendo la tijera o bicicleta no está en posesión del balón y golpea a un adversario, será sancionado en consonancia con la acción cometida.
3. Un defensor de una tijera podrá elevarse en perpendicular a la superficie de juego para defender una tijera, siempre que no toque físicamente al jugador que la está ejecutando.
4. Toda simulación en la superficie de juego que tenga por finalidad engañar a los árbitros será sancionada como conducta antideportiva.
5. Sujetar el balón con las piernas o el cuerpo con el fin de perder tiempo deliberadamente, o para impedir que lo pueda jugar un adversario, será sancionado como juego peligroso. Los árbitros detendrán el juego si no pueden aplicar ventaja, el partido se reanudará con un tiro libre a favor del equipo contrario que se ejecutará desde el lugar en donde se cometió la infracción, si esta se cometió en el medio campo del equipo adversario, o desde el punto central imaginario de la línea media imaginaria si la infracción se cometió en el medio campo del equipo infractor (v. Regla 13 – Posición en el tiro libre).

REGLA 13: TIROS LIBRES

Tiros libres

La ejecución de los tiros libres se hará de acuerdo con el siguiente procedimiento:

- [...].
- Si se ejecuta desde el área penal propia, el balón estará en juego cuando haya sido pateado directamente fuera del área penal.
- [...].

Posición en el tiro libre

- [...]
- b) Tiro libre desde el medio campo propio o desde el punto central imaginario de la línea media imaginaria.

Si se efectúa un tiro libre desde el medio campo del equipo que no ha cometido la infracción o desde el punto central imaginario de la línea media imaginaria, todos los jugadores defensores deberán encontrarse:

- dentro de la superficie de juego;
- como mínimo a 5 m del balón hasta que el balón esté en juego, dejando libre un área imaginaria entre el balón y los banderines de esquina, salvo el guardameta del equipo contrario, que puede permanecer en su área penal.

Si se efectúa un tiro libre desde el medio campo del equipo que no ha cometido la infracción o desde el punto central imaginario de la línea media imaginaria, todos los jugadores compañeros del ejecutor deberán encontrarse:

- dentro de la superficie de juego;
- dejando libre un área imaginaria entre el balón y los banderines de esquina, excepto el jugador ejecutor.

Procedimiento

- [...].
- El tiro libre debe ejecutarse dentro de los 4 (cuatro) segundos siguientes a la autorización por parte de los árbitros.
- [...].

Infracciones y sanciones

Si al ejecutarse un tiro libre desde el medio campo propio o desde el punto central imaginario de la línea media imaginaria, y después de la señal de uno de los árbitros para ejecutarlo y tras estar el balón en juego, cualquier jugador, excepto el guardameta defensor, toca el balón en la zona comprendida entre el balón y los banderines de esquina antes de que este hubiese tocado los postes, el larguero, al guardameta, la arena o hubiese salido previamente de esa zona, se comete una infracción que:

- si los árbitros no aplican ventaja, su equipo será sancionado con un tiro libre, si la infracción la cometiese un defensor fuera de su área penal, que se ejecutará desde donde tocase el balón, o con un tiro penal si lo tocase en su propia área penal. Si la infracción la cometiese un compañero del ejecutor, y los árbitros no aplican ventaja, su equipo será sancionado con un tiro libre que se ejecutará desde donde tocase el balón, si lo hiciese en el medio campo adversario, o desde el punto central imaginario de la línea media imaginaria si lo tocase en el medio campo propio (v. Regla 13: Posición en el tiro libre). Los árbitros no tomarán medidas disciplinarias, excepto si lo hiciese un defensor en la zona comprendida entre el balón y los postes de su meta, en cuyo caso expulsarán a ese jugador por malograr una ocasión manifiesta de gol.

Si al ejecutarse un tiro libre desde el medio campo propio o desde el punto central imaginario de la línea media imaginaria, y después de la señal de uno de los árbitros para ejecutarlo, y antes de que el balón esté en juego, un adversario se encuentra más cerca del balón de lo que estipula la distancia reglamentaria o invade la zona comprendida entre el balón y los banderines de esquina:

- se repetirá el tiro y se amonestará al infractor, salvo que los árbitros apliquen ventaja o se cometa otra infracción sancionable con tiro libre o tiro penal. Si la infracción cometida es sancionable con tiro libre, los árbitros valorarán si sancionan la infracción original o la cometida posteriormente. Si la segunda infracción cometida requiriese la adopción de medidas disciplinarias, los árbitros lo amonestarán por segunda ocasión, expulsándolo por ello, o lo expulsarán directamente si la infracción cometida así lo requiriese.

- [...]

Si el equipo defensor ejecuta un tiro libre desde su propia área penal sin que el balón salga directamente de esta área:

- se repetirá el tiro, la cuenta de los cuatro segundos continuará cuando el ejecutor esté en disposición de volver a hacerlo.

Si el equipo ejecutor de un tiro libre se demora más de cuatro segundos en ejecutarlo:

- los árbitros señalarán un tiro libre a favor del equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se iba a reanudar el juego si se hacía desde el medio campo del equipo defensor del tiro libre o desde el punto central imaginario de la línea media imaginaria si se ejecutaba desde el medio campo propio o desde el punto central imaginario de la línea media imaginaria (v. Regla 13 – Posición en el tiro libre);
- [...].

REGLA 14: EL TIRO PENAL

Infracciones y sanciones

- [...]

Si, al ejecutarse un tiro penal, el balón es pateado por un compañero del jugador que había sido identificado previamente:

- los árbitros interrumpirán el juego, lo amonestarán por conducta antideportiva y reanudarán el partido con un tiro libre a favor del equipo defensor, que se ejecutará desde el punto penal (v. Regla 13: Posición en el tiro libre);

- [...]

Si, después de que se haya lanzado un tiro penal:

- [...]

el balón explota o se daña cuando está en juego y no ha tocado los postes, el travesaño o a un jugador:

- se repetirá el tiro penal.

REGLA 15: EL SAQUE DE BANDA

Saque de banda con el pie

En el momento de patear el balón, el ejecutor deberá:

[...];

- patear el balón, que deberá estar inmóvil, bien desde el sitio por donde salió de la superficie de juego, bien por fuera de esta a una distancia no mayor de 25 cm de dicho lugar;
- efectuar el saque en los cuatro segundos posteriores a estar en disposición de ejecutarlo.

Si se intentase demorar la reanudación del juego por razones tácticas, los árbitros, tras avisar con su silbato, comenzarán la cuenta de los cuatro segundos, con independencia de que se esté en disposición o no de ejecutar el saque de banda.

[...].

Saque de banda con las manos

En el momento de lanzar el balón, el ejecutor deberá:

- [...];

- efectuar el saque de banda en los cuatro segundos posteriores a estar en disposición de ejecutarlo.

Si se intentase demorar la reanudación del juego por razones tácticas, los árbitros, tras avisar con su silbato, comenzarán la cuenta de los cuatro segundos, con independencia de que se esté en disposición o no de ejecutar el saque de banda. [...].

REGLA 16: EL SAQUE DE META

Procedimiento

- El guardameta del equipo defensor efectuará el saque en los cuatro segundos posteriores a estar en disposición de ejecutarlo.
- El balón estará en juego apenas haya sido lanzado directamente fuera del área penal por el guardameta del equipo defensor.

Si se intentase demorar la reanudación del juego por razones tácticas, los árbitros, tras avisar con su silbato, comenzarán la cuenta de los cuatro segundos, con independencia de que se esté en disposición o no de ejecutar el saque de meta

Infracciones y sanciones

Si el balón no es lanzado directamente fuera del área penal desde el interior de esta:

- se repetirá el saque, la cuenta de los cuatro segundos continuará en donde se había detenido, cuando el guardameta esté en disposición de volver a ejecutarlo;
- [...].

REGLA 17: EL SAQUE DE ESQUINA

Procedimiento

- [...].
- El ejecutor deberá efectuar el saque en los cuatro segundos posteriores a estar en disposición de ejecutarlo.

Si se intentase demorar la reanudación del juego por razones tácticas, los árbitros, tras avisar con su silbato, comenzarán la cuenta de los cuatro segundos, con independencia de que se esté en disposición o no de ejecutar el saque de esquina

PROCEDIMIENTOS PARA DETERMINAR EL GANADOR DE UN PARTIDO O ELIMINATORIA

Los goles marcados fuera de casa, el tiempo suplementario y los tiros desde el punto penal serán los tres métodos aprobados para determinar el equipo ganador en caso de empate, siempre que el reglamento de una competición así lo exija. El tiempo suplementario y los tiros desde el punto penal no forman parte del partido, aunque las medidas disciplinarias tomadas durante el transcurso normal del partido seguirán teniendo vigencia.

Goles marcados fuera de casa

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

Tiros desde el punto penal imaginario

- [...]

Procedimiento

- [...].
- Sujeto a las condiciones estipuladas más abajo, cada equipo ejecutará tres tiros.
- Los tiros deberán ejecutarse alternadamente.
- Un guardameta excluido para ejecutar los tiros penales a fin de equiparar el número de jugadores de su equipo al de los adversarios, es decir, que se encuentre en su área técnica, podrá sustituir en cualquier momento al guardameta titular de su equipo.
- Antes de comenzar con el lanzamiento de tiros penales, el árbitro se asegurará de que el mismo número de jugadores seleccionados por equipo para ejecutar los tiros penales permanezca dentro del otro medio campo.

INTERPRETACIÓN DE LAS REGLAS DE JUEGO DE FÚTBOL PLAYA Y DIRECTRICES PARA ÁRBITROS

REGLA 1: LA SUPERFICIE DE JUEGO

Marcación de la superficie de juego

Se prohíbe marcar las líneas imaginarias con líneas discontinuas.

Si un jugador realiza marcas no autorizadas en la superficie de juego, será amonestado por conducta antideportiva. Si los árbitros se percatan de ello durante el partido, detendrán el partido si no pueden aplicar la ventaja, amonestarán al infractor por conducta antideportiva y mandarán reanudar el juego con tiro libre para el equipo adversario que se ejecutará desde el lugar en donde se hallaba el balón en el momento de la interrupción, si el balón se encontraba en el medio campo del equipo adversario al que comete la infracción, o en el punto central imaginario de la línea media imaginaria, si el balón se encontraba en el medio campo del equipo que cometió la infracción (v. Regla 13: Posición en el tiro libre).

REGLA 2: EL BALÓN

Balones adicionales en la superficie de juego

En caso de que un balón adicional entre en la superficie de juego estando el balón en juego, los árbitros deberán interrumpir el juego únicamente si dicho balón adicional interfiere en el juego. El partido se reanudará con un balón al suelo, uno de los árbitros dejará caer el balón en la arena en el punto central imaginario de la línea media imaginaria, ayudándose del tercer árbitro para determinar la ubicación correcta.

Si un balón adicional entra en la superficie de juego estando el balón en juego y no interfiere en el juego, los árbitros ordenarán retirarlo en la primera oportunidad posible.

REGLA 3: EL NÚMERO DE JUGADORES

Jugadores expulsados

- Si un jugador que comete una incorrección es expulsado por una segunda amonestación o de forma directa tras la aplicación de una ventaja y su equipo recibe un gol tras la aplicación de dicha ventaja antes de que sea expulsado, su equipo no verá reducido el número de jugadores, ya que la incorrección se cometió antes de conseguirse el gol.
- Si durante el descanso del partido o antes del inicio del tiempo suplementario un jugador comete una incorrección que conlleva la expulsión, bien por recibir una segunda amonestación o bien por

recibir de forma directa una expulsión, su equipo comenzará el siguiente periodo o el tiempo suplementario con un jugador menos.

REGLA 4: EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

Otro equipamiento

Cuando se usen protectores de cabeza, estos deberán:

- ser de color negro o del color principal de la camiseta (siempre y cuando los jugadores de un equipo usen el mismo color);
- estar a tono con la apariencia profesional del equipamiento del jugador;
- estar separados de la camiseta;
- ser seguros y no suponer ningún riesgo para el jugador que lo lleve ni para ningún otro jugador (por ejemplo: con un mecanismo para abrirlo y cerrarlo alrededor del cuello);
- carecer de partes que sobresalgan (protuberancias).

REGLA 5: LOS ÁRBITROS

Cuenta de los cuatro segundos cuando el balón está en juego

Cada vez que un equipo esté en posesión del balón mientras este último esté en juego y en su propia área penal, uno de los árbitros deberá hacer la cuenta de los cuatro segundos de forma visible.

Reanudaciones del juego

Los árbitros cuidarán especialmente de que las reanudaciones de juego se hagan de forma rápida y no permitirán que por razones tácticas no se reanude el juego inmediatamente tras una interrupción temporal (saques de banda, meta, esquina o tiros libres). En estos casos, comenzarán la cuenta de los 4 segundos, siendo necesario que hagan uso del silbato para ello. En los casos en que la reanudación no permita la cuenta de los 4 segundos (saques de salida o tiros penales) se amonestará al jugador o a los jugadores que lo retrasen.

REGLA 12: FALTAS E INCORRECCIONES

Infracciones cometidas por guardametas

El guardameta no podrá tocar el balón en su medio campo en las siguientes circunstancias:

- Si, después de jugar el balón en el exterior de su propia área penal, se dirige a esta y toca o juega el balón con cualquier parte de su cuerpo.

Jugar de forma peligrosa

Jugar de forma peligrosa consiste en que un jugador, al tratar de jugar el balón, ponga en peligro a un jugador adversario o a sí mismo. Esta acción se comete con un adversario cerca e impide con ello que este juegue el balón por miedo a lesionarse o lesionarlo.

REGLA 14: EL TIRO PENAL

Procedimiento

- Utilizar fintas durante la carrera hacia el punto penal para confundir a los adversarios es parte del fútbol playa y está permitido. No obstante, utilizar fintas al patear el balón una vez que el jugador ha finalizado la carrera hacia el imaginario punto penal se considera una infracción de la Regla 14 y un acto de conducta antideportiva, por lo que debe amonestarse al jugador

REGLA 15: EL SAQUE DE BANDA

Procedimiento en caso de infracción

Si el balón no entra en la superficie de juego en un saque de banda, los árbitros ordenarán que un jugador del equipo contrario lo ejecute.

REGLA 16: EL SAQUE DE META

Procedimiento en caso de infracción

Si el guardameta que efectúa el saque de meta no suelta el balón desde el interior de su área penal, los árbitros harán repetir el saque de meta, aunque la cuenta de los cuatro segundos continuará donde se detuvo, cuando el guardameta esté en disposición de volver a efectuarlo.

No es necesario que el guardameta tenga el balón en las manos para que los árbitros comiencen la cuenta de los cuatro segundos, pero harán sonar su silbato para que se conozca que la cuenta de los cuatro segundos ha comenzado.

PROCEDIMIENTO PARA DETERMINAR AL GANADOR DE UN PARTIDO O ELIMINATORIA

Tiros desde el punto penal

Procedimiento

- Durante la ejecución de los tiros penales los árbitros no permitirán que los medios de comunicación permanezcan dentro de la superficie de juego. Si el reglamento de la competición permitiese la colocación de una cámara, la posición de la misma será en el lado opuesto a la línea de banda de la zona de sustituciones, a la altura de la imaginaria línea de medio campo y a no más de 2 metros de la línea de banda.