

FIFA[®]

adidas

**BEACH SOCCER
REFEREE**

Reglas de Juego de
FÚTBOL PLAYA

de la FIFA 2015/2016

Fédération Internationale de Football Association

Presidente:	Joseph S. Blatter
Secretario General:	Jérôme Valcke
Dirección:	FIFA FIFA-Strasse 20 Apdo. postal 8044 Zúrich Suiza
Teléfono:	+41 (0)43 222 7777
Fax:	+41 (0)43 222 7878
Internet:	FIFA.com



Reglas de Juego de
FÚTBOL PLAYA

de la FIFA 2015/2016

Autorizadas por la Comisión de Fútbol Playa de la FIFA.

Reproducción o traducción completa o parcial solo con la autorización expresa de la FIFA.

Publicadas por la Fédération Internationale de Football Association
FIFA-Strasse 20, apdo. de correos, 8044 Zúrich, Suiza

En caso de que exista alguna discrepancia sobre la interpretación de las Reglas de Juego de Fútbol Playa, el texto inglés hará fe.

Fédération Internationale de Football Association

Presidente: Joseph S. Blatter (Suiza)
 Secretario General: Jérôme Valcke (Francia)
 Dirección: FIFA-Strasse 20
 Apdo. postal
 8044 Zúrich
 Suiza
 Teléfono: +41 (0)43 222 7777
 Fax: +41 (0)43 222 7878
 Internet: www.FIFA.com

Comisión de Fútbol Playa

Presidente:	Marco Polo Del Nero	Brasil
Vicepresidente:	Senes Erzik	Turquía
Miembros:	Zaw Zaw	Myanmar
	Abdiqani Said Arab	Somalia
	Hillaren Frederick	Islas Vírgenes Estadounidenses
	Miroslav Pelta	República Checa
	Philip White	Dominica
	Horace Reid	Jamaica
	Souleiman Hassan Waberi	Yibuti
	Feizal Sidat	Mozambique
	Mohamed Gamal	Egipto
	Mariano Araneta	Filipinas
	Damian Dupiellet	Argentina
	Randy Harris	Barbados
	Vincent Cassell	Montserrat
	Giorgio Crescentini	San Marino
	Loyley Ngira	Islas Salomón
	Boubacar Diarra	Mali
	Cheng Yi Lin	China Taipéi
	Ferdinando Arcopinto	Italia
	Lamin Kaba Bajo	Gambia
	Mohamad Ally Samir Sobha	Mauricio
Asesor especial:	Joan Cuscó	España (Beach Soccer Worldwide)

Prefacio

En la edición 2015/2016 de las Reglas de Juego de Fútbol Playa figura más de una enmienda a la edición de 2008 en cuanto al fondo. En efecto, se ha examinado y revisado toda la redacción y el cuerpo de la obra con el fin de reorganizar y consolidar su contenido, y lograr así la consecuente uniformidad, sencillez y fácil comprensión. Entre los cambios más notables al respecto, se han incorporado algunas de las decisiones de la Subcomisión del International Football Association Board a la regla a la que habían sido anexadas, o bien figuran ahora en el apartado «Interpretación de las Reglas de Juego de Fútbol Playa y Directrices para Árbitros». Con el nuevo título conferido al apartado, la Comisión de Fútbol Playa de la FIFA desea destacar que, a pesar de que la finalidad primaria de su contenido es complementar las Reglas de Juego de Fútbol Playa, su aplicación es indiscutiblemente de carácter obligatorio.

Además, algunos principios que anteriormente quedaban sobrentendidos en el juego, aunque sin aclararse expresamente en las Reglas, han sido introducidos en esta nueva edición.

Por último, la Comisión de Fútbol Playa de la FIFA quiere recordar a las asociaciones y confederaciones que, de conformidad con los Estatutos de la FIFA, deben garantizar el cumplimiento estricto y uniforme de las Reglas de Juego de Fútbol Playa en todo tipo de competición.

Observaciones sobre las Reglas de Juego de Fútbol Playa

Modificaciones

A reserva de la aprobación de las asociaciones miembro, y siempre que se respeten los principios fundamentales de las Reglas, se podrá modificar la aplicación de las presentes Reglas de Juego de Fútbol Playa en partidos disputados por menores de 16 años, equipos femeninos, jugadores veteranos (mayores de 35 años) y jugadores con discapacidades.

Se permitirán las siguientes modificaciones:

- Dimensión de la superficie de juego.
- Tamaño, peso y material del balón.
- Anchura entre los postes de meta y altura del travesaño.
- Duración de los periodos del partido.
- Número de jugadores.

Se permitirán otras modificaciones solo con el consentimiento del Departamento de Arbitraje de la FIFA y la aprobación de la Comisión de Fútbol Playa de la FIFA.

Nota: los términos referidos a personas físicas se aplican indistintamente a hombres y a mujeres. El uso del singular incluye también el plural y viceversa.

Cambios

Teniendo en cuenta las numerosas modificaciones en la estructura, se ha optado por prescindir de una línea al margen para indicar las enmiendas en la presente edición.

<i>Regla</i>	<i>Página</i>
1 – La superficie de juego	6
2 – El balón	13
3 – El número de jugadores	15
4 – El equipamiento de jugadores	19
5 – Los árbitros	21
6 – Los árbitros asistentes	25
7 – La duración del partido	29
8 – El inicio y la reanudación del juego	31
9 – El balón en juego o fuera de juego	34
10 – El gol marcado	35
11 – El fuera de juego	37
12 – Faltas e incorrecciones	38
13 – Tiros libres	44
14 – El tiro penal	51
15 – El saque de banda	55
16 – El saque de meta	59
17 – El saque de esquina	61
Procedimientos para determinar el ganador de un partido o eliminatoria en caso de empate	64
El área técnica	67
El árbitro asistente de reserva	68
Señales de los árbitros y árbitros asistentes	69
Interpretación de las Reglas de Juego de Fútbol Playa y directrices para árbitros	79

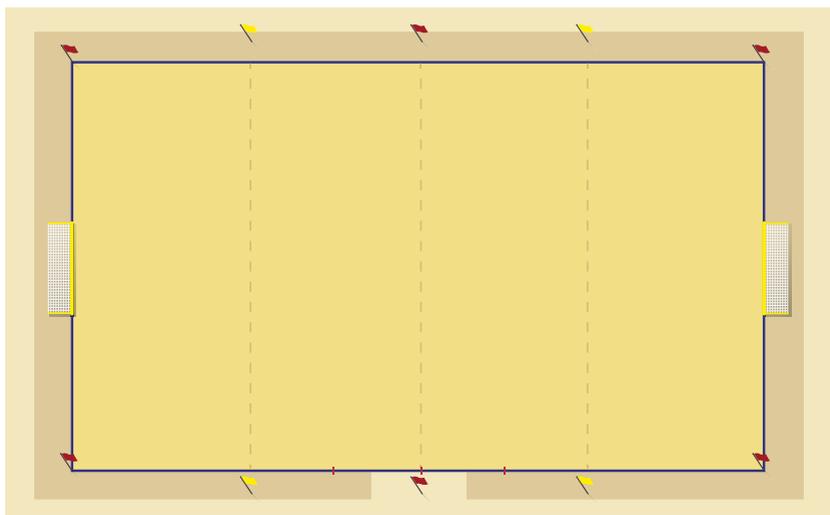
Superficie de juego

La superficie será de arena, estará nivelada, libre de guijarros, conchas o cualquier otro objeto que pudiera lesionar a los jugadores.

Para las competiciones internacionales, la arena deberá ser de grano fino, con una profundidad mínima de 40 cm. Deberá tamizarse hasta que resulte aceptable para el juego, sin que sea áspera. No deberá tener guijarros ni otros elementos peligrosos, ni deberá ser excesivamente fina a fin de no levantar polvo que se pegue a la piel.

Marcación de la superficie de juego

La superficie de juego será rectangular y estará marcada con líneas. Dichas líneas pertenecerán a las zonas que delimitan.



Las dos líneas de marcación más largas se denominarán líneas de banda. Las dos más cortas se llamarán líneas de meta. No habrá líneas entre los postes de la meta.

La superficie de juego estará dividida en dos mitades por una línea media imaginaria, definida por dos banderas de color rojo situadas en el exterior de la superficie de juego.

El punto central imaginario de esta línea media imaginaria es la posición exacta para el saque de salida y para la ejecución de algunos tiros libres.

Se deberán trazar marcas sobre las líneas de meta y las de banda, a 5 m de cada cuadrante de esquina imaginario, para señalar la distancia que deberá observarse en la ejecución de un saque de esquina.

Se deberán trazar marcas sobre la línea de banda más próxima a los banquillos de los equipos, a 2.5 m de la línea media imaginaria, al lado izquierdo y derecho, para señalar la distancia máxima que deberá observarse durante las sustituciones.

Se deberán trazar marcas sobre la línea de banda más lejana de los banquillos de los equipos, a 5 m de la línea media imaginaria, al lado izquierdo y derecho, para señalar la distancia máxima que deberá observarse en los saques de salida.

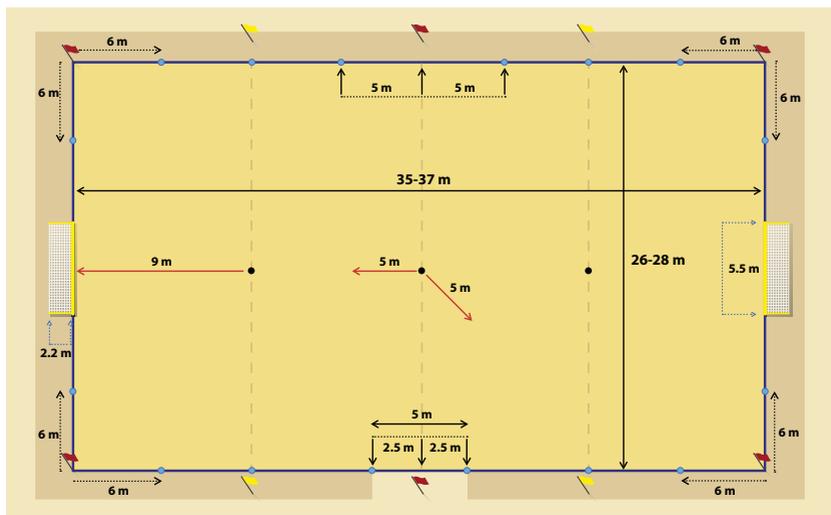
Se deberán trazar marcas sobre cada línea de banda, a la altura de las líneas imaginarias del área penal, para ayudar a los árbitros a ver los límites de dicha área.

Dimensiones

La longitud de la línea de banda deberá ser superior a la de la línea de meta.

Todas las líneas serán cintas de un material flexible, resistente y que no sea peligroso para los pies de los jugadores. Tendrán una anchura de 10 cm y serán de un color contrastable con el de la arena (preferiblemente azul). Estarán ancladas firmemente en la arena en cada esquina y en medio de la línea de banda mediante unas fijaciones y anclajes especiales; en las metas estarán sujetas a los postes con anillas de goma.

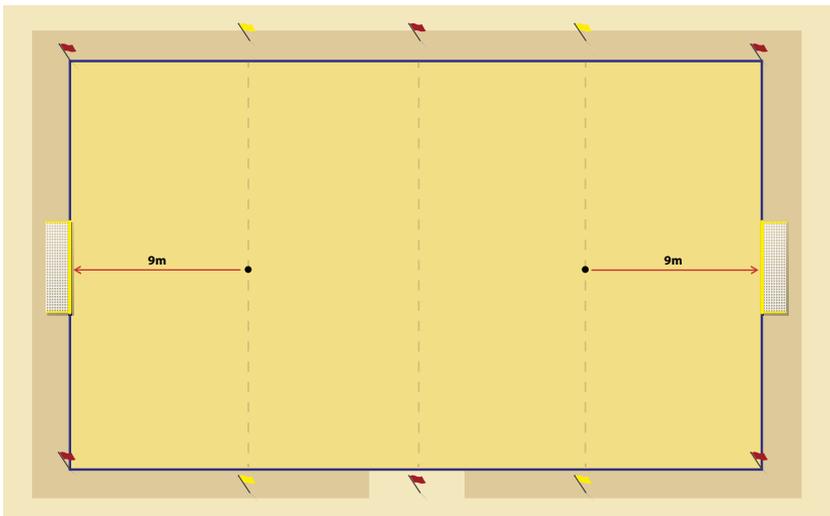
Longitud (líneas de banda)	mín. 35 m máx. 37 m
Anchura (líneas de meta):	mín. 26 m máx. 28 m



Área penal

Se trazará una línea imaginaria paralela a 9 m de cada línea de meta, en el interior de la superficie de juego, definida por dos banderas amarillas situadas junto a cada línea de banda y fuera de la superficie de juego. El área delimitada por dicha línea y la línea de meta será el área penal.

En cada área penal se marcará un punto penal imaginario a 9 m de distancia del punto medio de la línea entre los postes de meta y equidistante de estos.



Banderines

Los postes de los banderines de esquina serán de plástico irrompible y elástico, y tendrán una altura mínima de 1.5 m.

Se utilizará un total de diez banderines que se ubicarán de la siguiente forma:

- 1 banderín rojo en cada esquina de la superficie de juego.
- 1 banderín rojo en cada extremo de la línea media imaginaria, anclado a una distancia de entre 1 y 1.5 m en el exterior de las líneas de banda.
- 1 banderín amarillo en cada extremo de las líneas imaginarias del área penal, anclado a una distancia de entre 1 y 1.5 m en el exterior de las líneas de banda.

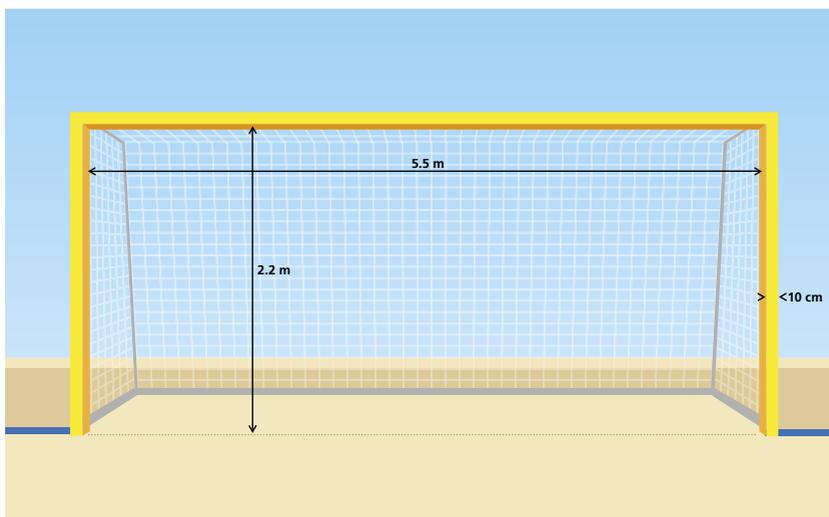
Cuadrante de esquina imaginario

Se trazará un cuadrante imaginario con un radio de 1 m desde cada esquina en el interior de la superficie de juego.

Metas

Las metas se ubicarán en el centro de cada línea de meta.

Consistirán en dos postes verticales, equidistantes de las esquinas y unidos en la parte superior por una barra horizontal (travesaño). Los postes y el travesaño deberán ser de madera, metal u otro material aprobado. Deberán tener forma redonda o elíptica y no deberán constituir ningún peligro para los jugadores.



La distancia (medida interior) entre los postes será de 5.5 m y la distancia desde el borde inferior del travesaño al suelo será de 2.2 m.

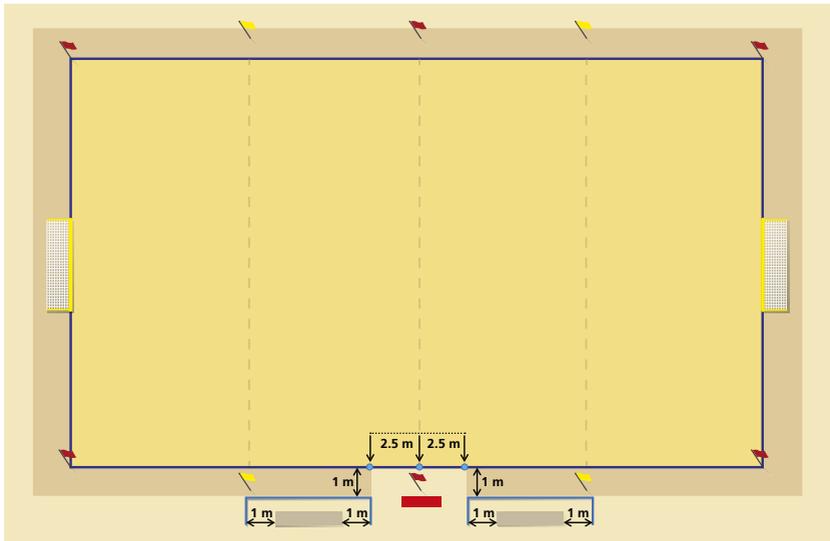
Los postes y el travesaño tendrán el mismo diámetro, 10 cm, y deberán ser de un solo color (preferiblemente amarillo fluorescente). Las líneas de meta tendrán la misma anchura que los postes y el travesaño. Las redes deberán ser de cáñamo, yute, nailon u otro material aprobado, y se engancharán con un soporte adecuado por detrás de la meta y en la parte posterior de los postes y del travesaño, sin estorbar o poner en peligro al guardameta o a los jugadores.

Por motivos de seguridad, la parte inferior de los postes tendrá una plataforma de fijación para anclarlos debajo de la arena. Dos barras laterales de 1.5 m de longitud, unidas mediante una barra o cadena recubierta de plástico con ganchos y nudos en ambos extremos, se colocarán a la altura de la arena. Esta barra (o cadena) también se anclará en la arena.

Zona de sustituciones

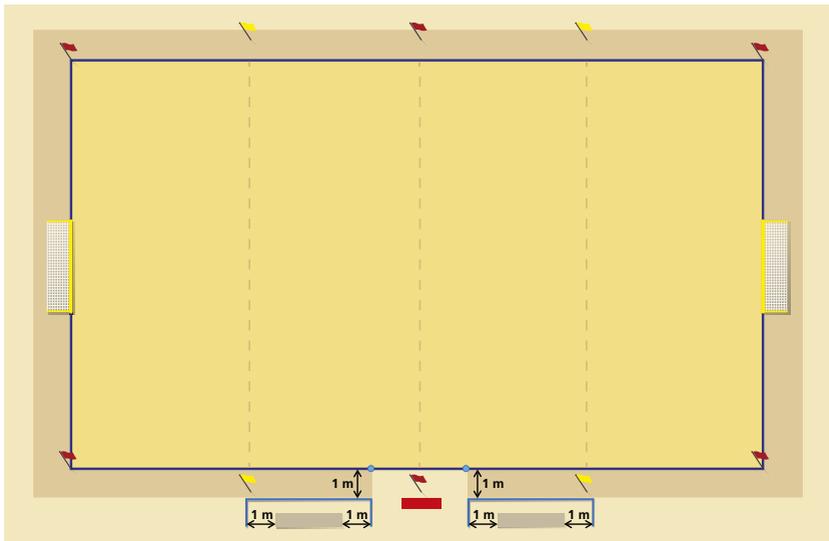
La zona de sustituciones estará en la línea de banda, situada frente a la mesa del cronometrador, cuya función se describe en la Regla 3.

- Se extenderá 5 m en total, 2.5 m a cada lado de la intersección de la línea media imaginaria y la línea de banda.
- Los banquillos de los equipos se ubicarán distantes de la línea de banda y la zona de sustituciones.
- El área situada frente a la mesa de cronometraje, es decir, 2.5 m a cada lado de la línea media imaginaria, permanecerá libre.



Seguridad

La superficie de juego estará rodeada por una zona de seguridad con un perímetro de 1.5 a 2 m.



Decisión 1

El área técnica deberá cumplir los requisitos que se describen en el apartado «El área técnica».

Características y medidas

El balón:

- será esférico;
- será de cuero o cualquier otro material adecuado;
- tendrá una circunferencia mínima de 68 cm y máxima de 70 cm;
- tendrá un peso no superior a 440 g y no inferior a 400 g al comienzo del partido;
- tendrá una presión equivalente a 0.4-0.6 atmósferas al nivel del mar.

Reemplazo de un balón defectuoso

Si el balón explota o se daña mientras está en juego, se interrumpirá el juego:

- El árbitro reanudará el partido dejando caer al suelo un nuevo balón en el punto central imaginario de la línea media imaginaria, ayudándose del tercer árbitro para determinar la ubicación correcta.
- 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 desde el punto penal imaginario y no ha tocado los postes, el travesaño o a un jugador y no se ha cometido una infracción.

Si el balón explota o se daña cuando no esté en juego (saque de salida, saque de meta, saque de esquina, balón al suelo, tiro libre, tiro penal o saque de banda), el partido se reanudará conforme a las Reglas de Juego de Fútbol Playa.

Habrará balones adicionales alrededor de la superficie de juego en poder de los rogebalones y del tercer árbitro con el fin de agilizar el juego.

Logotipos en los balones

Además de las especificaciones de la Regla 2, la aprobación de un balón para partidos de una competición oficial organizada por la FIFA o las confederaciones estará sujeta a que el balón tenga una de las tres marcas siguientes:

- FIFA QUALITY
- FIFA QUALITY PRO
- IMS - INTERNATIONAL MATCH STANDARD



Los balones que lleven marcas de calidad previas, como «FIFA Approved», «FIFA Inspected» o «International Match Standard», se podrán utilizar en las competiciones mencionadas anteriormente hasta julio de 2017.

Dichos logotipos indicarán que el balón ha sido controlado oficialmente y cumple las especificaciones técnicas, diferentes para cada logotipo, y adicionales a las especificaciones mínimas estipuladas en la Regla 2. La lista de dichas especificaciones adicionales, características de cada uno de los logotipos, deberá ser aprobada por el International Football Association Board. Los centros que lleven a cabo los controles de calidad estarán sujetos a la aprobación de la FIFA.

En las competiciones de las asociaciones miembro se podrán exigir el uso de balones que lleven uno de los tres logotipos.

Publicidad

En los partidos que se jueguen en una competición oficial bajo los auspicios de la FIFA, las confederaciones o las asociaciones miembro está prohibida toda clase de publicidad comercial en el balón, con excepción del emblema de la competición, el nombre del organizador de la competición y la marca comercial autorizada del fabricante. El reglamento de la competición puede restringir el tamaño y el número de dichas marcas.

Jugadores

El partido lo disputarán dos equipos formados cada uno por un máximo de cinco jugadores, 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.

Competiciones oficiales

Se podrán utilizar como máximo siete sustitutos en cualquier partido de una competición oficial bajo los auspicios de la FIFA, las confederaciones o las asociaciones miembro. El reglamento de la competición deberá estipular cuántos sustitutos podrán ser nombrados, hasta un máximo de siete.

Se permitirá un número ilimitado de sustituciones durante el partido.

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 prohíba;
- los equipos en cuestión lleguen a un acuerdo sobre el número máximo;
- se haya informado a los árbitros antes del comienzo del partido.

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

Todos los partidos

En todos los partidos, los nombres de los jugadores y sustitutos, estén o no presentes, deberán entregarse a los árbitros antes del comienzo del encuentro. Todo jugador o sustituto cuyo nombre no se haya entregado a los árbitros en dicho momento no podrá participar en el partido.

Procedimiento de sustitución

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

- El jugador saldrá de la superficie de juego por la zona de sustituciones, salvo en las excepciones previstas en las Reglas de Juego de Fútbol Playa.
- El sustituto no podrá entrar en la superficie de juego hasta que el jugador al que debe sustituir haya abandonado la superficie de juego.
- El sustituto entrará en la superficie de juego por la zona de sustituciones.
- Una sustitución terminará cuando el sustituto entre en la superficie de juego por la zona de sustituciones, tras entregar el chaleco al jugador al que va a sustituir, a menos que este hubiese tenido que abandonar la superficie de juego por otra zona diferente por razones previstas en las Reglas de Juego de Fútbol Playa, en cuyo caso entregará el chaleco al tercer árbitro.
- Desde ese momento, el sustituto se convierte en jugador y el jugador al que sustituye se convierte en jugador sustituido.
- Un jugador sustituido podrá volver a participar en el partido.
- Todos los sustitutos se someten 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 o un tiro libre, no se permitirá ninguna sustitución, con excepción de la del guardameta defensor o la del jugador ejecutor si hubiese resultado lesionado y la lesión le impidiese ejecutar el tiro.
- Si el balón está en juego, el cronómetro no se detendrá durante el procedimiento de sustitución.

Sustitución del guardameta

- Cualquiera de los sustitutos podrá reemplazar al guardameta sin necesidad de avisar a los árbitros o esperar a que se haya detenido el juego.
- Cualquier jugador 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 dorsal que le corresponde en una camiseta de guardameta.

Infracciones y sanciones

Si un sustituto entra en la superficie de juego antes de que haya salido el jugador que sustituirá o, durante una sustitución, un sustituto entra en la superficie de juego por un lugar que no sea la zona de sustituciones:

- los árbitros interrumpirán el partido (aunque no inmediatamente si pueden conceder ventaja);
- los árbitros amonestarán al jugador por contravenir el procedimiento de sustitución y le ordenarán salir de la superficie de juego.

Si los árbitros han interrumpido el partido, este se reanudará con un tiro libre a favor del equipo contrario, que se ejecutará:

- desde el lugar donde estaba el balón en el momento de la interrupción, si el balón se encontraba en la mitad del equipo adversario al que comete la infracción (v. Regla 13: Posición en tiros libres)
- desde el punto central imaginario de la línea media imaginaria, si el balón estaba en la mitad de la superficie de juego del equipo que cometió la infracción (v. Regla 13: Posición en tiros libres).

Si el balón no estaba en juego, se reanudará de acuerdo con las Reglas de Juego de Fútbol Playa. Si el sustituto o su equipo cometiese además otra infracción, el partido se reanudará conforme a lo expuesto en el apartado «Interpretación de las Reglas de Juego de Fútbol Playa y directrices para árbitros (Regla 3)».

Si, en una sustitución, el jugador que será sustituido sale de la superficie de juego por causas no justificadas en las Reglas de Juego de Fútbol Playa y por un lugar que no sea la zona de sustituciones:

- los árbitros interrumpirán el partido (aunque no inmediatamente si pueden conceder ventaja);
- los árbitros amonestarán al jugador por contravenir el procedimiento de sustitución, tras ordenarle que vuelva a entrar en la superficie de juego. Si el sustituto ya hubiese entrado en la superficie de juego, los árbitros le ordenarán que salga de la superficie de juego y luego ordenarán al jugador que sustituirá que vuelva a la superficie de juego para amonestarlo.

Si los árbitros han interrumpido el partido, este se reanudará con un tiro libre a favor del equipo contrario, que se ejecutará:

- desde el lugar donde estaba el balón en el momento de la interrupción, si el balón se encontraba en la mitad del equipo adversario al que comete la infracción (v. Regla 13: Posición en tiros libres);

- desde el punto central imaginario de la línea media imaginaria, si el balón estaba en la mitad de la superficie de juego del equipo que cometió la infracción (v. Regla 13: Posición en tiros libres).

Si el balón no estaba en juego, se reanudará de acuerdo con las Reglas de Juego de Fútbol Playa.

Para cualquier otra infracción de esta regla, se amonestará a los jugadores en cuestión (aunque no inmediatamente si se puede conceder ventaja).

En casos especiales, el juego se reanudará conforme a lo expuesto en el apartado «Interpretación de las Reglas de Juego y directrices para árbitros (Regla 3)».

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), a no ser que se marque un gol antes de 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 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.

Seguridad

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).

Equipamiento básico

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

- Un jersey o camiseta con mangas: 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

El uso de calzado no está permitido. Se permite el uso de protecciones elásticas en los pies, siempre que no cubran totalmente los pies, los tobillos y los dedos de los pies.

Colores

- Los dos equipos vestirán colores que los diferencien entre sí y de los árbitros y los árbitros asistentes.
- Cada guardameta vestirá colores que lo diferencien de los demás jugadores, de los árbitros y los árbitros asistentes

Infracciones y sanciones

En el caso de infracción de esta regla:

- no será necesario interrumpir el partido;
- los árbitros ordenarán al jugador infractor que abandone la superficie de juego para que ponga en orden su equipamiento en la siguiente ocasión en que el balón no se halle en juego, a menos que para entonces el jugador ya haya puesto en orden su equipamiento;
- todo jugador que haya tenido que salir de la superficie de juego para poner en orden su equipamiento no podrá retornar a la superficie de juego sin la autorización de los árbitros o del tercer árbitro;

- los árbitros o el tercer árbitro se cerciorarán de que el equipamiento del jugador esté en orden antes de permitir su reingreso;
- el jugador, haya sido sustituido o no, solo podrá reingresar después de que se haya reanudado el partido, pero cuando el balón no esté en juego.

Se amonestará al jugador que haya sido obligado a salir de la superficie de juego por infracción de esta regla y que, no habiendo sido sustituido anteriormente, reingrese sin la autorización de los árbitros o el tercer árbitro.

Reanudación del juego

Si los árbitros no conceden ventaja e interrumpen el partido para amonestar al infractor:

- el partido se reanudará mediante un tiro libre a favor del equipo contrario que se ejecutará:
 - desde el lugar donde estaba el balón en el momento de la interrupción, si el balón se encontraba en la mitad del equipo adversario al que comete la infracción (v. Regla 13: Posición en tiros libres);
 - desde el punto central imaginario de la línea media imaginaria, si el balón estaba en la mitad de la superficie de juego del equipo que cometió la infracción (v. Regla 13: Posición en tiros libres).

Equipamiento básico obligatorio

El equipamiento básico obligatorio no deberá tener lemas, imágenes o mensajes políticos, religiosos ni personales. El organizador de la competición o la FIFA sancionará al equipo de un jugador cuyo equipamiento básico obligatorio tenga lemas, imágenes o mensajes políticos, religiosos o personales.

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 sancionará 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.

La autoridad de los árbitros

Los partidos serán controlados por dos árbitros, árbitro y segundo árbitro, quienes tendrán plena autoridad para hacer cumplir las Reglas de Juego de Fútbol Playa en dicho encuentro.

Poderes y deberes

Los árbitros:

- harán cumplir las Reglas de Juego de Fútbol Playa;
- controlarán el partido en cooperación con los árbitros asistentes, siempre que el caso lo requiera;
- se asegurarán de que los balones utilizados correspondan a las exigencias de la Regla 2;
- se asegurarán de que el equipamiento de los jugadores cumpla las exigencias de la Regla 4;
- anotarán los incidentes que ocurran durante el partido;
- interrumpirán el partido cuando lo juzguen oportuno, en caso de que se contravengan las Reglas de Juego de Fútbol Playa;
- interrumpirán el partido por cualquier tipo de interferencia externa;
- interrumpirán el partido si juzgan que algún jugador ha sufrido una lesión grave y se asegurarán de que sea transportado fuera de la superficie de juego; un jugador lesionado solo podrá regresar a la superficie de juego después de que se haya reanudado el partido y tras la autorización de los árbitros o del tercer árbitro;
- permitirán que el partido continúe hasta que el balón no esté en juego si juzgan que un jugador está levemente lesionado;
- se asegurarán de que todo jugador que sufra una hemorragia salga de la superficie de juego; el jugador solo podrá reingresar tras la autorización de los árbitros o del tercer árbitro, quienes se cerciorarán de que la hemorragia haya cesado;
- permitirán que el partido continúe si el equipo contra el cual se ha cometido una infracción se beneficia de ventaja y sancionarán la infracción cometida inicialmente si la ventaja prevista no sobreviene en ese momento;
- castigarán la falta más grave cuando un jugador cometa más de una falta al mismo tiempo;
- castigarán la incorrección más grave cuando un jugador cometa más de una incorrección al mismo tiempo;

- tomarán medidas disciplinarias contra jugadores que cometan infracciones merecedoras de amonestación o expulsión; no están obligados a tomar medidas inmediatamente, pero deberán hacerlo en la ocasión siguiente en que el balón no esté en juego;
- tomarán medidas contra los funcionarios oficiales de los equipos que no se comporten de forma correcta y podrán, si lo juzgan necesario, expulsarlos del área técnica y los alrededores de la superficie de juego;
- no permitirán que personas no autorizadas entren en la superficie de juego;
- autorizarán la reanudación del partido tras una interrupción;
- deberán hacer las señales descritas en el apartado «Señales de los árbitros y árbitros asistentes»;
- deberán ubicarse en la superficie de juego según se establece en los apartados «Posicionamiento de los árbitros», que forman parte de la «Interpretación de las Reglas de Juego de Fútbol Playa y directrices para árbitros (Regla 5: Los árbitros)», cuando se disponga que es obligatorio;
- remitirán a las autoridades competentes un informe del partido, con datos sobre todas las sanciones impuestas a jugadores o funcionarios oficiales de los equipos y sobre cualquier otro incidente que haya ocurrido antes, durante y después del partido.

El árbitro, por su parte:

- actuará como cronometrador y tercer árbitro en caso de que los árbitros asistentes no estén presentes;
- suspenderá temporal o definitivamente el partido cuando lo juzgue oportuno en caso de contravención de las Reglas de Juego de Fútbol Playa;
- suspenderá temporal o definitivamente el partido por cualquier tipo de interferencia externa.

El segundo árbitro, por su parte:

- sustituirá al árbitro en caso de lesión o indisposición de este.

Decisiones de los árbitros

Las decisiones de los árbitros sobre hechos relacionados con el partido serán definitivas, incluidos el hecho de si se ha marcado gol o no y el resultado del partido.

Los árbitros podrán modificar su decisión únicamente si se dan cuenta de que es incorrecta o, si lo juzgan necesario, conforme a una indicación de los árbitros asistentes, siempre que no hayan reanudado el juego o finalizado el partido.

Las decisiones del árbitro prevalecerán sobre las del segundo árbitro si ambos señalan una infracción y si hay desacuerdo entre ellos.

El árbitro prescindirá del segundo árbitro o de los árbitros asistentes en caso de una intervención indebida o conducta incorrecta de cualquiera de ellos, dispondrá lo necesario para que sean sustituidos y notificará el hecho al organismo competente.

Responsabilidades de los árbitros

Los árbitros (o, en el caso que proceda, los árbitros asistentes) no serán responsables de:

- cualquier tipo de lesión que sufra un jugador, funcionario oficial o espectador;
- cualquier daño a todo tipo de propiedad;
- cualquier otra pérdida sufrida por una persona, club, empresa, asociación o entidad similar, la cual se deba o pueda deberse a alguna decisión que hayan podido tomar conforme a las Reglas de Juego de Fútbol Playa o con respecto al procedimiento normal requerido para celebrar, jugar y controlar un partido.

Entre tales situaciones podrán figurar:

- la decisión de no permitir disputar el encuentro debido a las condiciones de la superficie de juego o sus alrededores, o bien por las condiciones meteorológicas;
- la decisión de suspender definitivamente un partido por cualquier razón;
- la decisión sobre la idoneidad de los accesorios y el equipamiento utilizados durante un partido;
- la decisión de interrumpir o no el partido debido a la interferencia de los espectadores o por cualquier problema en el área de los espectadores;
- la decisión de interrumpir o no el partido para permitir que un jugador lesionado sea transportado fuera de la superficie de juego para ser atendido;
- la decisión de solicitar que un jugador lesionado sea retirado para ser atendido;
- la decisión de permitir o no a un jugador llevar cierta ropa o equipamiento;
- la decisión (cuando posean la autoridad) de permitir o no a toda persona (incluidos los funcionarios de los equipos y del recinto deportivo, personal de seguridad, fotógrafos u otros miembros de la prensa) estar presente en los alrededores de la superficie de juego;

- cualquier otra decisión que pueda tomar conforme a las Reglas de Juego de Fútbol Playa o de acuerdo con sus deberes y lo estipulado por las normas o reglamentos de la FIFA, la confederación, la asociación miembro o la liga en cuya jurisdicción se dispute el partido.

Partidos internacionales

En partidos internacionales será obligatoria la presencia de un segundo árbitro.

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.

Autoridad de los árbitros asistentes

Se podrá designar a dos árbitros asistentes (un tercer árbitro y un cronometrador), quienes deberán ejercer sus funciones de conformidad con las Reglas de Juego de Fútbol Playa. 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.

El tercer árbitro y el cronometrador recibirán un cronómetro adecuado, que será facilitado por la asociación o el club en cuya jurisdicción se disputa el partido.

Dispondrán de una mesa de cronometraje para poder ejercer correctamente sus funciones.

Poderes y deberes

El tercer árbitro:

- asistirá a los árbitros y al cronometrador;
- llevará un registro de los jugadores que participan en el partido al principio y al final de cada periodo;
- controlará junto con los árbitros el reemplazo de balones;
- controlará el equipamiento de los sustitutos antes de que entren en la superficie de juego;
- se asegurará de que las sustituciones se efectúan correctamente y, mediante un silbato o una señal acústica diferente de la de los árbitros, indicará cualquier infracción que se haya producido durante el procedimiento de sustitución, si no se puede conceder ventaja;
- anotará los números de los jugadores que marcaron los goles;
- tomará nota de los números y nombres de los jugadores que hayan sido amonestados o expulsados;
- entregará un documento a los oficiales del equipo en el que figurará cuándo puede incorporarse al juego el sustituto de un jugador expulsado;



THE SUBSTITUTE PLAYER WILL BE ABLE TO ENTER THE FIELD OF PLAY, WHEN THERE ARE ____ MINUTE(S) AND ____ SECOND(S) ON THE CHRONOMETER LEFT TO END THE ____ PERIOD.

LE JOUEUR SUBSTITUT POURRA ENTRER DANS LE TERRAIN DE JEU QUAND LE CHRONOMÈTRE INDIQUERA ____ MINUTE(S) ET ____ SECONDE(S) ____ POUR FINIR LA ____ PÉRIODE.

EL JUGADOR SUSTITUTO PODRÁ ENTRAR EN EL TERRENO DE JUEGO CUANDO EL CRONÓMETRO ESTÉ EN EL MINUTO ____ Y ____ SEGUNDOS PARA FINALIZAR EL ____ PERIODO.

DER ERSATZSPIELER KANN DAS SPIELFELD BETRETEN, WENN AUF DER ZEITMESSUNG NOCH ____ MINUTE(N) UND ____ SEKUNDE(N) FEHLEN, UM DIE ____ PERIODE ZU BEENDEN.

- controlará el reingreso de un jugador que ha salido para poner en orden su equipamiento;
- controlará el reingreso de un jugador que ha salido de la superficie de juego por cualquier tipo de lesión;

- indicará a los árbitros un error manifiesto en la amonestación o expulsión de un jugador, o si se produce una conducta violenta fuera de su campo visual; no obstante, los árbitros decidirán sobre cualquier asunto relacionado con el partido;
- supervisará el comportamiento de las personas ubicadas en el área técnica, si la hubiese, o en los banquillos, y comunicará a los árbitros cualquier conducta impropia;
- llevará un registro de las interrupciones del partido por interferencias externas y las razones de las mismas;
- 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;
- proporcionará cualquier otra información importante para el partido;
- sustituirá al segundo árbitro en caso de lesión o indisposición del árbitro o el segundo árbitro.

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

- pondrá en marcha el cronómetro después de que un saque de salida se haya efectuado correctamente;
- detendrá el cronómetro cuando se marque un gol, se sancione con un tiro penal, un tiro libre o por lesión de un jugador;
- detendrá el cronómetro cuando así se lo indiquen los árbitros;
- volverá a ponerlo en marcha después de un saque de salida, de un tiro libre o un tiro penal o al reanudarse el juego tras una parada del cronómetro indicada por los árbitros o por la lesión de un jugador;
- anotará en el marcador público, en caso de que exista, los goles y los periodos
- cronometrará los 2 minutos de expulsión de un jugador;
- tomará nota de los números y nombres de los jugadores que hayan sido amonestados o expulsados;
- anunciará, mediante un silbato o una señal acústica diferente de la de los árbitros, el final del primer, segundo y tercer periodos del partido o de la prórroga, en caso de que la haya;
- ejercerá las funciones específicas del tercer árbitro en caso de ausencia de este último;
- proporcionará cualquier otra información importante para el partido.

Partidos internacionales

En partidos internacionales será obligatoria la presencia de un tercer árbitro y de un cronometrador.

En partidos internacionales, el cronómetro utilizado deberá tener todos los dispositivos necesarios (cronometría precisa y un dispositivo para cronometrar simultáneamente los dos minutos de un periodo de expulsión de hasta cuatro jugadores).

Periodos de juego

El partido durará tres periodos iguales de 12 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.

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 que, en caso de que se deba ejecutar o repetir un tiro libre o un tiro penal, se prolongará el periodo en cuestión hasta que se haya ejecutado dicho tiro.

Si el balón ya ha sido jugado hacia una de las metas antes de que suene 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 entre directamente en la meta adversaria y se anote un gol; si lo hiciese en la meta propia el gol también sería válido, excepto si proviniese directamente de un tiro libre, saque de banda, de meta o de 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 o no 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 será 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 será válido;
- no se cometa ninguna infracción sancionada con tiro libre o un tiro penal, o se pida la repetición de un tiro libre o un tiro penal, salvo que se anotase un gol o si se pudiese conceder ventaja.

Si en el intervalo entre la señal acústica del cronometrador y el silbato del árbitro 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 entre directamente en 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 o no 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 conceder ventaja.

Descanso entre los periodos

Los jugadores tendrán derecho a un descanso entre cada periodo.

El descanso entre cada periodo no deberá durar más de tres minutos.

La duración del descanso entre periodos podrá alterarse únicamente con el consentimiento del árbitro.

Partido suspendido

Se volverá a jugar un partido suspendido, a menos que el reglamento de la competición estipule otro procedimiento.

Introducción

Se lanzará una moneda al aire y el equipo favorecido decidirá la dirección en la que atacará en el primer periodo del partido.

El otro equipo efectuará el saque de salida para iniciar el partido.

El equipo favorecido tras lanzar la moneda al aire antes del primer periodo ejecutará el saque de salida para iniciar el segundo periodo.

En el segundo periodo del partido, los equipos cambiarán de lado y atacarán en la dirección opuesta.

Antes del inicio del tercer periodo del partido, se lanzará de nuevo una moneda al aire y el equipo favorecido decidirá la dirección en la que atacará durante el tercer periodo o si prefiere efectuar el saque de salida.

Si se disputa una prórroga, el equipo que no ejecutó el saque de salida en el tercer periodo lo hará en la prórroga; los equipos cambiarán de lado y atacarán en la dirección opuesta.

Saque de salida

El saque de salida es una forma de iniciar o reanudar el juego:

- al comienzo del partido;
- tras haber marcado un gol;
- al comienzo del segundo y tercer periodos del partido;
- al comienzo de la prórroga, dado el caso.

No podrá anotarse un gol directamente de un saque de salida.

Procedimiento

- Todos los jugadores deberán encontrarse en su propia mitad de la superficie de juego.
- Los adversarios del equipo que efectúa el saque de salida deberán encontrarse como mínimo a 5 m del balón hasta que este sea jugado.
- El balón se hallará inmóvil en el punto central imaginario de la línea media imaginaria.
- El árbitro situado en la banda contraria a donde se encuentran ubicados los banquillos de los sustitutos dará la señal de ejecución del saque de salida.

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

Después de que un equipo marque un gol, y si no se ha finalizado el periodo, el equipo contrario procederá a efectuar un saque de salida.

Infracciones y sanciones

Si el balón está en juego y el ejecutor del saque toca el balón por segunda vez (excepto con las manos) antes de que este haya tocado a otro jugador y si los árbitros no conceden ventaja, detendrán el juego y el partido se reanudará con un tiro libre a favor del equipo contrario que se ejecutará:

- desde el lugar donde se cometió la infracción, si esta se cometió en la mitad de la superficie de juego del equipo adversario (v. Regla 13: Posición en tiros libres)
- desde el punto central imaginario de la línea media imaginaria, si el balón estaba en la mitad de la superficie de juego del equipo que cometió la infracción (v. Regla 13: Posición en tiros libres).

Si el balón está en juego y el ejecutor del saque toca intencionadamente el balón con las manos antes de que este haya tocado a otro jugador y si los árbitros no conceden ventaja, detendrán el juego y lo reanudarán con un tiro libre a favor del equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (v. Regla 13: Posición en tiros libres).

Para cualquier infracción del procedimiento de saque de salida, se repetirá el saque de salida ya que no puede concederse ventaja.

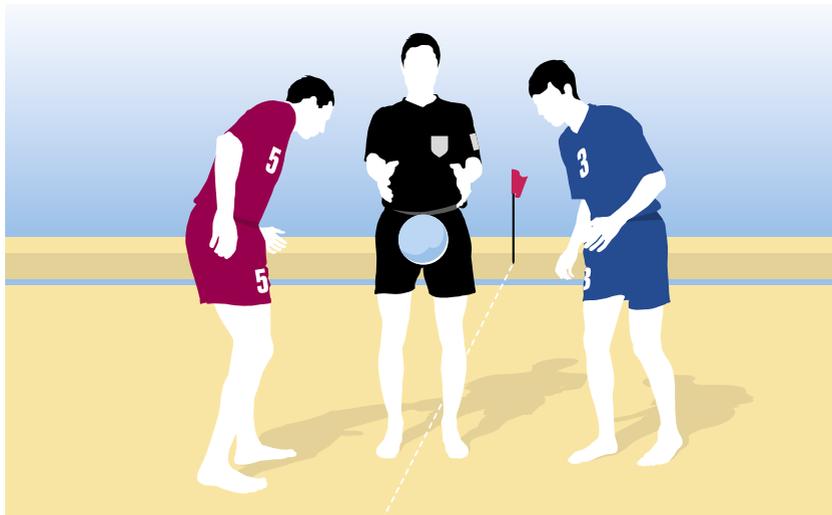
Balón al suelo

Si el balón está en juego y los árbitros deben interrumpir temporalmente el partido por cualquier motivo no indicado en las Reglas de Juego de Fútbol Playa, el partido se reanudará con un balón al suelo. El partido también se reanudará con balón al suelo cuando así lo determinen las Reglas de Juego de Fútbol Playa.

Procedimiento

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.

El partido se considerará reanudado cuando el balón toque la arena.



Infracciones y sanciones

Se volverá a dejar caer el balón:

- si es jugado por un jugador antes de tocar la arena;
- si el balón sale de la superficie de juego después de tocar la arena, sin haber sido tocado por un jugador;
- si se comete cualquier infracción antes de que el balón toque la arena.

Si un jugador, tras haber tocado el balón la arena, lo patea una sola 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, patea el balón repetidamente hacia una de las metas y el balón entra en una de ellas, se concederá el gol.

Balón fuera de juego

El balón no estará en juego cuando:

- haya cruzado completamente una línea de banda o de meta, ya sea por tierra o por aire;
- el partido haya sido interrumpido por los árbitros;
- golpee el techo, si se juega en superficie techada

Balón en juego

El balón estará en juego en cualquier otro momento, incluso cuando:

- rebote en los postes, travesaño o banderines de esquina y permanezca en el interior de la superficie de juego;
- rebote en los árbitros ubicados en el interior de la superficie de juego.

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).

Gol marcado

Se habrá marcado un gol cuando el balón haya atravesado completamente la línea de meta entre los postes y por debajo del travesaño, siempre que el equipo anotador no haya cometido previamente una infracción de las Reglas de Juego de Fútbol Playa.

Un gol no será válido si el guardameta del equipo atacante lanza o golpea el balón intencionadamente con la mano o el brazo desde su propia área penal y es el último jugador que toca o juega el balón. El juego se reanudará con un saque de meta a favor del equipo adversario.

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 tenía un jugador de más o había 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 tiros libres). 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.

Reglamento de la 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.
- Prórroga.
- Tiros desde el punto penal imaginario.

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 de la prórroga: dos puntos para el equipo ganador.
- Partido ganado después de los tiros desde el punto penal imaginario: un punto para el equipo ganador.

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

En el fútbol playa no existe la infracción de fuera de juego.

Las faltas e incorrecciones son infracciones a las Reglas de Juego de Fútbol Playa que se sancionarán de la siguiente manera:

Faltas

Las faltas se sancionarán con un tiro libre o un tiro penal.

Faltas sancionadas con un tiro libre

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

- 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 a favor del equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes faltas:

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

El tiro libre se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción (v. Regla 13: Posición en tiros libres).

Faltas sancionadas con un tiro penal

Se concederá un tiro penal si un jugador comete una de las diez faltas antes mencionadas dentro de su propia área penal, independientemente de la posición del balón, siempre que este último esté en juego.

También se concederá un tiro penal si un jugador, durante la ejecución de un tiro libre de un adversario, 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 y antes de que el balón toque los postes, el travesaño, 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 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 brazos de forma deliberada en esa misma área penal después de que un compañero ha jugado el balón con cualquier parte de su cuerpo, y sin que el balón haya sido tocado por un adversario entre ambas ocasiones;
- el guardameta, estando el balón en juego, suelta el balón de las manos y lo pateo al aire antes de que toque la arena;
- el guardameta, después de jugar el balón en el exterior de su propia área penal, regresa a esta área 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;
- un jugador juega de forma peligrosa en su propia mitad;
- un jugador obstaculiza deliberadamente el avance de un adversario dentro de su propia mitad;

- un jugador, dentro de su propia mitad, comete contra un compañero una de las diez infracciones sancionadas con tiro penal (excepto la mano voluntaria) cuando se cometen contra un adversario;
- un jugador comete cualquier otra infracción en su propia mitad que no haya sido anteriormente mencionada en la Regla 12, por la cual se interrumpe el partido para amonestarlo o expulsarlo.

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

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

- un jugador juega de forma peligrosa dentro de la mitad del adversario;
- un jugador obstaculiza deliberadamente el avance de un adversario dentro de la mitad del adversario;
- un jugador impide que el guardameta lance el balón con las manos desde su propia área penal mientras el balón está en juego;
- un jugador comete contra un compañero, dentro de la mitad del equipo adversario, una de las diez infracciones sancionadas con tiro penal (excepto la mano voluntaria) cuando se cometen contra un adversario;
- un jugador comete cualquier otra infracción en la mitad del equipo adversario que no haya sido anteriormente mencionada en la Regla 12, por la cual el partido sea interrumpido para amonestarlo o expulsarlo.

Incorrecciones

Las incorrecciones se sancionarán con una amonestación o una expulsión.

Sanciones disciplinarias

La tarjeta amarilla se utilizará para comunicar al jugador o al sustituto que ha sido amonestado.

La tarjeta roja se utilizará para comunicar al jugador o al sustituto que ha sido expulsado.

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 impuesta.

Los árbitros poseen la autoridad para imponer sanciones desde el momento en que llegan a las instalaciones donde está la superficie de juego antes del comienzo del partido y hasta que las abandonan.

Si un jugador comete una infracción sancionable con una amonestación o una expulsión, ya sea dentro o fuera de la superficie de juego, contra un adversario, un compañero, los árbitros o contra cualquier otra persona, será castigado conforme a la naturaleza de la infracción cometida.

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 repetidamente las Reglas de Juego de Fútbol Playa.
- Retrasar deliberadamente la reanudación del juego.
- No respetar la distancia reglamentaria cuando se reanude el juego con un saque de esquina, de salida, de banda o en un tiro libre (adversarios).
- 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.

Incorrecciones sancionables con una expulsión

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

- Juego brusco grave.
- Conducta violenta
- Escupir o lanzar arena deliberadamente a un adversario o a cualquier otra persona.
- Impedir con mano intencionada un gol o malograr una clara oportunidad de

- gol (esto no es válido para el guardameta dentro de su propia área penal).
- Malostrar una clara oportunidad de gol de un adversario que se dirige hacia la meta del jugador mediante una infracción sancionable con tiro libre o tiro penal.
 - 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.
 - Emplear lenguaje ofensivo, grosero u obsceno o gesticular de tal manera.
 - Recibir una segunda amonestación en el mismo partido.

Un sustituto será expulsado si impide un gol o una clara oportunidad de gol.

Un jugador o un sustituto expulsado deberá abandonar los alrededores de la superficie de juego y el área técnica.

Decisiones

1.

Una entrada que ponga en peligro la integridad física de un adversario deberá ser sancionada como juego brusco grave.

2.

Para sancionar el impedir hacer una tijera o chilena, los árbitros tendrán en cuenta los siguientes condicionantes:

- si el jugador que va a hacer o está haciendo la tijera o chilena está en posesión del balón y un adversario lo toca, 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 chilena 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 chilena está en posesión del balón y un adversario lo toca o toca o juega el balón y a consecuencia de ello el defensor de la tijera o chilena recibe un golpe del que la efectúa, los árbitros no sancionarán al jugador que efectúa la tijera o chilena, pero sancionarán al jugador que la intentó evitar o la evitó;

- si el jugador que va a hacer o está haciendo la tijera o chilena 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 chilena no está en posesión del balón y golpea a un adversario, será sancionado según la acción cometida.
- se considerará que un jugador está en posesión del balón cuando lo controle con cualquier parte de su cuerpo, excluidas las manos o los brazos.

3.

Un jugador que salga a la defensa de una tijera o chilena podrá saltar verticalmente, siempre que no toque al jugador que la está ejecutando.

4.

Todo acto de simulación en la superficie de juego que tenga por finalidad engañar al árbitro será sancionado como conducta antideportiva.

5.

Se sancionará como juego peligroso si un jugador aleja o bloquea el balón deliberadamente con el fin de perder tiempo o para impedir que lo pueda jugar un adversario. Los árbitros detendrán el juego si no pueden conceder ventaja y lo reanudarán con un tiro libre a favor del equipo adversario que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción, si esta se cometió en la mitad del equipo adversario, o desde el punto central imaginario de la línea media imaginaria, si la infracción se cometió en la mitad del equipo infractor (v. Regla 13: Posición en tiros libres).

6.

El jugador que se quite la camiseta al celebrar un gol deberá ser amonestado por conducta antideportiva.

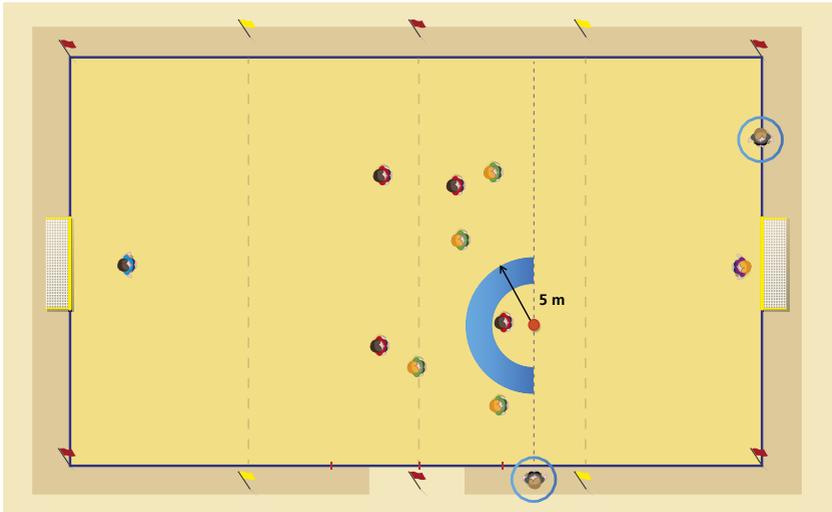
Tiros libres

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

- Los jugadores no pueden formar una barrera.
- El jugador contra el que se ha cometido la falta ejecutará el tiro, salvo si sufre una lesión grave, en cuyo caso lo ejecutará su sustituto.
- El balón deberá estar inmóvil cuando se lanza el tiro y el ejecutor no podrá volver a jugar el balón antes de que este haya tocado a otro jugador.
- Se prolongará el tiempo para ejecutar un tiro penal al final de cada periodo o al final de la prórroga.
- Si el tiro libre se ejecuta desde el área penal propia, el balón estará en juego cuando haya sido pateado directamente fuera de dicha área.
- Si un tiro libre entra directamente en la meta propia, se concederá un saque de esquina al equipo contrario.
- Si un tiro libre entra directamente en la meta contraria, se concederá un gol.

Posición en tiros libres

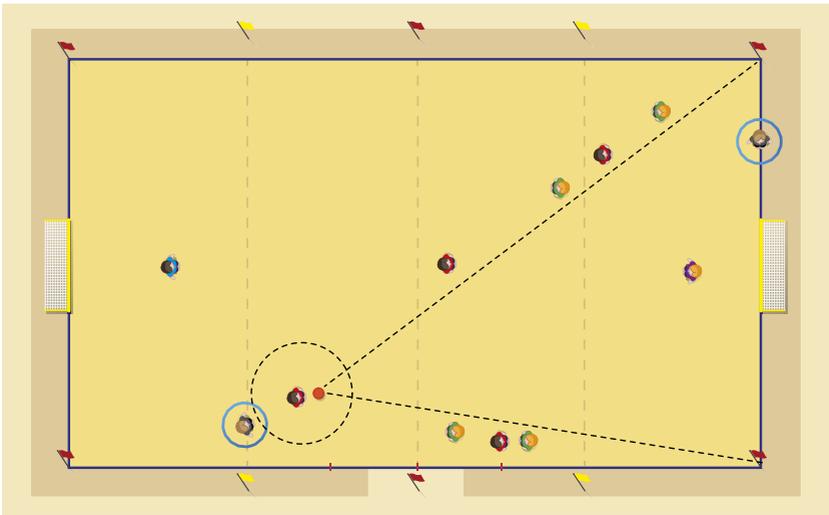
a) Tiro libre en la mitad del adversario



Si se ejecuta un tiro libre en la mitad del equipo que ha cometido la infracción, todos los jugadores, excepto el ejecutor y el guardameta deberán encontrarse:

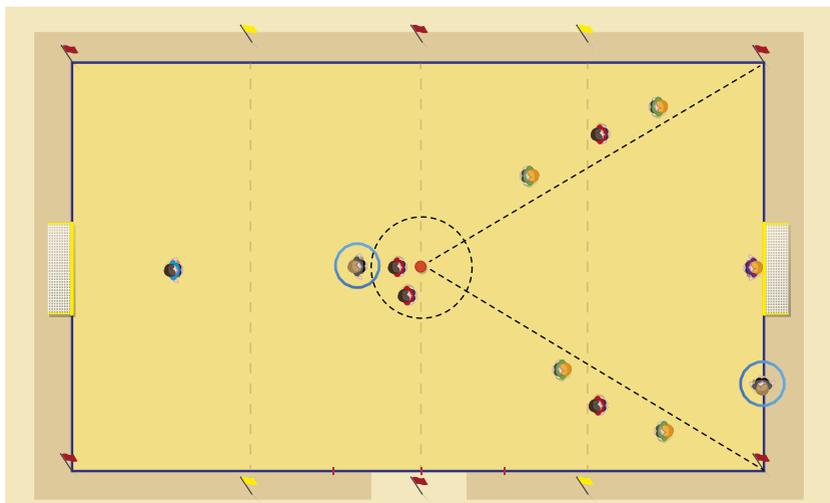
- dentro de la superficie de juego (incluido el guardameta adversario)
- como mínimo a 5 m del balón hasta que el balón esté en juego;
- permanecerán detrás de una línea imaginaria alineada con el balón, paralela a la línea de meta y fuera del área penal, a fin de no obstaculizar al jugador que ejecuta el tiro libre. Ningún jugador, excepto el ejecutor, podrá cruzar dicha línea imaginaria hasta que el balón esté en juego.

b) Tiro libre desde la mitad propia o desde el punto central imaginario de la línea media imaginaria



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

- estar dentro de la superficie de juego;
- estar como mínimo a 5 m del balón hasta que el balón esté en juego;
- dejar 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 ejecuta un tiro libre desde la mitad 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:

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

Procedimiento

- El jugador que ejecuta el tiro libre puede hacer un pequeño montículo de arena con el pie o el balón para elevar la posición del balón.
- El tiro libre debe ejecutarse dentro de los 4 (cuatro) segundos siguientes a la autorización por parte de los árbitros.
- El ejecutor no podrá volver a jugar el balón por segunda vez hasta que este haya tocado a otro jugador.
- El balón estará en juego después de que sea tocado o jugado.
- El balón puede patearse en cualquier dirección y también pasarse a un compañero, incluido el guardameta compañero del ejecutor.
- Si el balón se patea en dirección a la meta del equipo contrario —dentro de la zona delimitada por el balón y los banderines de esquina— solo el guardameta del equipo defensor puede tocar el balón mientras este se halle en el aire y antes de que haya tocado los postes o el travesaño. En cualquier

otro caso, si el balón sale fuera de esta zona o toca la arena o al guardameta defensor o los postes o el travesaño, se elimina la prohibición y cualquier jugador puede jugarlo.

Infracciones y sanciones

Si al ejecutarse un tiro libre desde la propia mitad o desde el punto central imaginario de la línea media imaginaria tras la señal de uno de los árbitros para ejecutarlo y mientras el balón está en juego, se comete una infracción si cualquier jugador (salvo el guardameta defensor) toca el balón en la zona comprendida entre el balón y los banderines de esquina antes de que este haya tocado los postes, el travesaño, al guardameta defensor, la arena o haya salido previamente de esta zona:

- si los árbitros no conceden ventaja y la infracción la comete un defensor fuera de su área penal, el equipo del jugador infractor será sancionado con un tiro libre que se ejecutará desde el lugar donde se tocó el balón o con un tiro penal si el jugador infractor lo tocó en su propia área penal.
- si los árbitros no conceden ventaja y la infracción la comete un compañero del ejecutor, el equipo del infractor será sancionado con un tiro libre, que se ejecutará desde el lugar donde se tocó el balón, si esto ocurre en la mitad del adversario, o desde el punto central imaginario de la línea media imaginaria si se tocó el balón en la propia mitad de la superficie de juego (v. Regla 13: Posición en tiros libres). Los árbitros no impondrán sanciones, excepto si un defensor toca el balón en la zona comprendida entre el balón y los postes de su meta, en cuyo caso expulsarán al jugador por impedir una clara oportunidad de gol.

Si al ejecutarse un tiro libre desde la propia mitad de un equipo o desde el punto central imaginario de la línea media imaginaria tras la señal de uno de los árbitros para realizarlo, pero antes de que el balón esté en juego, un adversario no respeta la distancia reglamentaria que lo separa del balón o invade la zona comprendida entre el balón y los banderines de esquina:

- se repetirá el tiro y se amonestará al infractor, a no ser que los árbitros concedan ventaja o se cometa otra infracción sancionable con un tiro libre o un tiro penal. Si la infracción cometida es sancionable con un tiro libre, los árbitros valorarán si sancionan la infracción original o la cometida posteriormente. Si la segunda infracción cometida precisa la imposición de más sanciones, los árbitros lo amonestarán por segunda ocasión, o lo expulsarán directamente si la infracción cometida así lo requiriese.

Si al ejecutar un tiro libre desde la propia mitad o desde el punto central imaginario de la línea media imaginaria tras la señal de uno de los árbitros para ejecutarlo, pero antes de que el balón esté en juego, un compañero del ejecutor invade la zona comprendida entre el balón y los banderines de esquina:

- si los árbitros no conceden ventaja, el equipo del infractor será sancionado con un tiro libre, que se ejecutará desde el lugar donde invadió esa zona prohibida, si lo hizo en la mitad del adversario, o desde el punto central imaginario de la línea media imaginaria si la invadió en la propia mitad de la superficie de juego (v. Regla 13: Posición en tiros libres). Los árbitros no impondrán sanciones, a no ser que se cometa otra infracción que así lo requiera.

Si al ejecutar un tiro libre desde la propia mitad de un equipo o desde el punto central imaginario de la línea media imaginaria tras la señal de uno de los árbitros para ejecutarlo, pero antes de que el balón esté en juego, uno o más adversarios no respetan la distancia reglamentaria que los separa del balón o invaden la zona comprendida entre el balón y los banderines de esquina, y uno o más compañeros del ejecutor invaden la zona comprendida entre el balón y los banderines de esquina:

- se repetirá el tiro libre y los árbitros harán una advertencia a los jugadores infractores, pero no impondrán ninguna otra sanción.

Si al ejecutar un tiro libre desde la mitad del adversario tras la señal de uno de los árbitros para ejecutarlo, pero antes de que el balón esté en juego, un adversario no respeta la distancia reglamentaria que lo separa del balón o invade la zona comprendida entre la línea de meta y la línea imaginaria paralela a la misma altura del balón:

- se repetirá el tiro y se amonestará al infractor, a no ser que los árbitros concedan ventaja o se cometa otra infracción sancionable con un tiro libre o un tiro penal. Si la infracción cometida es sancionable con un tiro libre, los árbitros valorarán si sancionan la infracción original o la cometida posteriormente. Si la segunda infracción cometida precisa la imposición de más sanciones, los árbitros lo amonestarán por segunda ocasión, o lo expulsarán directamente si la infracción cometida así lo requiriese.

Si al ejecutar un tiro libre desde la mitad del adversario tras la señal de uno de los árbitros para ejecutarlo, pero antes de que el balón esté en juego, un compañero no respeta la distancia reglamentaria que lo separa del balón o invade la zona comprendida entre la línea de meta y la línea imaginaria paralela a la misma altura del balón:

- se concederá un tiro libre, que se ejecutará desde el lugar donde el infractor no respetó la distancia mínima de 5 m del balón, si está en la mitad del adversario, o desde el punto central imaginario de la línea media imaginaria si está en su propia mitad de la superficie de juego, o si el infractor invadió la zona prohibida (v. Regla 13: Posición en tiros libres). Los árbitros no impondrán más sanciones, a no ser que se cometa otra infracción que así lo exija.

Si al ejecutar un tiro libre desde la mitad del adversario tras la señal de uno de los árbitros para realizarlo, pero antes de que el balón esté en juego, uno o más adversarios o uno o más compañeros no respetan la distancia reglamentaria o invaden la zona comprendida entre la línea de meta y la línea imaginaria paralela a la altura del balón:

- se repetirá el tiro libre y los árbitros harán una advertencia a los jugadores infractores, pero no impondrán ninguna otra sanción.

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

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

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

- los árbitros concederán un tiro libre al equipo contrario, que se ejecutará desde el lugar donde se iba a reanudar el juego, si se ejecuta desde la mitad del equipo defensor del tiro libre, o desde el punto central imaginario de la línea media imaginaria si se ejecuta desde la propia mitad de la superficie de juego o desde el punto central imaginario de la línea media imaginaria (v. Regla 13: Posición en tiros libres).

Si se prolonga un periodo para permitir que un jugador realice un tiro libre y el ejecutor no lo realiza con la intención de marcar un gol:

- los árbitros darán por finalizado el periodo o el partido, según el caso.

Si, al ejecutarse un tiro libre, el balón es pateado por un compañero del jugador que había sido designado previamente para ejecutarlo:

- los árbitros interrumpirán el partido, amonestarán al infractor por conducta antideportiva y lo reanudarán con un tiro libre a favor del equipo defensor, que se ejecutará desde el lugar donde el jugador pateó el balón si se ejecutó el primer tiro libre en la mitad del equipo defensor del tiro libre, o desde el punto central imaginario de la línea media imaginaria si el primer tiro libre se ejecutó en la propia mitad de la superficie de juego o desde el punto central imaginario de la línea media imaginaria (v. Regla 13: Posición en tiros libres).

Tiro libre ejecutado por cualquier jugador excepto el guardameta desde la propia área penal

Si el balón está en juego y el ejecutor del tiro toca el balón por segunda vez (excepto con las manos) antes de que este haya tocado a otro jugador:

- si los árbitros no conceden ventaja, detendrán el partido y concederán un tiro libre al equipo contrario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción, si se cometió en la mitad del equipo defensor del tiro libre, o desde el punto central imaginario de la línea media imaginaria, si la infracción se cometió en la propia mitad del equipo (v. Regla 13: Posición en tiros libres).

Si el balón está en juego y el ejecutor del tiro toca intencionadamente el balón con las manos antes de que el balón haya tocado a otro jugador:

- si los árbitros no conceden ventaja, detendrán el partido y concederán un tiro libre al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (v. Regla 13: Posición en tiros libres);
- se concederá un tiro penal si la infracción se cometió dentro del área penal del ejecutor del tiro, a no ser que el ejecutor del tiro sea el guardameta.

Tiro libre ejecutado por el guardameta

Si el balón está en juego y el guardameta toca el balón por segunda vez (excepto con las manos) antes de que este haya tocado a otro jugador:

- si los árbitros no conceden ventaja, detendrán el partido y concederán un tiro libre al equipo contrario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción, si se cometió en la mitad del equipo defensor del tiro libre, o desde el punto central imaginario de la línea media imaginaria, si la infracción se cometió en la propia mitad del equipo (v. Regla 13: Posición en tiros libres).

Si el balón está en juego y el guardameta toca deliberadamente el balón con las manos antes de que este haya tocado a otro jugador:

- si la infracción ocurre fuera del área penal del guardameta y los árbitros no conceden ventaja, detendrán el partido y concederán un tiro libre al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (v. Regla 13: Posición en tiros libres);
- si la infracción ocurre dentro del área penal del guardameta y los árbitros no conceden ventaja, detendrán el partido y concederán un tiro libre al equipo adversario, que se ejecutará desde el punto central imaginario de la línea media imaginaria (v. Regla 13: Posición en tiros libres).

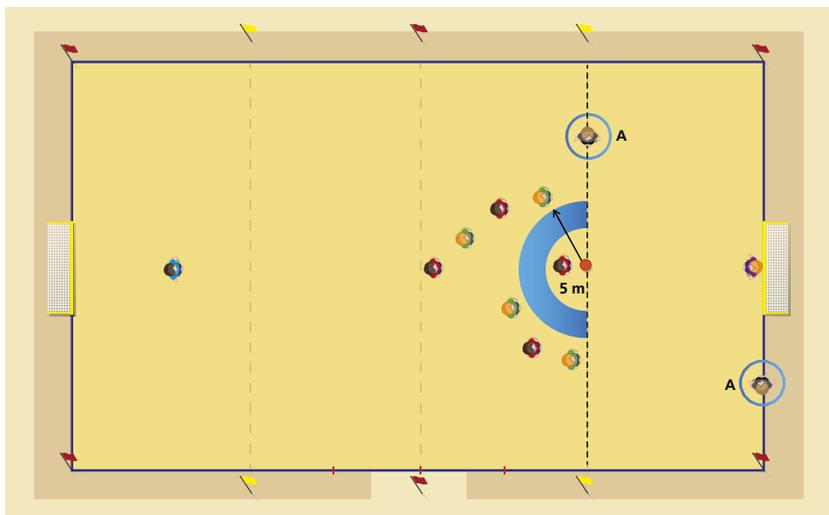
El tiro penal

Se concederá un tiro penal contra el equipo que cometa una de las faltas sancionadas con un tiro libre que no deban ejecutarse obligatoriamente desde el punto central imaginario de la línea media imaginaria, dentro de la propia área penal y mientras el balón está en juego.

Se podrá marcar un gol directamente de un tiro penal.

Se concederá tiempo adicional para poder ejecutar un tiro penal al final de cada periodo o al final de la prórroga.

Posición del balón y de los jugadores



El balón:

- deberá colocarse en un punto penal imaginario ubicado en el centro de la línea del área penal imaginaria, a 9 m del centro de la meta.

El ejecutor del tiro penal:

- deberá ser debidamente identificado como ejecutor;
- será el jugador contra el que se ha cometido la falta, salvo si sufre una lesión grave, en cuyo caso lo ejecutará su sustituto. Si la falta no se comete contra un adversario, por ejemplo, jugar el balón voluntariamente con la mano, lo podrá ejecutar cualquier jugador o sustituto del equipo que deba ejecutar el tiro penal.

El guardameta defensor:

- deberá permanecer sobre su propia línea de meta, frente al ejecutor del tiro, y entre los postes de la meta hasta que el balón esté en juego. Podrá moverse lateralmente.

Los jugadores, excepto el ejecutor del tiro, estarán:

- en la superficie de juego
- fuera del área penal;
- detrás del balón;
- a un mínimo de 5 m del balón.

Procedimiento

- El jugador que ejecutará el tiro libre puede hacer un pequeño montículo de arena con los pies o con el balón para elevar la posición del balón.
- Después de que cada jugador haya ocupado su posición conforme a esta regla, uno de los árbitros dará la señal para que se ejecute el tiro penal.
- El ejecutor del tiro penal pateará el balón hacia delante.
- El balón estará en juego en el momento en que sea pateado y se mueva hacia delante.

Cuando se ejecuta un tiro penal durante el curso normal de un partido o cuando el tiempo se ha prolongado al final de los tres periodos o al final de la prórroga para ejecutar o volver a ejecutar un tiro penal, se concederá un gol si, antes de pasar entre los postes y bajo el travesaño:

- el balón toca uno o ambos postes, el travesaño o al guardameta

Los árbitros decidirán cuándo se ha completado un tiro penal

Infracciones y sanciones

Si el ejecutor del tiro penal no lo patea hacia delante:

- los árbitros interrumpirán el juego y concederán un tiro libre al equipo defensor, que se ejecutará desde el punto penal imaginario (v. Regla 13: Posición en tiros libres).

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

- los árbitros interrumpirán el juego, amonestarán al infractor por conducta antideportiva y concederán un tiro libre al equipo defensor, que se ejecutará desde el punto penal imaginario (v. Regla 13: Posición en tiros libres).

Si se prolonga un periodo para permitir que un jugador ejecute un tiro libre y el ejecutor no lo realiza con la intención de marcar un gol:

- los árbitros darán por finalizado el periodo o el partido, según el caso.

Si los árbitros dan la señal de ejecutar el tiro penal y, antes de que el balón esté en juego:

un jugador del equipo que ejecuta el tiro infringe las Reglas de Juego de Fútbol Playa:

- los árbitros permitirán que se ejecute el tiro;
- si el balón entra en la meta, se repetirá el tiro penal;
- si el balón no entra en la meta y los árbitros no conceden ventaja, detendrán el partido y concederán un tiro libre al equipo defensor, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción, si se cometió en la mitad del equipo defensor del tiro penal, o desde el punto central imaginario de la línea media imaginaria si la infracción se cometió en la mitad del equipo infractor (v. Regla 13: Posición en tiros libres).
- los árbitros impondrán las sanciones necesarias, con independencia de que el balón entre o no en la meta.

un jugador del equipo defensor infringe las Reglas de Juego de Fútbol Playa:

- los árbitros permitirán que se ejecute el tiro;
- si el balón entra en la meta, se concederá un gol;
- si el balón no entra en la meta, se repetirá el tiro penal;
- los árbitros impondrán las sanciones necesarias, con independencia de que el balón entre o no en la meta.

uno o varios jugadores del equipo defensor y uno o varios del equipo atacante infringen las Reglas de Juego de Fútbol Playa:

- se repetirá el tiro penal
- los árbitros impondrán las sanciones necesarias, con independencia de que el balón entre o no en la meta.

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

el ejecutor toca por segunda vez el balón (excepto con las manos) antes de que el balón haya tocado a otro jugador:

- si los árbitros no conceden ventaja, detendrán el partido y concederán un tiro libre al equipo contrario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción, si se cometió en la mitad del equipo defensor del tiro penal, o desde el punto central imaginario de la línea media imaginaria si la infracción se cometió en la propia mitad del equipo (v. Regla 13: Posición en tiros libres).

el ejecutor toca deliberadamente el balón con las manos antes de que el balón haya tocado a otro jugador:

- si los árbitros no conceden ventaja, detendrán el partido y concederán un tiro libre al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (v. Regla 13: Posición en tiros libres);

el balón toca cualquier otro objeto en el momento en que se mueve hacia delante:

- se repetirá el tiro penal

el balón rebota en el guardameta, el travesaño o en los postes hacia la superficie de juego, y toca luego cualquier otro objeto:

- los árbitros interrumpirán el juego;
- el juego se reanudará con un balón al suelo.

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

El saque de banda es una forma de reanudar el juego.

El saque de banda se concederá a los adversarios del último jugador que tocó el balón antes de atravesar totalmente la línea de banda por tierra o por aire o de haber tocado el techo de la sala, si el partido se juega en interiores. Se ejecutará desde el lugar donde el balón franqueó la línea de banda o en el punto más cercano de la línea de banda de donde el balón hubiese tocado el techo, en caso de jugar el partido bajo una superficie techada

No se podrá anotar un gol directamente de un saque de banda. Si el saque de banda se ejecuta directamente hacia una meta y el balón atraviesa la línea de meta entre los postes y por debajo del larguero sin tocar a ningún jugador:

- se concederá un saque de esquina al equipo adversario si el balón entra directamente en la meta del equipo ejecutor del saque de banda;
- se concederá un saque de meta a favor del equipo adversario si el balón entra directamente en la meta del equipo contrario.

Si el balón toca a cualquier jugador antes de que entre en una de las metas, el gol será válido.

Cualquier jugador puede ejecutar un saque de banda, incluso el guardameta.

Posición de los jugadores

Los jugadores adversarios deberán estar:

- en la superficie de juego;
- a una distancia no inferior a 5 m del lugar de la línea de banda donde se ejecuta el saque de banda.

Procedimiento

Existen dos procedimientos:

- Saque de banda con el pie.
- Saque de banda con las manos.

Saque de banda con el pie

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

- tener un pie sobre la línea de banda o ambos en el exterior de la superficie de juego;
- 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;
- ejecutar el saque durante los cuatro segundos posteriores a estar en disposición de ejecutarlo.

Si se intentase demorar la reanudación del juego por motivos tácticos, 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.

Si el jugador ha tomado el balón para efectuar un saque de banda con las manos, no podrá efectuar el saque con el pie.

Si el saque con el pie no se ejecuta desde encima de la línea de banda, el balón estará en juego tan pronto como haya entrado en la superficie de juego. Si no se efectúa desde encima de la línea de banda, estará en juego en el momento en que se ponga en movimiento.

Saque de banda con las manos

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

- estar de frente a la superficie de juego;
- tener una parte de ambos pies sobre la línea de banda o en el exterior de la misma;
- servirse de ambas manos;
- lanzar el balón desde atrás y por encima de la cabeza;
- lanzar el balón desde el lugar donde salió de la superficie de juego;
- efectuar el saque en los cuatro segundos posteriores a estar en disposición de ejecutarlo.

Si se intentase demorar la reanudación del juego por motivos tácticos, 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.

El balón estará en juego en el momento en que entre en la superficie de juego.

Si el jugador ha tomado el balón para efectuar un saque de banda con el pie, no podrá efectuar el saque con las manos.

Infracciones y sanciones

Si al ejecutar un saque de banda un adversario se encuentra más cerca de 5 m:

- se amonestará al infractor y el mismo equipo repetirá el saque de banda, a no ser que el árbitro pueda conceder ventaja o si el equipo adversario al ejecutor comete una infracción sancionable con un tiro libre o un tiro penal

Si un adversario distrae o estorba al ejecutor del saque de esquina:

- será amonestado por conducta antideportiva;

Para cualquier otra infracción del procedimiento del saque de banda:

- el saque de banda será ejecutado por un jugador del equipo adversario.

Saque de banda ejecutado por cualquier jugador, excepto el guardameta

Si el balón está en juego y el ejecutor del saque toca el balón por segunda vez (excepto con las manos) antes de que este haya tocado a otro jugador:

- si los árbitros no conceden ventaja, detendrán el partido y concederán un tiro libre al equipo contrario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción, si se cometió en la mitad del equipo adversario o desde el punto central imaginario de la línea media imaginaria si la infracción se cometió en la propia mitad del equipo infractor (v. Regla 13: Posición en tiros libres).

Si el balón está en juego y el ejecutor del saque toca intencionadamente el balón con las manos antes de que este haya tocado a otro jugador:

- si los árbitros no conceden ventaja, detendrán el partido y concederán un tiro libre al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (v. Regla 13: Posición en tiros libres);
- se concederá un tiro penal si la infracción se cometió dentro del área penal del ejecutor del saque.

Saque de banda ejecutado por el guardameta

Si el balón está en juego y el guardameta toca el balón por segunda vez (excepto con las manos) antes de que este haya tocado a otro jugador:

- si los árbitros no conceden ventaja, detendrán el partido y concederán un tiro libre al equipo contrario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción, si se cometió en la mitad del equipo defensor del saque de banda, o desde el punto central imaginario de la línea media imaginaria si la infracción se cometió en la propia mitad del equipo (v. Regla 13: Posición en tiros libres).

Si el balón está en juego y el guardameta toca deliberadamente el balón con las manos antes de que este haya tocado a otro jugador:

- si la infracción ocurre fuera del área penal del guardameta y los árbitros no conceden ventaja, detendrán el partido y concederán un tiro libre al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (v. Regla 13: Posición en tiros libres);
- si la infracción ocurre dentro del área penal del guardameta y los árbitros no conceden ventaja, detendrán el partido y concederán un tiro libre al equipo adversario, que se ejecutará desde el punto central imaginario de la línea media imaginaria (v. Regla 13: Posición en tiros libres).

El saque de meta es una forma de reanudar el juego.

Se concederá un saque de meta cuando el balón haya atravesado completamente la línea de meta, ya sea por tierra o por aire, después de haber tocado por último a un jugador del equipo atacante y sin haber marcado un gol conforme a la Regla 10.

No se podrá anotar un gol directamente de un saque de meta.

Si el saque de meta se ejecuta directamente hacia una meta y el balón atraviesa la línea de meta sin tocar a ningún jugador:

- se concederá un saque de esquina al equipo adversario si el balón, tras estar en juego, entra directamente en la meta del propio equipo;
- se concederá un saque de meta al equipo adversario si el balón entra directamente en la meta del equipo adversario.

Si el balón, una vez en juego, toca a cualquier jugador antes de entrar en una de las metas, el gol será válido.

Posición de los jugadores

Los jugadores deberán estar en la superficie de juego.

Procedimiento

- El guardameta del equipo defensor lanzará el balón con las manos desde cualquier punto del área penal.
- El guardameta del equipo defensor efectuará el saque dentro de 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 motivos tácticos, 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 cuando el guardameta esté en disposición de volver a ejecutarlo.

Si el balón está en juego y el guardameta toca el balón por segunda vez (excepto con las manos) antes de que este haya tocado a otro jugador:

- si los árbitros no conceden ventaja, detendrán el partido y concederán un tiro libre al equipo contrario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción, si se cometió en la mitad del equipo contrario, o desde el punto central imaginario de la línea media imaginaria si la infracción se cometió en la propia mitad del equipo infractor (v. Regla 13: Posición en tiros libres).

Si el balón está en juego y el guardameta toca deliberadamente el balón con las manos antes de que este haya tocado a otro jugador:

- si la infracción ocurre fuera del área penal del guardameta y los árbitros no conceden ventaja, detendrán el partido y concederán un tiro libre al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (v. Regla 13: Posición en tiros libres).
- si la infracción ocurre dentro del área penal del guardameta y los árbitros no conceden ventaja, detendrán el partido y concederán un tiro libre al equipo adversario, que se ejecutará desde el punto central imaginario de la línea media imaginaria (v. Regla 13: Posición en tiros libres);

Si un adversario impide que el guardameta efectúe correctamente el saque de meta dentro de los cuatro segundos:

- los árbitros suspenderán la cuenta de los cuatro segundos y amonestarán al adversario; volverán a reiniciarla cuando el guardameta esté en disposición de ejecutar el saque; en este caso, el cronometrador detendrá el cronómetro.

Si el saque de meta no se efectúa dentro de los cuatro segundos:

- se concederá un tiro libre al equipo adversario, que se ejecutará desde el punto central imaginario de la línea media imaginaria (v. Regla 13: Posición en tiros libres).

Para cualquier otra infracción de la regla:

- se repetirá el saque de meta. Si la infracción ha sido cometida por el equipo ejecutor del saque, la cuenta de los cuatro segundos continuará cuando el guardameta esté en disposición de volver a ejecutarlo

El saque de esquina es una forma de reanudar el juego.

Se concederá un saque de esquina cuando el balón haya atravesado en su totalidad la línea de meta, ya sea por tierra o por aire, después de haber tocado por último a un jugador del equipo defensor y sin haber marcado un gol conforme a la Regla 10, o cuando sea necesario conforme a las Reglas de Juego de Fútbol Playa.

Se podrá anotar un gol directamente de un saque de esquina, pero solamente contra el equipo contrario.

Posición del balón y de los jugadores

El balón deberá estar:

- en el interior del cuadrante de esquina imaginario más cercano al punto en que el balón atravesó la línea de meta.

Los jugadores adversarios deberán estar:

- en la superficie de juego y a un mínimo de 5 m del cuadrante de esquina imaginario hasta que el balón esté en juego.

Procedimiento

- El jugador que ejecuta el saque de esquina podrá hacer un pequeño montículo de arena con los pies o con el balón para elevar la posición del balón.
- El balón deberá ser pateado por un jugador del equipo atacante
- El ejecutor deberá efectuar el saque en los cuatro segundos posteriores a estar en disposición de ejecutarlo.
- El balón estará en juego en el momento en que sea pateado y entre en movimiento

Si se intentase demorar la reanudación del juego por motivos tácticos, 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.

Infracciones y sanciones

Si al ejecutar un saque de esquina un adversario se encuentra más cerca del balón de lo que estipula la distancia reglamentaria:

- el mismo equipo repetirá el saque de esquina y se amonestará al infractor, a no ser que los árbitros concedan ventaja o si el equipo defensor comete una infracción sancionable con un tiro libre o un tiro penal.

Si un adversario distrae o estorba al ejecutor del saque de esquina:

- será amonestado por conducta antideportiva.

Si el saque de esquina no se efectúa dentro de los cuatro segundos:

- se concederá un saque de meta al equipo contrario.

Para cualquier otra infracción del procedimiento o de la posición del balón:

- se repetirá el saque de esquina. Si la infracción ha sido cometida por el equipo ejecutor, la cuenta de los cuatro segundos continuará cuando el ejecutor esté en disposición de volver a efectuar el saque.

Saque de esquina ejecutado por cualquier jugador, excepto el guardameta

Si el balón está en juego y el ejecutor del saque toca el balón por segunda vez (excepto con las manos) antes de que este haya tocado a otro jugador:

- si los árbitros no pueden conceder ventaja, detendrán el partido y concederán un tiro libre al equipo contrario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción, si se cometió en la mitad del equipo contrario, o desde el punto central imaginario de la línea media imaginaria si la infracción se cometió en la propia mitad del equipo infractor (v. Regla 13: Posición en tiros libres).

Si el balón está en juego y el ejecutor del saque toca intencionadamente el balón con las manos antes de que el balón haya tocado a otro jugador:

- si los árbitros no conceden ventaja, detendrán el partido y concederán un tiro libre al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (v. Regla 13: Posición en tiros libres);
- se concederá un tiro penal si la infracción se cometió dentro del área penal del ejecutor del saque.

Saque de esquina ejecutado por el guardameta

Si el balón está en juego y el guardameta toca el balón por segunda vez (excepto con las manos) antes de que este haya tocado a otro jugador:

- si los árbitros no conceden ventaja, detendrán el partido y concederán un tiro libre al equipo contrario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción, si se cometió en la mitad del equipo defensor del saque de esquina, o desde el punto central imaginario de la línea media imaginaria si la infracción se cometió en la propia mitad del equipo (v. Regla 13: Posición en tiros libres).

Si el balón está en juego y el guardameta toca deliberadamente el balón con las manos antes de que este haya tocado a otro jugador:

- si la infracción ocurre fuera del área penal del guardameta y los árbitros no conceden ventaja, detendrán el partido y concederán un tiro libre al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (v. Regla 13: Posición en tiros libres);
- si la infracción ocurre dentro del área penal del guardameta y los árbitros no conceden ventaja, detendrán el partido y concederán un tiro libre al equipo adversario, que se ejecutará desde el punto central imaginario de la línea media imaginaria (v. Regla 13: Posición en tiros libres);

Los goles marcados fuera de casa, la prórroga y los tiros desde el punto penal imaginario son los tres métodos aprobados para determinar el equipo ganador en caso de empate, siempre que el reglamento de una competición así lo exija.

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.

Prórroga

El reglamento de una competición podrá estipular que se juegue una prórroga de 3 minutos. Regirán las estipulaciones de la reglas 7 y 8.

Tiros desde el punto penal imaginario

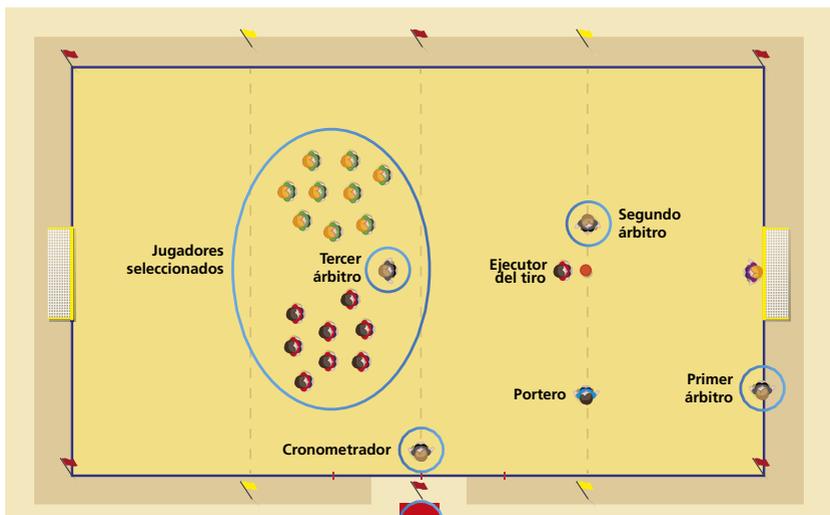
El reglamento de una competición podrá estipular que se ejecuten tiros desde el punto penal imaginario, conforme al procedimiento descrito a continuación.

Procedimiento

- El árbitro elegirá la meta en que se ejecutarán los tiros desde el punto penal imaginario.
- El árbitro lanzará una moneda al aire y el equipo cuyo capitán resulte favorecido decidirá si ejecutará el primer o el segundo tiro.
- El árbitro, el segundo árbitro, el tercer árbitro y el cronometrador anotarán todos los tiros ejecutados.
- De acuerdo con las condiciones estipuladas más adelante, cada equipo ejecutará tres tiros.
- Los tiros deberán ejecutarse alternadamente
- Si antes de que ambos equipos hayan ejecutado sus tres tiros un equipo ha marcado más goles que los que el otro pudiera anotar aun completando sus tres tiros, la ejecución de los mismos se dará por terminada.

- Si ambos equipos han ejecutado sus tres tiros, marcando ambos la misma cantidad de goles o sin marcar ninguno, la ejecución de los tiros deberá continuar en el mismo orden hasta que un equipo haya marcado un gol más que el otro tras ejecutar el mismo número de tiros.
- Todos los jugadores y sustitutos estarán autorizados para ejecutar los tiros desde el punto penal imaginario.
- Un guardameta podrá ser sustituido por cualquier jugador durante la ejecución de los tiros desde el punto penal imaginario, siempre que su sustituto cumpla los requisitos de la Regla 4.
- Cada tiro deberá ser ejecutado por un jugador diferente y todos los jugadores seleccionados deberán ejecutar un tiro antes de que un jugador pueda ejecutar un segundo tiro.
- Cualquier jugador seleccionado podrá cambiar de puesto con el guardameta en todo momento durante la ejecución de los tiros, previa advertencia al árbitro y adecuación de su indumentaria a las exigencias de la Regla 4.
- Solamente los jugadores seleccionados, incluidos los guardametas, los árbitros y el tercer árbitro podrán encontrarse en la superficie de juego cuando se ejecuten los tiros desde el punto penal imaginario.
- Todos los jugadores seleccionados, excepto el jugador que ejecutará el tiro penal y los dos guardametas, deberán permanecer en la mitad opuesta de la superficie de juego, junto al tercer árbitro.
- El árbitro, situado sobre la línea de meta a la derecha del ejecutor y en el lado opuesto al segundo árbitro, controlará que el guardameta defensor no cometa ninguna infracción y si el balón entra o no en la meta.
- El segundo árbitro, situado a la izquierda del ejecutor y a la altura del punto penal imaginario, vigilará que el ejecutor no cometa ninguna infracción y dará la orden de ejecución de los tiros; asimismo vigilará la posición del otro guardameta, que deberá ubicarse sobre la línea imaginaria del área penal, en el lado opuesto al segundo árbitro y por lo menos a 5 m del balón.
- El cronometrador, si hubiese un árbitro asistente de reserva, se ubicará delante de la mesa de cronometraje y vigilará el comportamiento correcto de los jugadores no seleccionados y de los oficiales de los equipos. El árbitro asistente de reserva pasará a ejercer las funciones del cronometrador.
- El guardameta compañero del ejecutor del tiro permanecerá dentro de la superficie de juego sobre la línea imaginaria del área penal y al menos a 5 m del punto penal imaginario, en el lado opuesto al segundo árbitro. No deberá comportarse de forma antideportiva.
- A menos que se estipule otra cosa, regirán las Reglas de Juego del Fútbol Playa y las Directrices del Departamento de Arbitraje de FIFA cuando se ejecuten los tiros desde el punto penal imaginario.

- Si al finalizar el partido o la prórroga, y antes de comenzar la ejecución de tiros desde el punto penal imaginario, un equipo tiene más jugadores, incluidos los sustitutos, que su adversario, deberá reducir su número para equipararse al de su adversario, y el capitán del equipo deberá comunicar al árbitro el nombre y el número de cada jugador excluido.
- Si un equipo debe reducir su número de jugadores para que equivalga al número de jugadores del equipo adversario, podrá excluir a los guardametas de los jugadores seleccionados para ejecutar los tiros penales.
- un guardameta excluido de la ejecución de los tiros penales a fin de que el número de jugadores de su equipo equivalga 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 desde el punto penal imaginario, el árbitro se asegurará de que el mismo número de jugadores seleccionados por equipo para ejecutar los tiros penales permanezca dentro de la otra mitad de la superficie de juego.



El área técnica es una zona especial para el cuerpo técnico y los sustitutos.

Aunque el tamaño y la ubicación de las áreas técnicas pueden diferir de unas instalaciones a otras, las siguientes indicaciones servirán de guía general:

- el área técnica se extiende 1 m a cada lado del área de asientos y hacia adelante hasta 1 m de la línea de banda;
- se recomienda utilizar marcaciones para delimitar esta área;
- el número de personas autorizadas, sean sustitutos u oficiales, para estar en el área técnica se estipulará en el reglamento de la competición;
- de conformidad con el reglamento de la competición, se deberá identificar a los ocupantes del área técnica antes del inicio del partido;
- solamente un oficial del equipo a la vez estará autorizado para dar instrucciones técnicas y podrá permanecer de pie;
- el entrenador y los demás oficiales deberán permanecer dentro de los límites del área técnica, salvo en circunstancias especiales, p. ej., si un fisioterapeuta o un médico debe entrar en la superficie de juego, con el permiso de los árbitros, para atender a un jugador lesionado u organizar su traslado fuera de la superficie de juego;
- el entrenador y demás ocupantes del área técnica deberán comportarse de manera correcta y evitarán estorbar los desplazamientos de los jugadores y árbitros;
- los sustitutos y el preparador físico podrán calentar durante el transcurso de un partido en la zona habilitada para ello, siempre que no estorben los desplazamientos de los jugadores y árbitros y se comporten de forma correcta;
- un sustituto no podrá ejercer las funciones de oficial de su equipo y por lo tanto no podrá dar instrucciones técnicas de pie a sus compañeros desde el área técnica.

El árbitro asistente de reserva:

- será designado conforme al reglamento de la competición y reemplazará al cronometrador en caso de que uno de los árbitros no pueda continuar actuando en el partido. Ayudará a los árbitros en todo momento;
- ayudará en todas las tareas administrativas antes, durante y después del partido, según lo soliciten los árbitros;
- después del partido, presentará un informe a las autoridades correspondientes sobre cualquier falta u otro incidente que haya ocurrido fuera del campo visual de los árbitros; notificará a los árbitros la elaboración de cualquier informe;
- llevará un registro de todos los incidentes ocurridos antes, durante y después del partido;
- llevará un cronometraje manual alternativo al oficial en caso de que se requiera por algún tipo de incidente;
- estará ubicado en lugar preferente, pero no junto a los árbitros asistentes;
- hará la primera revisión del equipamiento de los jugadores en los vestuarios;
- ejercerá las funciones de cronometrador si se ejecutan tiros desde el punto penal imaginario para determinar el ganador de un partido o eliminatoria en caso de empate.

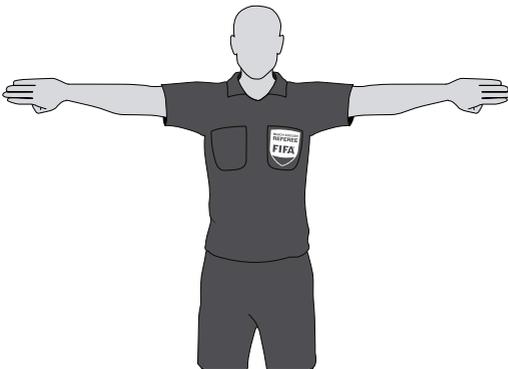
Los árbitros tienen la obligación de hacer las señales que se presentan más adelante, teniendo en cuenta que existen señales que solo debe hacer uno de los árbitros y una señal que deben hacer los dos árbitros al mismo tiempo.

Los árbitros asistentes deberán hacer la señal de parada del cronómetro y la de un saque de salida mal efectuado.

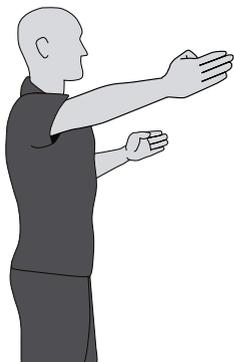
Señal que solo hace uno de los árbitros



Saque de salida / Reanudación del juego



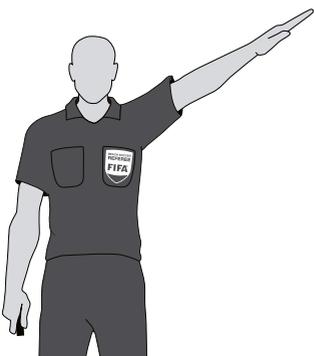
Tiro libre desde la mitad del equipo atacante



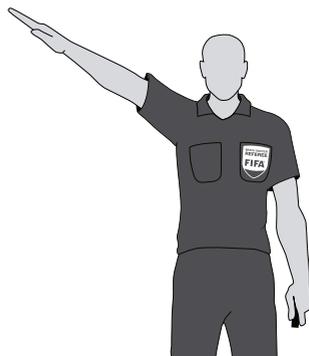
Tiro libre desde la propia mitad o desde el centro imaginario de la superficie de juego



Tiro penal



Saque de banda (1)



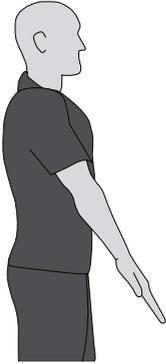
Saque de banda (2)



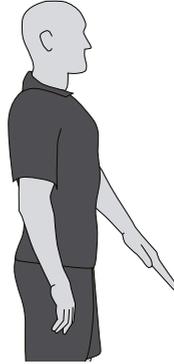
Saque de esquina (1)



Saque de esquina (2)



Saque de meta (1)



Saque de meta (2)



Parada de cronómetro



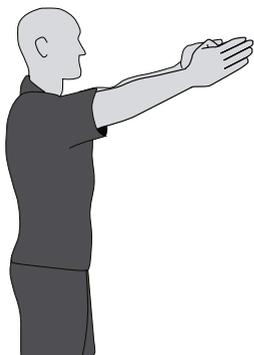
Cuenta de los 4 segundos (1)



Cuenta de los 4 segundos (2)



Cuenta de los 4 segundos (3)



Concesión de ventaja



Amonestación (tarjeta amarilla)



Expulsión (tarjeta roja)



Número de jugadores: 1



Número de jugadores: 2



Número de jugadores: 3



Número de jugadores: 4



Número de jugadores: 5



Número de jugadores: 6



Número de jugadores: 7



Número de jugadores: 8



Número de jugadores: 9



Número de jugadores: 10



Número de jugadores: 11



Número de jugadores: 12



Número de jugadores: 13



Número de jugadores: 14



Número de jugadores: 15



Gol



Autogol (1)



Autogol (2)

Señal que hacen los dos árbitros de forma simultánea



Primer pase al guardameta

Señales que hacen los árbitros asistentes



Parada de cronómetro



Saque de salida incorrecto
(tercer árbitro)



Saque de salida incorrecto
(cronometrador)

INTERPRETACIÓN

de las Reglas de Juego
de Fútbol Playa y
directrices para árbitros

Superficie de juego

Los partidos deberán jugarse en superficies de arena nivelada y libre de guijarros, conchas o cualquier otro objeto que pudiera lesionar a los jugadores.

Marcación de la superficie de juego

Se prohíbe marcar la superficie de juego o 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, interrumpirán el juego si no pueden conceder ventaja, amonestarán al infractor por conducta antideportiva y concederán un tiro libre al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde estaba el balón en el momento de la interrupción, si el balón se encontraba en la mitad del equipo adversario en el momento en que se cometió la infracción, o desde el punto central imaginario de la línea media imaginaria, si el balón estaba en la mitad del equipo infractor (v. Regla 13: Posición en tiros libres).

Metas

Si el travesaño o los postes se rompen o se salen de su sitio, se interrumpirá el juego hasta que hayan sido reparados o colocados de nuevo en su lugar. Si no es posible repararlos, se deberá suspender definitivamente el partido. No se permitirá el empleo de una cuerda como reemplazo del travesaño. Si se pueden reparar el travesaño o los postes y el partido se ha suspendido temporalmente por ello, se reanudará con un balón al suelo; uno de los árbitros dejará caer el balón al suelo en el punto central imaginario de la línea media imaginaria, ayudándose del tercer árbitro para determinar la ubicación correcta.

Seguridad

El reglamento de la competición establecerá la distancia que deberá existir entre las líneas de demarcación de la superficie de juego (líneas de banda y de meta) y las vallas de separación de los espectadores, pero siempre de tal manera que se proteja la integridad física de los participantes.

Publicidad en la superficie de juego

Si el reglamento de la competición no lo prohíbe, solo se permitirá publicidad en la superficie de juego hasta que los jugadores entren en ella para comenzar el partido.

Publicidad en las redes de las metas

Si el reglamento de la competición no lo prohíbe, se permitirá publicidad en las redes de las metas, siempre que no confunda a los jugadores o árbitros.

Publicidad en los banderines de esquina

Si el reglamento de la competición no lo prohíbe, se permitirá publicidad en los banderines, pero no en los postes que los sustentan, siempre que cumplan con los colores que estipula la Regla 1 – La superficie de Juego.

Publicidad en las áreas técnicas

Si el reglamento de la competición no lo prohíbe, se permitirá publicidad en el piso de las áreas técnicas, siempre que no confunda a las personas que se encuentran en dichas áreas, al tercer árbitro o a los árbitros.

Publicidad comercial alrededor de la superficie de juego

La publicidad vertical deberá estar al menos a:

- un metro de las líneas de banda, excepto en las áreas técnicas y la zona de sustituciones, en las que queda prohibido todo tipo de publicidad;
- la misma distancia de la línea de meta que la profundidad de las redes de meta;
- un metro de la red de la meta.

Balones adicionales

Se deberán colocar balones adicionales alrededor de la superficie de juego para utilizarlos durante el encuentro, siempre que cumplan las especificaciones estipuladas en la Regla 2 y los árbitros controlen su uso. El tercer árbitro dispondrá también de uno o dos balones con el fin de imprimir celeridad a las reanudaciones de juego.

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 partido solo si dicho balón interfiere en el juego. Uno de los árbitros reanudará el juego con un balón al suelo en el punto central imaginario de la línea media imaginaria y 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.

Balón que explota o se daña

Si el balón explota o se daña tras chocar con uno de los postes o el travesaño y entra en la meta en la que impacta, los árbitros concederán el gol.

Procedimiento de sustitución

- Se podrá efectuar una sustitución durante el juego o durante una interrupción del mismo.
- El jugador que será sustituido no necesitará obtener el permiso de los árbitros para salir de la superficie de juego.
- Los árbitros no tendrán que autorizar la entrada del sustituto.
- Antes de entrar en la superficie de juego, el sustituto deberá esperar a que salga de la superficie de juego el jugador al que sustituye, al que entregará su chaleco en el momento en que entre en la superficie de juego.
- El jugador que será sustituido deberá salir de la superficie de juego por la zona de sustituciones, a menos que ya esté fuera de la superficie de juego con autorización de los árbitros o por motivos estipulados en la Regla 3 o 4.
- En ciertas circunstancias se podrá negar la entrada al sustituto, p. ej. si no tiene en regla su equipamiento.
- Un sustituto que no haya completado el procedimiento de sustitución entrando en la superficie de juego por la zona de sustituciones no podrá reanudar el juego con un saque de banda, de esquina, etc. hasta que complete el procedimiento de sustitución.
- Si un jugador que va a ser sustituido rehúsa salir de la superficie de juego, la sustitución no se podrá llevar a cabo.
- Si se realiza una sustitución durante un descanso entre periodos o antes de la prórroga, el sustituto deberá entrar en la superficie de juego por la zona de sustituciones tras avisar al tercer árbitro o a los árbitros, en caso de que no haya un tercer árbitro.

Otras personas en la superficie de juego

Personas externas

Todo aquel que, antes del comienzo del partido, no figure en la lista de jugadores como jugador o sustituto, o no sea oficial de un equipo, se considerará como una persona externa.

Si una persona externa ingresa en la superficie de juego:

- los árbitros deberán interrumpir el juego, aunque no inmediatamente si dicha persona no interfiere en el juego;
- los árbitros ordenarán sacarla de la superficie de juego y sus inmediateces;
- si los árbitros interrumpen el partido, lo reanudarán 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.

Oficiales de selecciones

Si un oficial de equipo ingresa en la superficie de juego:

- los árbitros deberán interrumpir el juego, aunque no inmediatamente si el oficial no interfiere en el juego o si pueden conceder ventaja.
- los árbitros ordenarán sacarlo de la superficie de juego y, si su conducta no fuese correcta, lo expulsarán de la superficie de juego y sus inmediateces.

Si los árbitros interrumpen el partido, lo reanudarán con un balón al suelo: uno de los árbitros dejará caer el balón en el punto central imaginario de la línea media imaginaria, ayudándose del tercer árbitro para determinar la ubicación correcta.

Jugadores expulsados

Si un jugador expulsado ingresa en la superficie de juego:

- los árbitros deberán interrumpir el juego, aunque no inmediatamente si el jugador expulsado no interfiere en el juego o si pueden conceder ventaja.
- los árbitros ordenarán sacarlo de la superficie de juego y sus inmediateces;

Si los árbitros interrumpen el partido, lo reanudarán con un balón al suelo: uno de los árbitros dejará caer el balón en el punto central imaginario de la línea media imaginaria, ayudándose del tercer árbitro para determinar la ubicación correcta.

Si un jugador que comete una falta es expulsado por una segunda amonestación o de forma directa tras conceder ventaja y su equipo concede un gol tras la concesión de dicha ventaja antes de que sea expulsado, no se verá reducido el número de jugadores de su equipo, ya que la falta se cometió antes de conseguir el gol.

Si durante un descanso o antes del inicio de la prórroga un jugador comete una infracción que conlleva la expulsión, bien por recibir una segunda amonestación o bien por recibir una tarjeta roja directa, su equipo comenzará el siguiente periodo o la prórroga con un jugador de menos.

Jugador fuera de la superficie de juego

Si un jugador que ha salido de la superficie de juego para poner en orden su uniforme o equipamiento, tratar una lesión o una hemorragia porque tiene sangre en su equipamiento, o por cualquier otro motivo autorizado por los árbitros reingresa en la superficie de juego sin el permiso de los árbitros o el tercer árbitro, estos deberán:

- interrumpir el juego, aunque no inmediatamente si cabe conceder ventaja;
- amonestar al jugador por entrar en la superficie de juego sin autorización;
- ordenar al jugador que salga de la superficie de juego en caso necesario (p. ej. por infracción de la Regla 4).

Si los árbitros no conceden ventaja, detendrán el juego y lo reanudarán:

- con un tiro libre a favor del equipo contrario, que se ejecutará desde el lugar donde estaba el balón cuando el partido fue interrumpido, si el balón estaba en la mitad del equipo adversario, o desde el punto central imaginario de la línea media imaginaria si la infracción se cometió en la propia mitad del equipo infractor (v. Regla 13: Posición en tiros libres). Si el balón no estaba en juego, se reanudará de acuerdo con las Reglas de Juego de Fútbol Playa y la Regla 12, si el jugador o su equipo cometiesen otra infracción de esta regla.

Si un jugador que se encuentra fuera de la superficie de juego y que no ha sido sustituido reingresa en la superficie de juego sin el permiso de los árbitros o del tercer árbitro y, además, comete una infracción sancionable con amonestación, los árbitros lo expulsarán por doble amonestación, p. ej. el jugador entra sin el permiso de los árbitros o el tercer árbitro y pone una zancadilla a un adversario de forma temeraria. Si esta infracción se comete con uso excesivo de fuerza, el jugador será expulsado de forma directa.

Si los árbitros interrumpen el juego, lo reanudarán de acuerdo con la Regla 12.

Si un jugador cruza involuntariamente una de las líneas de demarcación de la superficie de juego, no habrá cometido ninguna infracción. Si un jugador sale de la superficie de juego por motivo de la acción del juego, no habrá cometido ninguna infracción.

Sustitutos

Si un sustituto entra en la superficie de juego incumpliendo el procedimiento de sustitución u ocasiona que su equipo juegue con un jugador de más, los árbitros, ayudados por los árbitros asistentes, deberán:

- interrumpir el juego, aunque no inmediatamente si cabe conceder ventaja. El sustituto deberá salir de la superficie de juego en la primera interrupción del partido si no ha salido antes, bien para completar el procedimiento de sustitución, si la infracción fue por ese motivo, o bien para ubicarse en el área técnica, si su equipo estaba jugando con un jugador de más;
- amonestar al sustituto por conducta antideportiva, si su equipo juega con un jugador de más, o por incumplir el procedimiento de sustitución, si la sustitución no se realizó correctamente;
- expulsar al sustituto si impide un gol o una clara oportunidad de gol. Su equipo verá reducido el número de jugadores con independencia de si la infracción fue por incumplir el procedimiento de sustitución o porque su equipo estuvo jugando con un jugador de más, en cuyo caso, además del sustituto expulsado, otro jugador deberá abandonar la superficie de juego para que su equipo participe con un jugador de menos; la reincorporación de un nuevo jugador se determinará en el apartado «Jugadores y sustitutos expulsados» de la Regla 3;
- detener el juego —si conceden ventaja—, en el momento en que el equipo del sustituto esté en posesión del balón, y lo reanudarán con un tiro libre para el equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde estaba el balón en el momento de la interrupción, si el balón se encontraba en la mitad del equipo adversario, o desde el punto central imaginario de la línea media imaginaria, si el balón se encontraba en la mitad del equipo infractor (v. Regla 13: Posición en tiros libres).

Si los árbitros:

- conceden ventaja y detienen el juego porque el equipo adversario comete una infracción o porque el balón sale de la superficie de juego, concederán un tiro libre al equipo adversario del sustituto, que se ejecutará desde el lugar donde estaba el balón en el momento de la interrupción, si el balón se encontraba en la mitad del equipo adversario, o desde el punto central imaginario de la línea media imaginaria, si el balón se encontraba en la mitad del equipo del sustituto (v. Regla 13: Posición en tiros libres). Si es necesario, impondrán también la sanción correspondiente a la infracción cometida por el equipo adversario al del equipo del sustituto.

- conceden ventaja y otro jugador del equipo del sustituto comete una infracción sancionable con un tiro libre o un tiro penal, sancionarán al equipo del sustituto con un tiro libre o un tiro penal, que se ejecutará conforme a lo estipulado en las reglas (v. Regla 13: Posición en tiros libres). Si es necesario impondrán también la sanción correspondiente a la infracción cometida.
- conceden ventaja y el sustituto no cumple con el procedimiento de sustitución y comete una infracción sancionable con un tiro libre o un tiro penal, sancionarán al equipo del sustituto con un tiro libre o un tiro penal, que se ejecutará conforme a lo estipulado en las reglas (v. Regla 13: Posición en tiros libres). Si es necesario impondrán también la sanción correspondiente a la infracción cometida.
- conceden ventaja y el equipo del sustituto juega con un jugador de más, y este jugador comete una infracción sancionable con un tiro libre o un tiro penal, sancionarán al equipo de este jugador con un tiro libre, que se ejecutará desde el lugar donde estaba el balón en el momento de la interrupción, si el balón se encontraba en la mitad del equipo adversario, o desde el punto central imaginario de la línea media imaginaria, si el balón se encontraba en la mitad del equipo del sustituto (v. Regla 13: Posición en tiros libres). Si es necesario impondrán también la sanción correspondiente a la infracción cometida.

Si un sustituto designado reemplaza a un jugador antes de comenzar el partido sin que los oficiales de su equipo hayan notificado el hecho al equipo arbitral, los árbitros, ayudados por sus asistentes, deberán:

- interrumpir el juego, aunque no inmediatamente si cabe conceder ventaja; No amonestarán al sustituto, pero este deberá salir de la superficie de juego en la primera interrupción del partido para completar el procedimiento de sustitución, es decir, entrar en la superficie de juego por la zona de sustituciones.

Si los árbitros:

- no pueden conceder ventaja, detendrán el partido y concederán un tiro libre al equipo contrario, que se ejecutará desde el lugar donde estaba el balón en el momento de la interrupción, si el balón se encontraba en la mitad del equipo contrario, o desde el punto central imaginario de la línea media imaginaria si el balón estaba en la mitad del equipo del sustituto (v. Regla 13: Posición en tiros libres).

- conceden ventaja, detendrán el juego en el momento en que el equipo del sustituto esté en posesión del balón, y concederán un tiro libre al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde estaba el balón en el momento de la interrupción, si el balón se encontraba en la mitad del equipo adversario, o desde el punto central imaginario de la línea media imaginaria, si el balón se encontraba en la mitad del equipo del sustituto (v. Regla 13: Posición en tiros libres).
- conceden ventaja y luego detienen el juego porque el equipo adversario comete una infracción o porque el balón sale de la superficie de juego, concederán un tiro libre al equipo adversario del sustituto, que se ejecutará desde el lugar donde estaba el balón en el momento de la interrupción, si el balón se encontraba en la mitad del equipo adversario, o desde el punto central imaginario de la línea media imaginaria, si el balón se encontraba en la mitad del equipo del sustituto (v. Regla 13: Posición en tiros libres). Si es necesario, impondrán también la sanción correspondiente a la infracción cometida por el equipo adversario al del equipo del sustituto.
- conceden ventaja, y el sustituto o un compañero de este comete una infracción sancionable con un tiro libre o un tiro penal, sancionarán a su equipo con un tiro libre o un tiro penal. Si la falta cometida se sancionase con un tiro libre, este se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (v. Regla 13: Posición en tiros libres); si la falta se sancionase con un tiro libre porque se ha cometido una infracción diferente de las diez que estipula la Regla 12, el juego se reanudará desde el lugar donde se cometió la infracción o bien desde el lugar donde estaba el balón en el momento de la interrupción, si el balón se encontraba en la mitad del equipo adversario, o desde el punto central imaginario de la línea media imaginaria, si el balón se encontraba en la mitad del equipo del sustituto (v. Regla 13: Posición en tiros libres), concediendo siempre la reanudación al equipo al que se cometió la infracción. Si es necesario impondrán también la sanción correspondiente a la infracción cometida.

Si un sustituto comete una infracción sancionable con expulsión antes de entrar en la superficie de juego, el número de jugadores de su equipo no se verá reducido y podrá entrar en la superficie de juego otro sustituto o el jugador al que iba a sustituir.

Salida autorizada de la superficie de juego

Además de en una sustitución normal, un jugador podrá salir de la superficie de juego sin el permiso de los árbitros en las siguientes situaciones:

- A causa del juego, para volver inmediatamente a la superficie de juego, es decir, para jugar el balón o colocarse en una posición ventajosa driblando a un adversario; sin embargo, no está permitido que abandone la superficie de juego y pase por detrás de una de las metas reincorporándose a continuación a la superficie de juego con el fin de engañar a los adversarios. Si los árbitros no conceden ventaja, interrumpirán el partido y concederán un tiro libre al equipo contrario, que se ejecutará desde el lugar donde estaba el balón en el momento de la interrupción, si el balón se encontraba en la mitad del equipo adversario, o desde el punto central imaginario de la línea media imaginaria si el balón estaba en la mitad del equipo infractor (v. Regla 13: Posición en tiros libres), en este caso, se amonestará al jugador por salir de la superficie de juego sin el permiso de los árbitros.
- Por lesión. En este caso, el jugador necesitará la autorización de los árbitros o del tercer árbitro para volver a entrar en la superficie de juego si no ha sido sustituido. Si sufre una herida sangrante, la hemorragia deberá haber cesado antes de que vuelva a entrar en la superficie de juego y tras un control por parte de los árbitros o del tercer árbitro.
- Para arreglar o reponer su indumentaria. El jugador necesitará la autorización de los árbitros para volver a entrar a la superficie de juego si no ha sido sustituido, y los árbitros o el tercer árbitro deberán revisar su equipamiento antes de la reincorporación al juego

Salida no autorizada de la superficie de juego

Si un jugador sale de la superficie de juego sin el permiso de los árbitros y por motivos no previstos en las Reglas de Juego de Fútbol Playa, el cronometrador o el tercer árbitro, si no se puede conceder ventaja, hará sonar la señal acústica para advertir a los árbitros. Si es necesario interrumpir el juego, los árbitros sancionarán al equipo del infractor con un tiro libre, que se ejecutará desde el lugar donde estaba el balón en el momento de la interrupción, si el balón se encontraba en la mitad del equipo adversario, o desde el punto central imaginario de la línea media imaginaria si el balón estaba en la mitad del equipo del sustituto (v. Regla 13: Posición en tiros libres). Si conceden ventaja, deberán hacer sonar la señal acústica en la siguiente interrupción del juego. Se deberá amonestar al jugador por abandonar deliberadamente la superficie de juego sin el permiso de los árbitros.

Número mínimo de jugadores

A pesar de que un partido no podrá comenzar si uno de los equipos tiene menos de tres jugadores, el número mínimo de jugadores necesario para un partido, sumando titulares y sustitutos, se dejará al criterio de las asociaciones miembro, siempre que se observen las disposiciones de la Regla 3.

Un encuentro no deberá continuar si hay menos de tres jugadores en cualquiera de los equipos.

Si un equipo tiene menos de tres jugadores debido a que uno o más jugadores abandonaron la superficie de juego, los árbitros no tendrán que interrumpir inmediatamente el juego y se podrá conceder ventaja. En tal caso, los árbitros no deberán reanudar el partido después de interrumpirlo si un equipo no tiene el número mínimo de tres jugadores en la superficie de juego.

Jugadores lesionados

En el caso de que haya jugadores lesionados, los árbitros deberán:

- permitir que el partido continúe hasta que el balón no esté en juego si, en su opinión, la lesión es leve;
- interrumpir el juego si, en su opinión, la lesión es grave;
- autorizar, después de consultar al jugador lesionado, el ingreso de uno o máximo dos médicos en la superficie de juego para evaluar la lesión y proceder al traslado seguro y rápido del jugador fuera de la superficie, a no ser que dicho jugador hubiese sido objeto de falta y tuviese por ello que ejecutarla; en este caso, deberán preguntar al jugador para ver si está o no en condiciones de ejecutarla, o si su sustituto será el encargado de ejecutar el tiro libre o el tiro penal;
- permitir, tras la señal correspondiente, el ingreso de los camilleros y de los médicos en la superficie de juego a fin de acelerar el traslado del jugador, si fuese necesario;
- asegurarse de que el jugador lesionado sea trasladado con seguridad y rapidez fuera de la superficie de juego;
- impedir que se trate al jugador en la superficie de juego, salvo que la gravedad de la lesión así lo requiera o que dicho jugador hubiese sido objeto de falta y tuviese por ello que ejecutarla; en este caso, deberán consultar al jugador para ver si está o no en condiciones de ejecutarla o si su sustituto será el encargado de ejecutar el tiro libre o tiro penal;

- ordenar a todo jugador que sufra una hemorragia que salga de la superficie de juego; no permitirán que regrese hasta que se cercioren de que la hemorragia haya cesado (el tercer árbitro podrá comprobarlo, pero serán los árbitros quienes autoricen su entrada, si no ha sido sustituido); no permitirán que un jugador vista ropa con manchas de sangre. Se ordenará a un jugador con herida sangrante o con sangre en su vestimenta que salga de la superficie de juego, independientemente de que se haya cometido o no una falta contra él; en estos casos, el sustituto se encargará de ejecutar el tiro libre o tiro penal y el jugador lesionado podrá regresar a la superficie de juego cuando el balón no esté en juego. Tras la autorización de la entrada de los médicos, el jugador lesionado deberá salir de la superficie de juego, ya sea caminando o en camilla. Si no acata esta disposición, será amonestado por retardar la reanudación del juego o por conducta antideportiva. No se reanudará el juego hasta que dicho jugador abandone la superficie de juego. Si este jugador hubiese sido objeto de falta, su sustituto se encargará de ejecutar el tiro libre o el tiro penal;
- permitir que un jugador lesionado abandone la superficie de juego por un lugar distinto a la zona de sustituciones. Podrá hacerlo por cualquier línea que delimita la superficie de juego;
- permitir que un jugador lesionado pueda ser sustituido, a no ser que se haya sido objeto de falta y por ello tuviese que ejecutar un tiro libre o tiro penal y estuviese en condiciones de ejecutarlo; si sale de la superficie de juego, su sustituto deberá entrar por la zona de sustituciones, una vez que el jugador lesionado haya abandonado la superficie de juego;
- permitir que un jugador lesionado abandone la superficie de juego y, si no ha sido sustituido, pueda regresar a la superficie de juego solamente después de que se haya reanudado el partido;
- permitir que regrese a la superficie de juego el jugador que estuvo lesionado, si no ha sido sustituido, cuando el balón esté en juego, pero solo por la línea de banda; cuando el balón no esté en juego, podrá entrar en la superficie de juego por cualquier línea de demarcación (línea de meta y línea de banda). Solo los árbitros estarán autorizados para permitir que un jugador lesionado regrese a la superficie de juego si no ha sido sustituido e independientemente de que el balón esté o no en juego. No le permitirán entrar si el balón está en juego y si el juego está desarrollándose por la zona en que se encuentra.

- autorizarán el regreso a la superficie de juego de un jugador que estuvo lesionado después de que el tercer árbitro haya verificado que el jugador puede jugar. Si el juego no ha sido interrumpido por cualquier otro motivo, o si la lesión sufrida por el jugador no es producto de una infracción de las Reglas de Juego de Fútbol Playa, 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 de la superficie de juego, ayudándose del tercer árbitro para determinar la ubicación correcta;
- mostrar la tarjeta, una vez que hayan decidido hacerlo, a un jugador que esté lesionado antes de que abandone la superficie de juego para recibir tratamiento médico;
- evitar mostrar una tarjeta a un jugador lesionado cuando esté siendo atendido;
- ayudarse del tercer árbitro para hacer cumplir las autorizaciones de entrada de los sustitutos de jugadores lesionados o de los jugadores que estuvieron lesionados;
- permitir que un jugador que tenga arena en los ojos sea atendido dentro de la superficie de juego, sin tener por ello que abandonar la superficie de juego.

En el caso de lesión de un jugador, el cronometrador, sin necesidad de que los árbitros hagan señal alguna, deberá detener inmediatamente el cronómetro y no volverá a ponerlo en marcha hasta que el balón vuelva a estar en juego.

Las excepciones solo se harán cuando:

- se lesione un guardameta;
- un guardameta y cualquier otro jugador choquen y requieran atención inmediata;
- jugadores del mismo equipo choquen y requieran atención inmediata;
- ocurra una lesión grave, p. ej., tragarse la lengua, conmoción cerebral, fractura de pierna, fractura de brazo, etc.

Bebidas refrescantes

Los árbitros permitirán a los jugadores tomar bebidas refrescantes durante una interrupción del partido, pero únicamente fuera de la superficie de juego. No está permitido lanzar bolsas con líquidos o cualquier otro recipiente que contenga líquidos a la superficie de juego.

Equipamiento básico

Colores:

- si las camisetas de los dos guardametas tienen el mismo color y ninguno de ellos tiene una camiseta o jersey de repuesto, el árbitro permitirá que se inicie el partido.

Resto de equipamiento

Los jugadores podrán utilizar equipamiento distinto a la vestimenta básica, siempre que la única finalidad sea protegerse físicamente y no constituya ningún peligro para ellos mismos o para cualquier otro jugador.

El árbitro deberá inspeccionar toda prenda de vestir o equipamiento diferente del básico para determinar que no revista peligro alguno.

Los jugadores y sustitutos no usarán calzado y se permitirá que protejan sus pies con vendajes, aunque nunca deberán tapar los talones ni los dedos de los pies.

Está permitido el uso de equipamiento protector moderno, tal como protectores de cabeza, máscaras faciales, rodilleras y protectores del brazo confeccionado con material blando y ligero, al no considerarse peligroso.

Si se usan protectores de cabeza, estos deberán:

- ser de color negro o del color principal de la camiseta (siempre que 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 los lleve ni para ningún otro jugador (p. ej. con un mecanismo para abrirlo y cerrarlo alrededor del cuello);
- carecer de partes que sobresalgan (protuberancias).

Los árbitros permitirán que los jugadores usen gafas deportivas, si no constituyen ningún peligro para los jugadores.

Se prohibirá el uso de una prenda de vestir o una pieza de equipamiento que, inspeccionada al inicio de partido y considerada no peligrosa, llegase a constituir un peligro o fuese utilizada de manera peligrosa durante el partido.

Se prohíbe el uso de sistemas electrónicos de comunicación entre los jugadores, entre los jugadores y el cuerpo técnico o entre los miembros del cuerpo técnico.

Accesorios de joyería

Se prohíbe estrictamente el uso de todo accesorio de joyería (collares, anillos, brazaletes, pendientes, bandas de cuero o goma, etc.), que deberán quitarse los titulares y los sustitutos antes del comienzo del partido. No se autoriza cubrir las joyas con cinta adhesiva.

Igualmente, se prohíbe a los árbitros y árbitros asistentes llevar alhajas o adornos personales (excepto al árbitro al que se le permitirá portar un reloj o aparato similar para cronometrar el partido, en caso de ausencia del cronometrador).

Numeración de los jugadores

El reglamento de la competición deberá estipular la numeración de los jugadores, que normalmente será del 1 al 15; el número 1 se reserva para un guardameta.

Los organizadores tendrán en cuenta la imposibilidad de los árbitros de poder señalar números superiores al 15.

El número de cada jugador deberá ser visible en su espalda y se diferenciará del color predominante de la camiseta. El reglamento de equipamiento o de la competición determinará las medidas de los números, así como la obligatoriedad de estos y sus medidas en otras partes del equipamiento básico de los jugadores.

Guardametas

Los equipos podrán utilizar a un jugador o a un sustituto como guardameta. El sustituto deberá observar el procedimiento de sustitución, es decir, deberá usar una camiseta de guardameta en la que figure su número. Si el reglamento de la competición así lo estipula, también deberá figurar su nombre.

Si se tuviese que sustituir al guardameta por lesión o expulsión y no hubiese otro guardameta disponible, el jugador que lo sustituya deberá llevar una camiseta de guardameta, pero no será necesario que esta porte número ni nombre.

Sanciones disciplinarias

Se deberá controlar que los titulares y los sustitutos no lleven una vestimenta o joya prohibida antes del inicio del partido. El tercer árbitro hará un segundo control visual de los sustitutos antes de que ingresen en la superficie de juego. Si se cuenta con un árbitro asistente de reserva, este será quien haga la primera revisión del equipamiento de los jugadores en los vestuarios. Si se descubre que un jugador lleva una vestimenta o joyería prohibida durante el partido, los árbitros deberán:

- indicar al jugador que debe quitarse la pieza en cuestión;
- ordenar al jugador que salga de la superficie de juego durante la siguiente interrupción del juego si no puede o no quiere acatar la orden;
- amonestar al jugador si rehúsa obstinadamente acatar la orden o si se le ha ordenado quitarse la pieza y se descubre que la lleva nuevamente.

Si se interrumpe el juego para amonestar a un jugador, se concederá un tiro libre al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde estaba el balón en el momento de la interrupción, si el balón se encontraba en la mitad del equipo adversario, o desde el punto central imaginario de la línea media imaginaria si el balón estaba en la mitad del equipo del infractor (v. Regla 13: Posición en tiros libres).

Poderes y deberes

Los árbitros deben entender que el fútbol playa es un deporte competitivo y el contacto físico entre los jugadores es un aspecto normal y aceptable del juego. No obstante si los jugadores no respetan las Reglas de Juego de Fútbol Playa y los principios de la deportividad, es decir, del juego limpio, los árbitros deberán tomar las medidas oportunas para que se respeten.

Los árbitros deberán suspender temporalmente el partido si, en su opinión, la iluminación es insuficiente por algún tipo de avería. Si la avería no se arreglase, el árbitro suspenderá definitivamente el partido.

Si un objeto lanzado por un espectador golpea a un miembro del equipo arbitral, a un jugador o a un oficial de un equipo, el árbitro, según la gravedad del incidente, podrá permitir que el juego continúe, suspender temporalmente el juego o suspender definitivamente el partido. En todo caso, remitirá un informe del incidente a las autoridades competentes.

Los árbitros poseen la autoridad para amonestar o expulsar a jugadores, o expulsar a oficiales durante los intervalos entre periodos y después de que finalice el partido, así como durante la prórroga y el lanzamiento de tiros desde el punto penal imaginario, ya que las decisiones disciplinarias permanecen bajo su jurisdicción en esos momentos.

Si uno de los árbitros está incapacitado temporalmente por cualquier motivo, el juego podrá continuar bajo la supervisión del otro árbitro y los árbitros asistentes hasta que el balón esté fuera de juego.

Ventaja

Los árbitros podrán conceder ventaja siempre que se cometa una infracción y las Reglas de Juego de Fútbol Playa no prohíban explícitamente esta concesión de ventaja. Por ejemplo, está permitida durante un saque de esquina con adversarios a menos de cinco metros si el ejecutor del saque lo quiere ejecutar rápidamente; sin embargo, no está permitida en un saque de banda mal realizado.

En infracciones de los cuatro segundos no está permitida la concesión de ventaja, salvo que la infracción la cometa el equipo defensor al controlar el balón cuando este ya esté en juego dentro de su propia área penal y si pierde la posesión del balón. En el resto de casos: tiros libres, saque de banda, saque de meta y saque de esquina, los árbitros no podrán conceder ventaja.

Los árbitros deberán considerar las siguientes circunstancias para decidir si deben conceder ventaja o interrumpir el juego:

- La gravedad de la infracción: si la falta implica una expulsión, los árbitros deberán interrumpir inmediatamente el juego y expulsar al jugador, a menos que se presente una clara oportunidad de gol.
- El lugar en el que se cometió la infracción: cuanto más cerca de la meta adversaria, tanto más efectiva será la ventaja.
- La oportunidad de un ataque inmediato y prometedor.
- En vista de que en el fútbol playa todos los tiros libres son directos y sin barrera, la mayor ventaja que se concede es sancionar una falta con un tiro libre.
- El ambiente del partido.

La decisión de sancionar la infracción original deberá tomarse en los segundos después de que ocurra, pero no se podrá volver atrás si se permite otra jugada (excepto si un equipo juega con un jugador de más).

Si la infracción implica una amonestación, esta deberá imponerse durante la siguiente interrupción del juego. Sin embargo, a menos que exista una clara situación de ventaja, se recomienda que los árbitros interrumpan el juego y amonesten inmediatamente al infractor. En caso de no imponer la amonestación en la siguiente interrupción del juego, la amonestación no podrá imponerse más tarde. Si esto ocurre, los árbitros elevarán un informe sobre el hecho.

Si la infracción implica una expulsión, los árbitros deberán interrumpir inmediatamente el juego y expulsar al jugador, a menos que se presente una clara oportunidad de gol. En caso de no realizar la expulsión en la siguiente interrupción del juego, no podrá imponerse más tarde. Si esto ocurre, los árbitros elevarán un informe sobre el hecho.

Más de una infracción al mismo tiempo

- Infracciones cometidas por dos o más jugadores del mismo equipo:
 - Los árbitros deberán castigar la falta más grave.
 - El juego deberá reanudarse conforme a la falta más grave.
 - Independientemente de lo estipulado en los dos puntos anteriores, los árbitros amonestarán o expulsarán a los jugadores conforme a las infracciones cometidas o no impondrán ninguna sanción disciplinaria.
- Infracciones cometidas por jugadores de diferentes equipos:
 - Los árbitros deberán interrumpir el juego, ya que no cabe la concesión de ventaja, 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, ayudándose del tercer árbitro para determinar la ubicación correcta.
 - Independientemente de lo estipulado en el párrafo anterior, los árbitros amonestarán o expulsarán a los jugadores conforme a las infracciones cometidas o no impondrán ninguna sanción disciplinaria.

Injerencias externas

Los árbitros detendrán el juego si un espectador hace sonar un silbato o una señal acústica y consideran que dicha acción interfiere en el juego, p. ej., si un jugador levanta el balón con las manos a causa de este sonido. Si lo interrumpen, lo reanudarán 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.

Cuenta de los cuatro segundos mientras el balón está en juego

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

Reanudación del juego

Los árbitros vigilarán especialmente que las reanudaciones de juego se hagan de forma rápida y no permitirán que por motivos tácticos 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 cuatro segundos y será necesario que usen el silbato. En los casos en que la reanudación no permita la cuenta de los cuatro segundos (saques de salida o tiros penales), se amonestará al jugador o a los jugadores que la retrasen.

Está permitido que se coloquen personas con balones alrededor de la superficie de juego para agilizar la reanudación y el desarrollo del juego. Si se retrasa la entrega de un balón para reanudar el juego, los árbitros ordenarán que se detenga el cronómetro, que no se pondrá en marcha hasta que el balón esté en juego.

Posicionamiento

Posicionamiento cuando el balón está en juego

Recomendaciones

- El juego deberá desarrollarse entre el árbitro y el segundo árbitro.
- Los árbitros utilizarán un sistema de diagonal, pero siempre manteniendo el balón y a los jugadores dentro de su campo visual.
- Una posición lateral a la línea de banda ayudará al árbitro a mantener el juego y al otro árbitro dentro de su campo visual.
- Uno de los árbitros estará suficientemente cerca de la jugada para observar el juego, pero no deberá interferir en él.
- Los árbitros no entrarán en la superficie de juego, excepto para la reanudación del juego, tras haberse cometido una falta, al ejecutarse un balón al suelo, para mostrar una tarjeta, tras la lesión de un jugador o en otras circunstancias especiales.
- «Lo que se debe ver» no siempre ocurre cerca del balón. Los árbitros prestarán atención a:
 - posibles infracciones en el área penal hacia donde se dirige el juego;
 - enfrentamientos agresivos entre jugadores que estén lejos del balón, en este caso con la ayuda de los árbitros asistentes;
 - infracciones que ocurran tras haberse alejado el balón, en este caso con la ayuda de los árbitros asistentes.

Posicionamiento general durante un partido

Uno de los árbitros deberá hallarse a la altura del penúltimo defensor o del balón, si este se encuentra más cerca de la línea de meta que el penúltimo defensor o, si es necesario, a la altura de la línea de meta. Los árbitros deberán estar siempre de frente a la superficie de juego.

El guardameta suelta el balón de las manos

Uno de los árbitros deberá ubicarse a la altura del borde del área penal y controlará que el guardameta no toque el balón con las manos fuera de dicha área, a la vez que cuenta los segundos de posesión del balón.

Una vez que el guardameta haya soltado el balón, el árbitro deberá situarse en una posición adecuada para supervisar el juego.

Situaciones de «gol dudoso»

Si se ha marcado un gol y no existe duda alguna en cuanto a la decisión, el árbitro y el segundo árbitro deberán establecer contacto visual y el árbitro más cercano a la mesa de cronometraje se dirigirá al cronometrador y al tercer árbitro, a los que comunicará con la señal preceptiva el número del jugador que ha marcado el gol.

Si se ha marcado un gol, pero el balón parece estar aún en juego, el árbitro más cercano hará sonar inmediatamente su silbato para atraer la atención del otro árbitro, y luego el árbitro más cercano a la mesa de cronometraje se dirigirá al cronometrador y al tercer árbitro, a los que comunicará con la señal preceptiva el número del jugador que ha marcado el gol.

Posicionamiento cuando el balón no está en juego

La mejor posición será aquella desde la cual un árbitro pueda tomar la decisión correcta. Todas las recomendaciones respecto a la ubicación en un partido se basan en probabilidades y deberán ajustarse usando informaciones específicas sobre los equipos, los jugadores y las situaciones de juego acaecidas hasta ese momento.

Las posiciones propuestas en los siguientes gráficos son básicas; unas se recomiendan a los árbitros y otras son obligatorias. La referencia a una «zona» se emplea para hacer hincapié en que cada posición recomendada constituye realmente un área en la cual el árbitro podrá optimizar su eficacia. Dicha zona podrá ser más amplia, más reducida o de diferente forma, según las circunstancias en un momento determinado.

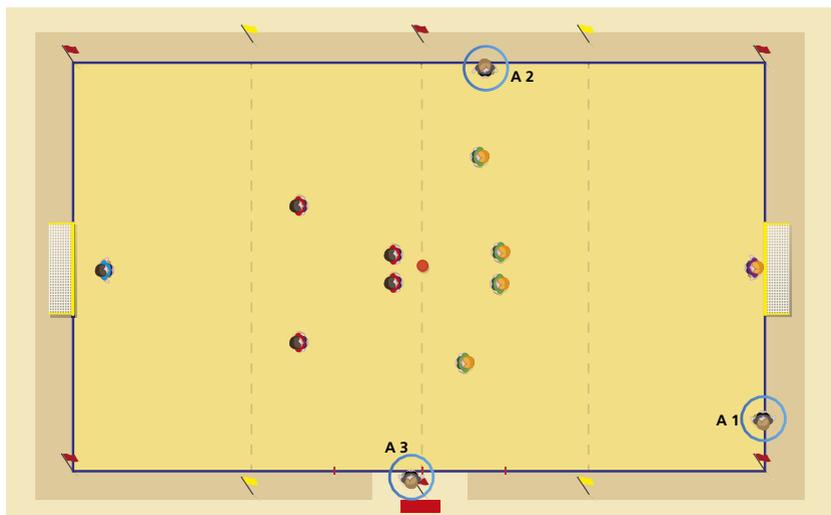
1. Posicionamiento en saque de salida (obligatorio)

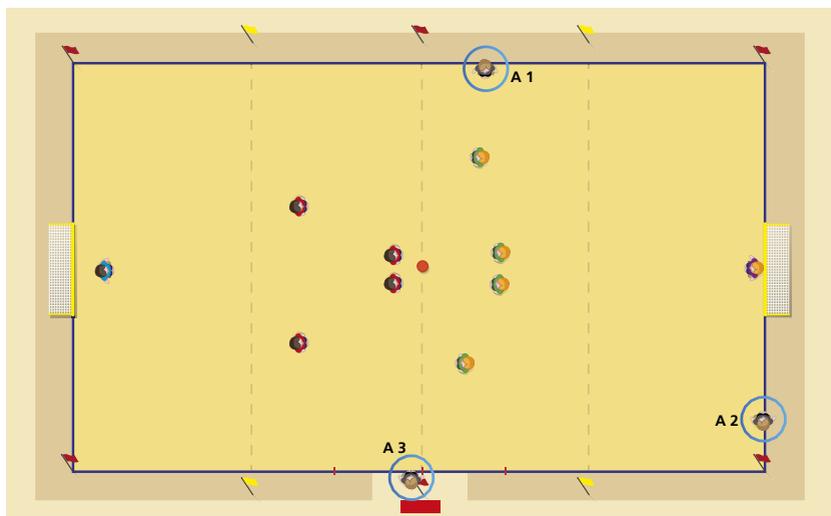
Al comienzo del partido, el árbitro se situará en la línea de meta, en el mismo lado que la zona de sustituciones y a unos 4 m de la meta, desde donde vigilará si se marca un gol.

El segundo árbitro deberá ubicarse en la línea de banda contraria a la de zona de sustituciones, donde vigilará la posición correcta de los defensores, ayudándose para ello de las marcas a 5 m en la línea de banda, para asegurarse de que no se produzcan adelantamientos de dichos defensores. Asimismo, prestará atención a cualquier indicación del tercer árbitro de una posible falta de los ejecutores del saque de salida. Será el encargado de dar la orden con su silbato de la ejecución del saque de salida.

El tercer árbitro deberá situarse a la altura de la línea media imaginaria para ayudar a los árbitros a determinar la posición correcta del balón y asegurarse de que los jugadores ejecutores y los defensores del saque de salida estén ubicados en su propia mitad de la superficie de juego. El tercer árbitro levantará su brazo en caso de que el equipo ejecutor del saque de salida cometa una infracción. El cronometrador, que no pondrá en marcha el cronómetro, hará sonar la señal acústica inmediatamente para advertir a los árbitros de que el saque de salida debe ser repetido.

Durante los saques de salida, y una vez comenzado el partido, los árbitros podrán modificar su posición en las bandas si lo consideran necesario para un mejor control del partido. Es consecuencia, no es obligatorio que el árbitro se quede en la línea de meta ni que el segundo árbitro se ubique en la línea de banda contraria a la zona de sustituciones.





2. Posicionamiento en el saque de meta

1.

Uno de los árbitros deberá controlar primero si el balón está dentro del área penal.

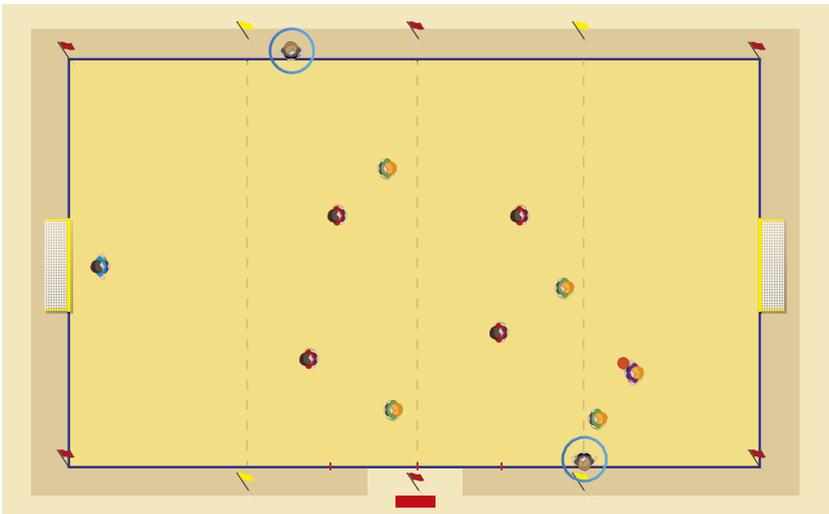
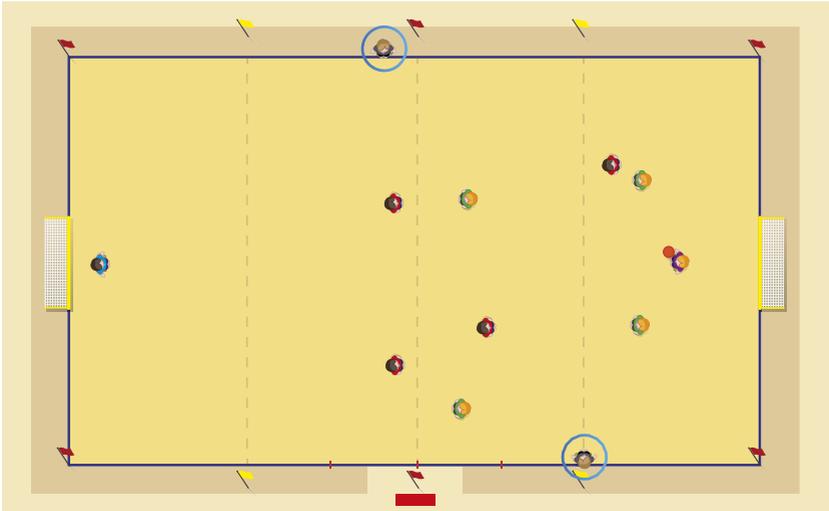
- Si el balón no se juega correctamente, el árbitro podrá comenzar la cuenta de los cuatro segundos si estima que el guardameta ya estaba en disposición de efectuar el saque o si se demora en tomar el balón con las manos por motivos tácticos y avisará con su silbato que ha comenzado la cuenta.
- Si el equipo que tiene que efectuar un saque de meta decide sustituir al guardameta, uno de los árbitros, tras hacer sonar su silbato, comenzará la cuenta de los cuatro segundos, con independencia de que el balón esté o no en el interior del área penal. Si no hay un balón en el interior del área penal, el tercer árbitro o los chicos recogebalones lanzarán inmediatamente un balón al área penal.

2.

Una vez que el balón esté dentro del área penal, uno de los árbitros deberá colocarse a la altura del borde del área penal para controlar que el balón salga de esta área (balón en juego) y que los adversarios se encuentren fuera de la misma. Luego hará la cuenta de los cuatro segundos, independientemente de que la haya comenzado según lo expuesto en el punto anterior.

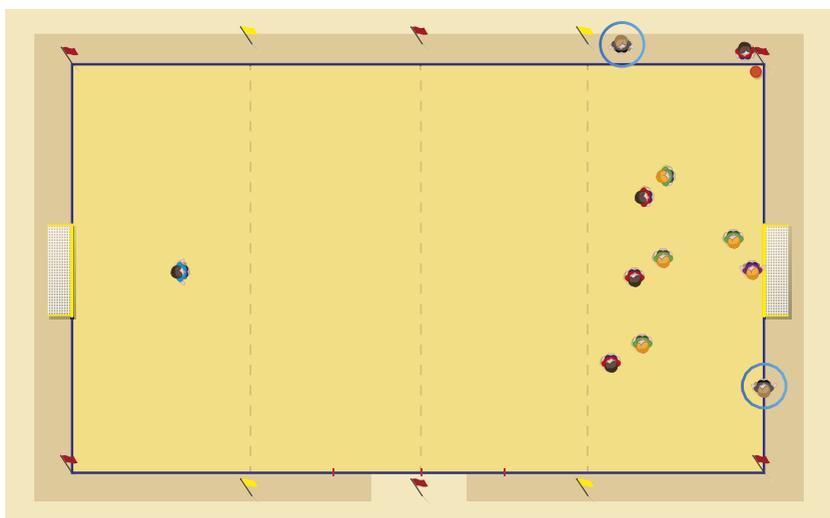
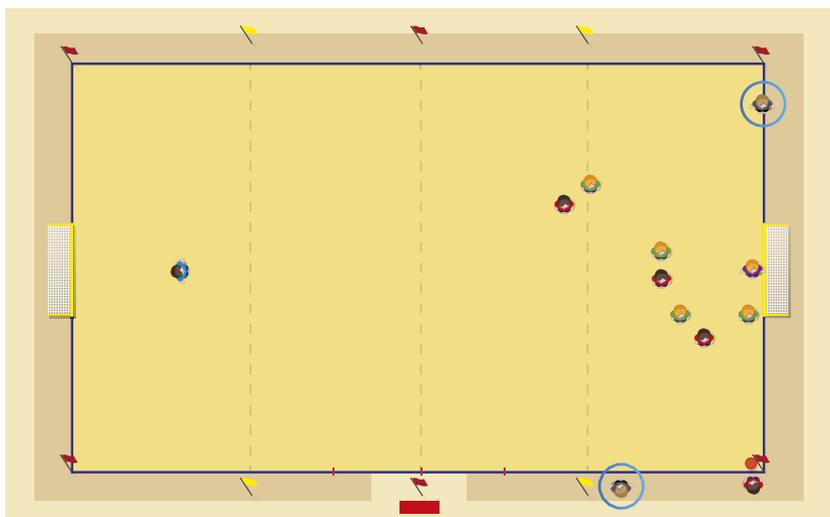
3.

Finalmente, el árbitro que vigiló el saque deberá situarse en una posición adecuada para controlar el juego, lo cual constituye una prioridad absoluta.



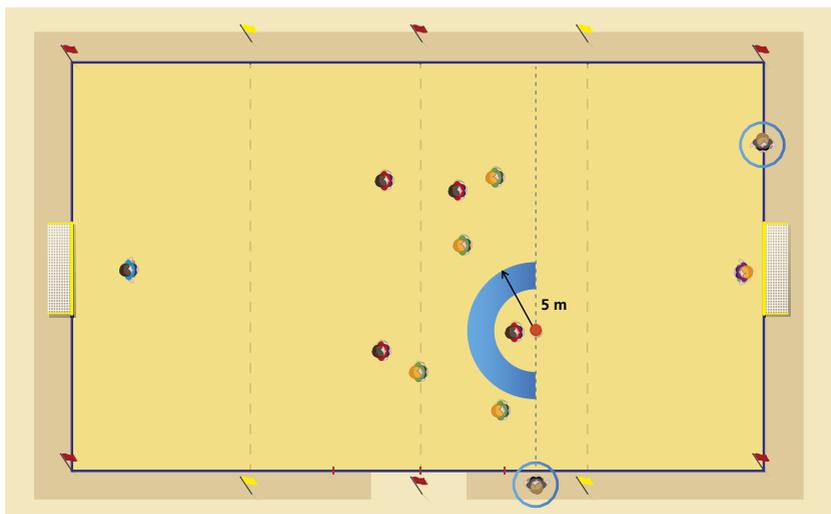
3. Posicionamiento en saque de esquina (obligatorio)

Durante un saque de esquina, el árbitro más cercano al lugar donde se ejecutará se colocará sobre la línea de banda a una distancia aproximada de 5 metros del cuadrante de esquina imaginario. En dicha posición deberá controlar que el balón esté en el interior del cuadrante de esquina imaginario y que los defensores se encuentren a 5 m de distancia. El árbitro más alejado del lugar donde se ejecutará el saque se colocará sobre la línea de meta a unos 4 m del poste más cercano. En dicha posición vigilará el balón y el comportamiento de los jugadores.



4. Posicionamiento en tiro libre (1)

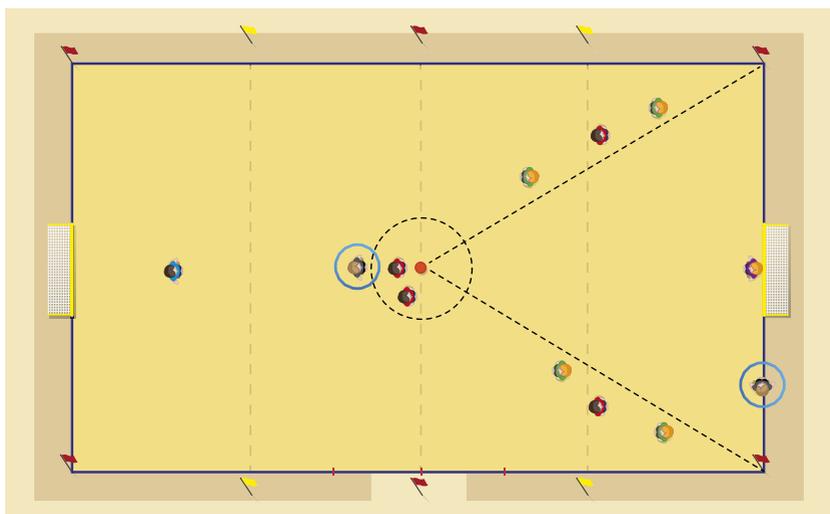
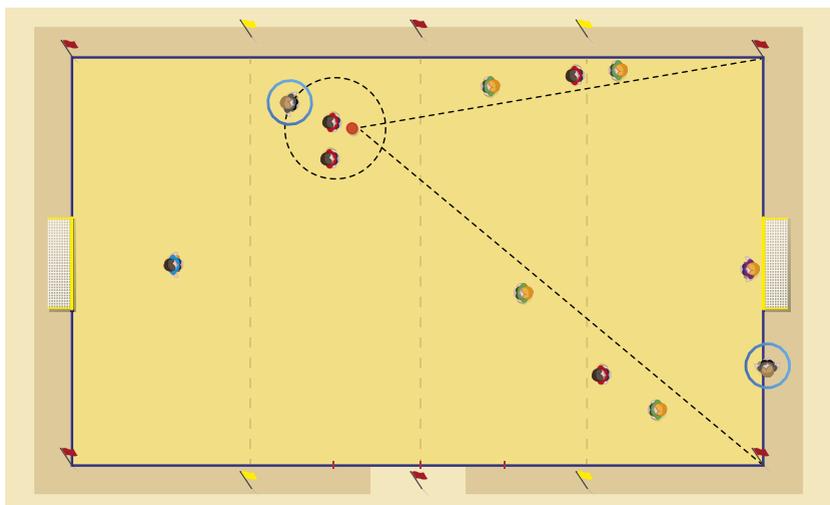
Durante un tiro libre que se ejecutará en la mitad del adversario, el árbitro más cercano a la acción se ubicará a la altura del lugar donde se ejecutará el tiro y vigilará que el balón esté correctamente colocado, además de controlar los adelantamientos de los jugadores durante la ejecución del tiro. El árbitro más alejado del lugar donde se ejecutará el tiro deberá ubicarse sobre la línea de meta, a una distancia de unos 4 m de la meta, lo cual constituye una prioridad absoluta. Ambos árbitros deberán estar preparados para seguir la trayectoria del balón.



5. Posicionamiento en tiro libre (2)

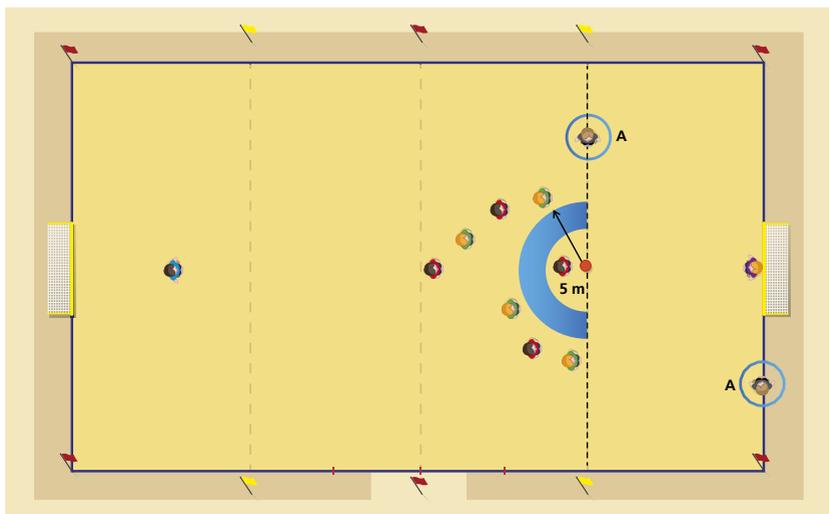
Durante la ejecución de un tiro libre desde la propia mitad o desde el punto central imaginario de la línea media imaginaria, el árbitro más cercano al punto del tiro libre se ubicará primero delante del balón para comprobar que los defensores están como mínimo a 5 m del balón y fuera del área imaginaria entre el balón y los banderines de esquina. También comprobará que los compañeros del ejecutor no estén situados dentro del área imaginaria entre el balón y los banderines de esquina y que el balón esté correctamente colocado. Una vez comprobado todo esto, se ubicará por detrás del balón sin molestar al ejecutor y hará sonar su silbato para ordenar la ejecución del tiro libre; además, después de la ejecución del tiro libre, indicará con su silbato las

infracciones de los jugadores que ocurran después de la orden de ejecución del tiro libre. El árbitro más alejado del lugar donde se ejecutará el tiro deberá ubicarse sobre la línea de meta, a una distancia de unos 4 m de la meta, lo cual constituye una prioridad absoluta. Ambos árbitros deberán estar preparados para seguir la trayectoria del balón.

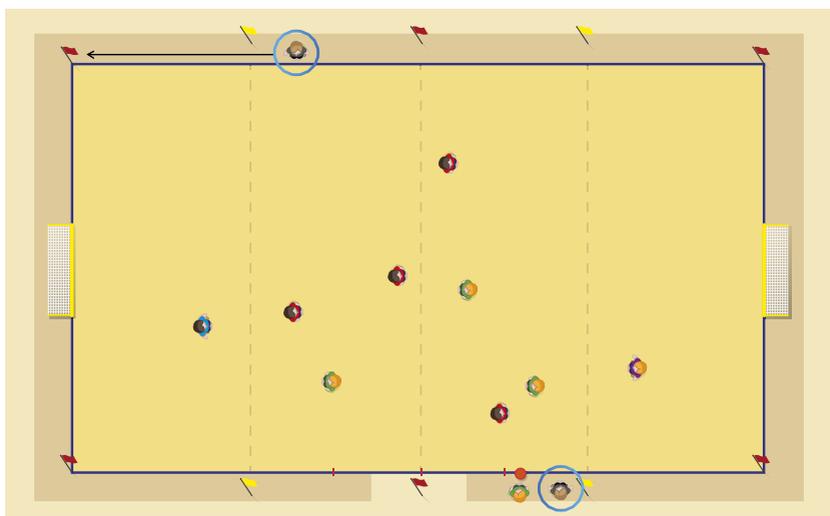
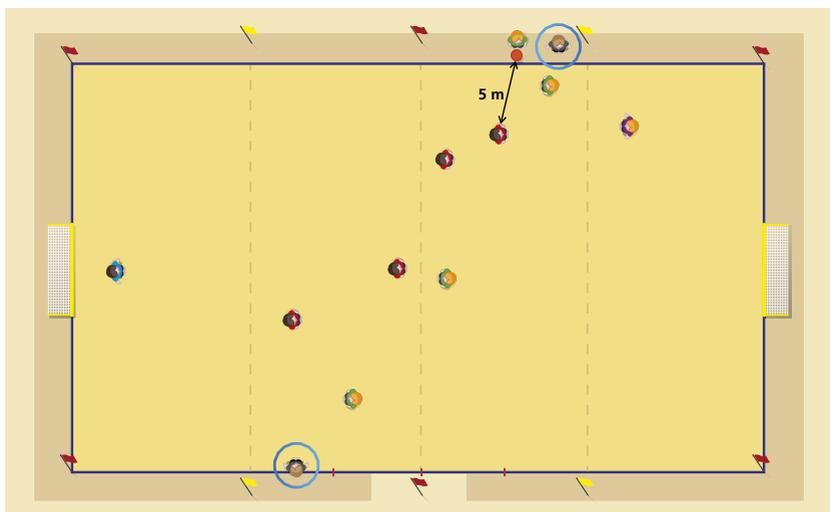


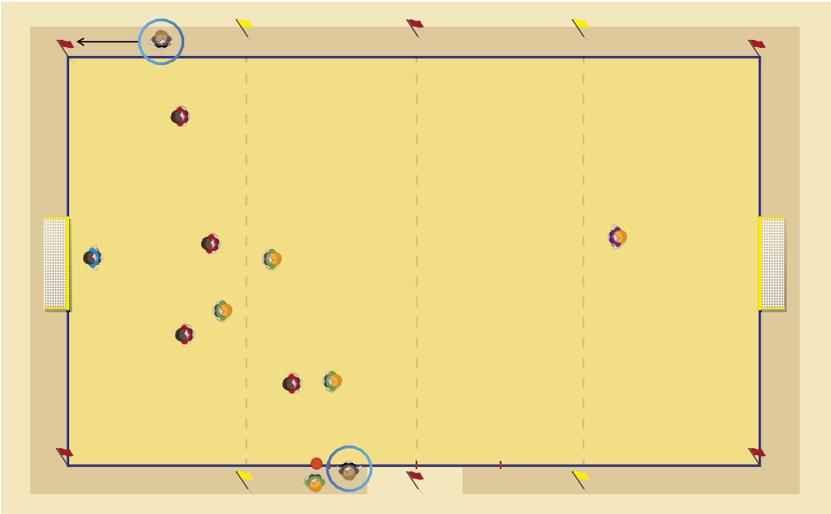
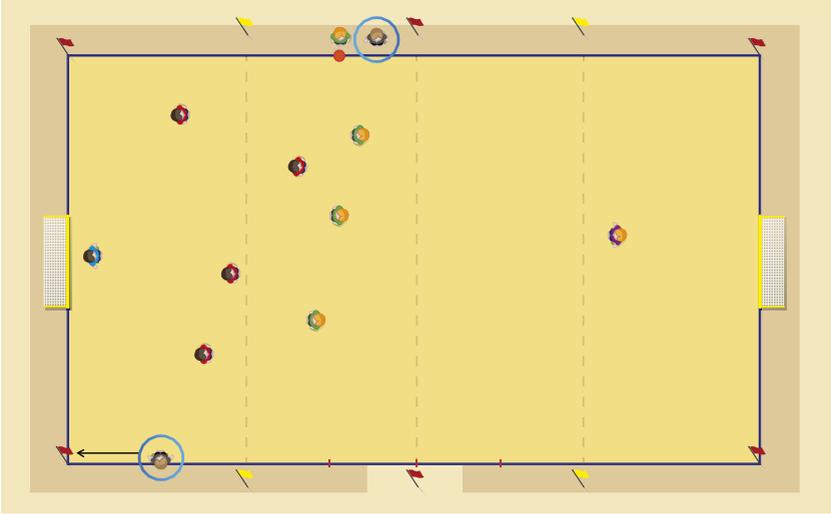
6. Posicionamiento en tiro penal (obligatorio)

Uno de los árbitros se ubicará a la altura del punto penal imaginario a unos 5 m de distancia y vigilará que el balón esté correctamente colocado, identificará al ejecutor y controlará los adelantamientos de jugadores durante la ejecución del tiro. No ordenará la ejecución hasta que compruebe que la ubicación de todos los jugadores es la correcta, ayudándose si es necesario del otro árbitro. El otro árbitro deberá ubicarse sobre la línea de meta, a una distancia de unos 4 m de la meta, lo cual constituye una prioridad absoluta. Si el guardameta se adelanta de la línea de meta antes de que se lance el tiro y no se anota un gol, hará sonar su silbato para que se repita el tiro penal.



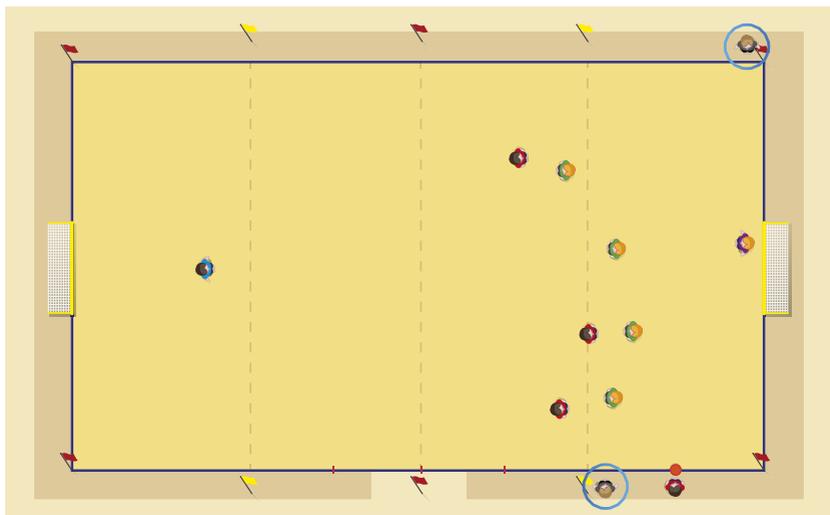
7. Posicionamiento en saque de banda [1]

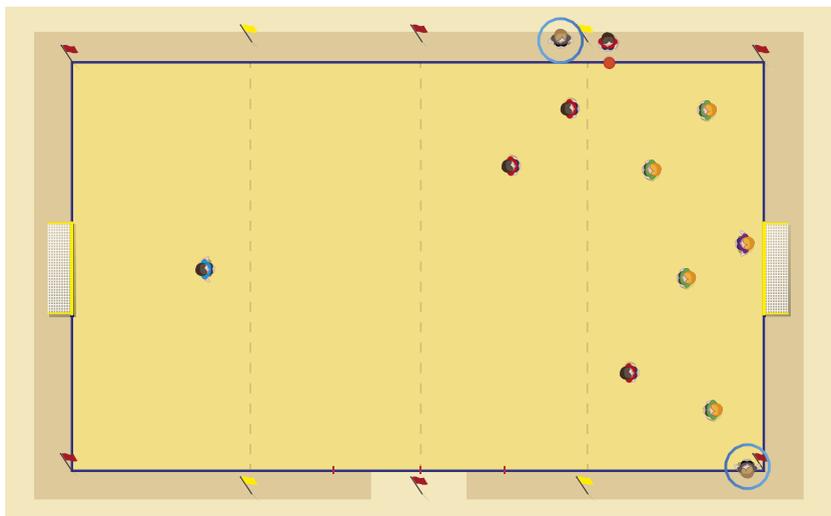




8. Posicionamiento en saque de banda (obligatorio) [5]

Durante un saque de banda cercano al cuadrante de esquina imaginario a favor del equipo atacante, el árbitro más cercano al lugar donde se ejecutará se colocará a una distancia aproximada de 5 m del lugar de ejecución. En dicha posición, deberá controlar que el saque de banda se ejecute conforme al procedimiento y que los defensores se encuentren a 5 m de distancia del lugar donde se ejecuta el saque. El otro árbitro deberá ubicarse sobre la línea de meta, a una distancia de unos 4 m de la meta, lo cual constituye una prioridad absoluta. En dicha posición vigilará el balón y el comportamiento de los jugadores.





9. Posicionamiento en tiros desde el punto penal imaginario para determinar el ganador de un partido o eliminatoria en caso de empate (obligatorio)

El árbitro deberá ubicarse en la línea de meta a unos 2 m de la meta. Su deber principal será controlar si el balón ha atravesado la línea de meta y si el guardameta se adelanta:

- Si resulta claro que el balón ha atravesado la línea de meta, el árbitro establecerá contacto visual con el segundo árbitro para corroborar que no se ha cometido ninguna infracción.

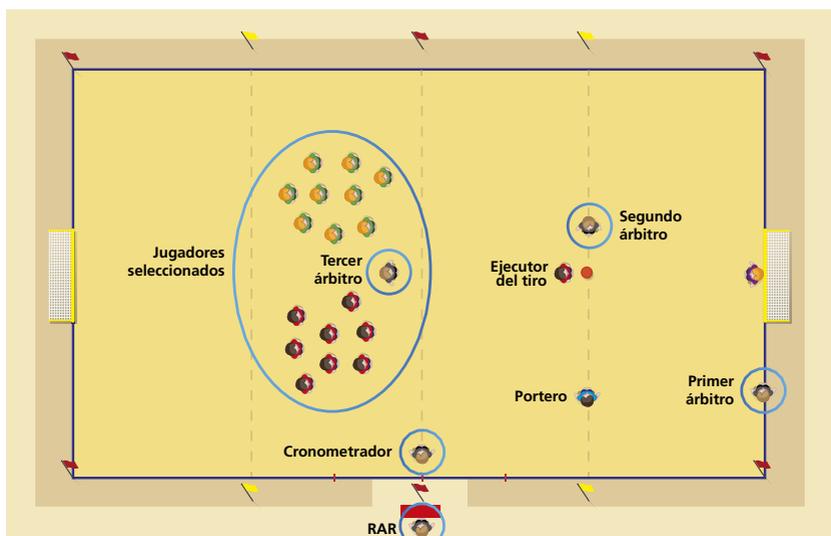
El segundo árbitro se ubicará a la altura del punto penal imaginario, a unos 3 m de este, para controlar la correcta colocación del balón y del guardameta compañero del ejecutor.

El tercer árbitro se ubicará en el punto central imaginario de la línea media imaginaria para controlar a los demás jugadores de ambos equipos, que estarán separados entre sí a su izquierda y a su derecha.

El cronometrador se ubicará en la mesa de cronometraje y, si no hubiese un árbitro asistente de reserva, vigilará el comportamiento correcto de los jugadores excluidos del lanzamiento de tiros desde el punto penal imaginario y de los oficiales de ambos equipos.

Si hubiese un árbitro asistente de reserva, el cronometrador se ubicará por delante de la mesa de cronometraje, desde donde vigilará el comportamiento correcto de los jugadores excluidos del lanzamiento de tiros desde el punto penal imaginario y de los oficiales de ambos equipos, mientras que el árbitro asistente de reserva pasará a ejercer las funciones del cronometrador en la mesa de cronometraje.

Todos los árbitros anotarán el número de tiros penales lanzados y los números de los jugadores que los ejecutaron.



Uso del silbato

El uso del silbato será obligatorio para:

- los saques de salida:
 - al iniciar el juego (1.º, 2.º y 3.º periodos del partido y de la prórroga, si la hubiese);
 - al reiniciarse el juego después de un gol.
- interrumpir el juego a fin de:
 - conceder un tiro libre o un tiro penal;
 - suspender temporal o definitivamente un partido o confirmar la señal acústica del cronometrador cuando da por finalizado el periodo o cuando, al finalizar un periodo, acabe la trayectoria del balón si este se dirigía hacia una de las metas.

- reanudar el juego en:
 - tiros libres, tras ubicar a los jugadores en las posiciones que indican las Reglas de Juego de Fútbol Playa;
 - tiros penales.
- reanudar el juego tras haber sido interrumpido por:
 - la imposición de una amonestación o expulsión debida a una incorrección;
 - la lesión de uno o varios jugadores.

El uso del silbato no será necesario para:

- interrumpir el juego por:
 - un saque de meta, uno de esquina o uno de banda (es obligatorio si son situaciones poco claras);
 - un gol (es obligatorio si el balón no ha entrado claramente en la meta).
- reanudar el juego tras:
 - un saque de meta, uno de esquina o uno de banda, excepto si se iniciase la cuenta de los cuatro segundos debido a que el jugador retrasa la reanudación por motivos tácticos.

No se podrá usar el silbato para:

- reanudar el juego en un balón al suelo.

Un silbato que se utilice innecesariamente con demasiada frecuencia tendrá menos impacto cuando se deba utilizar. El árbitro deberá usar el silbato para señalar que un tiro libre o un tiro penal puede ejecutarse. Si en estos casos el jugador reanuda el juego antes de que suene el silbato, se amonestará al jugador por retrasar la reanudación del juego.

Si durante el juego uno de los árbitros hace sonar su silbato por error, los árbitros deberán detener el partido si consideran que dicha acción interfiere en el juego. Si así lo han hecho, el partido se reanuda con un balón al suelo. Uno de los árbitros dejará caer el balón en el punto central imaginario de la línea media imaginaria, ayudándose del tercer árbitro para determinar la ubicación correcta. Si el sonido del silbato no interfiere en el juego, los árbitros harán las señales de forma notoria para que los jugadores continúen jugando.

Lenguaje corporal

El lenguaje corporal es una herramienta que los árbitros utilizarán para:

- ayudarse a controlar el partido;
- mostrar autoridad y dominio de sí mismos.

El lenguaje corporal no servirá para:

- justificar decisiones tomadas.

Un uso excesivo de gestos indicará que no se tiene un control del juego efectivo ni de los jugadores.

Deberes y responsabilidades

El tercer árbitro y el cronometrador ayudarán a los árbitros a dirigir el partido conforme a las Reglas de Juego de Fútbol Playa. También asistirán a los árbitros en otros aspectos de la dirección de un partido, a petición y bajo control de los árbitros. Esto incluye responsabilidades como:

- inspeccionar la superficie de juego, los balones usados y el equipamiento de los jugadores;
- determinar si se han resuelto problemas con el equipamiento y en casos de hemorragia;
- supervisar el procedimiento de sustitución;
- controlar el tiempo y llevar un registro de los goles y las infracciones.

Posicionamiento de los árbitros asistentes y trabajo en equipo

1. Saque de salida

El tercer árbitro se ubicará a la altura de la línea media imaginaria en la zona de sustituciones y ayudará a determinar la correcta colocación del balón y de los jugadores que vayan a ejecutar el saque de salida y vigilará la correcta ejecución del saque de salida. Si se comete una infracción, levantará su brazo para que el cronometrador haga sonar la señal acústica y no ponga en marcha el cronómetro.

El cronometrador se ubicará en la mesa de cronometraje y prestará atención al tercer árbitro. No pondrá el cronómetro en marcha si el tercer árbitro levanta su brazo para indicar que se ha cometido una infracción.

2. Posicionamiento general durante un partido

El tercer árbitro vigilará la correcta ubicación de los sustitutos, oficiales y demás personas. Para ello, se desplazará sobre la línea de banda, si es necesario, pero sin entrar en la superficie de juego.

El cronometrador se ubicará en la mesa de cronometraje y detendrá el cronómetro o lo pondrá en marcha, según el desarrollo del juego.

3. Sustituciones

El tercer árbitro comprobará que el equipamiento de los sustitutos esté en orden y que las sustituciones se efectúen correctamente. Para ello, se desplazará sobre la línea de banda, ayudándose de las marcas en la misma para asegurarse de que los jugadores y sustitutos no salgan o entren fuera de los límites de dichas marcas.

4. Tiros desde el punto penal imaginario

El tercer árbitro deberá ubicarse en la mitad de la superficie de juego donde no se ejecutan los tiros desde el punto penal imaginario, junto a los jugadores que pueden ser seleccionados. Desde ese sitio, observará el comportamiento de los jugadores y comprobará que ningún jugador repite la ejecución del tiro penal antes de que lo hayan lanzado el resto de jugadores que pueden ser seleccionados de su equipo. Colocará a su derecha e izquierda a los jugadores que pueden seleccionados de cada equipo con el fin de evitar posibles enfrentamientos.

El cronometrador se ubicará en la mesa de cronometraje, vigilará el comportamiento correcto de los oficiales de los equipos y de los jugadores que no pueden ser seleccionados y anotará todos los goles marcados.

Si hay un árbitro asistente de reserva, el cronometrador se ubicará por delante de la mesa de cronometraje y vigilará el comportamiento correcto de los oficiales de los equipos y de los jugadores excluidos del lanzamiento de tiros desde el punto penal imaginario. El árbitro asistente de reserva se sentará en la mesa de cronometraje y anotará todos los goles marcados.

Señal acústica

La señal acústica es una señal esencial de un partido, que se utilizará únicamente en caso necesario, a fin de atraer la atención del árbitro o porque así lo indican las Reglas de Juego de Fútbol Playa.

Situaciones en las que será obligatorio su uso:

- finalización de los periodos del partido;
- infracción cometida en un saque de salida;
- aviso de comportamiento incorrecto de sustitutos u oficiales de los equipos, aunque quepa la posibilidad de conceder ventaja;
- aviso de sustitución mal efectuada, aunque quepa la posibilidad de conceder ventaja;
- aviso de error disciplinario cometido por los árbitros;
- aviso de interferencias externas.

Si durante el juego el cronometrador hace sonar la señal acústica por error, los árbitros deberán detener el juego si consideran que dicha acción interfiere en el juego. Si lo hacen, lo reanudarán con un balón al suelo: uno de los árbitros dejará caer el balón en el punto central imaginario de la línea media imaginaria, ayudándose del tercer árbitro para determinar la ubicación correcta. Si el sonido de la señal acústica no interfiere en el juego, los árbitros harán las señales de forma notoria para que los jugadores continúen jugando.

Cronómetro

Si el cronómetro no funciona correctamente, los árbitros asistentes advertirán a los árbitros al respecto. El cronometrador deberá continuar con el cronometraje del partido por medio de un cronómetro manual. Ante esta circunstancia, el tercer árbitro informará a cada equipo cada 30 segundos, excepto en el último minuto de cada periodo, cuando lo hará cada 10 segundos.

Si, tras una interrupción del juego, el cronometrador se olvida de poner el cronómetro en marcha, los árbitros ordenarán añadir el tiempo que no se contabilizó.

Tras cada reanudación del juego, cuando el partido haya sido detenido conforme a las Reglas de Juego de Fútbol Playa, el cronometraje se reanudará de la siguiente forma:

- Saque de salida: después de que sea pateado el balón, con lo cual se cumple el procedimiento.
- Saque de meta: después de que el guardameta suelte el balón de las manos y este salga del área penal, con lo cual se cumple el procedimiento.
- Saque de esquina: después de que sea pateado el balón y entre en movimiento, con lo cual se cumple el procedimiento.
- Saque de banda: después de que el balón entre en la superficie de juego tras haber sido pateado o lanzado con la mano, con la cual se cumple el procedimiento.
- Tiro libre fuera del área penal: después de que sea pateado el balón, con lo cual se cumple el procedimiento.
- Tiro libre dentro de las áreas penales a favor del equipo defensor: después de que sea pateado el balón y salga del área penal, con lo cual se cumple el procedimiento.
- Tiro penal: después de que el balón sea pateado hacia adelante, con lo cual se cumple el procedimiento.
- Balón al suelo: después de que uno de los árbitros haya soltado el balón de las manos y este haya tocado la arena, con lo cual se cumple el procedimiento.

Descanso entre los periodos

Los árbitros concederán el descanso entre los periodos si un jugador de uno de los equipos lo solicita, aunque los capitanes de ambos equipos hayan solicitado que no haya descanso.

Prórroga

Si es necesario disputar una prórroga, el descanso entre el final del tercer periodo y el comienzo de la prórroga no deberá durar más de tres minutos

Saque de salida

Los árbitros no deberán solicitar la confirmación de los guardametas o de cualquier otro jugador para ordenar la ejecución de un saque de salida. Solo deberán comprobar la correcta ubicación de los jugadores y el balón y contar con la aquiescencia del tercer árbitro.

Infracciones en el saque de salida

Si en el saque de salida, tras la orden de ejecución del mismo y antes de que el balón esté en juego, se comete una de las siguientes infracciones:

- Uno o más jugadores del equipo defensor se colocan a menos de 5 m del balón. Los árbitros esperarán el desenlace de la jugada: si el equipo que ejecuta el saque marca un gol, no impondrán sanciones al equipo defensor.
- Uno o más jugadores del equipo defensor se colocan a menos de 5 m del balón. Los árbitros esperarán el desenlace de la jugada: si el equipo que ejecuta el saque no marca un gol, ordenarán la repetición del saque e impondrán sanciones al equipo defensor, amonestando a los infractores por no respetar la distancia reglamentaria durante el saque de salida.
- Uno o más jugadores del equipo ejecutor del saque se colocan en la mitad del equipo defensor. Los árbitros, inmediatamente después de que el balón sea puesto en juego y tras la señal del tercer árbitro y el uso de la señal acústica del cronometrador, detendrán el juego y ordenarán la repetición del saque de salida. Además, advertirán al jugador o jugadores infractores que, en caso de que en la repetición del saque de salida volviesen a cometer dicha infracción, amonestarán al jugador o jugadores infractores por retrasar deliberadamente la reanudación del juego.
- Uno o más jugadores del equipo defensor se colocan a menos de 5 m del balón y uno o más jugadores del equipo ejecutor del saque se colocan en la mitad del equipo defensor. Los árbitros detendrán el juego inmediatamente después de que el balón sea puesto en juego y ordenarán la repetición del saque de salida y no impondrán sanciones.
- El balón es pateado hacia atrás y toca la arena antes de que un compañero del ejecutor patee el balón hacia adelante en el aire. En este caso, los árbitros advertirán al jugador infractor que, en caso de que en la repetición del saque de salida volviese a cometer dicha infracción, será amonestado por retrasar deliberadamente la reanudación del juego.

Balón al suelo

- Cualquier jugador podrá disputar por el balón (incluido el guardameta).
- No existe un número mínimo o máximo de jugadores que puedan disputar por un balón al suelo.
- Los árbitros no podrán decidir qué jugadores podrán disputar por un balón al suelo ni evitar una reanudación del juego si falta un jugador de uno de los equipos.
- No existirá una distancia que deban respetar los jugadores, salvo que se bloquee al adversario y con ello no se permita la ejecución del balón al suelo.
- No será necesario que un equipo dispute por un balón al suelo.
- Si un jugador comete una infracción antes de que el balón esté en juego, pero después de que uno de los árbitros lo haya soltado de las manos, el árbitro repetirá el balón al suelo después de haber impuesto la sanción disciplinaria correspondiente.

El balón en la superficie de juego toca a uno de los árbitros

Si el balón está en juego y toca a uno de los árbitros que se encuentra temporalmente en la superficie de juego, el juego continuará, ya que los árbitros forman parte del partido.

Si el balón está en juego y toca a uno de los árbitros asistentes que se encuentra temporalmente en la superficie de juego, los árbitros detendrán el juego y lo reanudarán con un balón al suelo: uno de los árbitros dejará caer el balón en el punto central imaginario de la línea media imaginaria, ayudándose del tercer árbitro para determinar la ubicación correcta.

Gol marcado mientras una persona ajena al partido se halla en la superficie de juego

Si después de la anotación de un gol y antes de reanudar el juego los árbitros se percatan de que una persona ajena al partido se encontraba en la superficie de juego en el momento en que se marcó el gol:

- los árbitros deberán invalidar el gol si:
 - la persona ajena al partido era una persona externa, un jugador expulsado o un oficial de uno de los equipos e interfirió en el juego.
 - la persona ajena al partido era un jugador, un sustituto, un jugador expulsado o un oficial del equipo que anotó el gol.
- deberán conceder el gol si:
 - la persona ajena al partido era una persona externa y no interfirió en el juego.
 - la persona ajena al partido era un jugador, un sustituto, un jugador expulsado o un oficial del equipo que concedió el gol y no interfirió en el juego.

Gol no marcado

Si uno de los árbitros señala un gol antes de que el balón haya atravesado en su totalidad la línea de meta y se percató inmediatamente de su error, el partido se reanudará con un balón al suelo: uno de los árbitros dejará caer el balón en el punto central imaginario de la línea media imaginaria, ayudándose del tercer árbitro para determinar la ubicación correcta.

En el fútbol playa no existe la infracción de fuera de juego.

Requisitos básicos para sancionar

Deberán reunirse las siguientes condiciones para que una infracción sea considerada una falta.

La infracción deberá:

- ser cometida por un jugador o un sustituto que no haya cumplido correctamente el procedimiento de sustitución;
- ocurrir en la superficie de juego;
- ocurrir mientras el balón está en juego.

Si los árbitros interrumpen el partido debido a una infracción cometida fuera de la superficie de juego (mientras el balón está en juego), y no ha sido cometida por un jugador que hubiese abandonado la superficie de juego sin el permiso de los árbitros para cometerla, lo reanudarán con un balón al suelo: uno de los árbitros dejará caer el balón en el punto central imaginario de la línea media imaginaria, ayudándose del tercer árbitro para determinar la ubicación correcta

No será falta si dos o más jugadores disputan por el balón al mismo tiempo con un adversario, siempre que la disputa sea lícita.

De manera imprudente, temeraria o con uso excesivo de fuerza

De manera «imprudente» significa que el jugador muestra falta de atención o consideración ante un adversario o que actúa sin precaución:

- No será necesaria otra sanción disciplinaria si la falta se considera imprudente, salvo que con dicha acción el jugador infractor impida una clara oportunidad de gol, en cuyo caso deberá ser expulsado, o evite un ataque prometedor, en cuyo caso deberá ser amonestado.

De manera «temeraria» significa que el jugador realiza la acción sin tener en cuenta el riesgo o las consecuencias para su adversario:

- Un jugador que actúe de manera temeraria deberá ser amonestado; si con dicha acción impide una clara oportunidad de gol, deberá ser expulsado.

«Con uso excesivo de fuerza» significa que el jugador se excede en la fuerza empleada y corre el riesgo de lesionar a su adversario:

- Un jugador que emplee uso excesivo de fuerza deberá ser expulsado.

Cargar sobre un adversario

La acción de cargar sobre un adversario representará una pugna por un espacio recurriendo al contacto físico, pero sin utilizar los brazos o los codos y mientras el balón se encuentra a distancia de juego.

Constituye infracción el cargar sobre un adversario:

- de manera imprudente;
- de manera temeraria;
- con uso excesivo de fuerza.

Sanciones

- Se deberá amonestar al jugador que cargue sobre un adversario de manera temeraria.
- Se deberá expulsar a un jugador que cargue sobre un adversario con uso excesivo de fuerza.
- No se deberá imponer ninguna otra sanción en otras situaciones en que se cargue sobre un adversario.

Reanudación del juego

- El juego se reanudará con un tiro libre desde el lugar donde se produjo la infracción (v. Regla 13: Posición en tiros libres) o con un tiro penal si la infracción se cometió dentro del área penal.

Sujetar a un adversario

El hecho de sujetar a un adversario incluirá también la acción de extender los brazos para evitar que el adversario adelante o eluda al infractor, utilizando las manos, los brazos o el cuerpo.

Los árbitros deberán intervenir oportunamente, y en especial de forma preventiva, para tratar con firmeza la infracción de sujetar al adversario, particularmente dentro del área penal y cuando se van a ejecutar saques de esquina, de banda o tiros libres.

Al enfrentarse a estas situaciones, los árbitros deberán:

- advertir al jugador que sujete a un adversario antes de que el balón esté en juego;
- amonestar al jugador si continúa sujetando al adversario antes de que el balón esté en juego;
- conceder un tiro libre o un tiro penal y amonestar al jugador si la infracción ocurre después de que el balón esté en juego;

Si un defensor comienza a sujetar a un adversario fuera del área penal y continúa sujetándolo dentro de esta, los árbitros concederán un tiro penal.

Sanciones

- Se deberá amonestar por conducta antideportiva a cualquier jugador que sujete a un adversario para evitar que obtenga posesión del balón o se coloque en una posición ventajosa, con independencia de que se conceda ventaja.
- Se deberá expulsar a un jugador si impide una clara oportunidad de gol al sujetar a un adversario.
- No se deberá imponer ninguna otra sanción en otras situaciones en que se sujete a un adversario.

Reanudación del juego

- El juego se reanudará con un tiro libre desde el lugar donde se produjo la infracción (v. Regla 13: Posición en tiros libres) o con un tiro penal si la infracción ocurrió dentro del área penal.

Tocar el balón con la mano

Tocar el balón con la mano implica la acción deliberada de un jugador de tocar el balón con las manos o el brazo. Los árbitros deberán considerar las siguientes circunstancias:

- El movimiento de la mano hacia el balón (no del balón hacia la mano).
- La distancia entre el adversario y el balón (el balón que llega al jugador de forma inesperada).
- La posición de la mano no presupone necesariamente una infracción (si está separada del cuerpo no implica voluntariedad).
- Tocar el balón con un objeto sujetado con la mano (como vestimenta, etc.) constituye una infracción de mano voluntaria.
- Lanzar un objeto con la mano y golpear el balón constituye una infracción de mano voluntaria

Sanciones

Existen circunstancias en las que se requiere una amonestación por conducta antideportiva cuando un jugador toca deliberadamente el balón con la mano, p. ej., si dicho jugador:

- toca deliberadamente el balón con la mano para impedir que un adversario lo reciba. La concesión de ventaja no exime de la amonestación, ya que la conducta antideportiva se ha cometido anteriormente. Si tanto compañeros como adversarios tienen la posibilidad de disputar por un balón en un centro, la infracción no resultará en amonestación;
- intenta anotar un gol tocando deliberadamente el balón con la mano;
- intenta impedir o evitar un gol con la mano cuando el guardameta no está en su propia área penal y no logra su objetivo.

Sin embargo, se expulsará a un jugador que impida un gol o una clara oportunidad de gol tocando deliberadamente el balón con la mano. Esta sanción no emana de la acción del jugador de tocar intencionalmente el balón con la mano, sino de la intervención inaceptable y desleal de impedir la anotación de un gol.

Reanudación del juego

- El juego se reanudará con un tiro libre desde el lugar donde se produjo la infracción (v. Regla 13: Posición en tiros libres) o con un tiro penal si la infracción ocurrió dentro del área penal.

Fuera de su propia área penal, el guardameta estará sujeto a las mismas restricciones que cualquier otro jugador en cuanto a tocar el balón con las manos. Dentro de su área penal, el guardameta no será culpable de infracciones de mano sancionables con un tiro penal. Podrá, no obstante, ser culpable de varias infracciones sancionables con tiros libres, que se ejecutarán desde el punto central imaginario de la línea media imaginaria

Infracciones cometidas por guardametas

El guardameta está en posesión del balón mientras:

- el balón esté en sus manos o entre su mano y cualquier superficie (p. ej., el suelo, su propio cuerpo);
- sujete el balón con la mano abierta extendida;
- lance el balón al aire para volver a tomarlo en las manos.

Cuando el guardameta controle el balón con las manos, ningún adversario podrá atacarlo.

La posesión del balón implica que el guardameta lo controla.

El guardameta no podrá tocar el balón en su propia mitad de la superficie de juego en las siguientes circunstancias:

- Si controla el balón en su área penal durante más de cuatro segundos con las manos o con los pies. En este caso, el árbitro más cercano al guardameta deberá hacer obligatoriamente la cuenta pública de los cuatro segundos.
- Si 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 brazos de forma voluntaria en esa misma área penal después de que un compañero haya jugado el balón con cualquier parte de su cuerpo, y sin que el balón haya sido tocado por un adversario entre ambas jugadas:
 - Se considera que el guardameta ha tocado el balón cuando lo hace con cualquier parte del cuerpo, excepto si el balón rebota accidentalmente en él.
- Si después de jugar el balón en el exterior de su propia área penal, regresa a esta área y toca o juega el balón con cualquier parte de su cuerpo.

Reanudación del juego

- El juego se reanudará con un tiro libre que se ejecutará desde el punto central imaginario de la línea media imaginaria (v. Regla 13: Posición en tiros libres).

Infracciones contra el guardameta

- El hecho de impedir que el guardameta saque el balón con las manos constituirá una infracción; p. ej., cuando lanza el balón al aire para volver a cogerlo con las manos.
- Jugar el balón o intentar jugarlo cuando el guardameta lo sostiene en la palma de la mano.
- Si un jugador juega o intenta jugar el balón cuando el guardameta intenta soltarlo de las manos, se deberá sancionar al jugador por juego peligroso.
- El hecho de restringir el radio de acción del guardameta obstaculizando de forma desleal sus movimientos, p. ej. durante un saque de esquina.
- El acto de restringir el radio de acción del guardameta obstaculizando de forma desleal sus movimientos en un saque de meta deberá ser sancionado con una amonestación.

Un atacante que entre en contacto con un guardameta dentro de la área penal de este último no presupone de inmediato que se haya cometido infracción alguna, excepto si en la pugna el atacante salta, carga o empuja al guardameta de manera imprudente, temeraria o con uso excesivo de fuerza.

Reanudación del juego

- El juego se reanudará con un tiro libre desde el lugar donde se produjo la infracción (v. Regla 13: Posición en tiros libres). Si el atacante saltó, cargó o empujó al guardameta de manera temeraria o con uso excesivo de fuerza, los árbitros impondrán la sanción correspondiente.

Jugar de forma peligrosa

Jugar de forma peligrosa es toda acción en la que un jugador, al tratar de jugar el balón, pone en peligro a un jugador adversario o a sí mismo. Esta acción se comete con un adversario cerca e impide que este juegue el balón por miedo a lesionarse o lesionar al otro jugador.

Jugar de forma peligrosa no implica necesariamente un contacto físico entre los jugadores. Si se produce el contacto físico, la acción será una infracción sancionable con un tiro libre, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (v. Regla 13: Posición en tiros libres) o un tiro penal, si la infracción ocurrió dentro del área penal. En caso de que no haya contacto físico, los árbitros deberán considerar detenidamente la probabilidad de que igualmente se haya cometido como mínimo un acto de conducta antideportiva.

Las «chilenas» o las «tijeras» no constituyen, en sí, una infracción y, al ser acciones propias del fútbol playa, deberá considerarse esencial permitir que se realicen.

Sanciones

- Si el jugador juega de forma peligrosa en un duelo «normal», los árbitros no impondrán ninguna sanción.
- Si un jugador juega de forma peligrosa cerca de un adversario, de tal manera que suponga un obvio riesgo para el adversario, los árbitros amonestarán al jugador por jugar de forma temeraria o lo expulsarán si estiman que fue con uso excesivo de fuerza, y concederán un tiro libre o un tiro penal. Dicho acto no se considerará juego peligroso.
- Si un jugador impide una clara oportunidad de gol jugando de forma peligrosa, los árbitros lo expulsarán.

Reanudación del juego

- El juego se reanudará con un tiro libre a favor del equipo contrario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción o desde el punto central imaginario de la línea media imaginaria, si la infracción se cometió en la mitad del equipo infractor (v. Regla 13: Posición en tiros libres).
- Si se produce un contacto físico, se comete una infracción diferente, sancionable con un tiro libre (v. Regla 13: Posición en tiros libres), que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción, o con un tiro penal, si la infracción ocurrió dentro del área penal.
- Si los árbitros estiman que el jugador hace una entrada a un adversario de forma temeraria o con uso excesivo de fuerza, impondrán la sanción correspondiente y reanudarán el juego con un tiro libre a favor del equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (v. Regla 13: Posición en tiros libres), o con un tiro penal, si la infracción ocurrió dentro del área penal.

Tijeras y chilenas

Las tijeras y las chilenas son jugadas intrínsecas del fútbol playa y se debe defender su ejecución y proteger a los jugadores que las realizan. Los árbitros deberán garantizar que estos disparos puedan ejecutarse y sancionarán a los jugadores que los impidan.

Para sancionar la acción de impedir que un adversario ejecute una tijera o chilena, los árbitros tendrán en cuenta los siguientes criterios:

- si el jugador que va a realizar o está realizando la tijera o la chilena está en posesión del balón y un adversario lo toca, se sancionará al equipo de este último con un tiro libre (v. Regla 13: Posición en tiros libres) o con un tiro penal si la infracción ocurrió dentro del área penal.
- si el jugador que va a realizar o está realizando la tijera o la chilena está en posesión del balón y un adversario toca o juega el balón, se sancionará al equipo de este último con un tiro libre (v. Regla 13: Posición en tiros libres) o con un tiro penal si la infracción ocurrió dentro del área penal.
- Si el jugador que va a realizar o está realizando la tijera o la chilena está en posesión del balón y un adversario lo toca, o toca o juega el balón y a consecuencia de ello recibe un golpe del ejecutor del disparo, los árbitros no sancionarán al jugador que realiza la tijera o la chilena, pero sancionarán al jugador que la intentó evitar o evitó la ejecución.

- Si el jugador que va a realizar o está realizando la tijera o la chilena 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 realizar o está realizando la tijera o la chilena no está en posesión del balón y golpea a un adversario al ejecutar el disparo, será sancionado según la infracción cometida.
- Un jugador que salga a la defensa de una tijera o de una chilena podrá saltar verticalmente, siempre que no toque al jugador que la está ejecutando.

Sanciones

- Si un jugador impide que un adversario realice una tijera o una chilena y con ello anula una clara oportunidad de gol, los árbitros lo expulsarán por malograr la clara oportunidad de gol.
- Si un jugador realiza una tijera o una chilena sin tener el balón en posesión y al hacerlo golpea a un adversario, será sancionado según la infracción cometida. Si lo hiciese de forma temeraria, será amonestado, y si lo hiciese con uso excesivo de fuerza, será expulsado. En caso de que lesionase al adversario y este sangrase, el jugador será culpable de juego brusco grave y será expulsado.

Reanudación del juego

- El juego se reanudará con un tiro libre que se concederá a los adversarios del jugador que cometió la infracción y se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (v. Regla 13: Posición en tiros libres) o con un tiro penal, si la infracción ocurrió dentro del área penal.

Obstaculizar el avance de un adversario

Obstaculizar el avance de un adversario supone colocarse en una posición que obstaculice, bloquee, lentifique o fuerce a cambiar de dirección a un adversario cuando el balón no está a distancia de juego de los jugadores involucrados.

Todos los jugadores tienen derecho a su posición en la superficie de juego; encontrarse en el camino de un adversario no es lo mismo que colocarse en el camino de él.

Está permitido cubrir el balón. Un jugador que se coloca entre un adversario y el balón por motivos tácticos no comete una infracción mientras el balón se halle a distancia de juego y el jugador no frene a su adversario con los brazos o el cuerpo.

Sanciones

- Los árbitros no impondrán sanciones por el hecho de que un jugador obstruya a un adversario.
- Si el jugador que realiza una obstrucción a un adversario impide con ello una clara oportunidad de gol, los árbitros lo expulsarán por impedir la clara oportunidad de gol.

Reanudación del juego

- El juego se reanudará con un tiro libre a favor del equipo contrario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción o desde el punto central imaginario de la línea media imaginaria, si la infracción se cometió en la mitad del equipo infractor (v. Regla 13: Posición en tiros libres).

Retardar la reanudación del juego para mostrar una tarjeta

Cuando los árbitros hayan decidido mostrar una tarjeta y detener el juego, ya sea para amonestar o expulsar a un jugador o a un sustituto, el juego no deberá reanudarse hasta que la tarjeta haya sido mostrada.

Amonestaciones por conducta antideportiva

Existen diferentes circunstancias en las que se amonestará a un jugador por conducta antideportiva; p. ej., si el jugador:

- comete de forma temeraria una de las siete infracciones sancionables con un tiro libre;
- comete una falta táctica, que, por sí misma, no es temeraria o con uso excesivo de fuerza, para impedir un ataque prometedor;
- sujeta al adversario con el fin táctico de forzar que se aleje del balón o impedir que lo obtenga;
- toca el balón con la mano para impedir que un adversario se apodere de él o arme un ataque (se exceptúa al guardameta dentro de su propia área penal);
- toca el balón con la mano para intentar marcar un gol (no es necesario que se consiga);
- toca el balón con la mano aunque simula jugarlo con otra parte de su cuerpo con la intención de engañar a los árbitros;
- intenta impedir o malograr un gol con la mano cuando el guardameta no está en su propia área penal y no logra su objetivo;

- intenta engañar a los árbitros simulando una lesión o pretendiendo haber sido objeto de infracción (simulación);
- cambia el puesto con el guardameta durante el partido sin el permiso de los árbitros;
- actúa de una manera que evidencie falta de respeto por el fútbol playa;
- juega el balón cuando está saliendo de la superficie de juego después de haber recibido el permiso para abandonarla;
- distrae de forma verbal a un adversario durante el juego o en su reanudación;
- traza marcas no autorizadas en la superficie de juego.

Celebración de goles

Por más que esté permitido que un jugador exprese su alegría cuando marca un gol, la celebración no deberá ser excesiva.

Se permiten celebraciones razonables. Sin embargo, no se deberá alentar la práctica de celebraciones coreografiadas si estas ocasionan una pérdida de tiempo excesiva; en dicho caso, los árbitros deberán intervenir.

Se deberá amonestar a un jugador si:

- los árbitros opinan que hace gestos provocadores, irrisorios o eufóricos;
- trepa a las vallas periféricas para celebrar un gol;
- se quita la camiseta o se cubre la cabeza con la camiseta, aunque tenga otra igual debajo;
- se cubre la cabeza o cara con una máscara o artículos similares.

Estará permitido salir de la superficie de juego para celebrar un gol, pero es esencial que los jugadores regresen a ella tan pronto como sea posible.

Desaprobar con palabras o acciones

Un jugador o sustituto culpable de desaprobar con protestas (verbales o no verbales) las decisiones de los árbitros o árbitros asistentes deberá ser amonestado.

El capitán de un equipo no goza de una categoría especial o privilegio alguno de acuerdo con las Reglas de Juego de Fútbol Playa, pero tendrá cierto grado de responsabilidad en lo concerniente a la conducta de su equipo.

Todo jugador o sustituto que ataque a un miembro del cuerpo arbitral o sea culpable de emplear lenguaje o gestos ofensivos, groseros u obscenos deberá ser expulsado.

Retardar la reanudación del juego

Los árbitros amonestarán al jugador que retarde la reanudación del juego mediante las siguientes tácticas:

- En un tiro libre: colocar el balón en un lugar diferente cuando uno de los árbitros está ubicando al resto de jugadores en la posición reglamentaria con la deliberada intención de obligar a los árbitros a ordenar la repetición del tiro.
- Patear el balón lejos o llevárselo con las manos después de que los árbitros han detenido el juego.
- Retardar la salida de la superficie de juego tras la entrada de los médicos para evaluar la lesión y no teniendo que ejecutar un tiro libre o tiro penal por haber sido objeto de falta
- Provocar deliberadamente un enfrentamiento tocando el balón después de que los árbitros han interrumpido el juego.

Simulación

Todo jugador que intente engañar a los árbitros simulando lesión o pretendiendo haber sido víctima de infracción será culpable de simulación y se le amonestará por conducta antideportiva. Si el juego se detiene por esta infracción, se concederá un tiro libre al equipo contrario, que se ejecutará desde el lugar en donde se cometió la infracción, si se cometió en la mitad del adversario, o desde el punto central imaginario de la línea media imaginaria si la infracción se cometió en la mitad del equipo que cometió la infracción (v. Regla 13: Posición en tiros libres).

Infraactores reincidentes

Los árbitros siempre deberán vigilar a los jugadores reincidentes que infringen a menudo las Reglas de Juego de Fútbol Playa. Deberán considerar ante todo que, aunque cometan diferentes infracciones, los amonestarán por infringir repetidamente las Reglas de Juego de Fútbol Playa.

No existe un número determinado de faltas que indique la «reincidencia» o la presencia de un patrón de comportamiento; esto se deja completamente a juicio de los árbitros y deberá decidirse en el contexto de una gestión eficiente del partido.

Juego brusco grave

Un jugador será culpable de juego brusco grave si emplea fuerza excesiva o brutalidad contra su adversario en el momento de disputar el balón en juego.

Una entrada que ponga en peligro la integridad física de un adversario deberá ser sancionada como juego brusco grave.

Todo jugador que, en la disputa del balón, arremeta contra un adversario de frente, por un lado o por detrás, utilizando una o ambas piernas con fuerza excesiva y poniendo en peligro la integridad física del adversario, será culpable de juego brusco grave, sin importar si toca o no toca al adversario.

En situaciones de juego brusco grave, no se concederá ventaja, a menos que exista una clara oportunidad de marcar un gol. En este caso, los árbitros deberán expulsar al jugador en la siguiente interrupción del juego.

Se expulsará a todo jugador culpable de juego brusco grave y el juego se reanudará mediante un tiro libre desde el lugar donde ocurrió la infracción (ver Regla 13: Posición en tiros libres), o mediante un tiro penal, si la infracción se produjo en el área penal del infractor.

Conducta violenta

Un jugador será culpable de conducta violenta si recurre al uso excesivo de fuerza o a la brutalidad contra un rival sin que el balón esté en disputa entre los dos.

Será asimismo culpable de conducta violenta si emplea fuerza excesiva o brutalidad contra un compañero, un espectador, los árbitros del partido o cualquier otra persona.

La conducta violenta puede ocurrir dentro o fuera de la superficie de juego, estando o no el balón en juego.

En situaciones de conducta violenta, no se concederá ventaja, a menos que exista una clara oportunidad de marcar un gol. En este caso, los árbitros deberán expulsar al jugador culpable de conducta violenta en la siguiente interrupción del juego.

Se recuerda a los árbitros que la conducta violenta a menudo conlleva un enfrentamiento colectivo de jugadores y, por tanto, deberán impedir esta situación con una intervención decisiva.

Se deberá expulsar a un jugador o sustituto culpable de conducta violenta.

Reanudación del juego

- Si el balón está fuera de juego, el partido se reanudará según la decisión adoptada anteriormente.
- Si el balón está en juego y la infracción ocurrió fuera de la superficie de juego:
 - si el jugador ya está fuera de la superficie de juego por una salida autorizada por las Reglas de Juego de Fútbol Playa y comete la infracción, 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 el jugador sale de la superficie de juego para cometer la infracción, el juego se reanudará con un tiro libre que se ejecutará desde el lugar donde estaba el balón cuando el juego fue interrumpido, si se encontraba en la mitad del equipo adversario al infractor, o desde el punto central imaginario de la línea media imaginaria, si el balón se encontraba en la mitad del equipo infractor (v. Regla 13: Posición en tiros libres).

- Si el balón está en juego y un jugador comete la infracción dentro de la superficie de juego:
 - contra un jugador adversario:
 - el juego se reanuda con un tiro libre desde el lugar donde se produjo la infracción (v. Regla 13: Posición en tiros libres) o con un tiro penal si la infracción se produjo en el área penal del infractor
 - contra un compañero:
 - el juego se reanuda con un tiro libre que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción, si se cometió en la mitad del equipo adversario, o desde el punto central imaginario de la línea media imaginaria, si se cometió en la mitad del equipo infractor (v. Regla 13: Posición en tiros libres).
 - contra un sustituto:
 - el juego se reanuda con un tiro libre a favor del equipo del jugador que cometió la conducta violenta, que se ejecutará desde el lugar donde estaba el balón cuando el juego fue interrumpido, si se encontraba en la mitad del equipo adversario, o desde el punto central imaginario de la línea media imaginaria, si el balón se encontraba en la mitad del equipo del jugador que cometió la infracción (v. Regla 13: Posición en tiros libres).
 - contra los árbitros:
 - el juego se reanuda con un tiro libre que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción, si se cometió en la mitad del equipo adversario al infractor, o desde el punto central imaginario de la línea media imaginaria, si se cometió en la mitad del equipo infractor (v. Regla 13: Posición en tiros libres).
 - contra cualquier otra persona:
 - el juego se reanuda con un balón al suelo: uno de los árbitros dejará caer el balón en el punto central imaginario de la línea media imaginaria, ayudándose del tercer árbitro para determinar la ubicación correcta.
- Si el balón está en juego y un sustituto o un oficial de un equipo comete una infracción fuera de la superficie de juego:
 - contra cualquier otra persona:
 - el juego se reanuda con un balón al suelo: uno de los árbitros dejará caer el balón en el punto central imaginario de la línea media imaginaria, ayudándose del tercer árbitro para determinar la ubicación correcta.

Infracciones relacionadas con el lanzamiento de objetos

Si el balón está en juego y un jugador lanza un objeto o un balón de forma imprudente a un adversario, los árbitros deberán interrumpir el juego si no pueden conceder ventaja, y no impondrán ninguna sanción.

Si el balón está en juego y un sustituto lanza un objeto o un balón de forma imprudente a un adversario ubicado dentro de la superficie de juego, los árbitros deberán interrumpir el juego si no pueden conceder ventaja, y amonestarán al sustituto por entrar a la superficie de juego sin el permiso de los árbitros.

Si el balón está en juego y un jugador o un sustituto lanza un objeto o un balón de forma temeraria contra un jugador adversario o cualquier otra persona, los árbitros deberán interrumpir el juego si no pueden conceder ventaja, y amonestarán al jugador o al sustituto.

Si el balón está en juego y un jugador o un sustituto lanza un objeto o un balón empleando uso excesivo de fuerza contra un jugador adversario o cualquier otra persona, los árbitros deberán interrumpir el juego si no pueden conceder ventaja porque puede producirse una clara ocasión de gol y expulsarán al jugador o al sustituto por conducta violenta.

Reanudación del juego

- Si un jugador se halla dentro de su propia área penal y lanza un objeto o un balón contra un jugador adversario que se encuentra fuera del área penal, los árbitros concederán un tiro libre a favor del equipo contrario que se ejecutará desde el lugar donde el objeto golpeó o hubiera golpeado al adversario (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).
- Si un jugador está fuera de su área penal y lanza un objeto o un balón contra un adversario que se encuentra dentro del área penal, los árbitros concederán un tiro penal a favor del equipo contrario
- Si un jugador está dentro de la superficie de juego y lanza un objeto o un balón contra cualquier persona situada fuera de la superficie de juego, los árbitros concederán un tiro libre al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde estaba el balón en el momento de la interrupción, si el balón se encontraba en la mitad del equipo adversario, o desde el punto central imaginario de la línea media imaginaria, si el balón se encontraba en la mitad del equipo infractor (v. Regla 13: Posición en tiros libres); se considera que el jugador ha salido de la superficie de juego sin el permiso de los árbitros y por motivo no autorizado por las Reglas de Juego de Fútbol Playa

- Si un jugador se halla fuera de la superficie de juego y lanza un objeto o un balón contra un jugador adversario que se encuentra dentro de la superficie de juego, los árbitros concederán un tiro libre al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde el objeto golpeó o hubiera golpeado al adversario (ver Regla 13 – Posición en tiros libres) o con un tiro penal si la infracción se produjo en el área penal del propio equipo.
- Si un sustituto está fuera de la superficie de juego y lanza un objeto o un balón contra un adversario dentro de la superficie de juego, los árbitros concederán un tiro libre al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde estaba el balón en el momento de la interrupción, si el balón se encontraba en la mitad del equipo adversario, o desde el punto central imaginario de la línea media imaginaria, si el balón se encontraba en la mitad del equipo infractor (v. Regla 13: Posición en tiros libres); se considera que el sustituto ha entrado en la superficie de juego sin el permiso de los árbitros y sin cumplir el procedimiento de sustitución.
- Si un sustituto se encuentra dentro de la superficie de juego, por lo que su equipo tiene un jugador de más, y lanza un objeto o un balón contra cualquier persona situada dentro o fuera de la superficie de juego, los árbitros concederán un tiro libre al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde estaba el balón en el momento de la interrupción, si el balón se encontraba en la mitad del equipo adversario, o desde el punto central imaginario de la línea media imaginaria, si el balón se encontraba en la mitad del equipo infractor (v. Regla 13: Posición en tiros libres); se considera que el sustituto ha entrado en la superficie de juego sin el permiso de los árbitros.
- Si un sustituto que ha incumplido el procedimiento de sustitución lanza un objeto o un balón contra cualquier persona situada dentro o fuera de la superficie de juego, será tratado como si fuese un jugador.
- Si un oficial de un equipo se encuentra dentro o fuera de la superficie de juego y lanza un objeto o un balón contra cualquier persona situada dentro o fuera de la superficie de juego, los árbitros reanudarán el juego 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.

Infracciones relacionadas con el lanzamiento de objetos contra el balón

Si un jugador, que no sea uno de los guardametas, lanza un objeto o un balón con las manos contra el balón:

- si el balón está en juego y el objeto impacta en el balón, los árbitros deberán interrumpir el juego y lo amonestarán por conducta antideportiva o lo expulsarán si con ello impidió una clara oportunidad de gol. Reanudarán el juego con un tiro libre a favor del equipo contrario que se ejecutará desde el lugar donde se hallaba el balón cuando el juego fue interrumpido (ver Regla 13: Posición en tiros libres) o con un tiro penal, si el balón estaba en el área penal del equipo del jugador infractor.
- si el balón está en juego y el objeto no impacta en el balón, los árbitros deberán interrumpir el juego, si no pueden conceder ventaja, y lo amonestarán por conducta antideportiva. Reanudarán el juego con un tiro libre a favor del equipo contrario que se ejecutará desde el lugar donde estaba el balón cuando el partido fue interrumpido, si el balón estaba en la mitad del equipo adversario, o desde el punto central imaginario de la línea media imaginaria si el balón se encontraba en la mitad del equipo infractor (v. Regla 13: Posición en tiros libres).

Si uno de los dos guardametas lanza un objeto o un balón con las manos contra el balón:

- si el balón está en juego y el objeto impacta en el balón dentro del área penal del guardameta, los árbitros deberán interrumpir el juego y lo amonestarán por conducta antideportiva. Reanudarán el juego con un tiro libre a favor del equipo contrario desde el punto central imaginario de la línea media imaginaria (v. Regla 13: Posición en tiros libres);
- si el balón está en juego y el objeto impacta en el balón fuera del área penal del guardameta, los árbitros deberán interrumpir el juego y lo amonestarán por conducta antideportiva o lo expulsarán si con ello impidió o malogró una clara oportunidad de gol. Reanudarán el juego con un tiro libre a favor del equipo contrario que se ejecutará desde el lugar donde estaba el balón cuando el partido fue interrumpido (v. Regla 13: Posición en tiros libres);
- si el balón está en juego y el objeto no impacta en el balón, los árbitros deberán interrumpir el juego, si no pueden conceder ventaja, y lo amonestarán por conducta antideportiva. Reanudarán el juego con un tiro libre a favor del equipo contrario que ejecutará desde el lugar donde estaba el balón cuando el partido fue interrumpido, si el balón estaba en la mitad del equipo adversario, o desde el punto central imaginario de la línea media imaginaria si el balón se encontraba en la mitad del equipo infractor (v. Regla 13: Posición en tiros libres).

Si un jugador, incluidos los dos guardametas, lanza un objeto con una parte de su cuerpo diferente de las manos contra el balón:

- si el balón está en juego y el objeto impacta en el balón, los árbitros deberán interrumpir el juego y lo amonestarán por conducta antideportiva. Reanudarán el juego con un tiro libre a favor del equipo contrario que se ejecutará desde el lugar donde estaba el balón cuando el partido fue interrumpido, si el balón estaba en la mitad del equipo adversario, o desde el punto central imaginario de la línea media imaginaria si el balón se encontraba en la mitad del equipo infractor (v. Regla 13: Posición en tiros libres).
- si el balón está en juego y el objeto no impacta en el balón, los árbitros deberán interrumpir el juego, si no pueden conceder ventaja, y lo amonestarán por conducta antideportiva. Reanudarán el juego con un tiro libre a favor del equipo contrario que se ejecutará desde el lugar donde estaba el balón cuando el partido fue interrumpido, si el balón estaba en la mitad del equipo adversario, o desde el punto central imaginario de la línea media imaginaria si el balón se encontraba en la mitad del equipo infractor (v. Regla 13: Posición en tiros libres).

Si un sustituto que infringe el procedimiento de sustitución pero no ocasiona que su equipo juegue con un jugador de más lanza un objeto con las manos contra el balón:

- si el balón está en juego y el objeto impacta en el balón, los árbitros deberán interrumpir el juego y lo expulsarán por doble amonestación —la primera por entrar en la superficie de juego sin cumplir con el procedimiento de sustitución y la segunda por conducta antideportiva—, o bien lo expulsarán directamente si con ello impidió o malogró una clara oportunidad de gol. Reanudarán el juego con un tiro libre a favor del equipo contrario que se ejecutará desde el lugar donde estaba el balón cuando el partido fue interrumpido (v. Regla 13: Posición en tiros libres) o con un tiro penal si el balón estaba en el área penal del equipo del sustituto.
- si el balón está en juego y el objeto no impacta en el balón, los árbitros deberán interrumpir el juego si no pueden conceder ventaja, y lo expulsarán por doble amonestación —la primera por entrar en la superficie de juego sin cumplir con el procedimiento de sustitución y la segunda por conducta antideportiva—. Reanudarán el juego con un tiro libre a favor del equipo contrario que se ejecutará desde el lugar donde estaba el balón cuando el partido fue interrumpido, si el balón estaba en la mitad del equipo adversario, o desde el punto central imaginario de la línea media imaginaria si el balón se encontraba en la mitad del equipo infractor (v. Regla 13: Posición en tiros libres).

Si un sustituto que infringe el procedimiento de sustitución pero no ocasiona que su equipo juegue con un jugador de más dirige un objeto contra el balón con una parte de su cuerpo que no sean las manos:

- si el balón está en juego y el objeto impacta en el balón, los árbitros deberán interrumpir el juego y lo expulsarán por doble amonestación —la primera por entrar en la superficie de juego sin cumplir con el procedimiento de sustitución y la segunda por conducta antideportiva—, o bien lo expulsarán directamente si con ello impidió o malogró una clara oportunidad de gol. Reanudarán el juego con un tiro libre a favor del equipo contrario que se ejecutará desde el lugar donde estaba el balón cuando el partido fue interrumpido, si el balón estaba en la mitad del equipo adversario, o desde el punto central imaginario de la línea media imaginaria si el balón se encontraba en la mitad del equipo infractor (v. Regla 13: Posición en tiros libres).
- si el balón está en juego y el objeto no impacta en el balón, los árbitros deberán interrumpir el juego, si no pueden conceder ventaja, y lo expulsarán por doble amonestación —la primera por entrar en la superficie de juego sin cumplir con el procedimiento de sustitución y la segunda por conducta antideportiva—. Reanudarán el juego con un tiro libre a favor del equipo contrario que se ejecutará desde el lugar donde estaba el balón cuando el partido fue interrumpido, si el balón estaba en la mitad del equipo adversario, o desde el punto central imaginario de la línea media imaginaria si el balón se encontraba en la mitad del equipo infractor (v. Regla 13: Posición en tiros libres).

Si un sustituto lanza un objeto contra el balón y ocasiona que su equipo juegue con un jugador de más:

- si el balón está en juego y el objeto impacta en el balón, los árbitros deberán interrumpir el juego y lo expulsarán por doble amonestación, ambas por conducta antideportiva, la primera por entrar en la superficie de juego sin el permiso de los árbitros y la segunda por el lanzamiento del objeto, o lo expulsarán directamente si con ello impidió o malogró una clara oportunidad de gol. Reanudarán el juego con un tiro libre a favor del equipo contrario, que se ejecutará desde el lugar donde estaba el balón cuando el partido fue interrumpido, si el balón estaba en la mitad del equipo adversario, o desde el punto central imaginario de la línea media imaginaria, si el balón se encontraba en la mitad del equipo infractor (v. Regla 13: Posición en tiros libres).

- si el balón está en juego y el objeto no impacta en el balón, los árbitros deberán interrumpir el juego, si no pueden conceder ventaja, y lo expulsarán por doble amonestación, ambas por conducta antideportiva, la primera por entrar en la superficie de juego sin permiso de los árbitros y la segunda por el lanzamiento del objeto. Reanudarán el juego con un tiro libre a favor del equipo contrario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción, si ocurrió en la mitad del equipo adversario, o desde el punto central imaginario de la línea media imaginaria, si la infracción se cometió en la mitad del equipo infractor (v. Regla 13: Posición en tiros libres).

Si un sustituto lanza un objeto contra el balón con una parte de su cuerpo que no sean las manos y causa con ello que su equipo juegue con un jugador de más:

- si el balón está en juego y el objeto impacta en el balón, los árbitros deberán interrumpir el juego y lo expulsarán por doble amonestación, ambas por conducta antideportiva, la primera por entrar en la superficie de juego sin el permiso de los árbitros y la segunda por el lanzamiento del objeto, o lo expulsarán directamente si con ello impidió o malogró una clara oportunidad de gol. Reanudarán el juego con un tiro libre a favor del equipo contrario, que se ejecutará desde el lugar donde estaba el balón cuando se cometió la infracción, si el balón estaba en la mitad del equipo adversario, o desde el punto central imaginario de la línea media imaginaria, si el balón se encontraba en la mitad del equipo infractor (v. Regla 13: Posición en tiros libres).
- si el balón está en juego y el objeto no impacta en el balón, los árbitros deberán interrumpir el juego, si no pueden conceder ventaja, y lo expulsarán por doble amonestación, ambas por conducta antideportiva, la primera por entrar en la superficie de juego sin el permiso de los árbitros y la segunda por el lanzamiento del objeto. Reanudarán el juego con un tiro libre a favor del equipo contrario, que se ejecutará desde el lugar donde estaba el balón cuando se cometió la infracción, si el balón estaba en la mitad del equipo adversario, o desde el punto central imaginario de la línea media imaginaria, si el balón se encontraba en la mitad del equipo infractor (v. Regla 13: Posición en tiros libres).

Si un oficial de un equipo o un jugador que ha sido expulsado lanza un objeto con cualquier parte de su cuerpo contra el balón:

- si el balón está en juego y el objeto impacta en el balón, los árbitros deberán interrumpir el juego y obligarán al oficial o al jugador que ha sido expulsado a salir del área técnica y sus alrededores. El juego se reanudará con un balón al suelo: uno de los árbitros dejará caer el balón en el punto central imaginario de la línea media imaginaria, ayudándose del tercer árbitro para determinar la ubicación correcta

- si el balón está en juego y el objeto no impacta en el balón, los árbitros deberán interrumpir el juego, si no pueden conceder ventaja, y expulsarán al oficial o al jugador que ha sido expulsado a salir del el área técnica y sus alrededores. El juego se reanudará con un balón al suelo: uno de los árbitros dejará caer el balón en el punto central imaginario de la línea media imaginaria, ayudándose del tercer árbitro para determinar la ubicación correcta

Si el balón no está en juego y un jugador lanza un objeto contra el balón, los árbitros lo amonestarán por conducta antideportiva. El juego se reanudará de acuerdo con las Reglas de Juego de Fútbol Playa.

Si el balón no está en juego, pero dentro de la superficie de juego, y un sustituto lanza un objeto contra el balón, indistintamente de que ocasione que su equipo esté jugando o no con un jugador de más, los árbitros lo expulsarán por doble amonestación, ambas por conducta antideportiva, la primera por entrar en la superficie de juego sin el permiso de los árbitros y la segunda por el lanzamiento del objeto. El juego se reanudará de acuerdo con las Reglas de Juego de Fútbol Playa.

Si el balón no está en juego y un oficial de un equipo lanza un objeto contra el balón, los árbitros lo expulsarán del área técnica y sus alrededores. El juego se reanudará de acuerdo con las Reglas de Juego de Fútbol Playa.

Impedir un gol o una clara oportunidad de gol

Dos tipos de infracción se sancionan con expulsión y están relacionadas con el hecho de impedir una clara oportunidad de gol. No es necesario que la infracción ocurra dentro del área penal.

Si los árbitros conceden ventaja durante una clara oportunidad de gol y el gol se anota directamente, pese a que el adversario toque o juegue el balón con la mano voluntariamente, el jugador infractor no será expulsado, pero deberá ser amonestado.

Si los árbitros conceden ventaja durante una clara oportunidad de gol y el gol se anota directamente, pese a que el adversario cometa una falta, el jugador infractor no será expulsado por la falta en sí, pero podrá ser amonestado o expulsado si la acción fuese, en sí, merecedora de amonestación o expulsión.

Los árbitros tendrán en cuenta las siguientes circunstancias al decidir si deben expulsar a un jugador por impedir un gol o una clara oportunidad de gol:

- la distancia entre la infracción y la meta
- la probabilidad de mantener o controlar el balón
- la dirección del juego
- el lugar y el número de adversarios
- la infracción que impide a un adversario una clara oportunidad de gol puede constituir una falta sancionable con tiro libre conforme a la Regla 12
- si la infracción la comete un sustituto, se le deberá expulsar siempre

Si un jugador intenta impedir un gol mediante mano voluntaria tras la reanudación del juego en una situación en la cual no se puede marcar un gol de forma directa, no será expulsado, pero sí será amonestado por conducta antideportiva. Se sancionará a su equipo con un tiro libre o con un tiro penal.

Si un sustituto entra en la superficie de juego con el fin de impedir un gol o una clara oportunidad de gol, será expulsado independientemente de que consiga o no su objetivo.

Procedimiento

- El balón estará en juego en el momento en que sea pateado y entre en movimiento
- Se podrá ejecutar un tiro libre elevando el balón con un pie o con los dos pies simultáneamente
- Utilizar fintas durante la ejecución de un tiro libre para confundir a los adversarios es parte del fútbol playa y está permitido. Sin embargo, los árbitros deberán amonestar al jugador si consideran que dichas fintas representan un acto de conducta antideportiva
- Si durante la ejecución correcta de un tiro libre el ejecutor patea intencionadamente el balón hacia un adversario de manera no imprudente, ni temeraria, ni con el uso excesivo de fuerza, los árbitros deberán permitir que el juego continúe
- Si el balón explota tras chocar con uno de los postes o el travesaño y no entra en la meta, los árbitros no ordenarán repetir el tiro libre, sino que detendrán el juego y lo reanudarán 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 los árbitros ordenan repetir un tiro libre por una falta que no se ha cometido sobre un adversario, el nuevo tiro libre podrá ejecutarlo cualquier jugador, sin tener que ser el que lo hizo originalmente
- Si se prolonga un periodo para ejecutar un tiro libre y el balón, antes de atravesar la línea de meta entre los postes y el larguero, choca en estos o contra el guardameta, los árbitros concederán el gol
- Si se prolonga un periodo para ejecutar un tiro libre, los árbitros permitirán que el guardameta defensor pueda ser sustituido, aunque en este caso se deberá seguir el procedimiento de sustitución

Infracciones después del silbato de los árbitros y antes de que el balón esté en juego

Infracciones	Resultado del tiro		
	Gol	Gol no anotado	Lugar de la reanudación
Jugador atacante	Tiro libre sin tarjeta	Tiro libre sin tarjeta	Tiro libre desde el medio campo o desde donde se cometió la infracción
Jugador defensor	Gol sin tarjeta	Se repite el tiro libre Amonestación	
Defensor y atacante	Se repite el tiro libre sin tarjeta	Se repite el tiro libre sin tarjeta	—

Infracciones después del silbato de los árbitros y después de que el balón esté en juego (tocar o jugar el balón en la superficie formada por el balón y los postes de esquina antes de que el balón toque la arena, los postes, el larguero o al guardameta)

Infracciones	Resultado del tiro		
	Gol	Gol no anotado	Lugar de la reanudación
Jugador atacante	Tiro libre sin tarjeta	Tiro libre sin tarjeta	Tiro libre desde el medio campo o desde donde se cometió la infracción
Jugador defensor	Gol sin tarjeta	Tiro libre o tiro penal sin tarjeta	Tiro libre o tiro penal, según dónde se cometió la infracción, o tiro libre desde el medio campo

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 punto penal se considera una infracción de la Regla 14 y un acto de conducta antideportiva, por lo que debe amonestarse al jugador.
- Si el balón explota tras chocar en uno de los postes o el travesaño y entra en la meta, los árbitros concederán el gol
- Si el balón explota tras chocar con uno de los postes o el travesaño y no entra en la meta, los árbitros no ordenarán repetir el tiro penal, sino que detendrán el juego y lo reanudarán 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 el ejecutor de un tiro penal lanza el balón hacia delante para que un compañero lo remate a gol, los árbitros concederán el gol si se ha observado el procedimiento para el tiro penal estipulado en la Regla 14
- Si los árbitros ordenan repetir un tiro penal por una falta que no se ha cometido sobre un adversario, el nuevo tiro podrá ejecutarlo cualquier jugador, sin tener que ser el que lo hizo originalmente
- Si el ejecutor lanza el tiro penal antes de que los árbitros hayan dado la señal correspondiente, mandarán repetir el tiro penal y lo amonestarán
- Si se prolonga un periodo para ejecutar un tiro penal y el balón, antes de atravesar la línea de meta entre los postes y el larguero, choca en estos o en el largero o golpea al guardameta, los árbitros concederán el gol
- Si se prolonga un periodo para ejecutar un tiro penal, los árbitros permitirán que el guardameta defensor pueda ser sustituido por un sustituto que cumpla los requisitos, aunque en este caso se deberá seguir el procedimiento de sustitución

Preparativos de un tiro penal

Antes del lanzamiento de un tiro penal, los árbitros deberán confirmar que:

- se ha identificado al ejecutor;
- el balón esté colocado correctamente en el punto penal imaginario;
- el guardameta se encuentre sobre la línea de meta entre los dos postes y de cara al ejecutor del tiro;
- los compañeros del ejecutor y los demás adversarios estén:
 - fuera del área penal
 - a 5 m del balón
 - detrás del balón;
 - en la superficie de juego

Infracciones después del silbato de los árbitros y antes de que el balón esté en juego

Infracciones	Resultado del tiro			
	Gol	Gol no anotado	Sanciones disciplinarias	Lugar de la reanudación
Jugador atacante	Se repite el tiro penal	Tiro libre	—	Tiro libre desde el medio campo o desde donde se cometió la infracción
Ejecutor lanza hacia atrás	Tiro libre	Tiro libre	—	Punto penal imaginario
Lanza un jugador no identificado	Tiro libre	Tiro libre	Amonestación	Punto penal imaginario
Jugador defensor	Gol	Se repite el tiro penal	—	Punto penal imaginario (no se anota gol)
Para ambos equipos	Se repite el tiro penal	Se repite el tiro penal	—	—

Si un jugador atacante o defensor comete una infracción sobre un jugador adversario antes de que el balón esté en juego, pero después de que uno de los árbitros diera la orden de ejecución, estos permitirán la ejecución del tiro. Si se marca gol y la infracción la ha cometido el equipo defensor, concederán el gol; si la infracción la ha cometido el equipo atacante, ordenarán repetir el tiro penal. Si no se marca gol y la infracción la ha cometido el equipo defensor, ordenarán repetir el tiro penal; si la infracción la ha cometido el equipo ejecutor del penal, sancionarán al equipo con un tiro libre, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción; los árbitros ordenarán reanudar el juego con un tiro libre, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción, si esta se cometió en la mitad del adversario, o desde el punto central imaginario de la línea media imaginaria, si la infracción se cometió en la propia mitad (v. Regla 13: Posición en tiros libres). Si fuese necesario, los árbitros impondrán las sanciones correspondientes.

Procedimiento en caso de infracción

Se recuerda a los árbitros que los adversarios deberán permanecer a una distancia que no sea inferior a 5 m del lugar en que se debe ejecutar el saque de banda. Cuando sea necesario, los árbitros deberán llamar la atención a todo jugador que se encuentre a una distancia inferior antes de que se ejecute el saque de banda si el equipo adversario insiste en la distancia reglamentaria, y amonestarán al jugador que no se retire a la distancia correcta. El juego se reanudará con un saque de banda y la cuenta de los cuatro segundos volverá a comenzar si se ha iniciado anteriormente.

Si el equipo ejecutor de un saque de banda lo quiere realizar rápidamente y por ello los jugadores adversarios no tienen tiempo de ubicarse a la distancia reglamentaria, los árbitros permitirán que el juego continúe, aun cuando un jugador adversario jugase o tocase el balón tras la ejecución del saque de banda.

Si durante la ejecución correcta de un saque de banda el ejecutor patea o lanza intencionadamente el balón contra un adversario para volver a jugarlo, pero no lo hace de manera imprudente, ni temeraria, ni con el uso excesivo de fuerza, los árbitros deberán permitir que el juego continúe.

Si el balón entra en la meta contraria directamente de un saque de banda, los árbitros deberán conceder un saque de meta. Si el balón entra en la meta del ejecutor directamente de un saque de banda, los árbitros deberán conceder un saque de esquina.

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.

Si un guardameta, a causa del juego, queda fuera de su meta, o él o cualquier otro jugador quedan fuera de la superficie de juego, el equipo adversario podrá ejecutar rápidamente un saque de banda.

Si un saque de banda se ejecuta incorrectamente, los árbitros no podrán conceder ventaja aunque el balón vaya directamente a un adversario, sino que ordenarán que un jugador del equipo adversario lo ejecute de nuevo.

Procedimiento en caso de infracción

Si un adversario ingresa en el área penal o todavía se encuentra en ella antes de que se haya jugado el balón, y es objeto de infracción por parte de un jugador del equipo defensor, el saque de meta deberá repetirse y el defensor podrá ser amonestado o expulsado, según la naturaleza de la infracción.

Si durante la ejecución correcta de un saque de meta, el guardameta lanza intencionadamente el balón contra un adversario situado fuera del área penal, pero no lo hace de manera imprudente, ni temeraria, ni con el uso excesivo de fuerza, los árbitros deberán permitir que el juego continúe.

Si el guardameta que ejecuta 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 ejecutarlo.

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.

Si un guardameta que ha ejecutado correctamente un saque de meta toca deliberadamente el balón con la mano fuera del área penal después de que el balón ha salido del área penal y sin que otro jugador lo haya tocado antes, los árbitros, además de conceder un tiro libre a favor del equipo adversario, podrán sancionarlo, conforme a lo estipulado en las Reglas de Juego de Fútbol Playa.

Si el guardameta ejecuta el saque de meta con el pie, los árbitros harán una advertencia y le ordenarán que lo ejecute con la mano, pero la cuenta de los cuatro segundos continuará donde se detuvo cuando el guardameta esté en disposición de volver a ejecutarlo.

Si un guardameta, a causa del juego, queda fuera de su meta, o él o cualquier otro jugador quedan fuera de la superficie de juego, el guardameta adversario podrá ejecutar rápidamente un saque de meta.

Si el guardameta ejecuta un saque de meta y el balón sale por las líneas de banda sin haber salido previamente del área penal, los árbitros ordenarán que repita el saque de meta, pero la cuenta de los cuatro segundos continuará donde se detuvo cuando el guardameta esté en disposición de volver a ejecutarlo.

Si al ejecutarse un saque de meta, el balón golpea a uno de los árbitros dentro del área penal sin haber salido previamente de la misma y entra en juego, los árbitros no harán nada.

Procedimiento en caso de infracción

Se recuerda a los árbitros que los adversarios deberán permanecer a una distancia mínima de 5 m del cuadrante de esquina imaginario hasta que el balón esté en juego, ayudándose para ello de las señales en las líneas que delimitan la superficie de juego. Cuando sea necesario, los árbitros deberán llamar la atención a todo jugador que se encuentre a una distancia inferior antes de que se ejecute el saque de esquina y amonestarán al jugador que no se retire a la distancia correcta.

Si durante la ejecución correcta de un tiro de esquina el ejecutor patea intencionadamente el balón contra un adversario para volver a jugarlo, pero no lo hace de manera imprudente, ni temeraria, ni con el uso excesivo de fuerza, los árbitros deberán permitir que el juego continúe.

El balón deberá colocarse en el cuadrante de esquina imaginario y estará en juego en el momento en que sea pateado, de modo que no debe salir necesariamente del cuadrante para estar en juego.

Si un guardameta, a causa del juego, queda fuera de su meta, o él o cualquier otro jugador quedan fuera de la superficie de juego, el equipo adversario podrá ejecutar rápidamente un saque de esquina.

Tiros desde el punto penal imaginario

Procedimiento

- La serie de tiros desde el punto penal imaginario no forma parte del partido.
- Se podrá cambiar el área penal donde se ejecutan los tiros desde el punto penal imaginario solo si la meta o la superficie de juego donde se estaban ejecutando queda inutilizable o por motivos de seguridad.
- Después de que todos los jugadores que pueden ser seleccionados hayan lanzado su tiro respectivo desde el punto penal imaginario, no será necesario atenerse al mismo orden que en la primera serie de tiros.
- Cada equipo será responsable de seleccionar a los jugadores que lanzarán el tiro desde el punto penal imaginario de entre los jugadores y los sustitutos, así como del orden en el que los jugadores ejecutarán los tiros, y deberán comunicar esta información al tercer árbitro antes de que vaya a producirse el lanzamiento.
- Con excepción del guardameta, y una vez comenzada la ejecución de los tiros desde el punto penal imaginario, un jugador lesionado no podrá ser sustituido por un jugador no seleccionado, en caso de que haya sustitutos.
- Si se expulsa al guardameta durante el lanzamiento de tiros desde el punto penal imaginario, este podrá ser sustituido por un jugador que cumpla los requisitos, pero no por otro guardameta si este está excluido de ejecutar los tiros desde el punto penal imaginario.
- Durante el lanzamiento de tiros desde el punto penal imaginario, se podrá amonestar o expulsar a jugadores o sustitutos.
- Si un jugador que cumpla los requisitos o un jugador que no los cumpla hubiese recibido una amonestación durante la duración normal de un partido o durante la prórroga, si la hubiese, y recibiese luego una segunda amonestación durante el lanzamiento de tiros desde el punto penal imaginario, dicho jugador deberá ser expulsado por doble amonestación.
- Los árbitros no deberán suspender la serie de tiros desde el punto penal imaginario si un equipo se queda con menos de tres jugadores durante la serie de tiros desde el punto penal imaginario.
- Si un jugador se lesiona o es expulsado durante el lanzamiento de tiros desde el punto penal imaginario y su equipo permanece con un jugador de menos, los árbitros no deberán reducir el número de jugadores del equipo contrario encargados de ejecutar los tiros.
- Únicamente al inicio de la serie de tiros desde el punto penal imaginario deberá haber un número igual de jugadores por equipo.
- Si el balón golpea al guardameta o los postes o el larguero antes de atravesar la línea de meta entre estos, los árbitros validarán el gol.
- Si el balón explota o se daña tras chocar en uno de los postes o el travesaño y entra en la meta, los árbitros validarán el gol.

- Si el balón explota o se daña tras chocar en uno de los postes o el travesaño y no entra en la meta, los árbitros no ordenarán repetir el tiro penal y darán el tiro penal por ejecutado
- Si el reglamento de la competición estipula el lanzamiento de tiros desde el punto penal imaginario para determinar el ganador de un partido o eliminatoria en caso de empate y los equipos se niegan a hacerlo, los árbitros comunicarán el hecho a las autoridades correspondientes
- Si antes de comenzar los tiros desde el punto penal imaginario uno o varios jugadores seleccionados abandonan la superficie de juego, o se niegan a ejecutar los tiros desde el punto penal imaginario una vez comenzados estos sin estar lesionados, los árbitros suspenderán la ejecución de los tiros e informarán a las autoridades correspondientes.
- Durante la ejecución de los tiros desde el punto penal imaginario los árbitros no permitirán que haya dispositivos de comunicación 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.



MIX
Paper from
responsible sources
FSC® C100438

