

FIFA®



Reglas de Juego del Fútbol Playa 2024-25

Fédération Internationale de Football Association

Presidente: Gianni Infantino
Secretario general: Mattias Grafström
Dirección: FIFA
FIFA-Strasse 20
Apdo. de correos
8044 Zurich
(Suiza)
Teléfono: +41 (0)43 222 7777
Página web: FIFA.com

Reglas de Juego del Fútbol Playa

2024-25

Aprobado por el Consejo de la FIFA

No está permitida la reproducción o traducción total o parcial de este documento sin la autorización expresa de la FIFA.

Entrada en vigor: 4 de noviembre de 2024

ÍNDICE

OBSERVACIONES SOBRE LAS REGLAS DE JUEGO DEL FÚTBOL PLAYA 8

REGLA 1. EL TERRENO DE JUEGO 12

1	Superficie del terreno de juego	13
2	Marcación de la superficie	13
3	Dimensiones del terreno de juego	15
4	Área penal	16
5	Zona de sustituciones	17
6	Área de esquina	18
7	Banderines	18
8	Área técnica	18
9	Porterías	20
10	Publicidad en el terreno de juego	22
11	Publicidad en las redes de las porterías	22
12	Publicidad en los banderines	22
13	Publicidad en las áreas técnicas	22
14	Publicidad perimetral	22

REGLA 2. EL BALÓN 23

1	Características y medidas	24
2	Publicidad en el balón	24
3	Sustitución de un balón dañado o defectuoso	24
4	Balones adicionales	25
5	Balones adicionales en el terreno de juego	25
6	Gol con un balón dañado o defectuoso	25

REGLA 3. LOS JUGADORES 26

1	Número de jugadores	27
2	Número de sustituciones y de suplentes	27
3	Entrega de la lista de jugadores y suplentes	28
4	Procedimiento de sustitución	28
5	Calentamiento	29
6	Cambio de guardameta	29
7	Infracciones y sanciones	29
8	Jugadores y suplentes expulsados	32
9	Personas no autorizadas en el terreno de juego	33
10	Gol marcado con una persona no autorizada en el terreno de juego	34

11	Regreso no autorizado al terreno de juego de un jugador	35
12	Salida autorizada del terreno de juego	36
13	Salida no autorizada del terreno de juego	36
14	Capitán del equipo	36
15	Bebidas	36
REGLA 4. EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES		37
1	Seguridad	38
2	Equipamiento obligatorio	38
3	Colores del uniforme	38
4	Otro equipamiento	39
5	Eslóganes, mensajes, imágenes y publicidad	41
6	Infracciones y sanciones	42
7	Numeración de los jugadores	43
REGLA 5. LOS ÁRBITROS		44
1	Autoridad de los árbitros	45
2	Decisiones de los árbitros	45
3	Facultades y obligaciones	45
4	Responsabilidad del equipo arbitral	48
5	Partidos internacionales	49
6	Equipamiento de los árbitros	49
7	Sistemas de revisión del tiempo y sistemas de revisión en vídeo	50
REGLA 6. LOS OTROS MIEMBROS DEL EQUIPO ARBITRAL		52
1	Los árbitros asistentes	53
2	Facultades y obligaciones	53
3	Partidos internacionales	55
4	Cuarto árbitro	56
REGLA 7. LA DURACIÓN DEL PARTIDO		57
1	Periodos de juego	58
2	Finalización de los periodos	58
3	Cronómetro	58
4	Descanso entre los periodos de juego	59
5	Pausas por motivos médicos	59
6	Partido suspendido definitivamente	59

REGLA 8. INICIO Y REANUDACIÓN DEL JUEGO	60
1 Saque de centro	61
2 Balón a tierra	63
REGLA 9. BALÓN EN JUEGO	64
1 Balón no en juego	65
2 Balón en juego	65
3 Campos cubiertos	65
REGLA 10. EL RESULTADO DE UN PARTIDO	66
1 Gol válido	67
2 Equipo ganador	67
3 Tanda de penales	68
4 Goles marcados fuera de casa	70
REGLA 11. FUERA DE JUEGO	71
REGLA 12. FALTAS Y CONDUCTA INCORRECTA	73
1 Tiro libre	74
2 Faltas sancionadas con tiro libre desde el centro del campo o desde el lugar donde se cometió la infracción	77
3 Medidas disciplinarias	79
4 Reanudación del juego tras faltas y conducta incorrecta	86
REGLA 13. TIROS LIBRES	88
1 Tipos de tiros libres	89
2 Procedimiento	89
3 Posición de los tiros libres	90
4 Infracciones y sanciones	92
5 Resumen	96
REGLA 14. EL TIRO PENAL	97
1 Procedimiento	98
2 Infracciones y sanciones	99
3 Resumen	101

REGLA 15. EL SAQUE DE BANDA (CON EL PIE O CON LAS MANOS)	103
1 Procedimiento	104
2 Infracciones y sanciones	105
REGLA 16. EL SAQUE DE META	106
1 Procedimiento	107
2 Infracciones y sanciones	107
REGLA 17. EL SAQUE DE ESQUINA	109
1 Procedimiento	110
2 Infracciones y sanciones	110
PROTOCOLO DE LOS SISTEMAS DE REVISIÓN DEL TIEMPO Y PROTOCOLO DE LOS SISTEMAS DE REVISIÓN EN VÍDEO	111
Sistemas de revisión del tiempo	112
1 Principios	112
2 Aspectos prácticos	112
3 Procedimiento	113
Sistemas de revisión en vídeo	114
1 Principios	114
2 Decisiones/incidentes revisables	116
3 Aspectos prácticos	117
4 Procedimiento	118
DIRECTRICES PRÁCTICAS PARA ÁRBITROS DE FÚTBOL PLAYA	121
INDICACIONES	123
POSICIONAMIENTO	132
INTERPRETACIÓN DE LAS REGLAS Y RECOMENDACIONES GENERALES	146
TÉRMINOS DE FÚTBOL PLAYA	159
TÉRMINOS ARBITRALES	167

**OBSERVACIONES
SOBRE LAS REGLAS
DE JUEGO DEL
FÚTBOL PLAYA**

Idiomas oficiales

La FIFA publica las Reglas de Juego del Fútbol Playa en árabe, español, francés e inglés. En caso de divergencias en los textos, la versión en inglés prevalecerá sobre las demás.

Otros idiomas

Las federaciones nacionales de fútbol que traduzcan las Reglas de Juego del Fútbol Playa pueden obtener la plantilla de edición 2024/25 de las Reglas enviando un mensaje a: refereeing@fifa.org. Se ruega a las federaciones nacionales de fútbol que traduzcan las Reglas de Juego del Fútbol Playa utilizando este formato que envíen un ejemplar a la FIFA (en el que figure claramente en la portada que se trata de la traducción oficial de la federación nacional) para publicarlo en FIFA.com como ayuda y referencia.

Aplicación de las Reglas de Juego del Fútbol Playa

El hecho de que se aplique el mismo reglamento de fútbol playa en cada confederación, país y población, sin importar su tamaño, infunde a este deporte una solidez que debemos preservar. Al mismo tiempo es una oportunidad que se ha de aprovechar en beneficio del fútbol playa mundial.

Las personas que formen a miembros del equipo arbitral y a otros participantes deberán recalcar que:

- los árbitros deben aplicar las Reglas en sintonía con el «espíritu» del fútbol playa para conseguir que los partidos sean justos y seguros;
- todos deben respetar a los árbitros y sus decisiones, teniendo siempre en cuenta y respetando la integridad de las Reglas de Juego del Fútbol Playa.

Los jugadores tienen una responsabilidad crucial con respecto a la imagen de este deporte, y el capitán del equipo debe desempeñar un papel importante a la hora de velar por que se respeten las Reglas de Juego del Fútbol Playa y las decisiones arbitrales.

Cambios en las Reglas de Juego del Fútbol Playa

La universalidad de las Reglas de Juego del Fútbol Playa implica que esta disciplina se practica básicamente de la misma manera en todo lugar del mundo y a todos los niveles. Además de fomentar un entorno justo y seguro para la disputa de los partidos, las Reglas de Juego del Fútbol Playa también deberán favorecer la participación y el disfrute.

Históricamente, la FIFA ha concedido a las federaciones nacionales cierta flexibilidad para modificar las Reglas organizativas en determinadas categorías de fútbol playa. No obstante, la FIFA defiende que las federaciones nacionales deberían poder modificar otros aspectos organizativos del fútbol playa si redundara en beneficio de este deporte en su país.

La manera de practicar y arbitrar el fútbol playa debe ser la misma en todos los terrenos de juego del mundo. No obstante, las necesidades del fútbol playa en cada país determinarán la duración de un partido, el número de participantes y la manera en la que se penalizan ciertos comportamientos antideportivos.

En consecuencia, las federaciones nacionales, las confederaciones y la FIFA tienen la posibilidad de adaptar todos o algunos de los siguientes aspectos organizativos de las Reglas de Juego del Fútbol Playa de las que son responsables

En el caso del fútbol playa juvenil, de veteranos, de personas con discapacidad y el fútbol playa base y amateur:

- dimensiones del terreno de juego;
- tamaño, peso y material del balón;
- distancia entre los postes y altura del travesaño;
- duración de los tres periodos del partido (del mismo número de minutos) y del único periodo de la prórroga;
- requisitos concretos para el brazalete que obligatoriamente deberá llevar el capitán.

Además, para conceder a las federaciones nacionales una mayor flexibilidad a la hora de apoyar y desarrollar el fútbol playa en el país, se permiten los siguientes cambios relativos a las «categorías» de fútbol playa:

- Las federaciones nacionales, las confederaciones y la FIFA podrán decidir sobre las restricciones de edad para el fútbol playa juvenil y de veteranos.
- Las federaciones nacionales determinarán qué competiciones de los niveles inferiores del fútbol playa son designadas como «categorías inferiores».

Las federaciones nacionales tienen la opción de aprobar algunas de estas modificaciones para las distintas competiciones, si bien no tienen la obligación de aplicarlas universalmente ni de aplicarlas todas. En cambio, no se permite ningún otro tipo de modificaciones sin el permiso de la FIFA.

Las federaciones nacionales deberán informar a la FIFA sobre las modificaciones que hagan y los niveles en los que las aplican, así como, en particular, sobre los motivos que han llevado a aplicarlas; podrán también aportar ideas o estrategias que, a su vez, la FIFA podrá compartir para que el fútbol playa siga desarrollándose en el seno de otras federaciones.

La FIFA está interesada en conocer otras posibles modificaciones de las Reglas de Juego del Fútbol Playa que sirvan para aumentar la participación, hacer que el fútbol playa sea más atractivo y fomentar su desarrollo mundial.

Evolución de los cambios en las Reglas de Juego del Fútbol Playa

Cada cambio propuesto debe analizarse en función de los siguientes aspectos: justicia y deportividad, integridad, respeto, seguridad, el disfrute de los participantes y la manera en que la tecnología puede beneficiar al fútbol playa. Las Reglas de Juego del Fútbol Playa también deben motivar a todos a participar, independientemente de sus circunstancias personales o capacidad.

Los accidentes son inevitables; sin embargo, las Reglas de Juego del Fútbol Playa deben lograr que este sea lo más seguro posible. Para ello, los jugadores deben mostrar respeto por sus adversarios, mientras que los árbitros deben fomentar un entorno seguro tratando con firmeza a aquellos que desplieguen un juego demasiado agresivo y peligroso. Las Reglas de Juego del Fútbol Playa encarnan la intransigencia con el juego poco seguro en sus frases de orden disciplinario, p. ej.: «disputa temeraria» (amonestación = tarjeta amarilla) y «poner en peligro la integridad física de un adversario» o «con uso de fuerza excesiva» (expulsión = tarjeta roja).

El fútbol playa ha de ser un deporte atractivo para jugadores, árbitros, entrenadores, espectadores, aficionados, administradores, etc., y estas modificaciones deben contribuir a que el público de cualquier edad, raza, religión, cultura, grupo étnico, género, orientación sexual o con discapacidad, etc. desee involucrarse en este deporte y disfrute con él.

Con estos cambios, se pretende simplificar el juego y alinear muchas de las Reglas de Juego del fútbol playa con las del fútbol y el fútbol sala. No obstante, dado que muchas situaciones son «subjetivas» y que los árbitros son humanos y, por lo tanto, cometen errores, siempre habrá decisiones que den lugar al debate y a la discusión.

Las Reglas de Juego del Fútbol Playa no pueden abarcar todas las situaciones posibles; cuando no exista una disposición específica en este reglamento, la FIFA espera que los árbitros adopten una decisión conforme al espíritu del juego haciendo buen uso de su «conocimiento del fútbol playa», lo que suele implicar preguntarse qué sería lo más beneficioso para esta disciplina.

Regla 1.

EL TERRENO
DE JUEGO

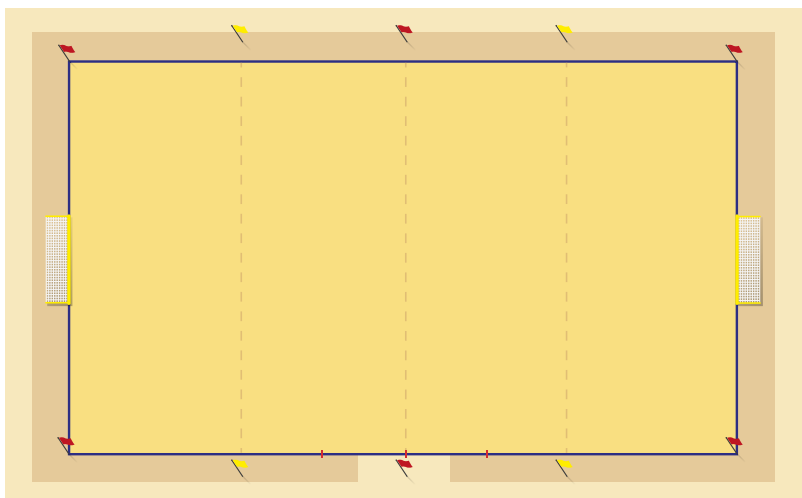
1. Superficie del terreno de juego

La superficie de juego será de arena nivelada. No deberá ser excesivamente gruesa ni presentar chinias o guijarros, conchas u otro tipo de elementos que puedan lesionar a los jugadores, a los miembros del equipo arbitral o a cualquier otra persona.

En las competiciones internacionales, la arena deberá ser fina y la profundidad mínima del terreno de juego será de 40 cm. La arena deberá tamizarse hasta alcanzar una consistencia adecuada para el juego; no obstante, no debe ser tan fina como para que llegue a adherirse a la piel.

2. Marcación de la superficie

El terreno de juego será rectangular y estará marcado con líneas continuas (no se permiten las líneas discontinuas).



Se utilizarán únicamente las líneas estipuladas en la Regla 1 para marcar el terreno de juego.

Si un jugador realizara marcas no autorizadas en el terreno de juego, será amonestado por conducta antideportiva. Si los árbitros se percataran de ello durante el partido, detendrán el juego si no pudieran conceder ventaja y amonestarán al infractor por conducta antideportiva. Se reanudará el juego con un tiro libre a favor del equipo contrario, que se ejecutará desde el lugar donde se hallaba el balón, si este estaba en la mitad del equipo adversario, o desde el centro del campo si el balón se encontraba en la mitad del equipo infractor.

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

El terreno de juego estará dividido en dos mitades por una línea central imaginaria, definida por dos banderines de color rojo situados fuera del perímetro del campo.

El punto central de esta línea imaginaria es el lugar exacto desde el que se ejecutarán los saques de centro y ciertos tiros libres.

Se trazarán marcas sobre las líneas de meta y banda, a un metro de cada una de las esquinas, para ayudar a los árbitros a identificar los arcos de esquina imaginarios.

Se trazarán marcas sobre las líneas de meta y banda, a 5 m de las marcas indicadas anteriormente, para señalar la distancia mínima (5 m) que deberán observar los jugadores del equipo defensor en la ejecución de un saque de esquina.

A cada lado del terreno de juego, se trazarán marcas sobre la línea de banda más próxima a los banquillos, a 2.5 m de la línea central imaginaria, para delimitar la zona de sustituciones.

Se trazarán marcas en ambas mitades del campo sobre la línea de banda más alejada de los banquillos, a 5 m de la línea central imaginaria, para señalar la distancia mínima que deberán observar los jugadores en los saques de centro.

Se trazarán 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.

Todas las líneas deberán tener una anchura de 10 cm y estar marcadas con cinta de un color que contraste con la arena (preferiblemente azul). La cinta deberá ser de un material flexible y resistente, pero que no dañe los pies de los jugadores. Estarán ancladas firmemente en la arena en cada esquina y en el punto medio de la línea de banda mediante unas fijaciones o anclajes especiales; en las porterías, se sujetarán a los postes con anillos de goma.

3. Dimensiones

Longitud de la línea de banda: **Mínimo 35 m**

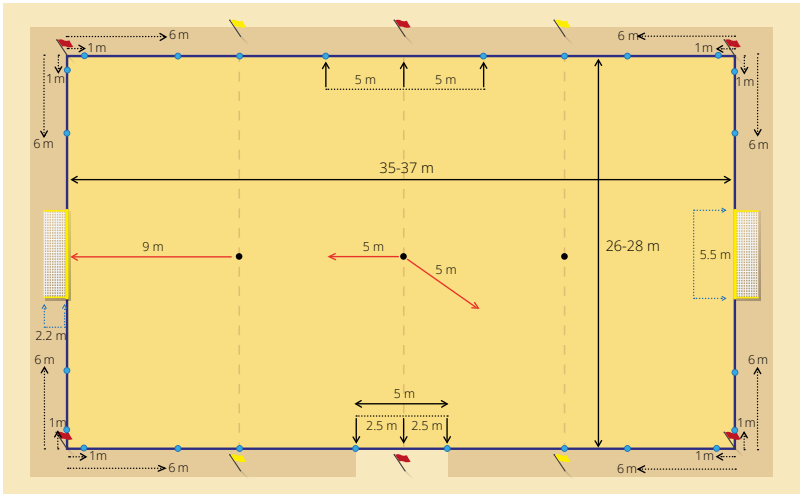
Máximo 37 m

Longitud de la línea de meta: **Mínimo 26 m**

Máximo 28 m

En el reglamento de la competición, se podrá determinar la longitud de las líneas de meta y de banda respetando siempre estos límites.

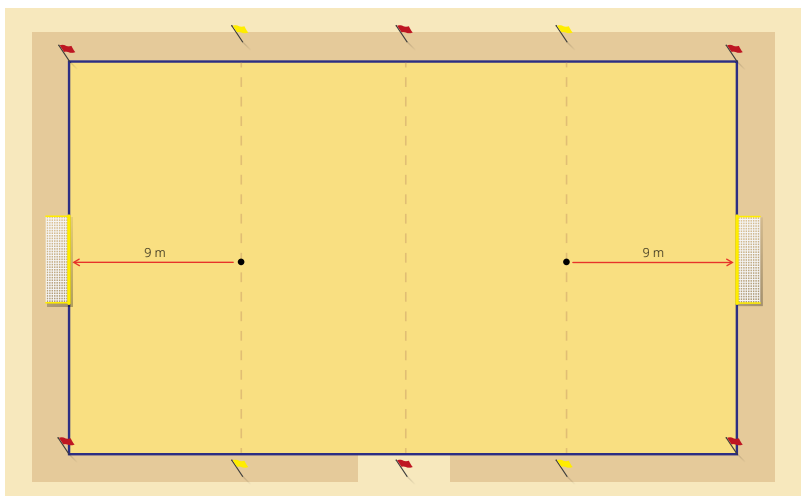
Las dimensiones se medirán desde el margen exterior de las líneas o líneas imaginarias, ya que estas forman parte del área que delimitan.



4. Área penal

En el interior del terreno de juego, se trazará una línea imaginaria paralela a 9 m de cada línea de meta, marcada con dos banderines amarillos situados junto a cada línea de banda y por el exterior del campo. El área delimitada por dicha línea y la línea de meta constituirá el área penal.

El punto penal imaginario se sitúa en el centro de la línea imaginaria del área penal.

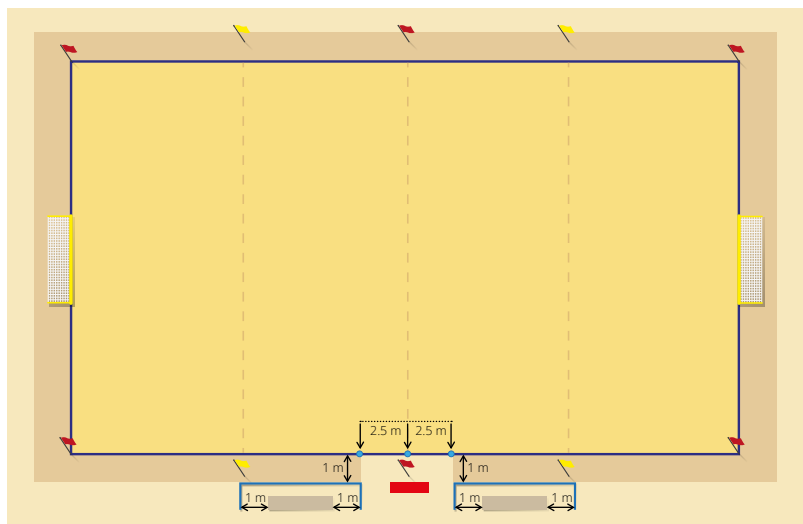


5. Zona de sustituciones

La zona de sustituciones es el área junto a la banda situada frente a la mesa de cronometraje:

- Se extenderá 5 m en total, 2.5 m a cada lado de la intersección de la línea imaginaria de medio campo y la línea de banda.
- Los banquillos de los equipos se situarán al otro lado de la línea de banda y de la zona de sustituciones.
- No podrá ocuparse en ningún momento el área situada frente a la mesa de cronometraje (2.5 m a cada lado de la línea central imaginaria).

Más información sobre las sustituciones y su procedimiento reglamentario en la Regla 3.



6. Área de esquina

En el interior del terreno de juego, se trazará en cada esquina un cuadrante imaginario con un radio de 1 m.

El área delimitada por dicho cuadrante imaginario será el área de esquina.

7. Banderines

Se colocarán postes no puntiagudos con banderines, cuya altura mínima será de 1.5 m, según lo dispuesto a continuación.

Se emplearán un total de diez banderines:

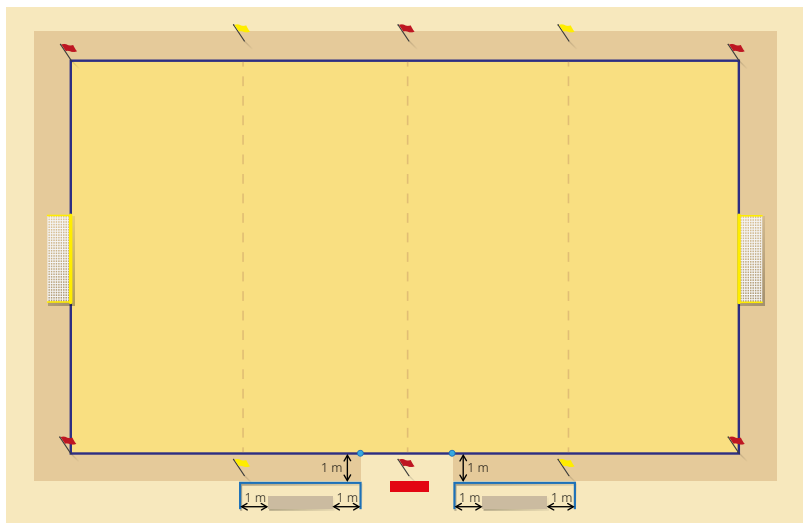
- 1 banderín rojo en cada esquina del terreno de juego.
- 1 banderín rojo en cada extremo de la línea de medio campo imaginaria, anclado a una distancia de entre 1 y 1.5 m por el exterior de las líneas de banda.
- 1 banderín amarillo en cada extremo de las líneas imaginarias del área penal, anclado a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

8. Área técnica

El área técnica es una zona especial dotada de asientos para el cuerpo técnico y los suplentes. Aunque el tamaño y la ubicación de las áreas técnicas pueden diferir de unas instalaciones a otras, deberán cumplir las siguientes directrices:

- El área técnica solo podrá extenderse 1 m a cada lado de los asientos, y hacia adelante hasta 1 m de la línea de banda.
- Se recomienda delimitar esta área con líneas de demarcación.
- El número de personas autorizadas a estar en el área técnica quedará determinado por el reglamento de la competición.
- Los presentes en el área técnica:
 - deberán identificarse antes del inicio del partido, de conformidad con el reglamento de la competición;
 - deberán comportarse de un modo responsable;
 - deberán permanecer dentro de los límites del área técnica, salvo en circunstancias especiales como, por ejemplo, si un fisioterapeuta o un médico debe entrar en el campo, con el permiso de los árbitros, para atender a un jugador lesionado.
- Dentro del área técnica, podrá estar de pie y dar instrucciones tácticas solamente una persona a la vez.

- Los suplentes y el preparador físico podrán calentar durante el transcurso del partido en la zona habilitada para ello detrás del área técnica. De no haber una zona habilitada a tal efecto, podrán calentar cerca de la línea de banda, siempre que no obstruyan el paso de los jugadores y árbitros y se comporten de forma responsable.



Seguridad

El reglamento de la competición establecerá la distancia mínima que deberá existir entre las líneas de demarcación del terreno de juego (líneas de banda y de meta) y las barreras de separación con las gradas de espectadores (incluidas las vallas publicitarias, etc.), de tal manera que se proteja siempre la integridad física de los participantes.

9. Porterías

En el centro de cada una de las dos líneas de meta se colocará una portería.

La portería consta de dos postes verticales, equidistantes de las esquinas del terreno de juego y unidos en la parte superior por un larguero o travesaño horizontal. Los postes y el travesaño deberán estar fabricados con materiales homologados y no deberán constituir ningún peligro para los jugadores. Asimismo, estos deberán tener la misma forma en ambas porterías, ya sea cuadrada, rectangular, redonda, elíptica o una combinación de dichas opciones.

La distancia entre los dos postes, medida desde la cara interior, será de 5.5 m, y la distancia del borde inferior del travesaño al suelo será de 2.2 m.

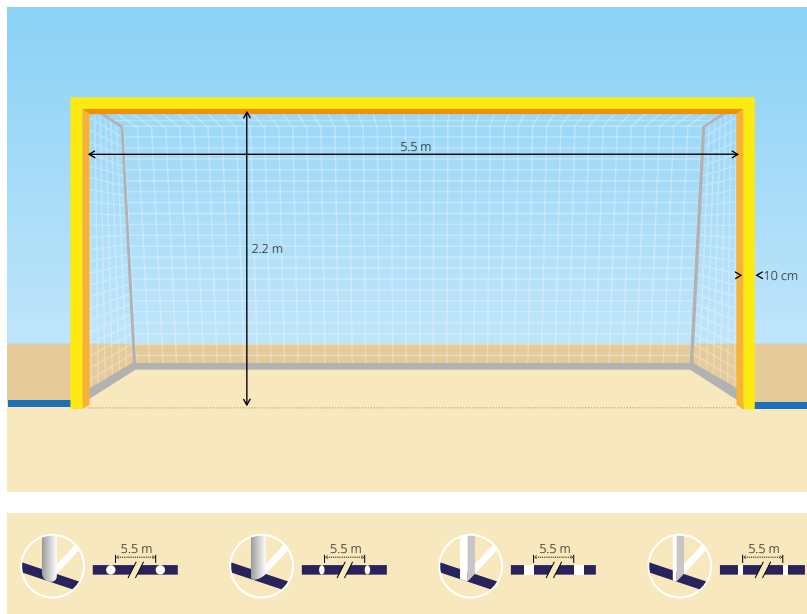
La colocación de los postes de la portería en relación con la línea de meta debe ajustarse a los siguientes gráficos.

Los postes y el travesaño tendrán la misma anchura y profundidad que la línea de meta: 10 cm. Las redes deberán ser de un material homologado; se engancharán a la parte posterior de los postes y del travesaño con un sistema de sujeción adecuado y no deberán estorbar al guardameta.

Si el travesaño se rompiera o se saliera de su sitio, se detendrá el juego hasta que haya sido reparado o devuelto a su posición original. Si no fuera posible repararlo, se deberá suspender definitivamente el partido. No se permitirá el empleo de una cuerda para sustituir el travesaño. Si se pudiera reparar el travesaño, el partido se reanudará con un balón a tierra en el lugar donde se detuvo el juego, a menos que dicho parón se hubiera producido dentro del área (v. Regla 8).

A ser posible, los postes y los travesaños serán de color amarillo.

Se recomienda que las porterías utilizadas en competiciones oficiales organizadas bajo los auspicios de la FIFA o de las confederaciones no tengan equipamiento alguno que impida que el balón entre en las mismas (excepto, por ejemplo, barras de sujeción para los postes o el travesaño).



Seguridad

Los postes deberán estar anclados firmemente en el suelo.

10. Publicidad en el terreno de juego

No se permite publicidad en la superficie del terreno de juego.

11. Publicidad en las redes de las porterías

Si el reglamento de la competición no lo prohíbe, se permitirá publicidad en las redes de las porterías, siempre que no confunda a jugadores o árbitros ni entorpezca su visibilidad.

12. Publicidad en los banderines

Si el reglamento de la competición no lo prohíbe, se permitirá publicidad en los banderines.

13. Publicidad en las áreas técnicas

Si el reglamento de la competición no lo prohíbe, se permitirá publicidad en la superficie de las áreas técnicas, siempre que no distraiga o confunda a los que se encuentran en dichas áreas o a ningún otro participante.

14. Publicidad perimetral

La publicidad vertical deberá estar al menos:

- a 1 m de las líneas de banda, excepto en las áreas técnicas y la zona de sustituciones, en las que queda prohibido todo tipo de publicidad vertical;
- a la misma distancia de la línea de meta que la profundidad de las redes de la portería;
- a 1 m de la red de la portería.

Regla 2.

EL BALÓN

1. Características y medidas

El balón deberá:

- ser esférico;
- estar fabricado con materiales adecuados;
- tener una circunferencia comprendida entre 68 y 70 cm;
- pesar entre 400 y 440 g al inicio del partido;
- tener una presión equivalente a 0.4-0.6 atm (400-600 g/cm²) al nivel del mar.

Todos los balones utilizados en partidos de competición oficial organizada bajo los auspicios de la FIFA o de las confederaciones deberán cumplir los requisitos del Programa de calidad de la FIFA de balones y portar uno de sus distintivos.

Estos distintivos indican que el balón ha sido examinado oficialmente y cumple los requisitos técnicos de dicho distintivo, los cuales se suman a las especificaciones mínimas estipuladas en la Regla 2 y que deben ser aprobadas por la FIFA.

2. Publicidad en el balón

En los partidos disputados en una competición oficial bajo los auspicios de la FIFA, de las confederaciones o de las federaciones nacionales de fútbol, está prohibida toda clase de publicidad comercial en el balón, con excepción del logotipo o emblema de la competición o del organizador de la competición y la marca registrada autorizada del fabricante. El reglamento de la competición podrá restringir el tamaño y el número de dichas marcas.

3. Sustitución de un balón dañado o defectuoso

Si el balón quedara defectuoso mientras está en juego, este se detendrá y se reanudará con un balón a tierra. La única excepción a esta regla se dará en caso de que el balón quedara defectuoso al chocar contra el travesaño o uno de los postes para, posteriormente, entrar en la portería (v. apdo. 6 de esta Regla).

Si el balón quedara defectuoso en un saque inicial, de meta, de esquina o de banda, o en un tiro libre o un penal, se volverá a ejecutar el saque o el lanzamiento.

Si el balón, durante la ejecución de un penal o de la tanda de penales y mientras se mueve hacia adelante, quedara defectuoso antes de llegar a tocar a un jugador, el travesaño o los postes, se volverá a ejecutar el lanzamiento.

4. Balones adicionales

Con el fin de agilizar la reanudación del juego interrumpido, los recogepelotas dispuestos en torno al terreno de juego podrán disponer de balones.

Se podrán colocar balones alrededor del terreno de juego, siempre que cumplan las especificaciones estipuladas en la Regla 2 y bajo la supervisión del árbitro. El tercer árbitro dispondrá también de uno o dos balones con el fin de agilizar la reanudación.

5. Balones adicionales en el terreno de juego

En caso de que un segundo balón entre en el terreno de juego estando el balón en juego, los árbitros deberán interrumpir el partido únicamente si el segundo balón interfiere en el juego. El partido se reanudará con un balón a tierra en el sitio donde se hallaba el balón cuando el juego fue interrumpido, a menos que dicha interrupción se produjese en el área (v. Regla 8).

Si entrara un segundo balón en el terreno de juego estando el balón original en movimiento y sin interferir en el juego, los árbitros dejarán que continúe la jugada y ordenarán retirar el balón extra tan pronto como sea posible.

6. Gol con un balón dañado o defectuoso

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

Regla 3.

LOS JUGADORES

1. Número de jugadores

El partido lo disputarán dos equipos, formados cada uno de ellos por un máximo de cinco jugadores, de los que uno jugará de guardameta. El partido no comenzará ni se reanudará si uno de los equipos dispone de menos de tres jugadores.

A pesar de que no se podrá comenzar el partido con menos de tres jugadores por equipo, el número mínimo de jugadores necesario para un encuentro, sumando titulares y suplentes, se dejará al criterio de la federación nacional correspondiente.

Si uno de los equipos acabara con menos de tres jugadores debido a que uno o varios de ellos hayan abandonado voluntariamente el terreno de juego, los árbitros no estarán obligados a detener el juego y se podrá otorgar ventaja. Sin embargo, el partido no deberá reanudarse una vez que el balón deja de estar en juego si un equipo no cuenta con un mínimo de tres jugadores.

Si las reglas de la competición estipularan que se debe pasar lista a todos los jugadores y suplentes antes del saque inicial y un equipo comenzara el encuentro con menos de cinco jugadores, únicamente los jugadores y suplentes que figuren en la lista del equipo podrán participar en el partido a su llegada.

2. Número de sustituciones y de suplentes

Durante el partido, se permitirá realizar un número ilimitado de sustituciones.

Competiciones oficiales

En los partidos de una competición oficial auspiciada por la FIFA, las confederaciones o las federaciones miembro, se podrá utilizar un máximo de siete suplentes. El reglamento de la competición deberá estipular el número concreto.

Otros partidos

En los partidos no oficiales de selecciones absolutas, se podrá utilizar un máximo de diez suplentes.

En el resto de partidos, se podrá incluir y utilizar un número mayor, siempre que:

- los equipos contendientes lleguen a un acuerdo sobre el número máximo;
- se informe a los árbitros antes del comienzo del partido.

Si no se informara a los árbitros o no se hubiera llegado a un acuerdo antes del inicio del partido, no se permitirán más de diez suplentes.

3. Entrega de la lista de jugadores y suplentes

Antes del comienzo del encuentro, deberán facilitarse a los árbitros los nombres de jugadores y suplentes, estén o no presentes. Aquel jugador o suplente cuyo nombre no se haya notificado a los árbitros en dicho momento no podrá participar en el partido.

4. Procedimiento de sustitución

Las sustituciones podrán realizarse en cualquier momento, esté o no el balón en juego. Para sustituir a un jugador, se deberá tener en cuenta lo siguiente:

- El jugador que va a ser reemplazado abandonará el terreno de juego por la zona de sustituciones de su propio equipo, salvo en las excepciones previstas en las Reglas de Juego del Fútbol Playa.
- El jugador que vaya a ser reemplazado no necesitará el permiso de ninguno de los árbitros para abandonar el terreno de juego.
- No será necesario que los árbitros autoricen la entrada del suplente.
- El suplente no podrá entrar en el terreno de juego hasta que el jugador al que debe reemplazar no lo haya abandonado.
- El suplente deberá entrar en el terreno de juego por la zona de sustituciones de su equipo.
- Las sustituciones serán efectivas cuando el suplente entre por completo en el terreno de juego por la zona de sustituciones de su equipo, tras entregar el peto al jugador al que va a sustituir, excepto si este hubiese tenido que abandonar el campo por otra zona por las razones previstas en las Reglas de Juego del Fútbol Playa, en cuyo caso entregará el peto al tercer árbitro.
- Desde ese momento, el suplente se convierte en jugador, y el jugador que se retira pasa a ser suplente.
- En ciertas circunstancias, se podrá negar la entrada al suplente, p. ej. si su uniforme o equipamiento no cumple lo estipulado en las Reglas.
- Aquellos suplentes que no hayan completado el procedimiento de sustitución no podrán reanudar el juego con un saque de banda, un tiro penal, un tiro libre, un saque de esquina, un saque de meta o al recibir un balón a tierra.
- Los jugadores sustituidos podrán volver a participar en el partido.
- Todos los suplentes estarán sometidos a la autoridad y jurisdicción de los árbitros, participen o no en el partido.
- Si se prolongase un periodo de juego para ejecutar un tiro penal o un lanzamiento de falta, solo podrán ser sustituidos el guardameta del equipo defensor o el jugador objeto de la infracción sancionada con tiro libre, en caso de no poder ejecutar el lanzamiento por lesión.

5. Calentamiento

Podrán calentar a la vez un máximo de cinco suplentes por equipo.

6. Cambio de guardameta

- Cualquiera de los suplentes podrá ocupar el puesto del guardameta, sin necesidad de avisar a los árbitros ni estar el juego detenido.
- Cualquier jugador podrá ocupar el puesto del guardameta, si bien deberá hacerlo en el momento en que se haya detenido el juego y, además, deberá advertir previamente a los árbitros.
- Aquel jugador o suplente que reemplace al guardameta deberá llevar una camiseta de guardameta con su número original de jugador o suplente a la espalda. Si así lo exigen las reglas de la competición, los jugadores que actúen de portero-jugador deberán llevar una camiseta del mismo color que la camiseta del guardameta titular.

7. Infracciones y sanciones

Si, en una sustitución, el suplente entrara en el terreno de juego antes de que haya salido el jugador reemplazado, o bien entrara en el terreno de juego por un lugar distinto a la zona de sustituciones:

- los árbitros interrumpirán el partido (aunque no inmediatamente si pueden conceder ventaja);
- los árbitros amonestarán al suplente por entrar en el terreno de juego contraviniendo el procedimiento de sustitución y ordenarán que lo abandone.

Si los árbitros hubieran detenido el juego, 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 contrario al que cometió la infracción;
- desde el centro del campo si el balón estaba en la mitad del equipo que cometió la infracción.

Si este suplente o su equipo cometiera además otra infracción, el juego se reanudará conforme a lo estipulado para dicha infracción. Si este suplente interfiriera en el juego, se concederá un tiro libre o tiro penal desde la posición donde se produjo la interferencia.

Si el juego estaba interrumpido, se reanudará de acuerdo con las Reglas de Juego del Fútbol Playa.

Si, en una sustitución, el jugador reemplazado abandona el terreno de juego por causas no justificadas en las Reglas de Juego del Fútbol Playa, por un lugar que no sea la zona de sustituciones, los árbitros interrumpirán el juego (aunque no inmediatamente si pueden conceder ventaja) y amonestarán al jugador por abandonar el campo contraviniendo el procedimiento de sustitución.

Si los árbitros hubieran detenido el juego, 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 contrario al que cometió la infracción;
- desde el centro del campo si el balón estaba en la mitad del equipo que cometió la infracción.

Si un suplente entrara en el terreno de juego incumpliendo el procedimiento de sustitución o causando que su equipo juegue en superioridad, los árbitros de campo, ayudados por el resto del equipo arbitral, deberán:

- detener el juego, aunque no inmediatamente si cabe conceder ventaja;
- amonestar al suplente por conducta antideportiva si su equipo juega en superioridad o por incumplir el procedimiento de sustitución;
- expulsar al suplente si este ha evitado un gol o una ocasión manifiesta de gol. De conformidad con la Regla 3, el equipo infractor jugará en inferioridad.
- El suplente deberá abandonar el terreno de juego en la primera interrupción del partido, si es que no lo ha abandonado antes, bien para completar el proceso de sustitución (si fue esta la causa de la infracción) o para ubicarse en el área técnica (si su equipo estaba jugando en superioridad).
- Si los árbitros concedieran ventaja:
 - deberán detener el juego en el momento en que el equipo del suplente esté en posesión del balón. El juego se reanudará 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 centro del campo, si el balón se encontraba en la mitad del equipo infractor;
 - y, posteriormente, el equipo del suplente cometiera una infracción sancionable con un tiro libre o un penal, el equipo adversario deberá reanudar el juego. Si fuera necesario tomarán, además, la medida disciplinaria correspondiente a la infracción cometida;
 - y, a continuación, detuvieran el juego porque el adversario del equipo del suplente comete una infracción, deberán reiniciar el juego con un tiro libre a favor del adversario del equipo del suplente. El tiro libre se efectuará desde la posición en que se encontraba el balón cuando se detuvo el juego, siempre que estuviera en la mitad del campo del equipo del suplente, o desde el centro del campo, en el caso de que el balón se encontrara en la mitad del campo del equipo del suplente. Si fuera necesario tomarán, además, la medida disciplinaria correspondiente a la infracción cometida;
 - y, a continuación, el balón deja de estar en juego, este se reanudará con un tiro libre para el adversario del equipo del suplente, que se ejecutará desde el punto de la línea de demarcación por el que salió la pelota si lo hizo en el campo del adversario, o desde el centro del campo si la pelota salió del rectángulo de juego por la mitad de campo del equipo del suplente.

- Si un suplente comenzara el partido en lugar de uno de los jugadores previsto de inicio sin que se haya notificado el cambio a los árbitros o al resto del equipo arbitral:
 - los árbitros permitirán que el suplente designado siga disputando el partido;
 - no se adoptarán acciones disciplinarias contra el suplente;
 - el árbitro informará de la incidencia a la autoridad competente.
- Si un suplente cometiera una infracción sancionable con expulsión antes de entrar en el terreno de juego, su equipo no tendrá que jugar en inferioridad y podrá alinearse a otro suplente o dejar en el campo al jugador al que iba a sustituir.

En caso de que se produjera cualquier otra infracción de esta Regla:

- se amonestará a los jugadores implicados;
- el juego 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 contrario al que cometió la infracción;
 - el centro del campo si el balón estaba en la mitad del equipo que cometió la infracción.

8. Jugadores y suplentes expulsados

Si un jugador es expulsado:

- antes de la entrega de la lista del equipo, no podrá figurar en esa lista con ningún tipo de cargo o función;
- tras ser inscrito en la lista del equipo y antes del saque inicial, podrá ser sustituido por un suplente, cuyo puesto no podrá ser ocupado por otro jugador.

No podrá sustituirse a los suplentes expulsados antes o después del saque inicial.

Un suplente podrá sustituir a un jugador expulsado tras el saque inicial y entrar al campo cuando pasen dos minutos desde la expulsión, es decir, cuando su equipo haya estado dos minutos en inferioridad numérica, siempre que cuente con el permiso del cronometrador o el tercer árbitro, a menos que se marque un gol durante esos dos minutos. En ese caso, se aplican las siguientes disposiciones:

- Si hay una superioridad numérica de cinco contra cuatro o cuatro contra tres y el equipo en superioridad marca gol, un jugador del equipo en inferioridad podrá entrar al campo.
- Si los dos equipos cuentan con tres o cuatro jugadores sobre el campo y se marca gol, el número de jugadores de ambos combinados no sufrirá modificaciones hasta que acaben los dos minutos.
- Si hubiera superioridad numérica de cinco contra tres y el equipo en superioridad marcara gol, podrá entrar al campo un solo jugador del equipo en inferioridad.
- Si el equipo en inferioridad marcara un gol, el partido continuará sin cambios en el número de jugadores hasta que acaben los dos minutos, a menos que el equipo en superioridad marque antes.

Si un jugador cometiera una segunda falta sancionable tras la concesión de la ventaja y su equipo encajara un gol, dicho jugador deberá ser amonestado por segunda vez y expulsado por conducta incorrecta antes del saque de centro; no obstante, no se verá reducido el número de jugadores de su equipo, ya que la falta se cometió antes de marcarse el gol, por lo que el jugador expulsado podrá ser reemplazado por un suplente. No obstante, si con la infracción se interfiriera en una prometedora jugada de ataque o se acabara evitando, el jugador no será apercibido con una segunda amonestación.

Si durante el intervalo entre periodos o antes del inicio de la prórroga un jugador cometiera una infracción merecedora de expulsión, su equipo comenzará el siguiente periodo con un jugador menos.

9. Personas no autorizadas en el terreno de juego

Los miembros del cuerpo técnico son el entrenador y los demás integrantes de la lista del equipo. Toda persona no inscrita en la lista del equipo como jugador, suplente o miembro del cuerpo técnico será considerada como «agente externo».

Si un miembro del cuerpo técnico, un suplente (excepto durante el procedimiento de sustitución), un jugador expulsado o un agente externo entrara en el terreno de juego, los árbitros deberán:

- detener el juego únicamente si esta persona interfiriera en el juego;
- obligar a esta persona a abandonar el campo en cuanto se interrumpa el juego;
- tomar las correspondientes medidas disciplinarias.

Si se detiene el juego y la interferencia fuera causada por:

- un miembro del cuerpo técnico, un suplente o un jugador expulsado, se reanudará el juego con un libre directo o un tiro penal;
- un agente externo, se reanudará el juego con un balón a tierra.

Los árbitros informarán de la incidencia a las autoridades competentes.

10. Gol marcado con una persona no autorizada en el terreno de juego

Si el balón fuera a entrar en la portería y la presencia de la persona no autorizada no impidiera que un jugador del equipo defensor jugara el balón, se concederá gol si el balón entra en la portería (incluso si se produjo un contacto con el balón), a menos que la interferencia fuese causada por el equipo atacante.

Si, después de que se marque un gol y se haya reanudado el juego, los árbitros constataran que había una persona no autorizada en el terreno de juego cuando se marcó el gol, este no se podrá anular. Si la persona no autorizada estuviera todavía en el terreno de juego, los árbitros deberán:

- detener el juego;
- ordenar que la persona no autorizada abandone el terreno de juego;
- reanudar el juego con un balón a tierra o un tiro libre, según proceda.

Los árbitros informarán de la incidencia a las autoridades competentes.

Si después de la anotación de un gol y antes de reanudar el juego los árbitros se percatan de que una persona no autorizada se encontraba en el terreno de juego en el momento en que se marcó el gol:

- Los árbitros deberán anular el gol si la persona no autorizada era:
 - jugador, suplente, jugador expulsado o miembro del cuerpo técnico del equipo que marcó el gol y esa persona interfería en el juego; este se reanudará con un libre directo desde el lugar en el que se encontraba la persona no autorizada o desde el punto penal si la interferencia se produjo en el área;
 - una persona ajena al partido, a menos que el gol se produzca de la manera indicada anteriormente en la sección «personas no autorizadas en el terreno de juego»; este se reanudará con un balón a tierra.
- Los árbitros concederán el gol si la persona no autorizada era:
 - jugador, suplente, jugador expulsado o miembro del cuerpo técnico del equipo que encajó el gol;
 - una persona ajena al partido que no interfirió en el juego.

En todos los casos, los árbitros ordenarán que la persona no autorizada abandone inmediatamente el terreno de juego.

11. Regreso no autorizado al terreno de juego de un jugador

Si un jugador que requiere la autorización de los árbitros para regresar al terreno de juego vuelve a entrar sin su permiso, los árbitros deberán:

- detener el juego (pero no inmediatamente si el jugador no interfiere en el juego o en la labor de un miembro del equipo arbitral, o si pudiera concederse ventaja);
- amonestar al jugador por entrar en el terreno de juego sin autorización.

Si este mismo jugador cometiera otra infracción sancionable con amonestación, los árbitros lo expulsarán por doble amonestación; p. ej. si el jugador entrara en la cancha sin permiso de uno de los árbitros y pusiera una zancadilla a un adversario de forma temeraria. Si esta infracción se cometiera con uso excesivo de fuerza, el jugador será expulsado de forma directa.

Si los árbitros interrumpen el juego, lo reanudarán:

- con un libre directo desde el punto donde se produjo la interferencia o desde el punto penal si la interferencia se produjo en el área;
- si no se produjo ninguna interferencia, con un libre directo desde:
 - el lugar donde estaba el balón en el momento de la interrupción, si el balón se encontraba en la mitad del equipo contrario al que cometió la infracción;
 - el centro del campo si el balón estaba en la mitad del equipo que cometió la infracción.

Si un jugador cruzara involuntariamente una de las líneas de demarcación del terreno de juego, o se saliese del campo en una acción propia del juego, no comete infracción alguna.

12. Salida autorizada del terreno de juego

Además de en una sustitución reglamentaria, los jugadores podrán salir del terreno de juego sin el permiso de los árbitros en las siguientes situaciones:

- Por efecto del juego y volviendo inmediatamente a la cancha, es decir, para jugar el balón o superar a un adversario con un regate. Sin embargo, no está permitido que abandonen el terreno de juego y se desplacen por detrás de una de las porterías reincorporándose a continuación al terreno de juego con el fin de engañar a los adversarios; si esto ocurriera, los árbitros detendrán el juego si no pudieran conceder ventaja. Si detienen el juego, deberán reiniciarlo con un tiro libre, que se ejecutará desde el lugar de la infracción si el balón se encontraba en la mitad del equipo adversario, o desde el centro del campo si la infracción se produjo en la mitad del equipo al que pertenecen. Además, se amonestará al jugador por conducta antideportiva;
- Por lesión. El jugador necesitará la autorización de uno de los árbitros para volver al terreno de juego si no ha sido sustituido. Si el jugador está sangrando, no podrá volver al terreno de juego hasta que se haya detenido la hemorragia, hecho que deberá ser verificado por los árbitros u otro miembro del equipo arbitral.
- Para arreglar o colocarse correctamente algún elemento de su equipamiento. El jugador necesitará la autorización de uno de los árbitros para volver a entrar al terreno de juego si no ha sido sustituido, y los árbitros u otro miembro del equipo arbitral deberán revisar su equipamiento antes de su reincorporación al juego.

13. Salida no autorizada del terreno de juego

Si un jugador saliera del terreno de juego sin permiso de uno de los árbitros y por motivos no autorizados en las Reglas de Juego del Fútbol Playa, el cronometrador o el tercer árbitro hará sonar la señal acústica para advertir a los árbitros, siempre que no se pueda conceder ventaja. En caso de que sea necesario detener el juego, los árbitros sancionarán al equipo del jugador infractor con un tiro libre a favor del equipo contrario. Si conceden ventaja, el cronometrador o el tercer árbitro deberán hacer sonar la señal acústica en la siguiente interrupción del juego. Además, se amonestará al jugador por abandonar el terreno de juego sin permiso de los árbitros.

14. Capitán del equipo

Cada equipo tendrá un capitán, que figurará en la lista de jugadores y llevará un brazalete identificativo. El capitán no gozará de categoría especial o privilegio alguno, pero tendrá cierto grado de responsabilidad en lo concerniente al comportamiento de su equipo.

15. Bebidas

Los árbitros deberán permitir a los jugadores beber con el partido interrumpido. No está permitido lanzar al terreno de juego bolsas o cualquier otro recipiente que contenga líquidos.

Regla 4.

EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

1. Seguridad

Los jugadores no deberán usar o llevar equipamiento ni objetos peligrosos.

Se prohíbe todo tipo de accesorios de joyería (collares, brazaletes, pendientes, bandas de cuero o goma, etc.). Los jugadores tendrán la obligación de quitárselos. Asimismo, no se permite cubrirlos con cinta adhesiva.

Se deberá inspeccionar a los jugadores y suplentes antes del inicio del partido. Si un jugador llevara en el terreno de juego equipamiento o accesorios de joyería prohibidos o peligrosos, los árbitros deberán ordenar al jugador:

- que se quite el objeto o prenda en cuestión;
- que abandone el terreno de juego en la próxima interrupción si no puede o no quiere acatar la orden.

Deberá amonestarse a todo jugador que rehúse acatar esta regla o que vuelva a ponerse el objeto o prenda.

2. Equipamiento obligatorio

El equipamiento obligatorio de un jugador se compone de las siguientes prendas:

- camiseta con mangas;
- pantalones cortos: estos no podrán llevarse subidos y deberán estar en consonancia con el aspecto profesional del equipamiento del jugador

El capitán del equipo llevará el brazalete que decreta o autorice el organizador de competiciones pertinente, o bien un brazalete de un solo color que también puede incorporar la palabra «capitán», o bien la letra «C» o una traducción a otro idioma, que también será de un único color (véase también «Cambios en las Reglas de Juego del Fútbol Playa»).

3. Colores del uniforme

- Los dos equipos vestirán uniformes de colores que los diferencien entre sí y del equipo arbitral.
- Los guardametas vestirán uniformes de colores que los diferencien de los demás jugadores y del equipo arbitral.
- Si las camisetas de los dos guardametas fueran del mismo color y ninguno de ellos dispusiera de una de repuesto de otro color, los árbitros autorizarán que se juegue el partido.

Las camisetas interiores podrán ser de un único color, el mismo que el color principal de las mangas de la camiseta, o bien podrán ser estampadas o de varios colores, siempre y cuando dicho diseño sea idéntico al de las mangas de la camiseta.

Si se usan pantalones cortos interiores o mallas, deberán ser del color principal de los pantalones cortos o de su parte inferior; además, los jugadores del mismo equipo deberán llevarlos del mismo color.

El reglamento de la competición podrá exigir a los ocupantes del área técnica (a excepción de los suplentes) que porten ropa de un color distinto al que lleven los jugadores y el equipo arbitral.

4. Otro equipamiento

Se permite equipamiento protector no peligroso, como por ejemplo guantes, protectores de cabeza, máscaras faciales, rodilleras y coderas fabricadas con materiales blandos, ligeros y acolchados. También están permitidas las gorras para guardametas y las gafas de protección.

Los guardametas podrán llevar pantalón largo. Al igual que en el caso de los pantalones cortos, estos no podrán llevarse subidos y deberán estar en consonancia con el aspecto profesional del equipamiento del jugador.

No se permite el uso de calzado.

Se permitirá el uso de vendajes elásticos en los pies, siempre que no cubran en su totalidad ni los talones ni los dedos.

Petos

Los suplentes deberán llevar un peto encima de la camiseta para poder ser identificados como tales. El peto deberá ser de un color distinto al de las camisetas del propio equipo y a las del equipo adversario.

Protectores de cabeza

Cuando se usen protectores de cabeza (excepto gorras para guardametas), estos deberán:

- ser de color negro o del color principal de la camiseta (siempre y cuando los jugadores de un mismo equipo usen el mismo color);
- estar en consonancia con el aspecto profesional del equipamiento del jugador;
- no estar unidos o sujetos a la camiseta;
- no suponer ningún riesgo para el jugador que lo lleve ni para ningún otro jugador (p. ej. un cierre alrededor del cuello);
- carecer de partes que sobresalgan (protuberancias).

Rodilleras y protectores de brazo

Si se utilizaran, las rodilleras y los protectores de brazo deberán ser del mismo color que el color principal de las mangas de la camiseta, en el caso de los protectores de brazo, o de los pantalones, en el caso de las rodilleras. Asimismo, no podrán ser excesivamente protuberantes. Si no fuera posible usar los mismos colores, se permitirá el uso de rodilleras y protectores blancos o negros (o pantalones, si procede), independientemente del color de la camiseta o pantalón corto. Cuando se opte por rodilleras y protectores de un color distinto al de la camiseta o pantalón corto (o largo), dichos protectores deberán ser todos del mismo color (blanco o negro).

Comunicación electrónica

Los jugadores (lo que incluye a suplentes y expulsados) no estarán autorizados para llevar o utilizar ningún tipo de equipo electrónico o de comunicación, excepto en el caso de que se permita el uso de sistemas electrónicos de seguimiento del rendimiento.

Se permite el uso de sistemas electrónicos de comunicación por parte del cuerpo técnico, en lo que respecta exclusivamente al bienestar y la seguridad del jugador o por razones tácticas o de instrucción, pero solo se pueden usar equipos pequeños y portátiles (p. ej. micrófonos, auriculares, teléfonos móviles/inteligentes, relojes inteligentes, tabletas u ordenadores portátiles). Serán expulsados del área técnica aquellos miembros del cuerpo técnico que usen equipos no autorizados o que se comporten de manera inapropiada como consecuencia del uso de equipos electrónicos o de comunicación.

Sistemas electrónicos de seguimiento del rendimiento (EPTS)

Cuando se usen tecnoaccesorios como parte de los sistemas electrónicos de seguimiento del rendimiento (EPTS) de jugadores en una competición oficial auspiciada por la FIFA, una confederación o una federación nacional, el organizador de la competición deberá garantizar que los dispositivos adheridos al equipamiento de los jugadores no sean peligrosos y cumplan con los requisitos del Programa de calidad de la FIFA de EPTS para dispositivos de este tipo.

Cuando sean los organizadores del partido o de la competición los que suministren los dispositivos de EPTS (en partidos de competición oficial), dichos organizadores deberán garantizar que la información y los datos transmitidos por el EPTS al área técnica durante el partido son fiables y precisos.

El Programa de calidad de la FIFA de EPTS puede asistir a los organizadores de competiciones a la hora de aprobar dispositivos electrónicos de seguimiento del rendimiento precisos y fiables.

5. Eslóganes, mensajes, imágenes y publicidad

El equipamiento no deberá contener eslóganes, mensajes o imágenes de carácter político, religioso o personal. Los jugadores no deberán mostrar ropa interior con eslóganes, mensajes o imágenes de carácter político, religioso, personal o publicitario, a excepción del logotipo del fabricante. En caso de infracción, el jugador o el equipo serán sancionados por el organizador de la competición, la federación nacional o la FIFA.

Principios

- La Regla 4 se aplica a todo tipo de equipamiento (incluidas las prendas de ropa) que lleven jugadores y suplentes; sus principios serán también aplicables a todos los miembros del cuerpo técnico ubicados en el área técnica.
- (Generalmente) se permite lo siguiente:
 - el número del jugador, el nombre, el escudo del equipo, eslóganes de alguna iniciativa o logotipos que promuevan el fútbol playa, el respeto y la integridad, así como todo tipo de publicidad autorizada en el reglamento de la competición o por el reglamento de la federación nacional, la confederación o la FIFA.
 - los datos de un partido: equipos, fecha, competición o evento, instalación.
- Los eslóganes, las imágenes y los mensajes autorizados deberán aparecer únicamente en el frontal de la camiseta o en el brazalete.
- En algunos casos, los eslóganes, las imágenes o los mensajes aparecerán únicamente en el brazalete del capitán.

Interpretación del reglamento

A la hora de decidir si un eslogan, un mensaje o una imagen son permisibles, se deberá considerar lo estipulado en la Regla 12 (Faltas y conducta incorrecta), que obliga a los árbitros a actuar en el caso de que un jugador sea responsable de:

- emplear lenguaje o gestos ofensivos, insultantes o humillantes;
- gesticular de forma provocadora o exaltada.

No estarán autorizados todos aquellos eslóganes, mensajes e imágenes que se incluyan en estas categorías.

Si bien las categorías «religioso» y «personal» son fáciles de definir, la categoría «política» no lo es tanto; no obstante, no se permitirán los siguientes eslóganes, mensajes e imágenes:

- de personas, vivas o ya fallecidas, a menos que formen parte del nombre de la competición;
- de partidos, organizaciones, grupos, etc. de carácter político, ya sean locales, regionales, nacionales o internacionales;
- de gobiernos locales, regionales o nacionales ni de sus ministerios, cargos o funciones;
- de ninguna organización de carácter discriminatorio;

- de ninguna organización cuyos objetivos o acciones puedan ofender a un número considerable de personas;
- de ningún acto o acontecimiento de carácter político.

Cuando se conmemore un acto relevante nacional o internacional, se deberán tener en consideración las sensibilidades del equipo adversario, de sus seguidores y del público en general.

Las reglas de la competición podrán estipular otro tipo de restricciones o limitaciones relativas al tamaño, número y posición de los eslóganes, mensajes e imágenes permitidos. Se recomienda dirimir las posibles disputas sobre eslóganes, mensajes o imágenes antes del comienzo del partido o de la competición.

6. Infracciones y sanciones

En caso de infringir esta regla, pero sin hacer uso de equipamiento peligroso, no será necesario detener el juego y, además:

- el árbitro ordenará al jugador infractor que abandone el terreno de juego para que corrija su equipamiento;
- el jugador saldrá del terreno de juego cuando se detenga el juego, a menos que ya hubiera corregido su equipamiento.

Los jugadores que abandonen el terreno de juego para corregir o cambiar su equipamiento deberán:

- someter el equipamiento al control de uno de los miembros del equipo arbitral antes de poder volver a entrar;
- regresar al terreno de juego únicamente con el permiso de uno de los árbitros.

Se amonestará a aquellos jugadores que vuelvan a entrar al terreno de juego sin el permiso expreso del árbitro; si se tuviera que detener el juego para amonestar al jugador, se concederá un tiro libre:

- desde el lugar donde estaba el balón en el momento de la interrupción, si el balón se encontraba en la mitad del equipo contrario al que cometió la infracción;
- desde el centro del campo si el balón estaba en la mitad del equipo que cometió la infracción.

No obstante, si se produjera una interferencia, se concederá un libre directo desde el lugar donde se produjo la infracción (o desde el punto penal si la interferencia se produjo en el área).

7. Numeración de los jugadores

El reglamento de la competición deberá estipular la política en materia de numeración de los jugadores, que normalmente irá del 1 al 15; el número 1 se reservará para un guardameta.

Los organizadores tendrán en cuenta lo difícil e inapropiado que resulta para los árbitros señalar números superiores al 15.

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

Regla 5.

LOS ÁRBITROS

1. Autoridad de los árbitros

Dos árbitros, el principal y el segundo árbitro, se encargarán de dirigir el partido. – Ambos poseen plena autoridad para hacer cumplir las Reglas de Juego del Fútbol Playa en dicho encuentro.

2. Decisiones de los árbitros

Las decisiones arbitrales sobre hechos y acciones sucedidos durante el encuentro, incluyendo dar por válido un gol o el resultado del partido, son irrevocables. Las decisiones de los árbitros y del resto de miembros del equipo arbitral deberán ser respetadas en todo momento.

Si se ha reanudado el juego o los árbitros han señalado el final del primer o del segundo periodo (incluyendo la prórroga) y han abandonado el terreno de juego y sus proximidades tras la preceptiva señal acústica del cronometrador o han suspendido el partido, no podrán cambiar la decisión sobre la forma de reanudar el juego tras darse cuenta de que era incorrecta o tras recibir una indicación de otro miembro del equipo arbitral.

Podría suceder que uno de los árbitros asistentes señalara o comunicara una infracción sancionable con tarjeta amarilla o roja, pero los árbitros no se percaten de la señal o no escuchen la indicación hasta que el juego se hubiera reanudado. En estos casos, los árbitros podrán tomar las medidas disciplinarias oportunas, pero dichas sanciones no conllevarán la correspondiente reanudación del juego.

Las decisiones del árbitro prevalecerán sobre las del segundo árbitro si hubiera un desacuerdo entre ellos.

En caso de interferencia indebida o conducta incorrecta del segundo árbitro o de otros miembros del equipo arbitral, el árbitro principal prescindirá de sus servicios, dispondrá lo necesario para que sean sustituidos e informará a las autoridades competentes.

3. Facultades y obligaciones

Los árbitros:

- harán cumplir las Reglas de Juego del Fútbol Playa;
- dirigirán el partido en colaboración con los otros miembros del equipo arbitral, siempre que el caso lo requiera;
- velarán por que los balones utilizados cumplan los requisitos estipulados en la Regla 2;
- velarán por que el equipamiento de los jugadores cumpla los requisitos estipulados en la Regla 4;
- anotarán las incidencias del partido;
- interrumpirán el partido cuando lo juzguen oportuno, en caso de que se contravengan las Reglas de Juego del Fútbol Playa;

- detendrán o suspenderán temporalmente o de manera definitiva el partido por otro tipo de razones, tales como por circunstancias externas, por ejemplo cuando:
 - la iluminación sea inadecuada;
 - un espectador lance o golpee un objeto y este impacte en un miembro del equipo arbitral, en un jugador, en un suplente o en un miembro del cuerpo técnico de un equipo; en función de la gravedad del incidente, el árbitro podrá permitir que el partido continúe o bien optar por detenerlo, suspenderlo temporalmente o suspenderlo definitivamente;
 - un espectador haga sonar un silbato que interfiera en el juego; en ese caso, este se detendrá y se reanudará con un balón a tierra;
 - un segundo balón, un objeto o un animal entre en el terreno de juego durante el partido; en este caso, los árbitros deberán:
 - detener el juego (y reanudarlo con un balón a tierra) únicamente si interfiriera en el juego, excepto si el balón fuera a entrar en la portería y la interferencia no impidiera que un defensor jugara el balón; se concederá gol si el balón entrara en la portería (incluso si se produjo contacto con el balón), a menos que la interferencia hubiera sido causada por un miembro del equipo atacante;
 - permitir que el juego continúe si no hay interferencia en el mismo, y ordenar que el balón, objeto o animal se retire del terreno de juego lo antes posible;
- detendrán el juego si estiman que algún jugador ha sufrido una lesión grave, y permitirán que sea transportado fuera del terreno de juego. Los jugadores lesionados, incluidos los guardametas, no podrán ser atendidos en el terreno de juego, sino que deberán abandonar la cancha por el punto más próximo de las líneas de demarcación y solamente volverán al terreno de juego una vez que se haya reanudado el encuentro. Además, deberán hacerlo desde la zona de sustituciones. Los únicos casos en los que se podrá hacer una excepción a esta regla sobre la salida de los jugadores lesionados serán los siguientes:
 - a un jugador se le mete arena en los ojos; en cuyo caso, el jugador podrá usar agua para limpiarse los ojos y recibir la ayuda de un jugador que esté en el terreno de juego, pero no de un suplente ni del personal médico. Se podrán colocar botellas de agua detrás de las porterías para agilizar la reanudación del juego;
 - un guardameta del equipo al que se ha sancionado con un tiro libre o un tiro penal;
 - varios jugadores del mismo equipo chocan y requieren atención médica;
 - se ha producido una lesión de extrema gravedad;
 - los árbitros conceden un tiro libre o penal como resultado de una falta y el jugador lesionado va a encargarse del lanzamiento. Si el jugador hubiera sufrido una lesión grave que le impidiera ejecutar el lanzamiento:

- deberá ser sustituido por un compañero que estuviera en el banquillo en el momento en que se cometió la infracción; dicho suplente será el encargado de ejecutar el tiro libre o penal en su lugar;
- el guardameta cuya lesión impida ejecutar el tiro libre o penal deberá ser sustituido por otro guardameta, que será el encargado de ejecutar el lanzamiento. El equipo solo podrá sustituir al guardameta con un jugador de campo suplente si no dispone de otro guardameta;
- si un jugador finge una lesión grave con el propósito de evitar lanzar un tiro libre o penal, deberá ser sancionado por conducta antideportiva;
- si un jugador está sangrando, le obligarán a abandonar el campo. Dicho jugador solo podrá volver a entrar tras la señal de los árbitros, que comprobarán que la hemorragia haya cesado y que no haya sangre en su uniforme y demás elementos de su equipamiento;
- vigilarán que, si se autoriza la entrada al terreno de juego por parte del equipo médico o de los camilleros, el jugador abandone la cancha a pie o sobre la camilla. Si el jugador no acatara esta medida, deberá ser amonestado por conducta antideportiva;
- si uno de los árbitros decidiera amonestar o expulsar a un jugador lesionado y este debiera salir del terreno de juego para recibir atención médica, el árbitro deberá mostrarle la tarjeta antes de que lo abandone;
- si el juego no se detuviese por cualquier otro motivo, o si la lesión sufrida por el jugador no fuera consecuencia de una infracción, se reanudará el juego con un balón a tierra;
- permitirán que el partido continúe hasta que el balón no esté en juego si juzgan que un jugador está levemente lesionado;
- permitirán que el juego prosiga si el equipo que sufre la infracción se beneficiara tras la acción, y sancionarán la infracción cometida si no se produjera la situación ventajosa de manera inmediata o transcurridos unos pocos segundos;
- castigarán la falta más grave cuando un jugador cometa más de una falta al mismo tiempo;
- tomarán medidas disciplinarias contra jugadores que cometan infracciones merecedoras de amonestación o expulsión. No estarán obligados a tomar medidas inmediatamente, pero deberán hacerlo en cuanto el balón deje de estar en juego;
- tomarán medidas contra los miembros del cuerpo técnico que no actúen de forma responsable y podrán apercibirlos, amonestarlos con una tarjeta amarilla o mostrarles tarjeta roja y expulsarlos del terreno de juego y sus inmediaciones, incluida el área técnica. Cuando no se pueda identificar al infractor, se amonestará al primer entrenador presente en el área técnica. Si un médico del cuerpo técnico comete una infracción sancionable con expulsión, podrá permanecer en el banquillo si no hubiera otro personal médico disponible, e intervenir si un jugador requiere de atención médica;

- con la ayuda de los otros miembros del equipo arbitral, tomarán decisiones sobre aquellas incidencias que les hayan pasado inadvertidas;
- no permitirán que personas no autorizadas entren en el terreno de juego;
- autorizarán la reanudación del partido tras una interrupción;
- deberán hacer las señales descritas en el apartado «Directrices prácticas para árbitros de fútbol playa y otros miembros del equipo arbitral»;
- deberán situarse en el campo o en torno a él según lo descrito en las secciones correspondientes que forman parte del apartado «Directrices prácticas para árbitros de fútbol playa y otros miembros del equipo arbitral», cuando se disponga que son obligatorias;
- remitirán a las autoridades competentes un informe o acta del partido, donde se detallarán todas las sanciones impuestas a jugadores o miembros del cuerpo técnico y sobre cualquier otra incidencia que haya ocurrido antes, durante y después del partido.

El árbitro principal:

- actuará como cronometrador y tercer árbitro en caso de que no estén presentes estos otros dos colegiados;
- suspenderá temporal o definitivamente el partido cuando lo juzgue oportuno en caso de contravención de las Reglas de Juego del Fútbol Playa;
- suspenderá temporal o definitivamente el partido, según su criterio, por cualquier tipo de interferencia externa.

El segundo árbitro:

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

4. Responsabilidad del equipo arbitral

Los árbitros (o, según proceda, los otros miembros del equipo arbitral) no serán responsables de:

- ningún tipo de lesión que sufra un jugador, miembro del cuerpo técnico o espectador;
- ningún daño a la propiedad, sea esta del carácter que sea;
- cualquier otra pérdida sufrida por una persona física, club, empresa, federación o entidad, la cual se deba o pueda deberse a alguna decisión tomada conforme a las Reglas de Juego del Fútbol Playa o con respecto al procedimiento normal requerido para celebrar, jugar y dirigir un partido.

Tales decisiones pueden ser:

- permitir o no la disputa del encuentro dependiendo de las condiciones del terreno de juego, de sus inmediateces o de las condiciones meteorológicas;
- suspender definitivamente un partido por la razón que estimen oportuna;

- determinar la idoneidad del equipamiento, del balón o de los accesorios utilizados durante el partido;
- detener o no un partido debido a la interferencia de los espectadores o a cualquier problema en el área donde estos se sitúen;
- detener o no el juego para permitir que un jugador lesionado sea transportado fuera del terreno de juego para recibir tratamiento;
- solicitar que un jugador lesionado sea retirado del terreno de juego para recibir atención médica (salvo las excepciones citadas anteriormente);
- permitir o no a un jugador llevar ciertas prendas de ropa o equipamiento;
- en aquellos casos en los que posean esta autoridad, permitir la presencia de personas (incluidos los miembros del cuerpo técnico y del recinto deportivo, personal de seguridad, fotógrafos u otros representantes de los medios de comunicación) en las inmediaciones del terreno de juego;
- cualquier otra decisión tomada conforme a las Reglas de Juego del Fútbol Playa o de acuerdo con sus deberes y lo estipulado por las normas o reglamentos de la FIFA, la confederación, la federación miembro o la competición bajo cuya jurisdicción y reglamento se dispute el partido.

5. Partidos internacionales

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

6. Equipamiento de los árbitros

Equipamiento obligatorio

Los árbitros deberán disponer del siguiente equipamiento:

- al menos un silbato;
- tarjetas rojas y amarillas;
- un cuaderno de notas (u otro medio para anotar las incidencias del partido);
- al menos un reloj o cronómetro.

Otro equipamiento

Los árbitros tienen autorización para emplear:

- todo tipo de intercomunicadores que les permitan estar en contacto con los otros miembros del equipo arbitral: auriculares, etc.;
- sistemas electrónicos de seguimiento del rendimiento u otro tipo de dispositivos de control del rendimiento físico.

Se prohíbe que los árbitros lleven cualquier otro tipo de equipamiento electrónico, cámaras incluidas.

Igualmente, se prohíbe al equipo arbitral llevar todo tipo de accesorios de joyería o adornos personales (aunque en caso de ausencia del cronometrador, el árbitro podrá portar un reloj o dispositivo similar para cronometrar el partido).

7. Sistemas de revisión del tiempo y sistemas de revisión en vídeo

Sistemas de revisión del tiempo

Los sistemas de revisión del tiempo solo se utilizarán en el caso de que no haya sistemas de revisión en vídeo.

Los árbitros utilizarán el sistema de revisión del tiempo para:

1. comprobar si el balón ha entrado en la portería antes de que sonara la señal acústica que indica el final del periodo (sin perjuicio de la excepción en la que se prolonga un periodo para poder ejecutar un penal o un tiro libre;
2. comprobar si se ha cometido una infracción antes de que sonara la señal acústica que indica el final del periodo.

Solamente los árbitros decidirán si revisan el tiempo. Una vez finalizada la revisión, el árbitro principal será el único que comunicará la decisión final.

Sistemas de revisión en vídeo

El uso de sistemas de revisión en vídeo solo estará permitido cuando el organizador del encuentro o de la competición cumpla todos los requisitos del protocolo en cuestión y los requisitos de implementación (establecidos por la FIFA) y haya recibido por escrito el permiso de la FIFA.

Los árbitros emplearán el sistema de revisión en vídeo cuando el entrenador de un equipo (o, en su lugar, el miembro del cuerpo técnico designado en la lista del equipo) cuestione una decisión en una de estas situaciones:

1. Gol/no gol
2. Penal/no penal
3. Tiro libre/no tiro libre en campo contrario o desde el centro del campo
4. Tarjeta roja directa (no segunda amonestación)
5. Confusión de identidad

Además, los árbitros podrán usar libremente el sistema de revisión en vídeo si se produjera un desacuerdo entre dos árbitros en relación con una acción enmarcada en una de las categorías anteriores.

Los árbitros también pueden usar el sistema de revisión en vídeo a su discreción en las siguientes situaciones:

6. Si el cronómetro no funcionara correctamente
7. Si, de acuerdo con lo estipulado en las Reglas 6 y 7, el cronometrador no pusiera en marcha, reanudara o no detuviera el cronómetro en el momento adecuado
8. Para comprobar si se ha marcado un gol
9. Para comprobar si el balón ha entrado en la portería antes de que sonara la señal acústica que indica el final del periodo (sin perjuicio de la excepción en la que se prolonga un periodo para poder ejecutar un penal o un tiro libre)
10. Para comprobar si se ha cometido una infracción antes de que sonara la señal acústica que indica el final del periodo

Durante la consulta, la repetición se emite varias veces. Los árbitros revisarán la repetición y, después, el árbitro principal tomará una decisión final. La decisión inicial no se rectificará, a menos que en las imágenes se compruebe que se ha producido un «error claro, obvio y manifiesto» o un «incidente grave inadvertido».

Regla 6.

**LOS OTROS
MIEMBROS DEL
EQUIPO ARBITRAL**

1. Los árbitros asistentes

Se podrá designar a tres árbitros asistentes (un tercer árbitro, un cuarto árbitro y un cronometrador), quienes deberán ejercer sus funciones de conformidad con las Reglas de Juego del Fútbol Playa. Se ubicarán en el exterior del terreno de juego, a la altura de la línea central imaginaria y en el mismo lado que la zona de sustituciones. El cronometrador permanecerá sentado en la mesa de cronometraje, mientras que el tercer y el cuarto árbitro podrán estar sentados o de pie para ejercer sus funciones.

El tercer y cuarto árbitro y el cronometrador recibirán un cronómetro adecuado, facilitado por la federación o el club en cuya jurisdicción se dispute el partido, y ayudarán al árbitro principal a determinar las faltas e infracciones cuando tengan mejor ángulo de visión que este.

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

2. Facultades y obligaciones

El tercer árbitro:

- asistirá a los árbitros y al cronometrador;
- llevará un registro de los jugadores que participan en el partido;
- controlará el reemplazo de balones a petición de los árbitros;
- revisará el equipamiento de los suplentes antes de que entren en el terreno de juego;
- anotará los números de los goleadores;
- informará de cualquier infracción, incidencia o conducta antideportiva por parte de los participantes a los árbitros situados en el terreno de juego; serán estos últimos quienes decidan si tenerla en cuenta o no;
- tomará nota de los números y nombres de los jugadores que hayan sido amonestados o expulsados;
- entregará un documento a los miembros del cuerpo técnico de cada equipo en el que figurará cuándo puede incorporarse al juego el sustituto de un jugador expulsado;



**THE SUBSTITUTE MAY ENTER THE PITCH WHEN THERE IS/ARE
_____ MINUTE(S) AND _____ SECOND(S) LEFT ON THE CHRONOMETER
BEFORE THE END OF THE _____ PERIOD.**

**LE REMPLAÇANT POURRA ENTRER SUR LE TERRAIN QUAND
LE CHRONOMÈTRE INDIQUERA _____ MINUTE(S) ET _____ SECONDE(S)
AVANT LA FIN DE LA _____ PÉRIODE.**

**EL SUPLENTE PODRÁ ENTRAR EN EL TERRENO DE JUEGO CUANDO
EL CRONÓMETRO INDIQUE _____ MINUTO(S) Y _____ SEGUNDO(S)
PARA FINALIZAR EL _____ PERIODO.**

يمكن للاعب البديل أن يدخل أرضية الملعب إذا
تبقت في الكرونومتر _____ دقيقة/دقائق، و _____ ثانية/ثوانٍ
على نهاية الشوط _____.

- controlará, bajo la supervisión de los árbitros, la entrada de un jugador que hubiera salido para poner en orden su equipamiento;
- controlará, bajo la supervisión de los árbitros, la entrada de un jugador que hubiera salido por cualquier tipo de lesión;
- indicará a los árbitros un error manifiesto en la amonestación o expulsión de un jugador, o si se hubiera producido una conducta violenta fuera de su campo visual. No obstante, serán los árbitros los que tomen las decisiones sobre cualquier asunto relacionado con el partido;
- supervisará el comportamiento de las personas ubicadas en el área técnica y en los banquillos, y comunicará a los árbitros cualquier conducta inapropiada;
- llevará un registro de las interrupciones del juego por interferencias externas y de las razones de las mismas;
- vigilará, junto con uno de los árbitros, la correcta ejecución de los saques de centro;
- vigilará, junto con uno de los árbitros, la correcta ejecución de los lanzamientos de falta desde el centro del campo;
- asistirá a los árbitros proporcionándoles todo tipo de información relevante para el encuentro;
- deberá situarse en el campo según lo descrito en las secciones correspondientes que forman parte del apartado «Directrices prácticas para árbitros de fútbol playa y otros miembros del equipo arbitral», cuando se disponga que son obligatorias;

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

El cronometrador

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

- pondrá en marcha el cronómetro después de la correcta ejecución del saque inicial de cada uno de los periodos;
- detendrá el cronómetro cuando se marque gol, tras la señalización de un tiro penal o un tiro libre o cuando los árbitros detengan el juego por cualquier otro motivo;
- volverá a ponerlo en marcha tras la correcta reanudación del juego después de un saque inicial, un tiro libre o penal o un balón a tierra, o después de que se reanude el juego si los árbitros lo hubieran detenido por cualquier otro motivo;
- anotará en el marcador público, en caso de que exista, los goles y los periodos;
- cronometrará los dos minutos de inferioridad numérica con los que se sancione a un equipo;
- anunciará, mediante un pitido o una señal acústica diferente de la de los árbitros, el final del primer y segundo tiempo, del partido o, en caso de disputarse, de la prórroga;
- deberán situarse en el lateral del campo según lo descrito en las secciones correspondientes que forman parte del apartado «Directrices prácticas para árbitros de fútbol playa y otros miembros del equipo arbitral»;
- cuando no hubiera cuarto árbitro, ejercerá las funciones específicas del tercer árbitro en caso de ausencia de este último;
- proporcionará todo tipo de información relevante para el encuentro.

3. Partidos internacionales

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

El cronómetro utilizado deberá incorporar todas las funciones necesarias (cronometría precisa y un dispositivo para cronometrar simultáneamente una o más inferioridades numéricas de dos minutos).

4. Cuarto árbitro

Podrá designarse un cuarto árbitro conforme al reglamento de la competición. Sus tareas y deberes deberán cumplir lo estipulado en las Reglas de Juego del Fútbol Playa.

El cuarto árbitro:

- reemplazará al tercer árbitro en caso de que uno de los árbitros o el tercer árbitro no pudieran comenzar o continuar dirigiendo el partido, e incluso puede sustituir al cronometrador;
- ayudará al árbitro principal y al tercer árbitro en todo momento y en todos los deberes administrativos antes, durante y después del partido, si así lo solicitan los árbitros;
- después del partido, hará entrega de un informe a las autoridades correspondientes que recoja las faltas u otras incidencias que hayan ocurrido fuera del campo visual de los árbitros, a los que avisará de la elaboración de dicho informe;
- tomará nota de todas las incidencias ocurridas antes, durante y después del partido;
- cronometrará el partido también de manera manual por si fuera necesario a causa de algún tipo de incidente;
- se posicionará cerca del cronometrador, de manera que pueda asistir al árbitro principal y al tercer árbitro proporcionándoles todo tipo de información relevante para el encuentro.

Regla 7.

LA DURACIÓN
DEL PARTIDO

1. Periodos de juego

El partido se desarrollará en tres periodos iguales de 12 minutos, los cuales pueden reducirse únicamente si el reglamento de la competición lo permite.

2. Finalización de los periodos

Cada periodo, incluido el periodo de tiempo suplementario (si lo hubiera), finalizará cuando hayan transcurrido los minutos estipulados. El cronometrador indicará con una señal acústica distinta al silbato que utilizan los árbitros la finalización de cada uno de los periodos, también el de la prórroga (si la hubiera).

- Se considerará finalizado un periodo cuando suene la señal acústica, aunque los árbitros no hubieran señalado el final del periodo con el silbato, a no ser que no haya cronometrador o que la señal de este no se pueda emitir debido a un fallo técnico del marcador. En ausencia de la señal del cronometrador, los árbitros señalarán el final del periodo con el silbato.
- Si los árbitros concedieran un tiro libre o un tiro penal justo antes de que finalice uno de los periodos, se dará por finalizado el periodo tras la ejecución del lanzamiento. En cualquiera de los casos anteriores, se considerará que la jugada ha finalizado cuando ocurra alguno de los siguientes supuestos:
 - el balón deje de moverse o de estar en juego;
 - el balón sea golpeado por un jugador (incluido el encargado del lanzamiento) que no sea el guardameta defensor;
 - los árbitros interrumpan el juego por una infracción cometida por el lanzador o por un jugador de su equipo.

Si un jugador del equipo defensor cometiera una infracción antes de que se ejecutase el tiro libre o penal, los árbitros deberán ordenar que se repita el lanzamiento o señalar otro tiro libre o penal, de conformidad con las Reglas de Juego del Fútbol Playa.

- Únicamente en las situaciones anteriormente descritas se concederá un gol anotado de conformidad con las Reglas 1 y 10 tras el final de un periodo de juego, indicado con la pertinente señal acústica por parte del cronometrador.

Los periodos de juego no se extenderán en ningún otro caso.

3. Cronómetro

Si el cronómetro no funciona correctamente, el cronometrador informará a los árbitros al respecto. El cronometrador deberá continuar con el cronometraje del partido por medio de un cronómetro manual. Ante esta circunstancia, los árbitros asistentes invitarán a un miembro del cuerpo técnico de cada equipo para informarles del tiempo restante que queda por disputar.

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

4. Descanso entre los periodos de juego

Los jugadores tendrán derecho a una pausa entre cada periodo no superior a tres minutos.

Si fuera necesario disputar una prórroga, no existirá descanso entre el final del tercer periodo y el comienzo de dicha prórroga. No obstante, se permitirá una breve pausa para beber (no superior a un minuto).

El reglamento de la competición deberá estipular claramente la duración del descanso entre los periodos, que solamente podrá modificarse con el permiso de los árbitros.

5. Pausas por motivos médicos

Se permitirá detener el juego por motivos médicos de conformidad con el reglamento de la competición (p. ej. pausas de refresco y rehidratación), no superiores a un minuto.

6. Partido suspendido definitivamente

Se volverán a jugar los partidos suspendidos definitivamente, a menos que el reglamento de la competición o el organizador de la competición estipulen otro procedimiento.

Regla 8.

**INICIO Y
REANUDACIÓN
DEL JUEGO**

El partido comenzará con un saque inicial —también denominado saque de centro— al comienzo de cada uno de los tres periodos de un partido, de la prórroga y después de la anotación de un gol. Los tiros libres, los tiros penales y los saques de banda, de meta y de esquina constituyen otros tipos de reanudación del juego.

Cuando los árbitros detengan el juego por un motivo no contemplado en las Reglas, el juego se reanudará con un balón a tierra.

Las infracciones cometidas cuando el balón no esté en juego no afectarán a la manera en que este se reanude.

1. Saque de centro

Procedimiento

- El árbitro lanzará una moneda al aire y el equipo que gane el sorteo decidirá la mitad del campo desde la que atacará en el primer periodo o si ejecutará el saque de centro.
- En función de lo anterior, el equipo adversario realizará el saque inicial o elegirá la mitad del campo desde la que atacará en el primer tiempo.
- El equipo que elija el campo para el primer periodo ejecutará el saque de centro para iniciar el segundo periodo.
- En el segundo periodo, los equipos cambiarán de campo y atacarán la portería opuesta.
- En el tercer periodo, el equipo ganador del sorteo elegirá o bien la mitad del campo desde la que atacará en el primer periodo, o bien ejecutar el saque inicial.
- En función de lo anterior, el equipo adversario realizará el saque inicial o elegirá la mitad del campo desde la que atacará en el primer periodo.
- En caso de prórroga, los equipos cambiarán de campo y atacarán la portería opuesta; el equipo que eligió en qué portería atacar en el primer periodo ejecutará el saque inicial.
- Cuando un equipo marque un gol, el equipo adversario reanudará el juego con un saque de centro.

En todos los saques de centro:

- Todos los jugadores, excepto el que ejecute el saque inicial, deberán encontrarse en su propia mitad del terreno de juego.
- Los adversarios del equipo que efectúe el saque deberán encontrarse como mínimo a 5 m del balón hasta que este entre en juego.
- El balón se hallará inmóvil en el centro del campo.
- El árbitro situado en la banda opuesta a los banquillos indicará con el silbato el momento en el que deba realizarse el saque de centro.
- El balón estará en juego en el momento en que se golpee con el pie y se desplace con claridad.

- No será posible marcar un gol directo con un saque de centro; si el balón entra directamente en la portería rival, se concederá saque de meta al equipo contrario; mientras que si el balón entra directamente en la portería del equipo que efectúa el saque de centro, se concederá saque de esquina al adversario.

Infracciones y sanciones

- En caso de que el jugador que ejecute el saque de centro toque el balón por segunda vez antes de que lo toque otro jugador, se concederá un tiro libre:
 - desde el lugar donde estaba el balón en el momento de la interrupción, si el balón se encontraba en la mitad del equipo contrario al que cometió la infracción;
 - el centro del campo si el balón estaba en la mitad del equipo que cometió la infracción.

En caso de infracción por mano, se concederá un tiro libre desde el lugar donde se produjo la infracción.

Para cualquier otra infracción del procedimiento de saque de centro, se repetirá dicho saque.

Resumen

Infracción	Resultado del saque de centro		
	El balón entra en la portería	El balón no entra en la portería	Lugar de la reanudación
Infracción del lanzador (doble toque)	Tiro libre para el equipo defensor	Tiro libre para el equipo defensor	Centro del campo o lugar donde se cometió la infracción
Infracción de un jugador del equipo atacante que no sea el lanzador (ingresar en la mitad del campo rival)	Se repite el saque de centro y se amonesta al infractor	Se repite el saque de centro y se amonesta al infractor	–
Infracción de un jugador del equipo defensor (incumplir la distancia reglamentaria con respecto al balón)	Gol	Se repite el saque de centro y se amonesta al infractor	–
Infracción simultánea de dos jugadores, uno del equipo defensor y otro del equipo atacante	Se repite el saque de centro y se amonesta a ambos jugadores	Se repite el saque de centro y se amonesta a ambos jugadores	–

2. Balón a tierra

Procedimiento

- Los árbitros concederán un balón a tierra al guardameta del equipo defensor en su área penal si, al detener el juego:
 - el balón estaba en el área penal o
 - el último toque del balón se ha producido dentro del área.
- En el resto de casos, uno de los árbitros concederá un balón a tierra a favor del equipo que haya tocado el balón por última vez en la posición donde se haya producido el último contacto del esférico con un jugador, un agente externo o un miembro del equipo arbitral.
- El resto de jugadores (de ambos equipos) deberán mantener una distancia mínima de 2 m con respecto al balón hasta que este entre en juego.
- El balón estará en juego en el momento en que toque el suelo.

Infracciones y sanciones

- Se repetirá el balón a tierra si este:
 - tocara a un jugador antes de tocar el suelo;
 - saliera del terreno de juego después de tocar el suelo sin haber tocado a un jugador.
- Si tras un balón a tierra, este entrara en la portería sin tocar como mínimo a dos jugadores, el juego se reanudará con:
 - un saque de meta si el balón entró en la portería del adversario;
 - un saque de esquina si el balón entró en la portería del equipo al que se concedió el balón a tierra.

No obstante, si tras un balón a tierra, este entrara en una de las porterías sin tocar como mínimo a dos jugadores por circunstancias ajenas al control del jugador al que se le concedió el balón a tierra (p. ej. las condiciones meteorológicas o la incorrecta ejecución de la acción), se deberá repetir el balón a tierra.

Regla 9.

**BALÓN EN
JUEGO**

1. Balón no en juego

Se considerará que el balón no está en juego cuando:

- haya atravesado completamente la línea de meta o de banda, ya sea por el suelo o por el aire;
- el juego haya sido detenido por los árbitros;
- golpee en el techo, si se juega en un campo cubierto;

El balón no estará en juego cuando toque a un miembro del equipo arbitral, permanezca en el terreno de juego y, además:

- un equipo inicie una prometedora jugada de ataque, o
- el balón entre directamente en la portería, o
- el equipo en posesión del balón cambie.

En estos tres casos, en los que la pelota toca en uno de los árbitros, el juego se reanudará con un balón a tierra.

2. Balón en juego

El balón estará en juego en el resto de situaciones, cuando entre en contacto con un miembro del equipo arbitral, y cuando rebote en un poste o un travesaño y permanezca dentro del terreno de juego.

3. Campos cubiertos

La altura mínima de las canchas cubiertas se establecerá en el reglamento de la competición.

Si el balón golpeará 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 del campo más próximo al sitio donde el balón tocó el techo.

Regla 10.

**EL RESULTADO
DE UN PARTIDO**

1. Gol válido

Se considerará válido un gol cuando el balón haya atravesado completamente la línea de meta entre los postes y por debajo del travesaño, siempre que el equipo que marcó el gol no haya cometido previamente una infracción.

Si el guardameta lanzara el balón y este entrara en la portería contraria directamente, se concederá saque de meta.

No es gol

Si uno de los árbitros señalara un gol antes de que el balón atravesara completamente la línea de meta (entre los dos postes, según lo estipulado en la Regla 1) y se percatara inmediatamente de su error, el juego se reanudará con un balón a tierra.

2. Equipo ganador

Ganará el partido el equipo que haya marcado el mayor número de goles a la conclusión del encuentro. Si ambos equipos marcaran el mismo número de goles o no marcaran ninguno, el partido terminará en empate.

Si el reglamento de la competición exigiera que se declare un equipo ganador después de un partido empatado o una eliminatoria que finaliza en empate, se permitirán únicamente los siguientes procedimientos para determinar el vencedor:

- La regla de los goles marcados fuera de casa.
- La disputa de una prórroga de un solo tiempo y no superior a los tres minutos. El reglamento de la competición deberá estipular la duración precisa de la prórroga.
- Tanda de penales.

Se podrán combinar varios de los procedimientos anteriores.

En este caso, y si se trata de 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 la tanda de penales: un punto para el equipo ganador.

3. Tanda de penales

La tanda de penales se ejecutará una vez terminado el partido y, a menos que se estipule lo contrario, se aplicarán las correspondientes Reglas de Juego del Fútbol Playa. Los jugadores expulsados a lo largo del partido no podrán participar en la tanda de penales. Por otro lado, las advertencias y amonestaciones registradas durante el encuentro y antes del sorteo mediante el lanzamiento de una moneda al aire para decidir qué equipo ejecuta el primer lanzamiento no se tendrán en consideración en la tanda de penales.

La tanda de penales no forma parte del partido.

Procedimiento

Antes de comenzar la tanda de penales

- El árbitro lanzará una moneda para sortear la portería en la que se desarrollará la tanda, a no ser que las condiciones (p. ej. el estado del terreno de juego, seguridad, ubicación de las cámaras, etc.) o el reglamento de la competición obliguen a lo contrario.
- El árbitro realizará un nuevo sorteo con una moneda al aire y el equipo que resulte favorecido decidirá si ejecutará el primer o el segundo lanzamiento.
- Estarán autorizados a participar en la tanda de penales todos los jugadores y suplentes, a excepción de los jugadores que hayan abandonado el campo expulsados o lesionados al término del partido o de la prórroga.
- Los propios equipos se encargarán de seleccionar a los lanzadores, entre los jugadores y suplentes habilitados para ello, y de decidir el orden en el que estos ejecutarán los lanzamientos. No será necesario informar a los árbitros del orden fijado.
- Si, al finalizar el partido o el tiempo suplementario (si lo hubiese), o antes de la tanda de penales un equipo tuviera más jugadores que su adversario (incluidos los suplentes), podrá decidir si mantiene el número de jugadores con el que terminó el encuentro o equipara o no al equipo contrario el número de jugadores autorizados; si así lo hiciera, deberá comunicar a los árbitros el nombre y el número de los jugadores excluidos. Ningún jugador excluido podrá participar en la tanda de penales, ya sea como lanzador o guardameta (salvo en el caso descrito a continuación).
- El guardameta que no se encuentre en condiciones de continuar antes de la tanda de penales o durante la misma podrá ser reemplazado por un jugador o suplente excluido para igualar el número de jugadores, pero el guardameta reemplazado ya no podrá participar en la tanda ni podrá ejecutar lanzamiento alguno.
- Si el guardameta hubiera ejecutado ya un lanzamiento, el suplente no podrá ejecutar otro hasta la siguiente ronda de lanzamientos.

Durante la tanda de penales

- Solamente podrán permanecer en el terreno de juego los jugadores y suplentes autorizados para participar en la tanda de penales, los árbitros y el resto del equipo arbitral.
- Todos los jugadores y suplentes autorizados para participar en la tanda de penales, excepto el lanzador y los dos guardametas, deberán permanecer en la mitad opuesta del campo.
- El guardameta del equipo ejecutor del lanzamiento deberá permanecer en la banda contraria al segundo árbitro, aproximadamente en línea con el punto penal imaginario.
- Cualquiera de los jugadores o suplentes autorizados para participar en la tanda de penales podrá intercambiar su puesto con el guardameta.
- Se considerará que el penal se ha completado cuando el balón deje de moverse, deje de estar en juego o los árbitros detengan el juego por una infracción; el lanzador no podrá jugar el balón por segunda vez en un mismo lanzamiento.
- Los árbitros llevarán el control de todos los lanzamientos.
- Si el guardameta cometiera una infracción y, como resultado de ello, se tuviera que repetir el lanzamiento, se advertirá al guardameta por la primera infracción y se le amonestará en caso de reincidencia.
- Si el lanzador fuera penalizado por una infracción cometida después de que los árbitros hayan dado la señal para ejecutar el lanzamiento, se registrará este como fallado y se amonestará al lanzador.
- Si tanto el guardameta defensor como el lanzador cometieran una infracción al mismo tiempo, se registrará el tiro como fallado y se amonestará al lanzador.
- Si, durante la tanda de penales, un equipo tuviera menos jugadores que su adversario, el equipo con más jugadores podrá decidir si mantiene a todos los jugadores o se equipara en número de jugadores al equipo contrario; si así lo hiciera, deberá comunicar a los árbitros el nombre y el número de los jugadores excluidos. Ningún jugador excluido podrá volver a participar en la tanda de penales, ya sea como lanzador o guardameta (salvo en el caso descrito anteriormente).

Cada equipo ejecutará cinco lanzamientos ateniéndose a las condiciones detalladas a continuación:

- Los lanzamientos deberán ejecutarse por turnos.
- Cada uno de los lanzamientos deberá ejecutarlo un jugador diferente; antes de poder lanzar un segundo penal, todos los jugadores y suplentes autorizados deberán haber ejecutado ya un lanzamiento.
- La regla anterior será aplicable a la secuencia posterior de tiros, si bien los equipos podrán cambiar el orden de los lanzadores.
- Si, antes de que ambos equipos hayan ejecutado sus cinco tiros, uno hubiera marcado más goles que los que el adversario pudiera anotar con sus cinco tiros, se dará por terminada la tanda.
- Si, después de ejecutar ambos equipos sus cinco lanzamientos, el marcador siguiera empatado, se proseguirá con los tiros penales hasta que un equipo haya marcado un gol más que el otro tras ejecutar el mismo número de lanzamientos.
- La tanda de penales no deberá retrasarse porque un jugador abandone el terreno de juego. Si dicho jugador no regresara a tiempo para ejecutar el lanzamiento, este se registrará como no marcado.

Sustituciones y expulsiones durante la tanda de penales

- Se podrá sancionar o expulsar a cualquier jugador, suplente o miembro del cuerpo técnico.
- En caso de expulsar al guardameta, este podrá ser sustituido por cualquiera de los jugadores o suplentes autorizados.
- Si un jugador o suplente que no sea el guardameta no puede continuar, no podrá ser sustituido.
- Los árbitros no deberán suspender definitivamente el partido si un equipo acabara con menos de tres jugadores.

4. Goles marcados fuera de casa

El reglamento de la competición podrá estipular que, si los equipos juegan partidos de ida y vuelta y el marcador global está empatado tras el segundo partido, valdrán doble los goles marcados en el campo del equipo adversario.

Regla 11.

**FUERA
DE JUEGO**

No existe la infracción de fuera de juego en el fútbol playa.

Regla 12.

**FALTAS Y
CONDUCTA
INCORRECTA**

Los tiros libres y los lanzamientos desde el punto penal solamente podrán concederse por infracciones cometidas con el balón en juego.

1. Tiro libre

Se concederá un tiro libre si, a juicio de los árbitros, un jugador comete sobre un contrario una de las siguientes faltas de una manera imprudente, temeraria o con el uso excesivo de fuerza:

- cargar;
- saltar encima;
- dar una patada o intentarlo;
- empujar;
- golpear o intentarlo (cabezazos incluidos);
- hacer una entrada o disputarle el balón;
- poner la zancadilla o intentarlo.

En caso de que la falta cometida implique contacto físico, se penalizará con un tiro libre o un tiro penal.

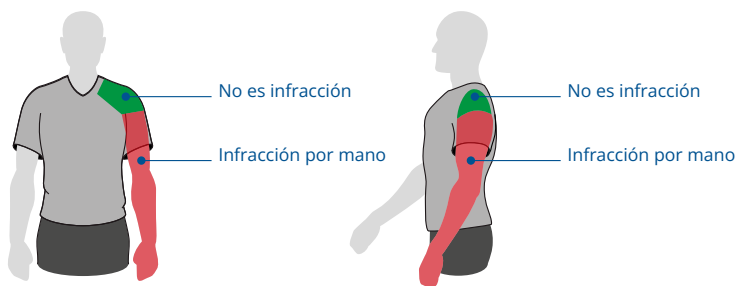
- «Imprudente» es aquella acción en la cual un jugador muestra falta de atención o de consideración o actúa sin precaución al disputar un balón a un adversario. No se aplicará una sanción disciplinaria.
- «Temeraria» es toda acción en la que un jugador actúa sin tener en cuenta el riesgo o las consecuencias para su adversario, por lo que deberá ser amonestado.
- «Con uso de fuerza excesiva» es la acción en la que el jugador se excede en la fuerza y la impetuosidad empleada o pone en peligro la integridad física del adversario, por lo que deberá ser expulsado.

Se concederá asimismo un tiro libre si un jugador cometiera una de las siguientes faltas:

- infracción por mano;
- sujetar a un adversario;
- sujetar a un adversario o impedir que ejecute una tijera o chilena;
- obstaculizar a un adversario mediante contacto físico;
- escupir, morder o lanzar arena deliberadamente a alguien registrado en la lista de equipo o a un miembro del equipo arbitral;
- lanzar o golpear un objeto contra el balón, a un adversario o a un árbitro, o golpear el balón con un objeto.

Tocar el balón con la mano

Con el fin de determinar con claridad las infracciones por mano, el límite superior del brazo coincide con el punto inferior de la axila.



No todos los contactos del balón con la mano o el brazo constituyen infracción.

Cometerá infracción el jugador que:

- toque el balón de manera voluntaria con la mano o el brazo, incluido el movimiento en dirección al balón con estas partes del cuerpo;
- toque el balón con la mano o el brazo cuando la mano o el brazo se posicionen de manera antinatural y consigan que el cuerpo ocupe más espacio. Se considerará que un jugador se ha posicionado de manera antinatural y ha conseguido que el cuerpo ocupe más espacio cuando la posición de la mano o el brazo no sea una consecuencia directa del movimiento de la propia acción específica de juego, o cuando dicha acción no pueda justificar la posición de la mano o el brazo. Al tener la mano o el brazo en dicha posición, el jugador se arriesga a que el balón toque en la mano o el brazo con la consiguiente amonestación;

No se concederá el gol si un jugador marca en la portería adversaria:

- a consecuencia de que el balón le rebotase en la mano o el brazo, aunque fuera de forma accidental (incluye al guardameta);
- inmediatamente después de que el balón le hubiera tocado en la mano o el brazo, aunque fuera de forma accidental.

En caso de que un jugador del equipo atacante marque un gol como consecuencia directa de una mano involuntaria o inmediatamente después, se reanuda el juego con un saque de meta para el equipo contrario.

El guardameta está sujeto a las mismas restricciones que cualquier otro jugador en cuanto a tocar el balón con la mano fuera de su propia área. Si el guardameta tocara el balón con la mano en su área sin estar autorizado para ello, se señalará un tiro libre, pero no habrá sanción disciplinaria alguna. No obstante, si la infracción consistiera en haber jugado el balón una segunda vez (con el brazo o la mano u otras partes del cuerpo) después de reanudarse el juego y antes de que lo toque otro jugador, se sancionará al guardameta si con la infracción se interrumpiera una prometedora jugada de ataque, se evitara un gol o una ocasión manifiesta del equipo adversario.

Tijeras y chilenas

Las tijeras y las chilenas son jugadas intrínsecas del fútbol playa; se debe defender su ejecución y proteger a los jugadores que las realizan.

Los árbitros deberán garantizar que estos disparos puedan ejecutarse y sancionar a los jugadores que los impidan de forma antirreglamentaria.

A la hora de sancionar a un jugador por impedir que un adversario ejecute una tijera o chilena, los árbitros tendrán en cuenta los siguientes criterios:

- Si el jugador que va a ejecutar o pretende ejecutar la tijera o chilena está en posesión del balón y un adversario les toca a ellos o al balón, se sancionará al equipo de este último con un tiro libre o tiro penal.
- En los dos casos anteriores, si como resultado de la intervención de un adversario, el jugador que va a ejecutar o pretende ejecutar la tijera o chilena golpease al jugador rival, los árbitros sancionarán al adversario por evitar o intentar evitar que la maniobra se lleve a cabo.
- Si el jugador que va a ejecutar o pretende ejecutar la tijera o la chilena no está en posesión del balón y un adversario toca el balón, este último no comete ninguna infracción.
- Si el jugador que va a ejecutar o pretende ejecutar la tijera o la chilena no está en posesión del balón y golpea a un adversario al ejecutar la acción, el jugador que va a ejecutar o pretende ejecutar la tijera o chilena será sancionado según la infracción cometida.
- Con respecto a las tijeras y chilenas, el jugador estará en posesión del balón cuando, tras controlarlo con cualquier parte del cuerpo, a excepción de las manos y los brazos, el balón esté en el aire y cerca del jugador, ya sea enfrente o al lado de este.

Aquel jugador que defienda una tijera o chilena no cometerá infracción alguna si salta sin girar el cuerpo o no se desplaza hacia el adversario, incluso si entrara en contacto con el rival de forma accidental.

2. Faltas sancionadas con tiro libre desde el centro del campo o desde el lugar donde se cometió la infracción

a. Tiro libre desde el centro del campo

Se concederá un tiro libre desde el centro del campo si un jugador cometiera una de las siguientes infracciones en su propia mitad del terreno de juego:

- jugara de forma peligrosa (según lo dispuesto más abajo);
- obstaculizara el avance de un adversario sin que exista contacto físico;
- intentara engañar a los árbitros, p. ej. al fingir una lesión o aparentar haber sido objeto de una infracción (simulación);
- actuara mostrando desaprobación, utilizando lenguaje o gestos ofensivos, insultantes o humillantes u otras ofensas verbales;
- cometiera cualquier otra infracción que no haya sido mencionada en las Reglas de Juego del Fútbol Playa, por la cual se interrumpiera el partido para amonestar o expulsar a un jugador.

Se concederá también un tiro libre desde el centro del campo (no se adoptarán medidas disciplinarias aunque la infracción evite un gol o una ocasión manifiesta de gol o detenga un ataque prometedor o interfiera en él):

- si un equipo conservase la posesión del balón, estando este en juego, dentro de su propia área penal durante más de cuatro segundos;
- si el guardameta cometiera una de las siguientes faltas:
- retener el balón con las manos, los brazos o los pies en su propia mitad del campo durante más de cuatro segundos;
- si tras haber jugado el balón con las manos o los brazos dentro de su área y haber recibido un pase de un compañero, tocase de nuevo el balón intencionadamente con las manos o los brazos en el área sin que este hubiese tocado en un adversario o hubiera dejado de estar en juego entre las dos acciones de juego;
- con el balón en juego, soltar el balón y golpearlo con el pie antes de que toque el suelo;
- volver a tocar voluntariamente el balón o jugarlo con cualquier parte del cuerpo dentro de su área tras haberlo sacado de esta previamente, sin que el balón hubiera tocado en otro jugador.

Se considerará que el guardameta está en posesión del balón cuando:

- retenga el balón en las manos o entre la mano y una superficie (p. ej. el suelo, su propio cuerpo) o cuando lo toque con cualquier parte de las manos o los brazos;
- sostenga el balón con la mano abierta y extendida;
- haga rebotar el balón en el suelo o lo lance al aire.

b. Tiro libre desde el lugar donde se cometió la infracción

Se concederá un tiro libre desde el lugar de la infracción si un jugador cometiera una de las siguientes infracciones en campo contrario:

- jugara de forma peligrosa (según lo dispuesto más abajo);
- obstaculizara el avance de un adversario sin que exista contacto físico;
- intentara engañar a los árbitros, p. ej. al fingir una lesión o aparentar haber sido objeto de una infracción (simulación);
- actuara mostrando desaprobación, utilizando lenguaje o gestos ofensivos, insultantes o humillantes u otras ofensas verbales;
- impidiera que el guardameta saque o lance el balón con la mano, lo juegue o lo intente jugar cuando el guardameta está en proceso de soltarlo o lanzarlo;
- cometiera cualquier otra infracción que no haya sido mencionada en las Reglas de Juego del Fútbol Playa, por la cual se interrumpiera el partido para amonestar o expulsar a un jugador.

Juego peligroso

Se considerará juego peligroso toda acción que, al intentar jugar el balón, suponga riesgo de lesión, incluso para el propio jugador que realice la acción, o que impida que un adversario cercano juegue el balón por temor a lesionarse.

Obstaculizar el avance de un adversario sin contacto físico

Obstaculizar el avance de un adversario supone interponerse en el camino de este para obstruir, bloquear, ralentizar o forzar a cambiar de dirección a dicho adversario cuando el balón no está a distancia de juego de los jugadores involucrados.

Todos los jugadores tienen derecho a mantener su posición en el terreno de juego; encontrarse en el camino de un adversario no es lo mismo que interponerse en su camino.

Los jugadores podrán proteger el balón colocándose entre este y un adversario mientras el balón se halle a distancia de juego y el jugador no retenga a su adversario con los brazos o el cuerpo. Si el balón se hallara a distancia de juego, el adversario podrá cargar contra el jugador, dentro de los márgenes permitidos por las Reglas de Juego del Fútbol Playa.

Bloquear a un adversario

Bloquear a un jugador rival puede considerarse una táctica lícita en el fútbol playa, siempre que el jugador que realice el bloqueo se encuentre quieto en caso de producirse contacto físico y que no se interponga en el camino de un oponente desplazándose intencionadamente hacia él y provocando el contacto al moverse o estirar el cuerpo. Además, el oponente deberá tener la posibilidad de evitar el bloqueo. Podrá realizarse un bloqueo tanto si el jugador rival está en posesión del balón como si no lo está.

3. Medidas disciplinarias

Los árbitros tienen la autoridad para tomar medidas disciplinarias desde que entran en el terreno de juego para realizar la inspección previa al partido hasta que lo abandonan una vez terminado el encuentro (tanda de penales incluida).

Si antes de entrar en el terreno de juego al comienzo del partido, un jugador o un miembro del cuerpo técnico cometiera una infracción merecedora de expulsión, los árbitros tendrán la autoridad para impedir que el jugador o el miembro del cuerpo técnico participe en el partido. El árbitro deberá hacer constar igualmente todos aquellos casos de conducta incorrecta.

Aquel jugador o miembro del cuerpo técnico que cometa una infracción sancionable con amonestación o expulsión, ya sea dentro o fuera del terreno de juego o atentando contra otra persona cualquiera o contra las propias Reglas de Juego del Fútbol Playa, será sancionado conforme a la infracción cometida.

La tarjeta amarilla se utiliza para comunicar una amonestación y la tarjeta roja, para comunicar una expulsión.

Solo se podrán mostrar tarjetas amarillas o rojas a los jugadores, a los suplentes y a los miembros del cuerpo técnico.

Jugadores y suplentes

Retrasar la reanudación del juego para mostrar una tarjeta

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

Ventaja

Si, una vez detenido el juego, los árbitros concedieran ventaja tras una infracción merecedora de amonestación o expulsión, dicha amonestación o expulsión deberá aplicarse en cuanto el balón deje de estar en juego. Si la infracción consistiera en evitar una ocasión manifiesta de gol, el jugador será amonestado por conducta antideportiva. Sin embargo, no se amonestará al jugador si con la infracción se interfiriera en una prometedor jugada de ataque o se acabara evitando.

No se concederá ventaja en el caso de juego brusco y grave, conducta violenta o faltas merecedoras de una segunda amonestación, a no ser que se trate de una ocasión manifiesta de gol. Los árbitros deberán entonces expulsar al jugador en cuanto el balón deje de estar en juego; no obstante, si el jugador jugara el balón, se lo disputara a un adversario o interfiriera con él, los árbitros detendrán el juego, expulsarán al jugador y reanudarán el juego con un tiro libre que deberá ejecutarse:

- desde el lugar donde estaba el balón en el momento de la interrupción, si el balón se encontraba en la mitad del equipo contrario al que cometió la infracción;
- desde el centro del campo si el balón estaba en la mitad del equipo que cometió la infracción;

a no ser que el jugador cometiera una infracción más grave, en cuyo caso se concederá un tiro libre desde el lugar donde se produjo la infracción (o desde el punto penal si la infracción se produjo en el área del jugador infractor).

Si, tras concederse la ventaja, los árbitros amonestasen a un jugador con una segunda tarjeta amarilla o una tarjeta roja después de que se hubiera marcado un gol, el equipo amonestado podrá continuar jugando con el mismo número de jugadores tras reemplazar al jugador expulsado con un suplente. Si, por el contrario, no llegase a marcarse ningún gol, el equipo amonestado continuará con un jugador menos.

Si un jugador del equipo defensor comenzara a sujetar a un atacante rival fuera del área y continuara sujetándolo dentro de la misma, el árbitro señalará tiro penal.

Infracciones sancionables con amonestación

Se amonestará a aquel jugador que realice alguna de las acciones siguientes:

- retrasar la reanudación del juego;
- mostrar desaprobación con palabras o acciones;
- entrar, salir o volver a entrar en el terreno de juego sin el permiso de uno de los árbitros o contraviniendo el procedimiento de sustitución;
- no respetar la distancia reglamentaria cuando se reanuda el juego con:
 - un balón a tierra, un saque de esquina, un saque de centro o un saque de banda;
 - un tiro libre (solo para los jugadores del equipo defensor);
- ingresar en la mitad del campo rival antes de que se ponga en juego el balón en un saque de centro efectuado por su equipo (a excepción del jugador que efectúa el saque de centro);
- infringir reiteradamente las Reglas de Juego (no está definido el número de infracciones ni existe otro tipo de indicación específica sobre lo que implica «infringir reiteradamente»);
- conducta antideportiva.

Se amonestará a aquel suplente que realice alguna de las acciones siguientes:

- retrasar la reanudación del juego;
- mostrar desaprobación con palabras o acciones;
- entrar en el terreno de juego contraviniendo el procedimiento de sustitución;
- conducta antideportiva.

En el caso de que un mismo jugador cometa dos infracciones sancionables (incluso sucesivamente), se le deberá amonestar dos veces, p. ej. si no entra en el terreno de juego por la zona de sustituciones y, acto seguido, realiza una entrada temeraria o frustra una prometedora jugada de ataque por medio de una falta o tocando el balón con la mano, etc.

Amonestaciones por conducta antideportiva

Existen diferentes acciones en las cuales se amonestará a un jugador por conducta antideportiva, entre ellas:

- intentar engañar a los árbitros, p. ej. al fingir una lesión o aparentar haber sido objeto de una infracción (simulación);
- cometer de manera temeraria una infracción sancionable con un tiro libre;
- tocar el balón con la mano para obstaculizar o impedir que progrese una prometedora jugada de ataque, excepto cuando el árbitro conceda un tiro libre o un tiro penal por una infracción por mano involuntaria;
- evitar un gol o una ocasión manifiesta de gol de un adversario y el árbitro concede un tiro libre o un tiro penal por una infracción por mano involuntaria;
- cometer cualquier otra infracción con la que se interfiere en una prometedora jugada de ataque o se acaba evitando, excepto cuando los árbitros conceden un tiro libre o un tiro penal por una infracción con la que se pretende jugar o disputar el balón;
- evitar una ocasión manifiesta de gol de un adversario mediante una infracción con la que se pretende jugar o disputar el balón y por la que los árbitros señalan un tiro libre o un tiro penal;
- tocar el balón con la mano al intentar marcar un gol (independientemente de que lo consiga o no) o en un intento de evitar un gol del adversario sin conseguirlo;
- efectuar marcas no autorizadas en el terreno de juego;
- jugar el balón cuando está saliendo del terreno de juego, después de haber recibido la orden de abandonarlo;
- mostrar falta de respeto al espíritu del fútbol playa;
- distraer con palabras y comentarios a un adversario durante el juego.

Celebración de un gol

Los jugadores pueden celebrar la consecución de un gol, pero sin extralimitarse; no se deberán alentar las celebraciones coreografiadas y no deben ocasionar una pérdida de tiempo excesiva.

Traspasar los límites del terreno de juego para celebrar un gol no se considerará infracción sancionable con amonestación, pero los jugadores deberán regresar tan pronto como sea posible.

Incluso si el gol se anula, se deberá amonestar al jugador que realice alguna de las acciones siguientes:

- acercarse a los espectadores generando problemas de seguridad;
- gesticular de forma provocadora o exaltada;
- cubrirse la cabeza o la cara con una máscara o artículos similares;
- quitarse la camiseta o cubrirse la cabeza con ella.

Infracciones sancionables con expulsión

Se deberá expulsar al jugador o suplente que cometa alguna de las siguientes infracciones:

- impedir mediante una infracción por mano voluntaria un gol o evitar una ocasión manifiesta de gol (excepto en el caso del guardameta dentro de su propia área);
- evitar un gol o una ocasión manifiesta de gol de un adversario que se dirige a la portería del infractor mediante una infracción con la que no se pretendía jugar o disputar el balón y que es sancionable con un tiro libre o un tiro penal;
- evitar un gol o una ocasión manifiesta de gol al tocar el balón en la zona comprendida entre el lugar desde el que el equipo adversario lanza el tiro libre y los postes de la portería del equipo del jugador o suplente infractor, antes de que el balón toque los postes, el travesaño, al guardameta o la arena;
- juego brusco y grave (falta de extrema dureza);
- escupir, morder o lanzar arena deliberadamente a alguien;
- conducta violenta;
- emplear lenguaje o gestos ofensivos, insultantes o humillantes;
- recibir una segunda amonestación en el mismo partido.

Aquellos jugadores o suplentes que sean expulsados deberán abandonar igualmente las inmediaciones del terreno de juego y del área técnica.

Frustrar una prometedora jugada de ataque

Cuando un jugador frustre una prometedora jugada de ataque mediante una infracción por mano voluntaria, deberá ser amonestado independientemente de dónde se produzca esta (a excepción del guardameta dentro de su área). Cuando un jugador cometa una infracción contra un adversario con la que se frustre una prometedora jugada de ataque y los árbitros señalen tiro libre o tiro penal, no se amonestará al infractor si con la infracción pretendía jugar o disputar el balón; en el resto de acciones (p. ej. agarrar, tirar, empujar, imposibilidad de jugar el balón, etc.), se amonestará al infractor.

Un jugador, jugador expulsado, suplente o miembro del cuerpo técnico que entre en el terreno de juego sin la debida autorización de uno de los árbitros o infringiendo el proceso de sustitución y que interfiera en el juego mediante una infracción que frustre una prometedora jugada de ataque habrá cometido dos infracciones merecedoras de expulsión.

A la hora de determinar si se trata de una prometedora jugada de ataque, se deberán tener en cuenta los siguientes aspectos:

- no será jugada que evite un gol o una ocasión manifiesta de gol;
- la distancia entre el lugar donde se cometió la infracción y la portería;
- la dirección del juego;
- la probabilidad de mantener o recuperar el balón;

- si la cantidad de atacantes activos es superior a la cantidad de defensores activos (sin contar al guardameta defensor y al jugador que cometió la infracción).

Evitar un gol o una ocasión manifiesta de gol (DOGSO)

Cuando un jugador evite un gol o una ocasión manifiesta de gol del equipo adversario cometiendo una infracción por mano voluntaria, deberá ser expulsado, independientemente de dónde se produzca esta (a excepción del guardameta dentro de su propia área).

Cuando un jugador evite un gol o una ocasión manifiesta de gol del equipo adversario cometiendo una infracción por mano involuntaria y los árbitros conceden un tiro libre o un tiro penal, el jugador será amonestado.

Cuando un jugador cometa una infracción contra un adversario con la que se evite una ocasión manifiesta de gol del adversario y los árbitros señalen un tiro libre o un tiro penal, el infractor solamente será amonestado si con la infracción se pretendía jugar o disputar el balón; en el resto de acciones (p. ej. agarrar, arrastrar, empujar, imposibilidad de jugar el balón, etc.), el infractor deberá ser expulsado.

Aquel jugador, jugador expulsado, suplente o miembro del cuerpo técnico que entre en el terreno de juego sin la debida autorización de uno de los árbitros e interfiera en el juego o cometa una infracción y que termine evitando un gol del equipo contrario o una ocasión manifiesta de gol habrá cometido una infracción merecedora de expulsión.

A la hora de determinar si en una situación DOGSO se ha producido este tipo de infracción, se deberán tener en cuenta los siguientes aspectos:

- distancia entre el lugar donde se cometió la infracción y la portería;
- dirección del juego;
- probabilidad de mantener o controlar el balón;
- posición y número de defensores.

Juego brusco y grave (falta de extrema dureza)

Las entradas o disputas del balón que pongan en peligro la integridad física de un adversario o en las que el jugador se emplee con fuerza excesiva o brutalidad deberán sancionarse como «juego brusco y grave» (faltas de extrema dureza).

Todo jugador que arremeta contra un adversario en la disputa del balón de frente, por el costado o por detrás, utilizando una o ambas piernas con fuerza excesiva o poniendo en peligro la integridad física del adversario, estará jugando con excesiva dureza.

Conducta violenta

Si un jugador se emplea o tiene la intención de emplearse con fuerza excesiva o con brutalidad contra un adversario cuando no le está disputando el balón, o contra cualquier otra persona, independientemente de si se produce o no contacto, la acción será considerada conducta violenta.

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

No se debe conceder ventaja en el caso de conducta violenta, a menos que se trate de una ocasión manifiesta de 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 estricta.

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

Miembros del cuerpo técnico

Cuando alguna persona ubicada en el área técnica (suplente, jugador expulsado o miembro del cuerpo técnico) cometa una infracción, pero no se pueda identificar al infractor, se amonestará al primer entrenador presente en el área técnica.

Advertencia

Las siguientes infracciones tendrán como resultado una advertencia —también denominada «apercibimiento»—; no obstante, la reiteración en la infracción o su posible carácter impropio podrían suponer una amonestación o, incluso, la expulsión:

- entrar en el terreno de juego de manera respetuosa y pacífica;
- no cooperar con un miembro del equipo arbitral, p. ej. al desoír una orden o una petición de un árbitro asistente;
- desacuerdo con una decisión (con palabras o actos) de poca intensidad;
- salir del área técnica de manera ocasional sin cometer ninguna otra infracción.

Amonestación

Entre las infracciones de un miembro del cuerpo técnico merecedoras de amonestación, se incluyen las siguientes:

- no respetar de manera obvia/persistente los límites del área técnica de su equipo;
- retrasar la reanudación del juego cuando le corresponde hacerlo a su equipo;
- entrar de manera premeditada al área técnica del equipo adversario (sin ánimo de confrontación);
- desaprobar con palabras o acciones, por ejemplo:
 - lanzando o golpeando con los pies botellas u otros objetos;

- gesticulando de tal modo que se falte al respeto a uno o varios miembros del equipo arbitral (p. ej. aplaudir de forma sarcástica);
- pedir con gestos exagerados o de manera insistente que se muestre tarjeta;
- proceder de forma provocativa o exaltada;
- comportarse persistentemente de forma inaceptable (incluidas las infracciones reiteradas merecedoras de advertencia);
- mostrar falta de respeto al espíritu del fútbol playa.

Expulsión

Entre las infracciones merecedoras de expulsión, se incluyen las siguientes:

- retrasar la reanudación del juego cuando le corresponde hacerlo al equipo adversario, p. ej. reteniendo la pelota, alejándola con el pie, obstaculizando a un jugador, etc.;
- abandonar el área técnica de forma deliberada para:
 - mostrar su desacuerdo o protestar a uno de los árbitros;
 - proceder de forma provocativa o exaltada;
- entrar al área técnica del equipo adversario de manera agresiva o con ánimo de confrontación;
- lanzar voluntariamente con la mano o con el pie un objeto al campo;
- entrar en el terreno de juego para:
 - enfrentarse a uno de los árbitros, incluso si la acción se produce en el descanso o al finalizar el partido;
 - intervenir en el juego u obstaculizar a un jugador adversario o uno de a los árbitros;
- comportarse de manera agresiva o con intimidación física con otra persona (p. ej. escupir o morder);
- recibir una segunda amonestación en el mismo partido.
- emplear lenguaje o gestos ofensivos, insultantes o humillantes;
- utilizar equipos electrónicos o dispositivos de comunicación no autorizados o comportarse de modo inapropiado por el uso de estos equipos o dispositivos;
- conducta violenta;

Infracciones relacionadas con el lanzamiento o golpeo de objetos (incluido el balón)

En todos los casos, los árbitros tomarán la debida medida disciplinaria:

- Temeraria: se amonestará al infractor por conducta antideportiva.
- Con fuerza excesiva: se expulsará al infractor por conducta violenta.

4. Reanudación del juego tras faltas y conducta incorrecta

Si el balón estuviera detenido, el partido se reanudará según la decisión adoptada anteriormente. El juego se reanudará de las formas siguientes si, con el balón en juego, un jugador cometiera la infracción dentro del campo:

- contra un jugador rival: tiro libre desde el centro del campo o desde el lugar donde se cometió la infracción, o un tiro penal;
- contra un compañero de equipo, suplente, jugador expulsado, miembro del cuerpo técnico o miembro del equipo arbitral: tiro libre desde el lugar de la infracción o tiro penal, según el caso.

Todas las infracciones de carácter verbal se sancionarán con un tiro libre:

- desde la posición donde se encontraba el jugador que cometió la infracción, si esta se produjo en la mitad del equipo adversario;
- desde el centro del campo si el jugador que cometió la infracción se encontraba en su propia mitad del campo.

Si los árbitros detuvieran el juego por una infracción cometida por un jugador contra un agente externo (dentro o fuera del terreno de juego), el juego se reanudará con un balón a tierra, a no ser que se conceda un tiro libre por abandonar el campo sin el permiso de los árbitros. El tiro libre se ejecutará:

- desde el punto de la línea de demarcación por el que el jugador que cometió la infracción abandonó el terreno de juego, si dicho punto se encontraba en la mitad del equipo rival;
- desde el centro del campo si el punto por el que el jugador que cometió la infracción abandonó el terreno de juego se encontraba en su propia mitad del campo.

Si el balón estuviera en juego y:

- un jugador cometiera una infracción contra un miembro del equipo arbitral o un componente del equipo adversario, ya sea jugador, suplente, jugador expulsado o un miembro del cuerpo técnico del equipo fuera del terreno de juego; o
- un suplente, jugador expulsado o miembro del cuerpo técnico del equipo cometiera una infracción contra un jugador adversario o un miembro del equipo arbitral fuera del campo o interfiriera en su evolución:
- se reanudará el juego con un tiro libre desde el punto de la línea de demarcación más cercano al lugar donde se produjo la infracción o la interferencia. Se señalará tiro penal si se trata de una infracción sancionable siempre con un tiro libre desde la posición donde se cometió la falta y la línea de demarcación más cercana fuese la línea de meta o una línea de banda del área del equipo infractor.
- un suplente, un jugador expulsado o un miembro del cuerpo técnico del equipo cometiera una infracción contra un suplente, un jugador expulsado o un miembro del cuerpo técnico del equipo, el juego se reanudará con un balón a tierra (v. Regla 8).

Si la infracción la cometiera un jugador situado fuera del terreno de juego contra otro jugador, un suplente o un miembro del cuerpo técnico de su propio equipo, se reanudará el juego:

- con un tiro libre desde el punto de la línea de demarcación más cercano al lugar donde se cometió la infracción, si esta se produjo en la mitad del campo del adversario;
- con un tiro libre desde el centro del campo, si el punto de la línea de demarcación más cercano al lugar donde se cometió la infracción estuviera en campo propio.

Si un jugador contactara con el balón con un objeto que llevara en la mano, el juego se reanudará con un libre directo o un tiro penal.

Si un jugador que se halla dentro o fuera del terreno de juego lanzara con la mano o el pie un objeto (distinto al balón con el que se está jugando el partido) contra un adversario, o si lanzara, con la mano o el pie, un objeto (incluyendo un balón) contra un suplente, jugador expulsado o miembro del cuerpo técnico del equipo contrario, o contra un miembro del equipo arbitral o bien contra el balón con el que se está jugando el partido, el juego se reanudará mediante un tiro libre desde el lugar donde el objeto golpeó o habría golpeado a la persona o al balón, o mediante un tiro penal si dicha acción se produjese dentro del área del equipo infractor. Si este lugar se encontrara fuera del terreno de juego, el tiro libre se ejecutará en el punto más cercano de la línea de demarcación. Se señalará tiro penal si la línea de demarcación más cercana fuese la línea de meta contigua al área del equipo infractor.

Si un suplente, un jugador expulsado o temporalmente fuera del terreno de juego o un miembro del cuerpo técnico lanzara o chutara un objeto a la cancha y este interfiriera en el juego o contactara con un adversario o un miembro del equipo arbitral, se reanudará el juego con un tiro libre desde el lugar donde el objeto interfirió en el juego o donde golpeó o habría golpeado al adversario, al miembro del equipo arbitral o al balón (o mediante un tiro penal si dicha acción se produjese dentro del área del equipo infractor).

Regla 13.

TIROS LIBRES

1. Tipos de tiros libres

Se concederá un tiro libre al equipo adversario de un jugador, suplente, jugador expulsado o miembro del cuerpo técnico responsable de una falta o infracción.

Hay dos tipos de tiro libre en el fútbol playa:

- a. Tiro libre desde campo contrario
- b. Tiro libre desde campo propio o desde el centro del campo

La cuenta de cuatro segundos deberá señalarla claramente uno de los árbitros en el momento de ejecutarse un tiro libre.

2. Procedimiento

- Los jugadores no pueden formar una barrera.
- Deberá indicarse con claridad quién será el ejecutor del lanzamiento.
- Si la infracción fue una falta, el jugador objeto de dicha falta deberá ejecutar el lanzamiento, a no ser que una lesión grave se lo impida, en cuyo caso el tiro libre deberá ser lanzado por el suplente que sustituya al jugador lesionado.
- Si la infracción sancionada no fuese una falta (p. ej. infracción por mano), el tiro libre podrá ser ejecutado por cualquier jugador o suplente del equipo que debe ejecutar el lanzamiento.
- El jugador encargado de ejecutar el tiro libre podrá formar un montículo de arena con los pies o el balón para elevar la posición del balón.
- El tiro libre deberá ejecutarse dentro de los cuatro segundos posteriores a la autorización por parte de los árbitros.
- Se prolongará el tiempo para ejecutar un tiro libre al final de cada periodo o al final de la prórroga; en estos casos, los árbitros permitirán que el guardameta defensor pueda ser sustituido por otro jugador de campo o por un suplente seleccionado, aunque en este caso se deberá seguir el procedimiento de sustitución.
- Si el tiro libre entrara directamente en la propia portería, se concederá saque de esquina al equipo contrario.
- Si el tiro libre entrara directamente en la portería del equipo adversario, se concederá gol.
- Si el balón se dañara tras dar en uno de los postes o el travesaño y no entrara en la portería, los árbitros no ordenarán repetir el tiro libre: detendrán el juego y lo reanudarán con un balón a tierra.
- Si un jugador lanzara un tiro libre antes de que los árbitros hayan dado la señal correspondiente para que se ejecute, estos mandarán repetir el tiro libre y amonestarán al jugador.
- Si se prolongara un periodo para ejecutar un tiro libre y el balón, antes de atravesar la línea de meta entre los postes y el travesaño, rebotara en estos o en el travesaño o le diera al guardameta, los árbitros concederán el gol.

- Excepto en los casos en los que las reglas estipulen un lugar distinto, los tiros libres concedidos por una infracción en la que un jugador entra, vuelve a entrar o abandona el terreno de juego sin permiso se ejecutarán desde el lugar donde se detuvo el balón o desde el centro del campo. Sin embargo, cuando el jugador cometa una infracción fuera del terreno de juego (tal como se describe en la Regla 2.1), el juego se reanudará con un tiro libre ejecutado en la línea de demarcación más cercana a donde se produjese la infracción. Se señalará tiro penal si la línea de demarcación más cercana fuese la línea de meta contigua al área del equipo infractor.

El balón:

- deberá estar inmóvil y el ejecutor no deberá tocarlo por segunda vez hasta que lo haya hecho otro jugador;
- estará en juego una vez golpeado con el pie y se mueva con claridad.

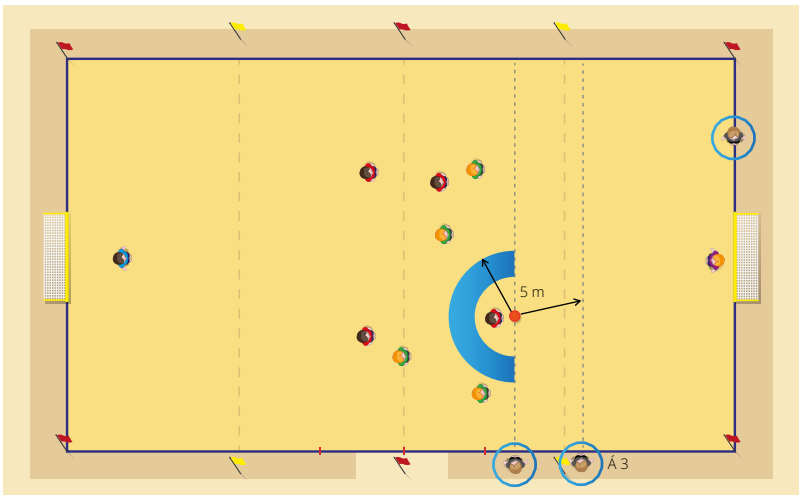
Se podrá ejecutar un tiro libre elevando el balón con un solo pie o con los dos simultáneamente.

Fintar durante la ejecución de un tiro libre forma parte del juego de fútbol playa y está permitido.

Si, durante la ejecución correcta de un tiro libre, el lanzador golpeará voluntariamente el balón contra un adversario con la intención de jugarlo de nuevo, pero no lo hiciera de manera imprudente ni temeraria, ni empleando fuerza excesiva, los árbitros permitirán que el juego continúe.

3. Posición de los tiros libres

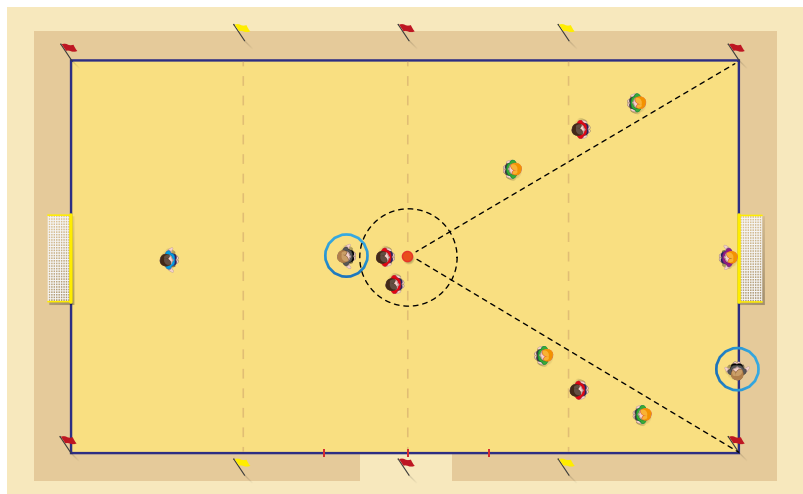
a. Tiro libre desde campo contrario



Si se ejecuta un tiro libre desde la mitad del campo del equipo que ha cometido la infracción, todos los jugadores deberán encontrarse:

- en el terreno de juego;
- a un mínimo de 5 m del balón hasta que este esté en juego (a excepción del jugador encargado de ejecutar el lanzamiento);
- detrás de una línea imaginaria alineada con el balón, paralela a la línea de meta y fuera del área penal (a excepción del guardameta defensor), a fin de no obstaculizar al jugador que ejecuta el tiro libre. Ningún jugador, salvo el propio lanzador, podrá cruzar esta línea imaginaria hasta que el balón esté en juego.

b. Tiro libre desde campo propio o desde el centro del campo



Si se ejecuta un tiro libre desde la mitad del campo del equipo que no ha cometido la infracción o desde el centro del campo, todos los jugadores deberán:

- estar dentro del terreno de juego;
- dejar libre un área imaginaria entre el balón y los dos banderines de esquina de la línea de meta del equipo defensor, a excepción del guardameta de este equipo.

Adicionalmente, los jugadores del equipo que defiende deberán situarse a un mínimo de 5 m del balón hasta que este entre en juego.

Procedimiento en los tiros libres desde campo propio o desde el centro del campo

- Si durante la ejecución de un tiro libre, el balón es golpeado con el pie en dirección a la portería del equipo contrario —dentro de la zona delimitada por el balón y los banderines de esquina—, solo el guardameta del equipo defensor podrá tocar el balón mientras este se halle en el aire y antes de que haya tocado los postes o el travesaño. No obstante, dicha norma quedará invalidada en cualquier otro caso si el balón sale fuera de esta zona (o vuelve a entrar en ella), o bien toca la arena, al guardameta defensor, los postes o el travesaño. En dicha circunstancia, cualquier jugador podrá tocar o jugar el balón.
- Si el tiro libre es ejecutado desde el área penal del propio equipo:
 - el balón estará en juego en el momento en que se golpee con el pie y se desplace con claridad;
 - todos los adversarios deberán permanecer fuera del área penal hasta que el balón esté en juego.
- Si el tiro libre es ejecutado desde una distancia inferior a 1 m de la línea de banda:
 - todos los jugadores (excepto el guardameta defensor) deberán permanecer fuera del área penal del equipo defensor, en el lado del campo desde el que se va a ejecutar el lanzamiento, hasta que el balón esté en juego.

4. Infracciones y sanciones

Si, al ejecutar un tiro libre desde la propia mitad o desde el centro del campo, se cometiera una infracción tras la autorización del árbitro para ejecutar el lanzamiento y con el balón en juego, un jugador (excepto el guardameta) tocara el balón en la zona comprendida entre el balón y los banderines de esquina antes de que el balón hubiera tocado los postes, el travesaño, al guardameta defensor o la arena, o hubiese salido previamente de esta zona:

- Si los árbitros no otorgasen ventaja y la infracción fuese cometida por un jugador del equipo defensor:
 - se concederá un tiro libre desde el lugar donde se tocó el balón si la infracción se cometió fuera del área penal del equipo;
 - se concederá un tiro penal si el jugador que tocó el balón lo hizo dentro de su propia área.
- Si los árbitros no conceden ventaja y la infracción la comete un compañero del jugador encargado de ejecutar el lanzamiento, el equipo infractor será sancionado con un tiro libre, que se ejecutará desde el lugar donde se tocó el balón (si la infracción se produjo en campo contrario) o desde el centro del campo (si se produjo en campo propio).

Los árbitros no impondrán sanción alguna, excepto si un defensor tocara el balón en la zona comprendida entre el lugar en el que se ejecutó el tiro libre y los postes de su propia portería por impedir un gol o evitar una oportunidad manifiesta de gol del equipo adversario. En este caso, el jugador será expulsado.

Si, al ejecutar un tiro libre desde la propia mitad o desde el centro del campo tras la autorización del árbitro, un adversario no respetara la distancia reglamentaria o invadiera

la zona comprendida entre el balón y los banderines de esquina antes de que el balón esté en juego e influyera claramente en el lanzamiento o, si una vez se ha ejecutado el lanzamiento, jugara el balón o lo disputara a un adversario:

- 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, en cuyo caso los árbitros sancionarán la infracción cometida posteriormente. Los árbitros no impondrán otra sanción, salvo que se cometiese otra infracción que así lo requiriese.

Si, al ejecutar un tiro libre desde la propia mitad o desde el centro del campo, tras la autorización del árbitro, un compañero de equipo del lanzador invadiera la zona comprendida entre el balón y los banderines de esquina antes de que el balón esté en juego e influyera claramente en el lanzamiento o, si una vez se ha ejecutado el lanzamiento, jugara el balón o lo disputara a un adversario:

- si los árbitros no otorgasen ventaja, se concederá un tiro libre, que deberá ejecutarse desde el lugar en el que el jugador se adentró en la zona restringida si ocurrió en campo contrario, o desde el centro del campo si ocurrió en su propia mitad del campo. Los árbitros no impondrán otra sanción, salvo que se cometiese otra infracción que así lo requiriese.

Si, al ejecutar un tiro libre desde la propia mitad o desde el centro del campo tras la autorización del árbitro, uno o varios adversarios no respetaran la distancia reglamentaria o invadieran la zona comprendida entre el balón y los banderines de esquina antes de que el balón esté en juego, y uno o varios compañeros del jugador encargado de ejecutar el tiro libre invadieran también la zona comprendida entre el balón y los banderines de esquina e influyeran claramente en el lanzamiento o, si una vez se ha ejecutado el lanzamiento, jugaran el balón o lo disputaran a un adversario:

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

Si, al ejecutar un tiro libre desde la propia mitad o desde el centro del campo, se cometiera una infracción tras la autorización de uno de los árbitros para ejecutar el lanzamiento, pero antes de que el balón esté en juego, un jugador entrase en la zona comprendida entre el balón y los banderines de esquina y, una vez que el balón esté en juego, tocase el balón en dicha zona antes de que este hubiera tocado los postes, el travesaño, al guardameta defensor o la arena, o hubiese salido previamente de esta zona:

- Si los árbitros no han aplicado la ventaja:
 - se concederá un tiro libre desde el lugar donde se tocó el balón si la infracción se cometió fuera del área penal del equipo;
 - se concederá un tiro penal si el jugador tocó el balón dentro de su propia área. No se adoptarán sanciones disciplinarias.

Si al ejecutar un tiro libre desde campo contrario tras la autorización de uno de los árbitros, pero antes de que el balón esté en juego, un adversario no respetase 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 e influyera

claramente en el lanzamiento o, si una vez se ha ejecutado el lanzamiento, jugara el balón o lo disputara a un adversario:

- 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, en cuyo caso los árbitros sancionarán la infracción cometida posteriormente. Los árbitros no impondrán otra sanción, salvo que se cometiese otra infracción que así lo requiriese.

Si al ejecutar un tiro libre desde campo contrario tras la autorización de uno de los árbitros, pero antes de que el balón esté en juego, un jugador del equipo del lanzador 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 e influyera claramente en el lanzamiento o, si una vez se ha ejecutado el lanzamiento, jugara el balón o lo disputara a un adversario:

- se concederá un tiro libre, que se ejecutará desde el lugar donde el infractor cometió la infracción al no respetar la distancia mínima del balón (si estaba en campo contrario) o desde el centro del campo (si estaba en su propia mitad del terreno de juego). Los árbitros no impondrán otra sanción, salvo que se cometiese otra infracción que así lo requiriese.

Si al ejecutar un tiro libre desde campo contrario tras la autorización de uno de los árbitros, pero antes de que el balón esté en juego, uno o más jugadores de ambos equipos no respetasen la distancia del balón reglamentaria o invadiesen la zona comprendida entre la línea de meta y la línea imaginaria paralela a la altura del balón e influyeran claramente en el lanzamiento o, si una vez se ha ejecutado el lanzamiento, jugaran el balón o lo disputaran a un adversario:

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

Si el equipo al que se le ha concedido un tiro libre tardara más de cuatro segundos en ejecutarlo:

- los árbitros concederán un tiro libre al equipo contrario, que se ejecutará desde el lugar donde se iba a reanudar el juego originalmente (si se iba ejecutar desde la mitad de campo del equipo defensor en el tiro libre original), o desde el centro del campo (si el tiro libre original se iba a ejecutar desde campo propio).

Si el tiro libre es ejecutado por un compañero del jugador que había sido designado previamente para ejecutarlo:

- los árbitros interrumpirán el partido, amonestará 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 golpeó el balón (si se ejecutó el primer tiro libre en la mitad del equipo defensor) o desde el centro del campo (si el primer tiro libre se ejecutó en la propia mitad del terreno de juego).

Si un adversario que se encuentra en el área cuando se ejecuta un tiro libre, o que entra en ella antes de que el balón esté en juego, toca o disputara el balón antes de que este esté en juego, se repetirá el tiro libre.

Si, una vez que el balón esté en juego, el ejecutor volviera a tocarlo antes de que lo haga otro jugador, se concederá un tiro libre desde el lugar en el que el jugador tocó el balón (si la infracción se produjo en la mitad del equipo defensor del tiro libre original) o desde el centro del campo (si la infracción se produjo en campo propio). En caso de que el ejecutor hubiera cometido una infracción por mano, se concederá un tiro libre desde el lugar de la infracción o un tiro penal, a no ser que se tratase del guardameta y que este hubiese tocado el balón dentro de su área, en cuyo caso se concederá un tiro libre desde el centro del campo.

Se amonestará al adversario que impida que el ejecutor se desplace hacia el balón cuando este se dispone a lanzar el tiro libre, incluso si el infractor estaba guardando los preceptivos 5 m de distancia.

5. Resumen

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

Infracción	Resultado del tiro libre		
	El balón entra en la portería	El balón no entra en la portería	Lugar de la reanudación
Infracción cometida por un atacante	Influye en la jugada: tiro libre para el equipo defensor No influye en la jugada: gol	Influye en la jugada: tiro libre para el equipo defensor No influye en la jugada: continúa el juego	Centro del campo o desde donde se cometió la infracción
Infracción cometida por un defensor	Gol	Influye en la jugada: se repite el tiro libre y se amonesta al infractor No influye en la jugada: no se repite el lanzamiento	-
Defensa y atacante comenten una infracción al mismo tiempo	Influye en la jugada: se repite el tiro libre No influye en la jugada: gol	Influye en la jugada: se repite el tiro libre No influye en la jugada: no se repite el lanzamiento	-

Infracciones tras el pitido de los árbitros y después de que el balón esté en juego (tocar o jugar el balón en la zona entre el balón y los banderines de esquina antes de que el balón toque el suelo, los postes, el travesaño o al guardameta)

Infracción	Resultado del tiro libre		
	El balón entra en la portería	El balón no entra en la portería	Lugar de la reanudación
Infracción cometida por un atacante	Tiro libre para el equipo defensor	Tiro libre para el equipo defensor	Centro del campo o desde donde se cometió la infracción
Infracción cometida por un defensor	Gol	Tiro libre o tiro penal para el equipo atacante	Desde el lugar de la infracción
Defensa y atacante comenten una infracción al mismo tiempo	Se repite el tiro libre	Se repite el tiro libre	-

Regla 14.

**EL TIRO
PENAL**

Se concederá un tiro penal siempre que un jugador cometa una infracción recogida en la Regla 12.1 dentro de su área o fuera del terreno de juego, según se estipula en la Regla 12.

Se podrá marcar gol directamente de tiro penal.

1. Procedimiento

El balón deberá estar inmóvil en el punto penal imaginario.

El ejecutor del penal:

- deberá identificarse con claridad;
- será el jugador objeto de la infracción (si esta fue una falta), a no ser que una lesión grave se lo impida, en cuyo caso el lanzamiento deberá ser ejecutado por el suplente que lo sustituya. Si la infracción no fuese una falta (p. ej. infracción por mano), lo podrá ejecutar cualquier jugador o suplente del equipo al que se le haya concedido el tiro penal.

Hasta el golpeo del balón, el guardameta defensor deberá permanecer sobre su propia línea de meta, entre los dos postes de la portería y frente al ejecutor del tiro. El guardameta no se comportará de manera que distraiga de forma antirreglamentaria al ejecutor del tiro, p. ej. no retrasará la ejecución del penal ni tocará los postes, el travesaño o la red de la portería.

Si el guardameta del equipo defensor solicitara el cambio después de que el lanzador haya colocado el balón, los árbitros deberán amonestarle por retrasar la reanudación del juego, pero se podrá realizar la sustitución.

Todos los jugadores, excepto el ejecutor del penal y el guardameta, deberán estar:

- en el terreno de juego;
- a un mínimo de 5 m del punto penal imaginario;
- fuera del área.

El ejecutor del penal podrá formar un montículo de arena con los pies o el balón para elevar la posición del balón.

Una vez que los jugadores hayan ocupado su posición de conformidad con la presente regla, los árbitros darán la señal para que se ejecute el penal.

El ejecutor del penal tocará el balón con el pie hacia delante; se permite golpearlo con el tacón siempre que el balón se mueva hacia delante.

En el momento del golpeo, el guardameta defensor deberá tener al menos parte de un pie en contacto directo con la línea de meta imaginaria, sobre ella o por detrás de esta.

El balón estará en juego en el momento en que se golpee hacia delante y se desplace con claridad.

El ejecutor del penal no podrá jugar el balón por segunda vez hasta que lo haya tocado otro jugador.

Si se concediera un penal justo antes de que finalice uno de los dos periodos del partido, dicho periodo se dará por finalizado una vez completado el lanzamiento del penal. En cualquiera de los casos anteriores, se considerará que la jugada ha finalizado cuando ocurra alguno de los siguientes supuestos:

- el balón deje de moverse o de estar en juego;
- el balón sea golpeado por un jugador (incluido el encargado del lanzamiento) que no sea el guardameta defensor;
- los árbitros interrumpan el juego por una infracción cometida por el lanzador o por un jugador de su equipo.

2. Infracciones y sanciones

Una vez que los árbitros hayan dado la señal para ejecutar el penal, este deberá lanzarse. De no ser así, uno de los árbitros podrá adoptar medidas disciplinarias antes de volver a dar la señal de ejecución del penal.

Se sancionará por adelantamiento a un compañero del jugador que ejecute el tiro penal únicamente si:

- el adelantamiento influye claramente en el guardameta; o
- el jugador adelantado juega el balón o lo disputa a un adversario y, a continuación, anota o intenta anotar un gol, o crea una ocasión de gol.

Se sancionará por adelantamiento a un compañero del guardameta únicamente si:

- el adelantamiento influye claramente en el lanzador; o
- el jugador adelantado juega el balón o lo disputa a un adversario y esto impide que el equipo rival anote o intente anotar un gol, o cree una ocasión de gol.

Si antes de que el balón esté en juego se produjera alguna de las siguientes situaciones, deberá procederse como se indica a continuación:

- el ejecutor del penal o un compañero de equipo comete una infracción:
 - si el balón entrara en la portería, se repetirá el lanzamiento;
 - si el balón no entrara en la portería, los árbitros detendrán el juego y lo reanudarán con un tiro libre para el equipo contrario.

Como excepción a lo anterior, en los siguientes casos se detendrá el juego y se reanudará con un tiro libre para el equipo contrario, independientemente de que se haya marcado gol o no:

- cuando el penal se ejecute hacia atrás;
- el lanzamiento sea ejecutado por otro jugador distinto al designado para ello; los árbitros amonestarán al autor del lanzamiento;
- el ejecutor del lanzamiento finte al golpear el balón tras haber finalizado la carrera (sí se permite fintar durante la carrera); los árbitros amonestarán al ejecutor;

- el guardameta defensor comete una infracción:
 - si el balón entrara en la portería, se concederá gol;
 - si el balón no entrara en la portería o rebotara en el travesaño o los postes, únicamente se repetirá el tiro penal si la infracción del guardameta hubiera afectado directamente al lanzador;
 - si el guardameta impidiese que el balón entre en la portería, se repetirá el lanzamiento;

Si la infracción del guardameta conlleva la repetición del tiro penal, se advertirá al guardameta por la primera infracción del partido, y se le amonestará en caso de reincidencia durante el encuentro.

- un compañero del guardameta defensor comete una infracción:
 - si el balón entrara en la portería, se concederá gol;
 - si el balón no entrara en la portería, se repetirá el lanzamiento; se advertirá al infractor si se trata de la primera infracción del partido y se le amonestará en caso de reincidencia.
- si un jugador de cada equipo cometiera una infracción, se repetirá el lanzamiento, a menos que uno de ellos cometiera una infracción grave (p. ej. una finta antirreglamentaria); se advertirá a los infractores si se trata de la primera infracción del partido y se les amonestará en caso de reincidencia. Si un jugador cometiera una infracción grave (p. ej. una finta antirreglamentaria), se concederá un libre directo al equipo contrario y se amonestará al infractor sin advertencia previa.
- si tanto el guardameta defensor como el lanzador cometen una infracción al mismo tiempo, se amonestará al lanzador y se reanudará el juego con un tiro libre para el equipo defensor.

Se amonestará al adversario que impida que el ejecutor se desplace hacia el balón cuando este se dispone a lanzar el penal, incluso si el infractor estaba guardando los preceptivos 5 m de distancia.

Tras el lanzamiento del penal,

- si el ejecutor volviera a tocar el balón antes de que lo toque otro jugador:
 - se concederá al equipo contrario un tiro libre desde el lugar en el que se produjo la infracción (si ocurrió en la mitad del equipo defensor) o desde el centro del campo (si fue en campo propio). En caso de infracción por mano, el tiro libre se ejecutará desde el lugar donde se produjo la infracción;
- si un agente externo tocara el balón cuando este se mueve hacia delante:
 - se repetirá el tiro, a menos que el balón vaya a entrar en la portería y la interferencia no impida que el guardameta u otro defensor juegue el balón, en cuyo caso se concederá gol si entra en la portería (incluso si se produjo contacto con el balón), a menos que el equipo atacante haya sido el responsable de la interferencia;

- si el balón volviera al terreno de juego tras rebotar en el guardameta, el travesaño o los postes, y un agente externo lo tocara después:
 - los árbitros detendrán el juego;
 - el juego se reanudará con un balón a tierra en el lugar donde el agente externo hubiera tocado el balón.

3. Resumen

Infracción	Resultado del penal		
	El balón entra en la portería	El balón no entra en la portería	Lugar de la reanudación
Adelantamiento de un atacante	Influye en la jugada: se repite el lanzamiento	Influye en la jugada: tiro libre para el equipo defensor	Desde donde se produjo la infracción
	No influye en la jugada: gol	No influye en la jugada: no se repite el lanzamiento	
Adelantamiento de un defensa	Influye en la jugada: gol	Influye en la jugada: se repite el lanzamiento	-
	No influye en la jugada: gol	No influye en la jugada: no se repite el lanzamiento	
Adelantamiento de un defensa y un atacante	Influye en la jugada: se repite el lanzamiento	Influye en la jugada: se repite el lanzamiento	-
	No influye en la jugada: gol	No influye en la jugada: no se repite el lanzamiento	
Infracción del guardameta	Gol	No detenido: no se repite (a menos que influya en el ejecutor)	-
		Detenido: se repite y advertencia al guardameta; amonestación si comete más infracciones	

Infracción	Resultado del penal		
	El balón entra en la portería	El balón no entra en la portería	Lugar de la reanudación
Guardameta y ejecutor cometen infracción al mismo tiempo	Tiro libre para el equipo defensor y amonestación al ejecutor	Tiro libre para el equipo defensor y amonestación al ejecutor	Desde el punto penal imaginario
Balón golpeado hacia atrás	Tiro libre para el equipo defensor	Tiro libre para el equipo defensor	Desde el punto penal imaginario
Ejecutor incorrecto (no designado)	Tiro libre para el equipo defensor y amonestación al ejecutor incorrecto	Tiro libre para el equipo defensor y amonestación al ejecutor incorrecto	Desde el punto penal imaginario
Finta antirreglamentaria	Tiro libre para el equipo defensor y amonestación al ejecutor	Tiro libre para el equipo defensor y amonestación al ejecutor	Desde el punto penal imaginario
Infracción del guardameta	Gol	No para el balón: no se repite (salvo si afecta directamente al lanzador) Para el balón: se repite y advertencia al guardameta; amonestación para infracciones sucesivas	-
Guardameta y ejecutor cometen infracción al mismo tiempo	Tiro libre para el equipo defensor y amonestación al ejecutor	Tiro libre para el equipo defensor y amonestación al ejecutor	Desde el punto penal imaginario

Regla 15.

EL SAQUE DE
BANDA
(CON EL PIE O CON
LAS MANOS)

Se concederá saque de banda con el pie o con las manos a los adversarios del último jugador que haya tocado el balón antes de que este atravesase totalmente la línea de banda por el suelo o por el aire, o cuando este golpee el techo en un campo cubierto.

No está permitido anotar gol directamente de saque de banda, por lo cual:

- si el balón entrara en la portería del adversario, se concederá saque de meta;
- si el balón entrara en la portería del lanzador, se concederá saque de esquina.

1. Procedimiento

Hay dos tipos de procedimientos:

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

Todos los adversarios deberán permanecer a una distancia mínima de 5 m del punto de la línea de banda donde se vaya a ejecutar el saque.

El saque deberá realizarse en un tiempo máximo de cuatro segundos a contar desde el momento en el que el equipo en posesión del balón estuviera preparado para ejecutarlo o desde que el árbitro hubiera dado la señal para poner el balón en movimiento.

Si la reanudación se demorase por motivos tácticos, los árbitros deberán iniciar la cuenta atrás de cuatro segundos tras dar la señal preceptiva, independientemente de que el jugador encargado de ejecutar el saque de banda esté preparado o no.

Si, después de ejecutarse el saque de banda, el balón no entrase en el terreno de juego, los árbitros concederán saque de banda al equipo rival.

Si, durante la ejecución correcta de un saque de banda, el ejecutor lanzara voluntariamente el balón contra un adversario con la intención de jugarlo de nuevo, pero no lo hiciera de manera imprudente, temeraria, ni empleando fuerza excesiva, el árbitro permitirá que continúe el juego.

El ejecutor del saque no deberá jugar el balón por segunda vez hasta que lo haya tocado otro jugador.

Saque de banda con el pie

Al ejecutar el saque de banda con el pie, el lanzador deberá:

- situarse mirando al terreno de juego;
- pisar la línea de banda con los dos pies —aunque sea parcialmente— o estar situado por fuera de la misma;

- golpear el balón —que deberá estar inmóvil— o bien desde la línea de banda (en el punto en el que salió del campo) o desde un punto en el suelo próximo a la misma y fuera del terreno de juego.

Si el saque de banda con el pie no se ejecuta desde la línea de banda, el balón estará en juego en el momento en que entre en el campo. Si el saque de banda con el pie se ejecuta desde la línea de banda, el balón estará en juego en el momento en que se desplace con claridad.

Saque de banda con las manos

Al ejecutar el saque de banda, el lanzador deberá:

- situarse mirando al terreno de juego;
- pisar la línea de banda con los dos pies —aunque sea parcialmente— o estar situado por fuera de la misma;
- lanzar el balón con ambas manos desde atrás y por encima de la cabeza desde el lugar en que el balón haya salido del terreno de juego.

El balón estará en juego en el momento en que entre en el campo.

2. Infracciones y sanciones

Si, una vez que el balón esté en juego, el ejecutor volviera a tocar el balón antes de que lo toque otro jugador, se concederá un tiro libre desde el lugar en el que se produjo la infracción (si se produjo en la mitad del equipo defensor) o desde el centro del campo (si se produjo en la mitad propia). En caso de que cometa una infracción por mano:

- se concederá un tiro libre desde el lugar donde se produjo la infracción;
- se concederá un tiro penal si la infracción se cometió dentro del área penal del ejecutor del saque, a menos que fuera el guardameta, en cuyo caso se concederá un tiro libre desde el centro del campo.

Aquel adversario que distraiga u obstaculice de forma antirreglamentaria al ejecutor del saque de banda (lo que incluye estar situado a menos de 5 m del lugar donde se ejecuta el saque) será amonestado por conducta antideportiva. En caso de que ya se haya ejecutado el saque, se concederá un tiro libre desde el lugar donde se produjo la infracción (si se produjo en la mitad del equipo defensor) o desde el centro del campo (si se produjo en la otra mitad del terreno de juego).

Si se cometiera cualquier otra infracción de esta regla, incluido un saque de banda que se ejecuta pasados los cuatro segundos reglamentarios, se concederá saque de banda al equipo adversario, que podrá elegir si desea realizarlo con las manos o con los pies.

Regla 16.

**EL SAQUE
DE META**

Se concederá saque de meta cuando el balón haya atravesado completamente la línea de meta, por el suelo o por el aire, siempre que el último en tocar el balón haya sido un jugador del equipo atacante y no se haya marcado gol.

No se podrá marcar gol directamente de saque de meta. Si el balón entrara directamente en la portería del equipo del jugador que ejecutó el saque, se concederá saque de esquina al adversario. Si el balón entrara directamente en la portería del equipo defensor, se concederá saque de meta a ese mismo equipo.

1. Procedimiento

- El guardameta del equipo defensor, siempre desde dentro del área, lanzará o dejará caer el balón.
- El balón estará en juego en el momento en que se haya lanzado o soltado y se desplace con claridad.
- El saque deberá realizarse en un tiempo máximo de cuatro segundos a contar desde el momento en el que el equipo en posesión del balón estuviera preparado para ejecutarlo o desde que el árbitro hubiera dado la señal para poner el balón en movimiento.
- Los adversarios deberán permanecer fuera del área hasta que el balón esté en juego.

2. Infracciones y sanciones

Si, una vez que el balón esté en juego, el lanzador volviera a tocar el balón antes de que lo toque otro jugador, se concederá un tiro libre desde el lugar en el que se produjo la infracción (si la infracción se produjo en campo contrario) o desde el centro del campo (si la infracción se produjo en la mitad del equipo infractor). En caso de que el guardameta cometa una infracción por mano:

- se concederá un tiro libre desde el lugar de la infracción si esta se produjo fuera del área penal del guardameta;
- se concederá un tiro libre desde el centro del campo si la infracción se cometió dentro del área penal del guardameta.

Si el saque de meta no se ejecutara en los cuatro segundos reglamentarios, se concederá un tiro libre al equipo contrario, que se lanzará desde el centro del campo.

Si en el momento de ejecutar el saque de meta, quedara algún jugador del equipo adversario en el área penal que no haya tenido tiempo a salir de ella, los árbitros permitirán que el juego prosiga.

Si un adversario se encontrara dentro del área penal en el momento de ejecutar el saque de meta, entrara en ella antes de que el balón esté en juego, o tocara o disputara el balón antes de que este esté en juego, se repetirá el saque de meta.

Si un jugador entrara en el área penal antes de que el balón esté en juego y cometiera una infracción contra un adversario o fuera objeto de una infracción por parte de él, deberá repetirse el saque de meta y el infractor podrá ser amonestado o expulsado, según la gravedad de la infracción.

Si se cometiera cualquier otra infracción de esta regla, se repetirá el saque de meta. Si la infracción la cometiese el equipo que debe ejecutar el saque de meta, no se reiniciará la cuenta de cuatro segundos, por lo que la cuenta atrás seguirá una vez que el guardameta esté preparado para realizar el saque.

Regla 17.

EL SAQUE
DE ESQUINA

Se concederá saque de esquina cuando el balón haya atravesado completamente la línea de meta, por el suelo o por el aire, siempre que el último en tocar el balón haya sido un jugador del equipo defensor y no se haya marcado gol.

Se podrá marcar gol directamente de saque de esquina, pero solo contra el equipo adversario; si el balón entrara directamente en la portería del ejecutor del saque, se concederá saque de esquina al adversario.

1. Procedimiento

- El balón se colocará en el cuadrante de esquina más cercano al lugar por el que cruzó la línea de meta.
- El ejecutor del saque de esquina podrá formar un montículo de arena con los pies o el balón para elevar la posición del balón.
- El balón deberá estar inmóvil y ejecutará el saque un jugador del equipo atacante.
- El saque deberá realizarse en un tiempo máximo de cuatro segundos a contar desde el momento en el que el equipo en posesión del balón estuviera preparado para ejecutarlo o desde que el árbitro hubiera dado la señal para poner el balón en movimiento.
- El balón estará en juego una vez haya sido golpeado con el pie y se mueva con claridad; no será necesario que salga del cuadrante de esquina.
- No se deberá mover el poste del banderín.
- Los adversarios deberán permanecer a un mínimo de 5 m del cuadrante de esquina imaginario hasta que el balón esté en juego.

2. Infracciones y sanciones

Si, una vez que el balón esté en juego, el lanzador volviera a tocar el balón antes de que lo toque otro jugador, se concederá un tiro libre desde el lugar en el que se produjo la infracción (si la infracción se produjo en campo contrario) o desde el centro del campo (si la infracción se produjo en la mitad del equipo infractor). En caso de que el lanzador cometa una infracción por mano:

- se concederá un tiro libre desde el lugar donde se produjo la infracción;
- se concederá un tiro penal si la infracción se cometió dentro del área penal del ejecutor del saque, a menos que fuera el guardameta, en cuyo caso se concederá un tiro libre desde el centro del campo.

Si durante la ejecución correcta de un saque de esquina, el ejecutor golpeará o luntariamente el balón contra un adversario con el fin de jugarlo de nuevo, pero no lo hiciera de manera imprudente o temeraria, ni empleando fuerza excesiva, los árbitros deberán permitir que el juego continúe.

Si el equipo que fuera a ejecutar el saque de esquina cometiera cualquier otra infracción de esta regla (incluido sacar pasados los cuatro segundos reglamentarios o desde un lugar fuera del área de esquina), se concederá un saque de meta al equipo contrario. Si, por el contrario, fuese el equipo defensor quien cometiese cualquier otra infracción, se repetirá el saque de esquina.

**PROTOCOLO DE LOS SISTEMAS
DE REVISIÓN DEL TIEMPO
Y PROTOCOLO DE LOS SISTEMAS
DE REVISIÓN EN VÍDEO**

Sistemas de revisión del tiempo

Los sistemas de revisión del tiempo solo se utilizarán en el caso de que no haya sistemas de revisión en vídeo.

1. Principios:

Los árbitros utilizarán el sistema de revisión del tiempo para:

1. comprobar si el balón ha entrado en la portería antes de que sonara la señal acústica que indica el final del periodo (sin perjuicio de la excepción en la que se prolonga un periodo para poder ejecutar un penal o un tiro libre);
2. comprobar si se ha cometido una infracción antes de que sonara la señal acústica que indica el final del periodo.

2. Aspectos prácticos

El uso del sistema de revisión del tiempo durante los partidos de fútbol playa implica los siguientes aspectos prácticos:

1. En un principio, con las cámaras utilizadas se deberá cubrir todo el terreno de juego, el cronómetro principal, las porterías y ambas áreas, por lo que serán necesarias un mínimo de cuatro cámaras: una para cada área (incluida la línea de meta), otra para el cronómetro principal y una más para todo el terreno de juego.
2. El técnico de repeticiones tendrá acceso independiente a las imágenes de la retransmisión televisiva y el control sobre las repeticiones.
3. El área de revisión será aquella zona habilitada para que los árbitros revisen la repetición de una jugada o un incidente antes de tomar una decisión final. Deberá ubicarse junto al terreno de juego y estar claramente delimitada.
4. El área de revisión deberá contar con dos monitores:
 - a. uno para el técnico de repeticiones, quien asistirá a los árbitros en la revisión de las jugadas;
 - b. un monitor de cara a la pista, para que los árbitros consulten las repeticiones.
5. El técnico de repeticiones asistirá a los árbitros en la revisión de las jugadas mostrándoles las imágenes solicitadas en el monitor situado a pie de campo (p. ej., la jugada desde distintos ángulos o a distintas velocidades).
6. Los técnicos de repeticiones deberán superar una formación específica -que incluirá información sobre las Reglas de Juego del Fútbol Playa- y obtener la certificación correspondiente.
7. Si se produjese cualquier fallo técnico y no hubiera un equipo de repuesto disponible, no podrá emplearse el sistema de revisión del tiempo. En dicho caso, se deberá informar de inmediato a los equipos.

8. Dado que es necesario contar con la certificación correspondiente para ejercer de técnico de repeticiones, solo aquellas personas con la cualificación necesaria podrán sustituir a un técnico de repeticiones que no pueda comenzar o continuar su labor. Si no hubiera un sustituto cualificado, el partido deberá disputarse o continuar sin el sistema de revisión del tiempo, hecho que deberá comunicarse a los equipos inmediatamente.

3. Procedimiento

Decisión inicial

Los árbitros deberán tomar siempre una decisión inicial (incluida cualquier posible sanción disciplinaria) como si no hubiese sistema de revisión del tiempo.

Decisión de los árbitros de revisar una jugada

1. Solamente los árbitros decidirán si revisan el tiempo.
2. En cualquier caso, los árbitros deberán indicar que van a revisar una jugada haciendo claramente la «señal de la televisión» (dibujando en el aire una pantalla de televisión).

Revisión

1. Los árbitros acudirán al área de revisión para ver la repetición de la jugada. Ambos árbitros revisarán la repetición, pero será el árbitro principal quien tome una decisión final.
2. Durante la revisión de los árbitros, el resto de miembros del equipo arbitral supervisarán lo que sucede tanto en el terreno de juego como en el área técnica.
3. Si algún jugador, suplente o miembro del cuerpo técnico entrase en el área de revisión o intentase influir en el proceso de revisión o en la decisión final será sancionado.
4. Los árbitros podrán solicitar diferentes ángulos/velocidades de reproducción pero, en general, las repeticiones a cámara lenta deberían limitarse a los hechos, p. ej. el tiempo que marca el cronómetro principal cuando el balón entra en la portería o cuando se comete una infracción.
5. La revisión debe hacerse con la mayor eficiencia posible, si bien la precisión de la decisión final debe primar sobre la rapidez. Por este motivo, y puesto que algunas situaciones son complejas y pueden incluir varias decisiones/incidencias revisables, no hay un tiempo máximo establecido para el proceso de revisión.

Decisión final y reanudación del juego

1. El árbitro principal será el único que puede adoptar una decisión final.
2. Una vez finalizada la revisión de los árbitros, el árbitro principal deberá hacer la «señal de la televisión» y comunicar la decisión final frente a la mesa del cronometrador y, si fuera necesario, a ambos entrenadores.
3. A continuación, el árbitro impondrá, modificará o anulará la sanción disciplinaria (lo que corresponda) y reanudará el juego conforme a las Reglas de Juego del Fútbol Playa o señalará que el periodo ha finalizado.
4. Si, una vez finalizada la revisión de los árbitros, el juego debe reanudarse con un saque de centro, un tiro penal o un tiro libre, el árbitro principal informará al cronometrador del tiempo exacto para que pueda ajustar el cronómetro.
5. Cuando los árbitros estén listos para reanudar el partido, el cronometrador podrá volver a poner en marcha el cronómetro con el tiempo ajustado.

Validez del partido

Como norma general, no se invalidará un partido por uno o más de los motivos siguientes:

1. errores en el funcionamiento de la tecnología;
2. decisiones erróneas en las que se hubiera empleado el sistema de revisión del tiempo;
3. decisiones de no revisar incidentes; o
4. revisiones de situaciones no revisables.

Sistemas de revisión en vídeo

1. Principios

Los árbitros emplearán el sistema de revisión en vídeo cuando el entrenador de un equipo (o, en su lugar, el miembro del cuerpo técnico designado en la lista del equipo) cuestione una decisión en una de estas situaciones:

1. Gol/no gol
2. Penal/no penal
3. Tiro libre/no tiro libre en campo contrario o desde el centro del campo
4. Tarjeta roja directa (no segunda amonestación)
5. Confusión de identidad

Además, los árbitros podrán usar libremente el sistema de revisión en vídeo si se produjera un desacuerdo entre dos árbitros en relación con una acción enmarcada en una de las categorías anteriores.

Los árbitros también pueden usar el sistema de revisión en vídeo a su discreción en las siguientes situaciones:

6. Si el cronómetro no funcionara correctamente.
7. Si, de acuerdo con lo estipulado en las Reglas 6 y 7, el cronometrador no pusiera en marcha, reanudara o no detuviera el cronómetro en el momento adecuado
8. Para comprobar si se ha marcado un gol
9. Para comprobar si el balón ha entrado en la portería antes de que sonara la señal acústica que indica el final del periodo (sin perjuicio de la excepción en la que se prolonga un periodo para poder ejecutar un penal o un tiro libre)
10. Para comprobar si se ha cometido una infracción antes de que sonara la señal acústica que indica el final del periodo

En el caso de que se revocara la decisión inicial de los árbitros, se dará por aceptada la solicitud de revisión de dicha decisión; por el contrario, si no se revocara la decisión inicial, la solicitud se considerará no aceptada. La decisión inicial no se rectificará, a menos que en las imágenes se compruebe que se ha producido un «error claro, obvio y manifiesto» o un «incidente grave inadvertido».

No habrá límite de solicitudes de revisión aceptadas por equipo.

Sin embargo, sí que lo habrá en el caso de solicitudes de revisión rechazadas: una por equipo y por periodo.

Las revisiones que no se soliciten en un periodo del partido no se trasladarán a los periodos siguientes.

En el caso de disputar una prórroga para determinar el ganador del encuentro, ambos equipos tendrán derecho a que se les rechace una solicitud de revisión más.

Las revisiones no solicitadas en el tercer periodo no se trasladarán a la prórroga.

Si se llegara a la tanda de penales para determinar el ganador del encuentro, ambos equipos tendrán derecho a que se les rechace una solicitud de revisión más. Las revisiones no solicitadas durante el partido no se trasladarán a la tanda de penales.

Los árbitros revisarán la repetición («revisión de los árbitros») y, después, el árbitro principal tomará una decisión final.

Los árbitros deberán permanecer «visibles» durante el proceso de revisión para garantizar la transparencia.

Si el juego prosigue tras un incidente que se revisa seguidamente, no se anulará por ello ninguna medida disciplinaria tomada o requerida tras el incidente, aunque se modifique la decisión inicial (a excepción de una amonestación/expulsión por detener un ataque prometedor o evitar una ocasión manifiesta de gol).

El periodo de juego que se puede revisar antes y después de un incidente lo determina el presente protocolo.

2. Decisiones/incidentes revisables

Las categorías de decisiones/incidentes que pueden revisarse por medio de una solicitud son:

1. Goles
 - 1.1. Infracción del equipo atacante en la jugada del gol o al marcar el gol (p. ej. mano, falta, etc.)
 - 1.2. Balón fuera de juego antes del gol
 - 1.3. Situaciones de gol/no gol
2. Incidentes en el área penal e incidentes en campo contrario
 - 2.1. Infracción sancionable con penal no sancionada
 - 2.2. Concesión errónea de un penal
 - 2.3. Infracción sancionable con un tiro libre en campo contrario o desde el centro del campo no sancionada
 - 2.4. Concesión errónea de un tiro libre en campo contrario o desde el centro del campo
 - 2.5. Infracción del equipo atacante en la jugada del posible penal (p. ej. mano, falta, etc.)
 - 2.6. Localización de la infracción (dentro o fuera del área penal)
 - 2.7. Balón fuera de juego antes del incidente
3. Tarjeta roja directa (no segunda amonestación)
 - 3.1. Evitar una ocasión manifiesta de gol
 - 3.2. Juego brusco y grave (falta de extrema dureza)
 - 3.3. Conducta violenta, morder o escupir a otra persona
 - 3.4. Acciones ofensivas, insultantes o humillantes
4. Confusión de identidad (tarjeta roja o amarilla, ejecutor incorrecto)
 - Si el árbitro sancionara una infracción y mostrara tarjeta amarilla o roja al jugador equivocado del equipo infractor (sancionado), podrá revisarse la identidad del infractor.
 - Si los árbitros sancionaran una infracción y, a continuación, el jugador incorrecto intentara ejecutar el tiro libre o el tiro penal, se podrá revisar la identidad del jugador correcto antes de que se ejecute el lanzamiento.

La propia infracción no podrá revisarse salvo que guarde relación con un gol, un incidente dentro del área penal, una infracción sancionable con un tiro libre en campo contrario o desde el centro del campo, o una tarjeta roja directa.

Los árbitros también pueden usar el sistema de revisión en vídeo a su discreción en relación con los siguientes incidentes:

1. Si el cronómetro no funcionara correctamente, para determinar el modo de corregir el tiempo restante.
2. Si, de acuerdo con lo estipulado en las Reglas 6 y 7, el cronometrador no pusiera en marcha, reanudara o no detuviera el cronómetro en el momento adecuado.
3. Para comprobar si se ha marcado un gol.
4. Para comprobar si el balón ha entrado en la portería antes de que sonara la señal acústica que indica el final del periodo (sin perjuicio de la excepción en la que se prolonga un periodo para poder ejecutar un penal o un tiro libre).
5. Para comprobar si se ha cometido una infracción antes de que sonara la señal acústica que indica el final del periodo.

3. Aspectos prácticos

El uso del sistema de revisión en vídeo durante los partidos de fútbol playa implica los siguientes aspectos prácticos:

1. En un principio, con las cámaras utilizadas se deberá cubrir todo el terreno de juego, el cronómetro principal, las porterías y ambas áreas, por lo que serán necesarias un mínimo de cuatro cámaras: una para cada área (incluida la línea de meta), otra para el cronómetro principal y una más para todo el terreno de juego.
2. El técnico de repeticiones tendrá acceso independiente a las imágenes de la retransmisión televisiva y el control sobre las repeticiones.
3. El área de revisión será aquella zona habilitada para que los árbitros revisen la repetición de una jugada o un incidente antes de tomar una decisión final. Deberá ubicarse junto al terreno de juego y estar claramente delimitada.
4. El área de revisión deberá contar con dos monitores:
 - uno para el técnico de repeticiones, quien asistirá a los árbitros en la revisión de las jugadas;
 - un monitor de cara a la pista, para que los árbitros consulten las repeticiones.
5. El técnico de repeticiones asistirá a los árbitros en la revisión de las jugadas mostrándoles las imágenes solicitadas en el monitor situado a pie de campo (p. ej., la jugada desde distintos ángulos o a distintas velocidades).
6. Los técnicos de repeticiones deberán superar una formación específica —que incluirá información sobre las Reglas de Juego del Fútbol Playa— y obtener la certificación correspondiente.
7. Si se produjese cualquier fallo técnico y no hubiera un equipo de repuesto disponible, no podrá emplearse el sistema de revisión en vídeo. En dicho caso, se deberá informar de inmediato a los equipos.

8. Dado que es necesario contar con la certificación correspondiente para ejercer de técnico de repeticiones, solo aquellas personas con la cualificación necesaria podrán sustituir a un técnico de repeticiones que no pueda comenzar o continuar su labor. Si no hubiera un sustituto cualificado, el partido deberá disputarse o continuar sin los sistemas de revisión en vídeo, hecho que deberá comunicarse a las selecciones inmediatamente.

4. Procedimiento

Decisión inicial

Los árbitros tomarán siempre una decisión inicial (incluida cualquier posible sanción disciplinaria) como si no hubiese sistema de revisión en vídeo (excepto si un incidente grave pasa inadvertido).

Solicitud de revisión o decisión de los árbitros de revisar una jugada

1. Para solicitar la revisión de una jugada, el seleccionador (o, en su ausencia, el miembro del cuerpo técnico designado en la lista del equipo) deberá, de forma inmediata:
 - girar el dedo en el aire;
 - informar al tercer árbitro o al cuarto árbitro de su solicitud de revisión.
2. El tercer árbitro o el cuarto árbitro informarán a los árbitros de la solicitud de revisión a través del sistema de comunicación y alzarán una «pala».
3. Por otra parte, y siempre que proceda, los árbitros podrán decidir revisar una jugada a su discreción.
4. Si el juego ya se ha detenido, los árbitros retrasarán la reanudación a fin de revisar la jugada.
5. Si el juego no se hubiera detenido, los árbitros lo detendrán en cuanto el balón se encuentre en una zona/situación neutral (p. ej. cuando ninguno de los equipos disponga de una buena ocasión de gol).
6. En cualquier caso, los árbitros deberán indicar que van a revisar una jugada haciendo claramente la «señal de la televisión» (dibujando en el aire una pantalla de televisión).

Revisión

1. Los árbitros acudirán al área de revisión para ver la repetición de la jugada. Ambos árbitros revisarán la repetición, pero será el árbitro principal quien tome una decisión final.
2. Durante la revisión de los árbitros, el resto de miembros del equipo arbitral supervisarán lo que sucede tanto en el terreno de juego como en el área técnica.

3. Si algún jugador, suplente o miembro del cuerpo técnico entrase en el área de revisión o intentase influir en el proceso de revisión o en la decisión final será sancionado.
4. Los árbitros podrán solicitar diferentes ángulos/velocidades de reproducción pero, en general, las repeticiones a cámara lenta deberían limitarse a los hechos, como la ubicación de una infracción o un jugador, el punto de contacto en el caso de las infracciones físicas y de mano o el balón fuera de juego (incluidas las situaciones de gol/no gol); se utilizará la velocidad normal para comprobar la intensidad de una infracción o decidir si una mano fue o no deliberada.
5. Las decisiones/incidencias relacionadas con la concesión de goles o penales, tiros libres en campo contrario o desde el centro del campo y las tarjetas rojas por evitar una ocasión manifiesta de gol podrán requerir la revisión de la jugada de ataque que haya dado lugar a la decisión/incidencia, la cual podrá incluir también la revisión de la manera en que el equipo atacante tomó posesión del esférico con el balón en juego.
6. En el caso de otras infracciones sancionadas con tarjeta roja (juego brusco y grave o conducta violenta), las incidencias relacionadas con el cronómetro o los casos de confusión de identidad, solo se revisarán las imágenes de la propia incidencia.
7. Las Reglas de Juego del Fútbol Playa no permiten modificar la decisión de reanudar el juego si este ya se ha reanudado. No obstante, a efectos del sistema de revisión en vídeo, tras solicitar la revisión de una jugada de forma inmediata, se podrá revisar el incidente, y la decisión inicial podrá verse modificada aunque el juego se haya reanudado.
8. La revisión debe hacerse con la mayor eficiencia posible, si bien la precisión de la decisión final debe primar sobre la rapidez. Por este motivo, y puesto que algunas situaciones son complejas e incluyen varias decisiones/incidencias revisables, no hay un tiempo máximo establecido para el proceso de revisión.

Decisión final y reanudación del juego

1. El árbitro principal será el único que puede adoptar una decisión final.
2. Una vez finalizada la revisión de los árbitros, el árbitro principal deberá hacer la señal de la televisión y comunicar la decisión final frente a la mesa del cronometrador y, si fuera necesario, a ambos entrenadores.
3. A continuación, el árbitro impondrá, modificará o anulará la sanción disciplinaria (lo que corresponda) y reanudará el juego conforme a las Reglas de Juego del Fútbol Playa.
4. Si la decisión inicial es revocada, o se determina que un incidente grave ha pasado inadvertido, se reanudará el juego conforme a las Reglas de Juego del Fútbol Playa.

5. Si la decisión inicial no es revocada, se reanudará el juego:
 - en función de la decisión inicial si el juego ya se hubiera detenido; o
 - con un balón a tierra si los árbitros hubiesen interrumpido el juego para proceder con la revisión.
6. Si se revoca la decisión inicial o se determina que un incidente grave ha pasado inadvertido, el momento en el que se produjo este cobra especial relevancia. El árbitro principal deberá informar al cronometrador del tiempo exacto para que pueda ajustar el reloj del cronómetro.
7. Si la revisión de los árbitros responde a una incidencia relacionada con el cronómetro, el árbitro principal deberá informar al cronometrador del tiempo exacto para que pueda ajustar el reloj del cronómetro.
8. Cuando los árbitros estén listos para reanudar el partido, el cronometrador podrá volver a poner en marcha el cronómetro con el tiempo ajustado.

Validez del partido

Como norma general, no se invalidará un partido por uno o más de los motivos siguientes:

1. errores en el funcionamiento de la tecnología;
2. decisiones erróneas en las que se hubiera empleado el sistema de revisión en vídeo;
3. decisiones de no revisar incidentes; o
4. revisiones de situaciones no revisables.

**DIRECTRICES PRÁCTICAS PARA
ÁRBITROS DE FÚTBOL PLAYA
Y OTROS MIEMBROS DEL
EQUIPO ARBITRAL**

DIRECTRICES PRÁCTICAS PARA ÁRBITROS DE FÚTBOL PLAYA Y OTROS MIEMBROS DEL EQUIPO ARBITRAL

INDICACIONES	123
POSICIONAMIENTO	132
INTERPRETACIÓN DE LAS REGLAS Y RECOMENDACIONES GENERALES	146

INDICACIONES

Señales del árbitro y de otros miembros del equipo arbitral

Los árbitros tienen la obligación de hacer las señales que se enumeran más adelante, teniendo en cuenta que es suficiente un solo árbitro para indicar la mayoría de las señales, pero una de ellas la deben hacer ambos árbitros al mismo tiempo.

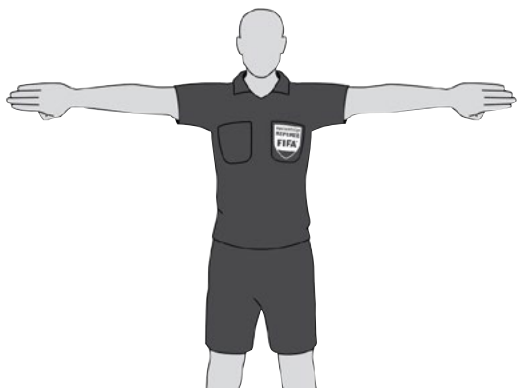
Además de la señal actual de «dos brazos» para indicar ventaja, se permite ahora una señal de «un brazo», ya que no siempre resulta sencillo para los árbitros correr con los dos brazos extendidos.

Serán los árbitros asistentes quienes deberán hacer la señal de parada del cronómetro y la de un saque inicial mal efectuado.

1. Señales que debe hacer al menos uno de los árbitros



Saque inicial/reanudación del juego



Tiro libre desde campo contrario



Tiro libre desde campo propio o desde el centro del campo



Tiro penal



Saque de banda (Opción 1)



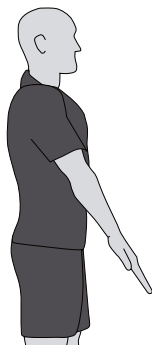
(Opción 2)



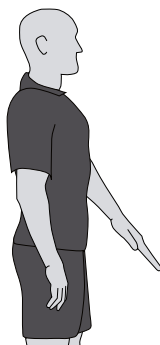
Saque de esquina (Opción 1)



(Opción 2)

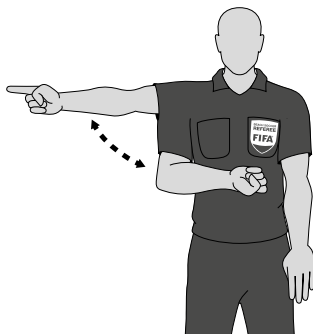


Saque de meta (Opción 1)

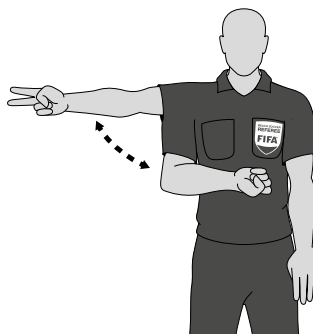


(Opción 2)

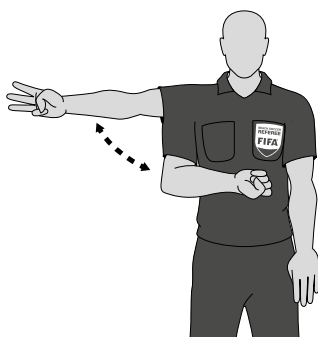
CUENTA DE CUATRO SEGUNDOS



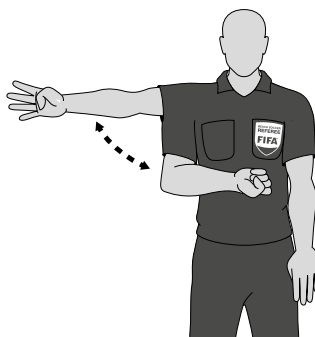
(Paso I)



(Paso II)



(Paso III)



(Paso IV)



(Paso V)

Al menos uno de los árbitros deberá hacer de manera claramente visible la cuenta de cuatro segundos:

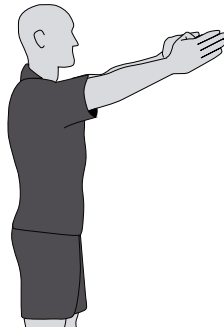
- en cada una de las siguientes reanudaciones:
 - saques de esquina;
 - saques de banda con el pie o con las manos;
 - saques de meta;
 - tiros libres;
- cuando un guardameta esté en posesión del balón en su propia mitad del terreno de juego.

Los árbitros no deberán contar los cuatro segundos en las siguientes reanudaciones del juego:

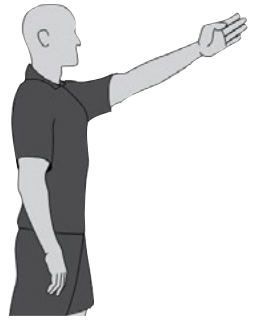
- saques de centro;
- tiros penales.



Parada del cronómetro



Ventaja (Opción 1)



(Opción 2)



Amonestación
(tarjeta amarilla)



Expulsión
(tarjeta roja)



Número del jugador: 1



Número del jugador: 2



Número del jugador: 3



Número del jugador: 4



Número del jugador: 5



Número del jugador: 6



Número del jugador: 7



Número del jugador: 8



Número del jugador: 9



Número del jugador: 10



Número del jugador: 11



Número del jugador: 12



Número del jugador: 13



Número del jugador: 14



Número del jugador: 15



(Paso I)



(Paso II)



(Paso I)



(Paso II)



(Paso I)
Número del jugador: 60



(Paso II)



(Paso I)
Número del jugador: 84



(Paso II)



(Paso I)
Número del jugador: 90



(Paso II)



(Paso I)
Número del jugador: 96



(Paso II)



Número del jugador que ha
marcado en propia puerta
(Paso I)



Gol en propia
puerta

(Paso II)

2. Señal que hacen los dos árbitros de forma simultánea



Primer pase al guardameta

3. Señales que hacen los árbitros asistentes



Parada del cronómetro incorrecto



Saque de centro incorrecto (tercer árbitro)



Saque de centro incorrecto (cronometrador)

Cuando el tercer o cuarto árbitro estén controlando la línea de meta del equipo atacante, deberán señalar los goles marcados.



(Paso I)



(Paso II)

POSICIONAMIENTO

1. Posicionamiento cuando el balón está en juego

Recomendaciones:

- El juego deberá desarrollarse entre el árbitro principal y el segundo árbitro.
- Los árbitros aplicarán un sistema de diagonal amplia
- Posicionarse en paralelo al otro lado de la línea de banda ayudará a seguir el juego y a no perder de vista al otro árbitro dentro del respectivo campo visual.
- El árbitro más cercano al juego deberá vigilar la denominada «área de acción» (lugar donde se encuentra el balón en ese momento) y estar dentro del campo visual del otro árbitro, quien controlará el «área de influencia» (zona en la que no se halla el balón, pero en la que podría producirse una falta o infracción).
- Uno de los árbitros estará suficientemente cerca de la jugada para seguir el juego, pero no deberá interferir en él.
- Los árbitros entrarán en el terreno de juego únicamente para seguir mejor el juego.
- Se pueden producir acciones lejos del balón merecedoras de la intervención del árbitro. Por tanto, los árbitros también deberán prestar atención a:
 - enfrentamientos individuales de carácter agresivo entre jugadores que se encuentran lejos del balón;
 - posibles infracciones en el área penal hacia donde se dirige el juego;
 - infracciones que ocurran tras haberse alejado el balón;
 - la siguiente fase de la jugada.

2. Posicionamiento general durante un partido

Se recomienda que uno de los árbitros se coloque a la altura o por detrás del penúltimo defensor o del balón, si este se encuentra más cerca de la línea de meta que el penúltimo defensor.

Los árbitros deberán estar siempre de frente al terreno de juego. Uno de los árbitros vigilará el área de acción mientras el otro controlará el área de influencia.

3. Saque del guardameta

Uno de los árbitros deberá ubicarse a la altura de la línea que delimita el área. Desde ahí, controlará que el guardameta no toque el balón una segunda vez tras ponerlo en juego dentro de su propia área, o que toque el balón con las manos o los brazos fuera de la misma, a la vez que cuenta los segundos de posesión del balón.

Esta misma colocación deberá ser la adoptada por uno de los árbitros en cada saque de meta. La cuenta de cuatro segundos comenzará en el momento en el que el guardameta se encuentre dentro de su propia área penal. Podrá amonestarse a aquellos guardametas que se encuentren fuera de su área penal si retrasaran la reanudación del juego.

Una vez que el guardameta haya soltado el balón, los árbitros deberán situarse en una posición adecuada para controlar el juego.

4. Situaciones de «gol dudoso» (gol/no gol)

Si se ha marcado un gol y no existe duda alguna en cuanto a la decisión, el árbitro principal y el segundo árbitro deberán establecer contacto visual; 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.

Si se ha marcado un gol, pero el juego ha continuado porque la situación no estaba clara, el árbitro más próximo a la jugada hará sonar inmediatamente el silbato para atraer la atención del otro árbitro. A continuación, 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.

Cuando un equipo juegue con portero-jugador, el tercer árbitro deberá asistir al resto de árbitros posicionados sobre el terreno de juego. Para ello, deberá colocarse en la línea de meta del equipo con portero-jugador para tener una mejor perspectiva de las situaciones de gol dudoso.

5. Posicionamiento cuando el balón no está en juego

La mejor posición será aquella desde la cual los árbitros puedan tomar la decisión correcta y tener una visibilidad óptima tanto del juego como de los jugadores. Todas las recomendaciones respecto a la ubicación en un partido se basan en probabilidades y deberán ajustarse empleando información específica sobre los equipos, los jugadores y las situaciones de juego acaecidas hasta ese momento.

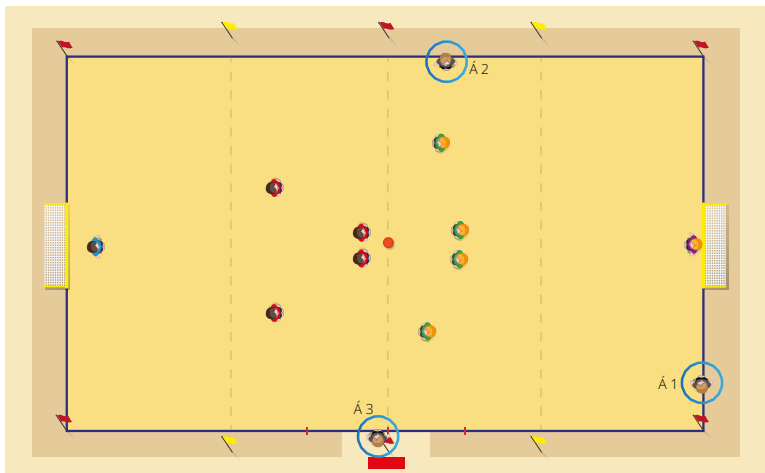
6. Posicionamiento en situaciones concretas

1. Posicionamiento en el saque de centro (1)

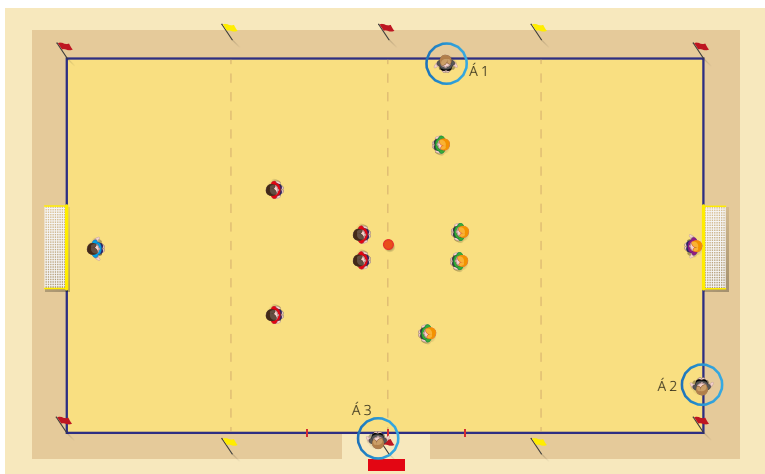
En todos los saques de centro, uno de los árbitros deberá posicionarse en la línea de meta, en el lado coincidente con la zona de sustituciones, desde donde vigilará si se marca gol.

El otro árbitro deberá ubicarse en la línea de banda contraria, desde donde vigilará que los defensores no superen las marcas de 5 m. También estará atento a cualquier posible señal del tercer árbitro ante una infracción cometida durante el saque de centro. Este mismo árbitro será el encargado de hacer sonar el silbato para autorizar la ejecución del saque de centro.

El tercer árbitro deberá situarse a la altura de la línea central imaginaria para ayudar a los árbitros a determinar la posición correcta del balón y comprobar que todos los jugadores estén ubicados en su propia mitad del terreno de juego (a excepción del propio ejecutor del saque). El tercer árbitro levantará el brazo en caso de que el equipo ejecutor del saque de centro cometa una infracción. Cuando esto ocurra, el cronometrador, que no pondrá en marcha el cronómetro, hará sonar la señal acústica inmediatamente para advertir a los árbitros de que se debe repetir el saque de centro.

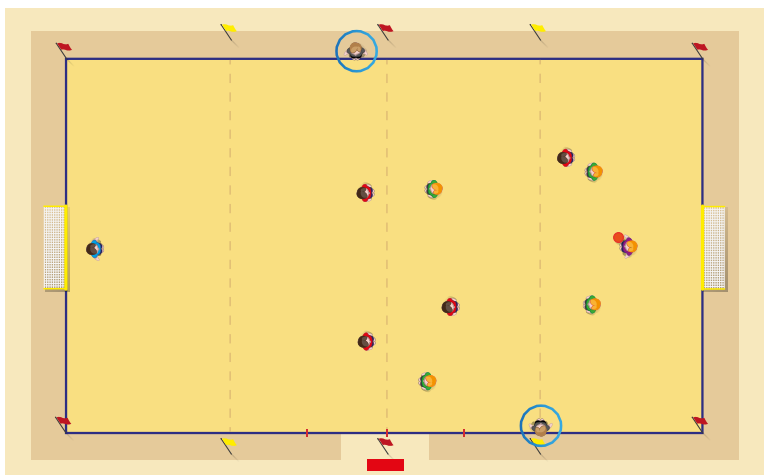


2. Posicionamiento en el saque de centro (2)

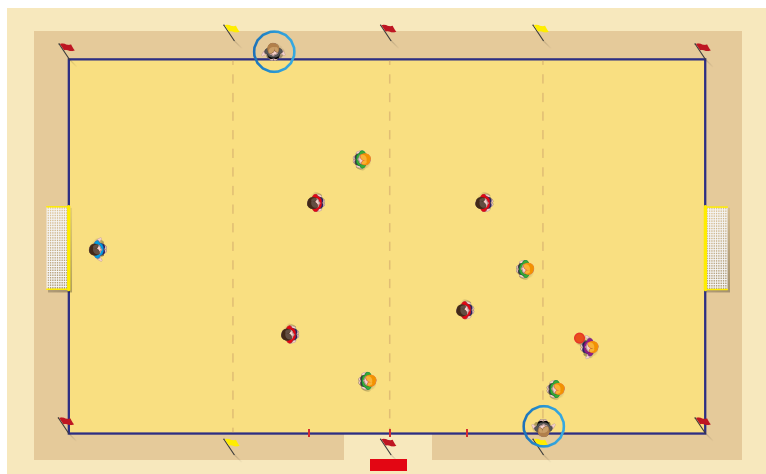


3. Posicionamiento en el saque de meta (1)

- a. Uno de los árbitros deberá verificar primero si el balón está dentro del área penal:
 - Si el balón no se hallara dentro del área, los árbitros podrán comenzar la cuenta de los cuatro segundos si estiman que el guardameta ya estaba en disposición de efectuar el saque de meta o si se demora en tomar el balón con las manos por razones tácticas.
 - Si el equipo que tiene que efectuar el saque de meta decide sustituir al guardameta, uno de los árbitros, tras hacer sonar el silbato, comenzará la cuenta de los cuatro segundos, con independencia de que el balón esté o no en el interior del área. Si no hubiera balón alguno en el interior del área penal, el tercer árbitro o los recogepelotas lanzarán inmediatamente un balón al área.
- b. Una vez que el balón esté dentro del área penal, uno de los árbitros deberá colocarse a la altura del guardameta para comprobar que esté listo para poner el balón en movimiento y que los adversarios se encuentren fuera del área penal. A continuación, los árbitros señalarán la cuenta de los cuatro segundos, a menos que ya se hubiera iniciado según lo expuesto en el punto anterior.
- c. Finalmente, el árbitro que controló dicho saque deberá situarse en una posición que le permita seguir el juego, lo cual constituye una prioridad absoluta.

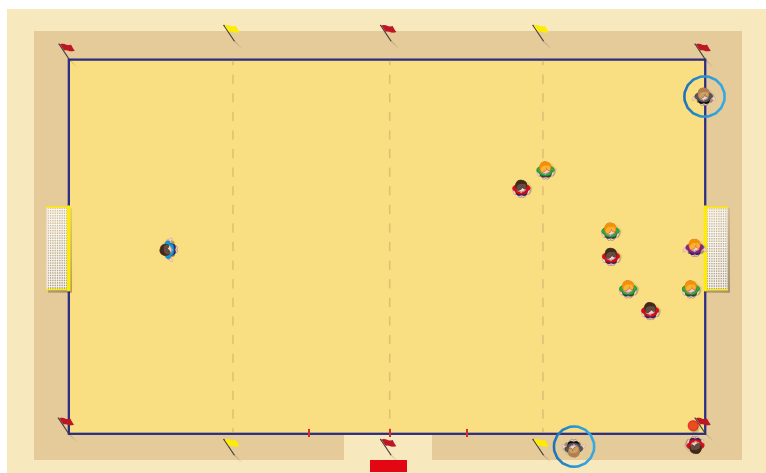


4. Posicionamiento en el saque de meta (2)

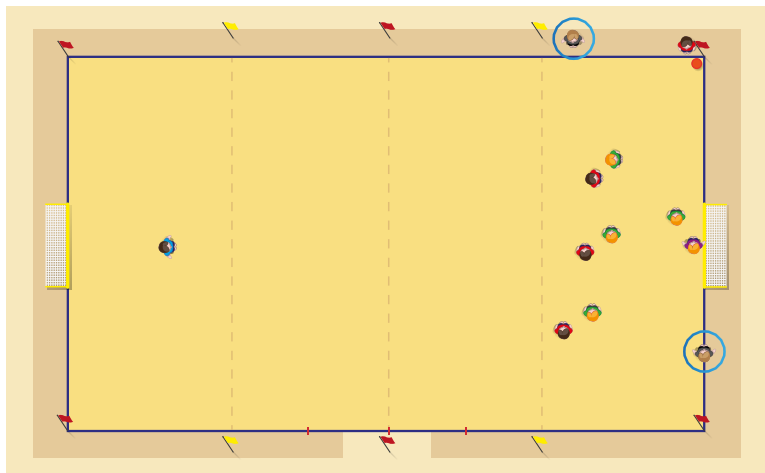


5. Posicionamiento en el saque de esquina (1)

Durante un saque de esquina, el árbitro más próximo se colocará sobre la línea de banda a una distancia aproximada de 6-8 m del cuadrante de esquina imaginario desde el que se realizará el saque. Desde dicha posición, deberá verificar que el balón esté en el interior del cuadrante de esquina y que los defensores se encuentren a un mínimo de 5 m de distancia del arco de esquina imaginario. El otro árbitro deberá situarse en el mismo extremo del terreno de juego, pero en el lado opuesto, en la intersección de la línea de banda y la línea de meta. Desde dicha posición, seguirá el balón y el comportamiento de los jugadores.



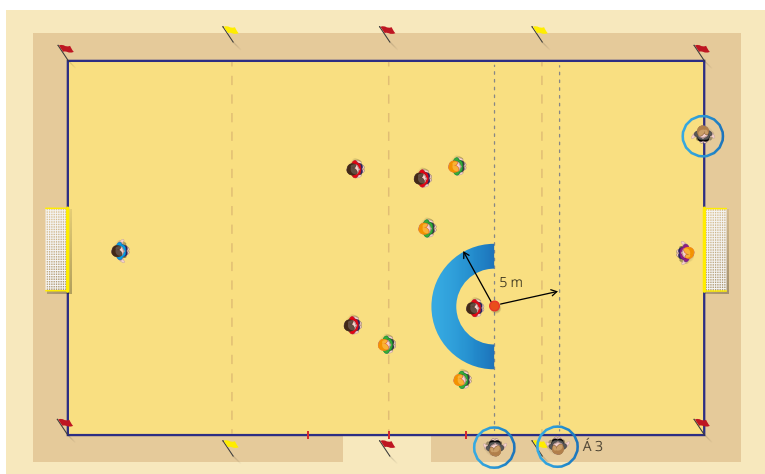
6. Posicionamiento en el saque de esquina (2)



7. Posicionamiento en un tiro libre desde campo contrario

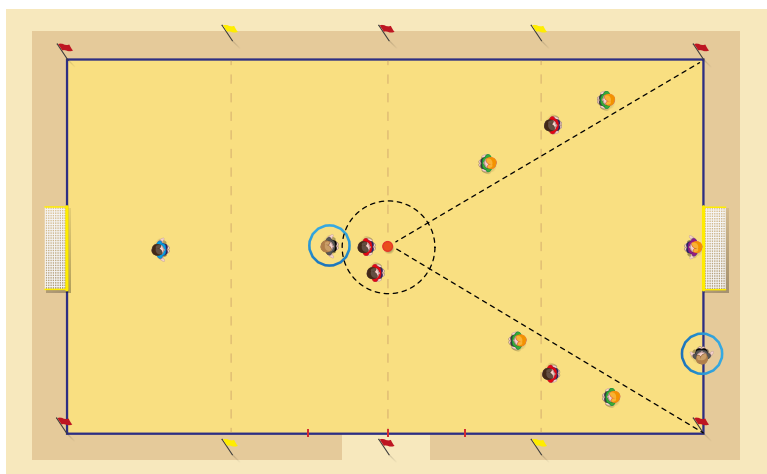
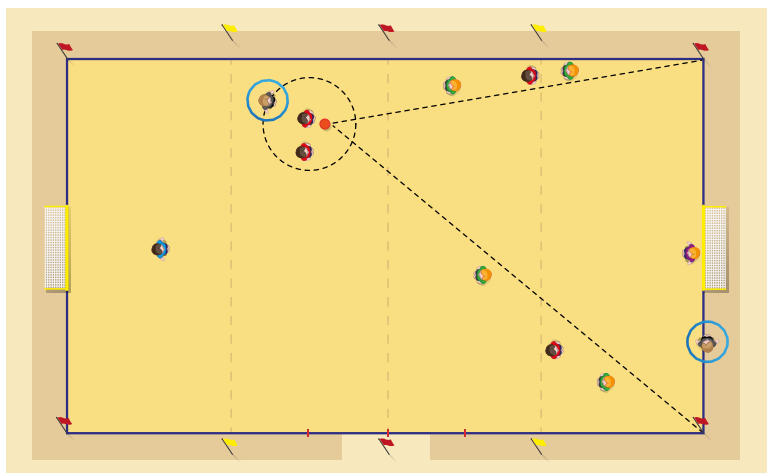
Durante un tiro libre desde campo contrario, el árbitro más cercano se ubicará en la línea de banda, a la altura del lugar donde se ejecutará el lanzamiento, y verificará que el balón esté correctamente colocado, además de vigilar que los jugadores no adelanten su posición durante la ejecución. El otro árbitro deberá situarse en la línea de meta, lo cual constituye una prioridad absoluta. Ambos árbitros deberán estar preparados para seguir la trayectoria del balón.

Si el tiro libre se ejecutara a menos de 5 m de la línea imaginaria que delimita el área penal, el tercer árbitro se ubicará en la línea de meta, a 5 m del otro árbitro situado en la línea de meta, mirando hacia la portería del equipo defensor, y vigilará que el guardameta del equipo defensor no adelante su posición.



8. Posicionamiento en un tiro libre desde campo propio o desde el centro del campo

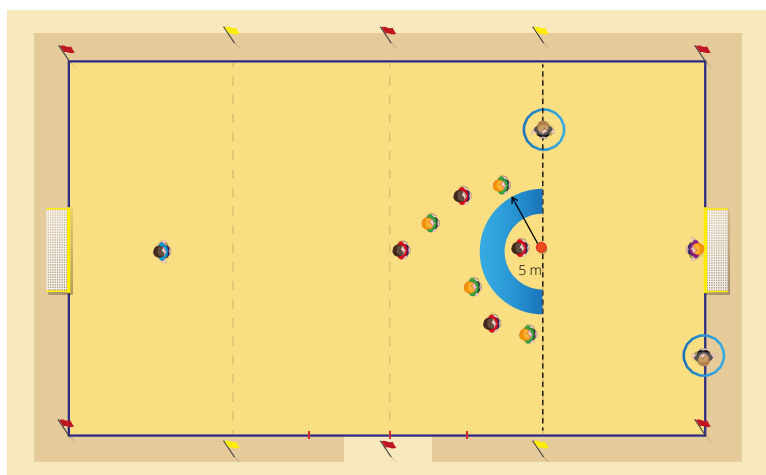
Durante un tiro libre desde la propia mitad o desde el centro del campo, el árbitro más cercano se ubicará delante del balón para vigilar que los defensores permanezcan a un mínimo de 5 m de distancia del balón y que no entren en la zona imaginaria entre el balón y los banderines de esquina. También deberá controlar que los compañeros del lanzador no se encuentran dentro de la zona imaginaria comprendida entre el balón y los banderines, y que el balón se coloca correctamente. Una vez realizadas estas comprobaciones, se ubicará por detrás del balón sin molestar al ejecutor y hará sonar el silbato para ordenar la ejecución del tiro libre; además, antes o después de la ejecución del tiro libre, deberá señalar con el silbato cualquier infracción que se produzca después de la orden de ejecución del tiro libre. El otro árbitro deberá situarse en la línea de meta, lo cual constituye una prioridad absoluta. Ambos árbitros deberán estar preparados para seguir la trayectoria del balón.



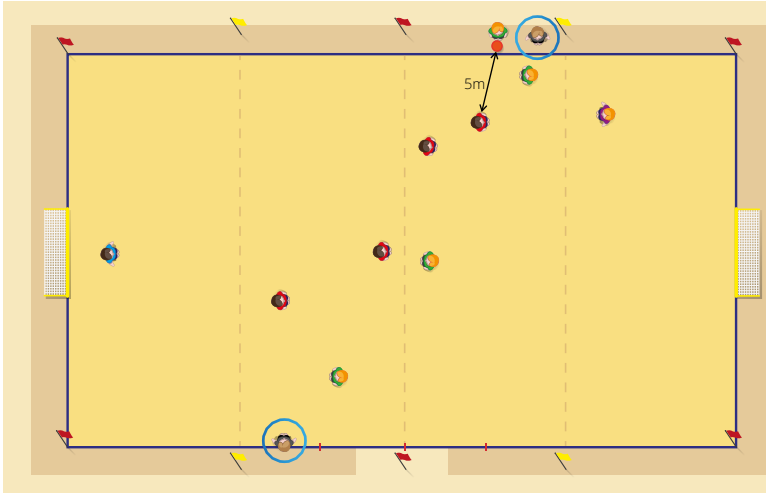
9. Posicionamiento en un tiro penal

Uno de los árbitros se ubicará a la altura de la línea de penal imaginaria y comprobará que el balón está correctamente colocado, identificará al ejecutor y controlará los posibles adelantamientos de los jugadores durante el lanzamiento. El árbitro no dará la orden de ejecución hasta que compruebe que la ubicación de todos los jugadores es la correcta, ayudándose si es necesario del otro árbitro.

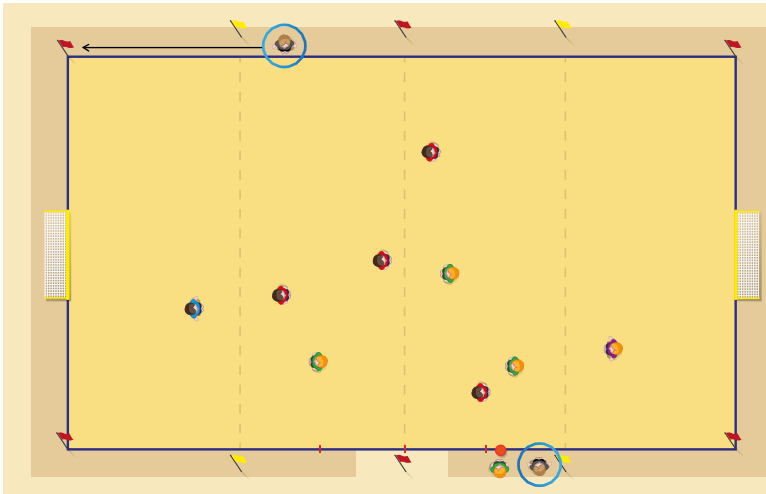
El otro árbitro se ubicará en la línea de meta y vigilará si el balón entra en la portería. Si el guardameta defensor cometiera una infracción recogida en la Regla 14 y no se anotara gol, el árbitro ubicado en la línea de meta deberá levantar la mano para señalar la infracción del guardameta; asimismo, el otro árbitro señalará la infracción con el silbato y ordenará la repetición del tiro penal.



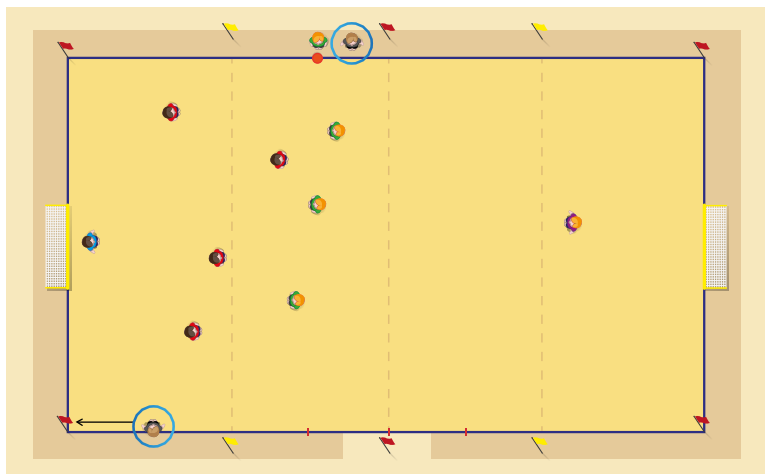
10. Posicionamiento en un saque de banda (1)



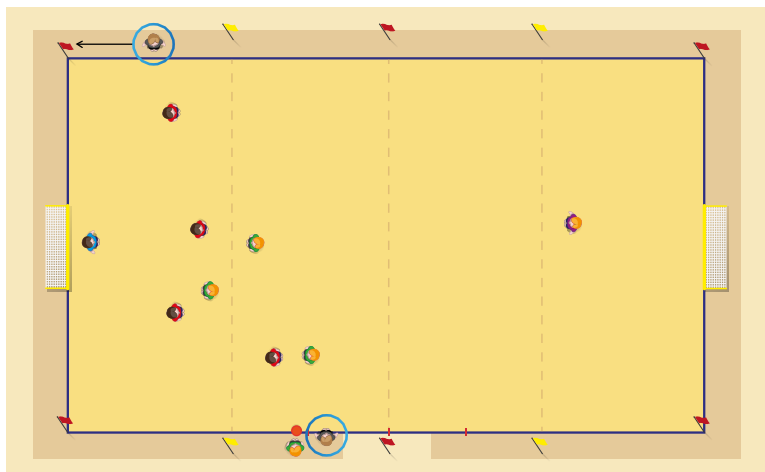
11. Posicionamiento en un saque de banda (2)



12. Posicionamiento en un saque de banda (3)

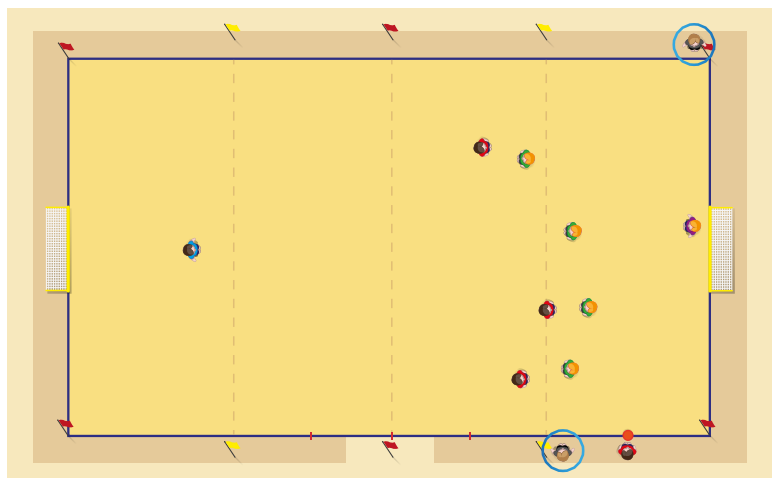


13. Posicionamiento en un saque de banda (4)



14. Posicionamiento en un saque de banda (5)

Durante un saque de banda cercano al cuadrante de esquina imaginario a favor del equipo atacante, el árbitro más cercano al lugar de ejecución se colocará a una distancia aproximada de 5 m del lugar del saque. En dicha posición deberá controlar que el saque de banda se efectúe conforme al procedimiento establecido y que los jugadores del equipo defensor se encuentren a un mínimo de 5 m del lugar del saque de banda. El otro árbitro deberá situarse en el mismo extremo del terreno de juego, pero en el lado opuesto, en la intersección de la línea de banda y la línea de meta. Desde dicha posición, seguirá el balón y el comportamiento de los jugadores.



15. Posicionamiento en la tanda de penales para determinar el ganador de un partido o eliminatoria en caso de empate

En caso de que se haya designado un cuarto árbitro, el posicionamiento de los árbitros será el siguiente:

El árbitro principal deberá ubicarse en la línea de meta, a unos 2 m de la portería, en el lado opuesto al árbitro. Su deber principal será controlar si el balón ha atravesado la línea de meta y que el guardameta cumpla con lo estipulado en la Regla 14.

Si resulta claro que el balón ha atravesado la línea de meta, el árbitro establecerá contacto visual con el segundo y el tercer 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 y en el mismo lado del terreno de juego que los banquillos de los equipos, para controlar la correcta colocación del balón y del guardameta del equipo que va a ejecutar el lanzamiento. El segundo árbitro dará la señal para que se ejecute el lanzamiento.

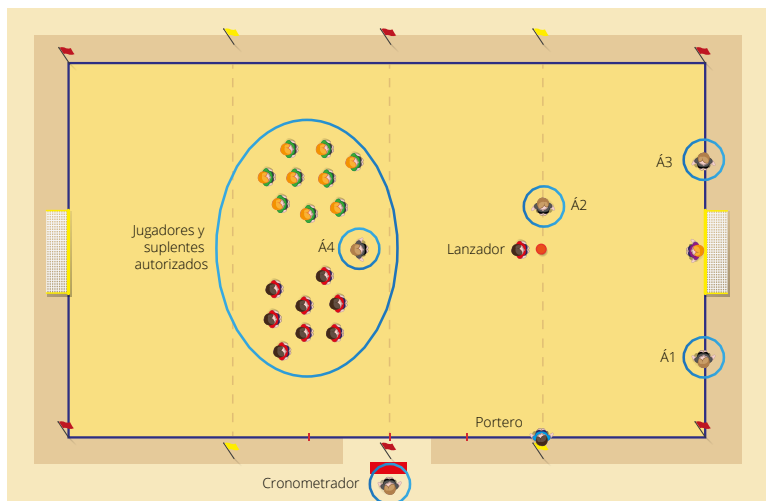
El tercer árbitro deberá ubicarse en la línea de meta, a unos 2 m de la portería, en el lado opuesto al árbitro. Su deber principal será controlar si el balón ha atravesado la línea de meta y asistir al árbitro principal en caso de que fuera necesario.

El cuarto árbitro se ubicará cerca del centro del terreno de juego para controlar a los demás jugadores y suplentes autorizados de ambos equipos.

El cronometrador se ubicará en la mesa de cronometraje para:

- vigilar el correcto comportamiento de los jugadores y suplentes excluidos de ejecutar tiros penales y de los miembros de ambos cuerpos técnicos;
- reiniciar el marcador poniéndolo 0 a 0 y registrar en él tanto los lanzamientos como los goles marcados.

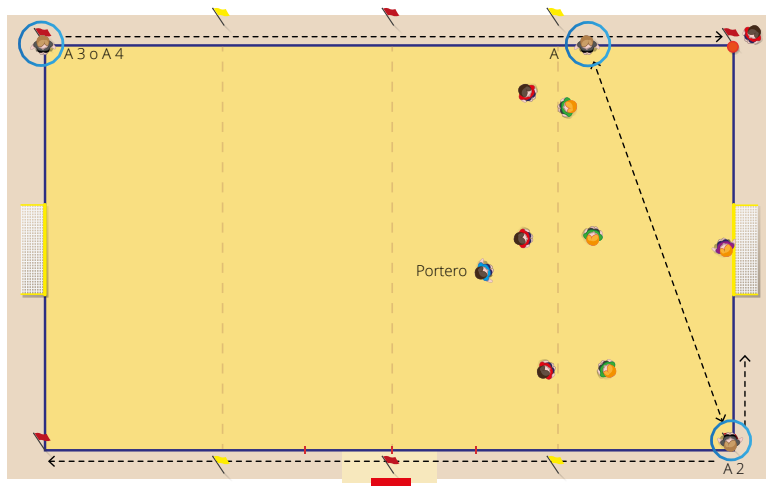
Todos los miembros del equipo arbitral anotarán los tiros penales ejecutados y los números de los jugadores que los ejecutaron.



16. Posicionamiento de los árbitros situados en el terreno de juego tras cambiar de lado

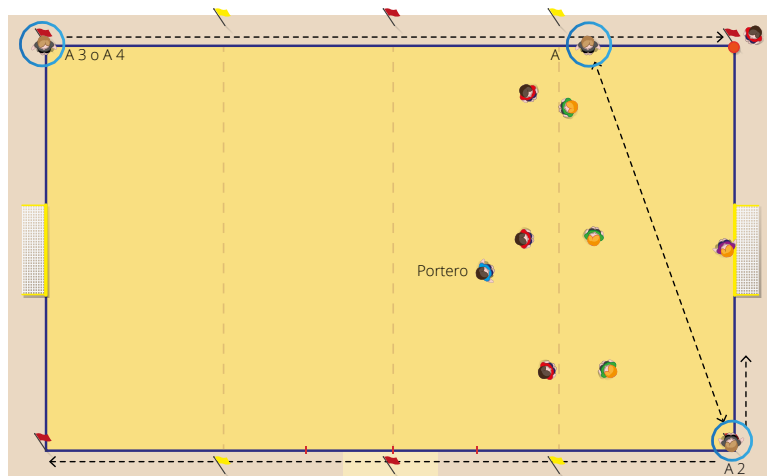
Los árbitros podrán intercambiar posiciones en el terreno de juego si consideran que esto beneficiará al correcto desarrollo del partido. No obstante, deberán tener en cuenta lo siguiente:

- No deberán cambiar de lado mientras el balón está en juego.
- En principio, solo deberán intercambiar posiciones cuando uno de los árbitros señale un tiro libre en el otro lado del campo.
- Los árbitros podrán volver a cambiar de lado y regresar a sus posiciones iniciales cuando el juego así lo permita.



17. Posicionamiento del tercer o cuarto árbitro cuando al menos un equipo juega con portero-jugador

Cuando uno de los equipos juegue con portero-jugador, el tercer o cuarto árbitro deberá vigilar la línea de meta de dicho equipo en su fase de ataque. Si dicho equipo anota gol, el tercer o cuarto árbitro deberá realizar la señal preceptiva para informar al resto de árbitros.



INTERPRETACIÓN DE LAS REGLAS Y RECOMENDACIONES GENERALES

Regla 5. Los árbitros

Facultades y obligaciones

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 del Fútbol Playa ni los principios de la deportividad, es decir, del juego limpio, los árbitros deberán tomar las medidas oportunas para que se respeten.

Los árbitros tienen autoridad para amonestar o expulsar a un jugador en el intervalo entre periodos y después de que finalice el partido, así como durante la prórroga y la tanda de penales.

Ventaja

Los árbitros podrán conceder ventaja siempre que se cometa una infracción y las Reglas de Juego del Fútbol Playa no prohíban explícitamente dicha aplicación de la ventaja. Por ejemplo, si el guardameta decidiera ejecutar el saque de meta con rapidez aun cuando hubiera jugadores rivales dentro del área penal, podrá aplicarse la ventaja; sin embargo, no podrá concederse ventaja en el caso de un saque de banda ejecutado de forma incorrecta.

En infracciones de los cuatro segundos no está permitida la concesión de ventaja, salvo que la infracción la cometiera el guardameta cuando, al intentar jugar el balón estando este ya en juego en su propia mitad de la cancha, pierda la posesión. En el resto de casos: tiros libres, saques de banda, saques de meta y saques de esquina, los árbitros no podrán conceder ventaja.

Al decidir si deben conceder ventaja o interrumpir el juego, los árbitros deberán considerar las siguientes circunstancias:

- la gravedad de la infracción: si esta implica una expulsión, el árbitro deberá detener el juego y expulsar al jugador, a menos que se presente una oportunidad manifiesta de gol;
- el lugar en que se cometió la infracción: cuanto más cerca de la portería contraria, más efectiva será la ventaja;
- la posibilidad de iniciar de inmediato una prometedora jugada de ataque;
- 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 no se ha hecho la señal correspondiente con anterioridad o si se permite otra jugada.

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

jugador infractor. En caso de no imponer la amonestación en la siguiente interrupción del juego, no podrá imponerse más tarde.

Si con la infracción se evitase una ocasión manifiesta de gol, el jugador será amonestado por conducta antideportiva. No obstante no se amonestará al jugador si con la infracción se interfiriera en una prometedoramente jugada de ataque o se acabara evitando (v. Regla 12, sección «Ventaja»). Sin embargo:

- si la infracción consistiera en una entrada temeraria o una falta táctica, como sujetar al adversario por motivos tácticos, se amonestará al infractor (v. a continuación la sección al respecto de la Regla 12);
- si la infracción se hubiera producido con el uso de fuerza excesiva, se expulsará al infractor.

Infracciones simultáneas

Cuando se cometa más de una infracción al mismo tiempo, los árbitros castigarán la infracción más grave en función de la sanción, la reanudación, la gravedad física y las repercusiones tácticas.

Injerencias externas

Los árbitros detendrán el juego si un espectador hace sonar un silbato y consideran que dicha acción interfiere en el juego, p. ej. si un jugador levanta el balón con las manos. En caso de interrupción del juego, el partido se reanudará con un balón a tierra en el sitio donde se hallaba el balón cuando el juego fue detenido, a menos que se detuviera dentro del área penal (v. Regla 8).

Cuenta de los cuatro segundos cuando el balón está en juego

Cada vez que el guardameta de un equipo esté en posesión del balón mientras este está en juego en su propia mitad del campo, 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 se retrasen por motivos tácticos en saques de banda, meta, esquina o tiros libres. En las reanudaciones de juego normales, los árbitros iniciarán la cuenta de los cuatro segundos y no será necesario que hagan uso del silbato para ello. Si, a juicio de los árbitros, la reanudación se demorase por motivos tácticos, los árbitros deberán iniciar la cuenta atrás de cuatro segundos tras dar la señal preceptiva, independientemente de que el jugador encargado de ejecutar el saque de banda esté preparado o no. En los casos en que la reanudación no permita la cuenta de los cuatro segundos (saques de inicio o tiros penales), se amonestará al jugador o a los jugadores que lo retrasen.

Habrán personas con balones dispuestas alrededor del campo para agilizar las reanudaciones y el desarrollo del juego.

Uso del silbato

El uso del silbato será obligatorio para:

- los saques de centro:
 - al iniciar el juego (primer, segundo y tercer periodo del partido y periodo de la prórroga, si la hubiese);
 - al reiniciar 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;
- reanudar el juego en:
 - tiros libres;
 - tiros penales;
- reanudar el juego tras haber sido interrumpido por:
 - la amonestación o expulsión por conducta incorrecta;
 - lesión de uno o varios jugadores.

El uso del silbato no será necesario para:

- detener el juego por:
 - un saque de meta, saque de esquina o saque de banda (es obligatorio si son situaciones poco claras);
 - un gol (es obligatorio si el balón no ha entrado claramente);
- para reanudar el juego en caso de:
 - un saque de meta, saque de esquina o saque de banda, si no se solicita la distancia de los 5 m;
- reanudar el juego con un balón a tierra.

Si se utiliza el silbato con demasiada frecuencia, tendrá menos repercusión y relevancia cuando sea necesario su uso. Cuando el equipo ejecutor solicite que se respete la distancia reglamentaria en un saque de banda o saque de esquina (o la correcta colocación de los jugadores adversarios en un saque de meta), los árbitros anunciarán claramente a los jugadores que el juego no se deberá reanudar hasta después del uso del silbato. Si en estos casos el jugador reanuda el juego antes del uso del silbato por parte de los árbitros, se amonestará al jugador por retrasar la reanudación del juego.

Si, estando el balón en juego, uno de los árbitros hace sonar el silbato por error, los árbitros deberán detener el partido si consideran que dicha acción ha interferido en el juego. Si los árbitros detienen el juego, el partido se reanudará con un balón a tierra en el sitio donde se hallaba el balón cuando el juego fue detenido, a menos que se detuviera dentro del área penal (v. Regla 8). Si el sonido del silbato no ha interferido en el juego, los árbitros indicarán de forma clara a los jugadores que sigan jugando.

Lenguaje corporal

El lenguaje corporal es una herramienta que los árbitros utilizarán:

- como ayuda para dirigir el partido;
- para demostrar autoridad y dominio de sí mismos.

El lenguaje corporal no servirá para justificar decisiones adoptadas.

Regla 6. Los otros miembros del equipo arbitral

Deberes y responsabilidades

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

- inspeccionar el terreno de juego, los balones usados y el equipamiento de los jugadores;
- determinar si se han resuelto problemas con el equipamiento o en casos de hemorragia;
- supervisar el procedimiento de sustitución;
- mantener un segundo registro del tiempo, de los goles, de las amonestaciones y de las expulsiones.

Posicionamiento de los árbitros asistentes y trabajo en equipo

1. Saque de centro

El tercer árbitro se ubicará en la intersección de la línea de banda con la línea de centro imaginaria y comprobará:

- la correcta colocación de los suplentes, miembros del cuerpo técnico y demás personas, y que todos los jugadores, a excepción del lanzador, se encuentran en campo propio;
- la correcta ejecución del saque de centro.

El cronometrador se ubicará en la mesa de cronometraje.

2. Posicionamiento general durante un partido

El tercer árbitro vigilará la correcta ubicación de los suplentes, miembros del cuerpo técnico y demás personas. Para ello, se desplazará sobre la línea de banda, si es necesario, pero sin entrar en el terreno de juego.

El cronometrador se ubicará en la mesa de cronometraje y estará atento a detener el cronómetro o ponerlo en marcha, según el desarrollo del juego.

3. Sustituciones

El tercer árbitro comprobará que el equipamiento de los suplentes esté en orden y que las sustituciones se efectúen correctamente. Para ello, se desplazará sobre la línea de banda, si es necesario, pero sin entrar en el terreno de juego.

4. Tanda de penales

Cuando no hubiera cuarto árbitro, el tercer árbitro deberá ubicarse en la mitad de la cancha donde no vaya a realizarse la tanda de penales, junto con los jugadores y suplentes designados para ejecutar los lanzamientos. Desde ahí, observará el comportamiento de los jugadores y comprobará que ninguno vuelve a lanzar un tiro penal antes de que lo hayan hecho el resto de compañeros autorizados.

En caso de que se haya designado un cuarto árbitro, deberá ubicarse en la mesa del cronometrador para reiniciar el marcador poniéndolo 0 a 0 y registrar en él tanto los lanzamientos como los goles marcados.

Todos los miembros del equipo arbitral anotarán los tiros penales ejecutados y los números de los jugadores que los ejecutaron.

Señales de los árbitros asistentes (obligatorias)

Si el tercer árbitro está vigilando la línea de meta cuando uno o ambos equipos están jugando con un portero-jugador (en situaciones de superioridad numérica) y uno encaja un gol, deberá alzar el brazo de inmediato y señalar el punto central para informar al resto de árbitros de que se ha marcado gol.

Señal acústica

La señal acústica constituye una señal primordial en un partido, a utilizarse únicamente en caso necesario a fin de atraer la atención de los árbitros.

Situaciones en las que será obligatorio su uso:

- Finalización de los periodos del partido
- El cronometrador podrá indicar el inicio de un periodo de juego con la señal acústica siempre que uno de los árbitros haya dado la señal preceptiva con el silbato.
- Aviso de comportamiento incorrecto de suplentes o miembros del cuerpo técnico.
- Aviso de sustitución mal efectuada.
- Aviso de error disciplinario cometido por los árbitros.
- Aviso de injerencias externas.

Si durante el partido el cronometrador hace sonar la señal acústica por error, los árbitros deberán detener el juego si consideran que dicha acción ha interferido en el juego. Si los árbitros detienen el juego, el partido se reanudará con un balón a tierra en el sitio donde se hallaba el balón cuando el juego fue detenido, a menos que se detuviera dentro del área penal (v. Regla 8). Si el sonido de la señal acústica no ha interferido en el juego, los árbitros harán señales de forma notoria para que los jugadores continúen jugando.

Cronómetro

Si el cronómetro no funciona correctamente, el cronometrador informará a los árbitros al respecto. El cronometrador deberá continuar con el cronometraje del partido por medio de un cronómetro manual. Ante esta circunstancia, los árbitros asistentes invitarán a un miembro del cuerpo técnico de cada equipo para informarles del tiempo restante que queda por disputar.

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

Tras las distintas reanudaciones, el cronómetro se pondrá en marcha de la siguiente forma:

- Saque de centro: tras tocar el balón con el pie y haberse puesto claramente en movimiento, cumpliéndose el procedimiento.
- Saque de meta: tras haber soltado el balón con las manos del guardameta, cumpliéndose el procedimiento.
- Saque de esquina: tras tocar el balón con el pie y haberse puesto claramente en movimiento, cumpliéndose el procedimiento.
- Saque de banda con el pie: tras tocar el balón con el pie y haberse puesto claramente en movimiento, cumpliéndose el procedimiento.
- Saque de banda con las manos: tras haber entrado el balón en el campo, cumpliéndose el procedimiento.
- Saque de esquina: tras tocar el balón con el pie y haberse puesto claramente en movimiento, cumpliéndose el procedimiento.
- Saque de esquina: tras tocar el balón con el pie hacia delante y haberse puesto claramente en movimiento, cumpliéndose el procedimiento.
- Balón a tierra: tras soltarlo por parte de uno de los árbitros y tocar el terreno de juego, cumpliéndose el procedimiento.

Regla 8. Inicio y reanudación del juego

Saque de centro

No será necesario que los árbitros soliciten la confirmación de los guardametas o de cualquier otro jugador para ordenar la ejecución de un saque inicial.

Regla 12. Faltas y conducta incorrecta

Cargar sobre un adversario

La acción de cargar sobre un adversario representará una pugna por un espacio utilizando el contacto físico, pero sin utilizar los brazos ni los codos y mientras el balón se encuentra a distancia de juego. Cometerá infracción el jugador que cargue sobre un contrario:

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

Sujetar a un adversario

El hecho de sujetar a un adversario incluirá también la acción de extender los brazos para evitar que el adversario se desplace libremente, utilizando las manos, los brazos o el cuerpo.

Los árbitros deberán intervenir oportunamente para tratar con firmeza la infracción de sujetar al adversario, especialmente dentro del área penal y cuando se ejecuten saques de esquina, de banda o tiros libres.

Al tratar estas situaciones, los árbitros deberán:

- advertir a todo 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 jugador del equipo defensor comenzara a sujetar a un atacante rival fuera del área y continuara sujetándolo dentro de la misma, los árbitros señalarán tiro penal.

Sanciones disciplinarias

- Se deberá amonestar a aquel jugador que sujete a un adversario para evitar que reciba el balón o que se coloque en una posición ventajosa.
- Se deberá expulsar a un jugador si impide una oportunidad manifiesta de gol al sujetar a un adversario.
- No será necesario tomar ninguna otra medida disciplinaria en otras situaciones en que se sujete a un adversario.

Reanudación del juego

- Tiro libre desde el lugar donde se cometió la infracción o tiro penal si la infracción ocurrió dentro del área.

Tocar el balón con la mano

Sanciones disciplinarias

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

- interrumpe o impide una prometedora jugada de ataque del equipo contrario, excepto cuando los árbitros conceden un tiro libre o un tiro penal por una infracción por mano involuntaria;
- evita un gol o una ocasión manifiesta de gol de un adversario y el árbitro concede un tiro libre o un tiro penal por una infracción por mano involuntaria.
- intenta anotar un gol tocando deliberadamente el balón con la mano;
- comete una infracción por mano voluntaria al intentar impedir mediante una infracción por mano un gol o evitar una ocasión manifiesta de gol cuando el guardameta se encuentra fuera de su propia área, pero fracasa en el intento.

No obstante, cuando un jugador evite un gol o una ocasión manifiesta de gol del equipo adversario cometiendo una infracción por mano, deberá ser expulsado. Esta sanción no emana de la acción del jugador de tocar intencionalmente el balón con la mano, sino de la intervención inaceptable y antideportiva de evitar el gol.

Reanudación del juego

- Tiro libre desde el lugar donde se cometió la infracción o tiro penal si la infracción ocurrió dentro del área.

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, el guardameta no cometerá infracción de mano sancionable con un tiro penal, salvo que se trate de una infracción por el lanzamiento de un objeto contra el balón o por contactar con el balón con un objeto. Podrá, no obstante, cometer varias infracciones sancionables con un tiro libre.

Apoyarse en la portería o en un compañero

Queda prohibido apoyarse voluntariamente en una portería o en un compañero para jugar el balón en acciones como estas, entre otras:

- colgarse del travesaño;
- golpear o empujar la portería para colocarse en una posición ventajosa;
- ser alzado por un compañero para colocarse en una posición ventajosa;
- ser empujado por un compañero para colocarse en una posición ventajosa.

Si un jugador cometiera este tipo de infracción, se amonestará al infractor y se concederá un tiro libre al equipo contrario (v. Regla 13):

- desde el lugar donde se cometió la infracción, si esta se produjo en la mitad del equipo rival;
- desde el centro del campo, si se produjo en la mitad del equipo infractor.

Si un jugador cometiera este tipo de infracción con el fin de impedir un gol, se expulsará al infractor (v. Regla 13).

Infracciones cometidas por guardametas

La posesión del balón implica que el guardameta tiene el control del esférico. Se considera que el guardameta tiene la posesión del balón cuando lo toca con cualquier parte de su cuerpo, excepto si el balón rebota accidentalmente en él.

El guardameta no podrá estar en posesión del balón en su propia mitad del terreno de juego más de cuatro segundos en las siguientes circunstancias:

- con las manos o los brazos dentro de su área;
- con los pies en su mitad del terreno de juego.

En ambos casos, el árbitro más cercano al guardameta deberá contar obligatoriamente los cuatro segundos de manera visible.

Reanudación del juego

- Tiro libre

Infracciones contra el guardameta

Los jugadores no podrán presionar al guardameta rival una vez que este tenga la posesión del balón.

Se considerará infracción:

- tratar de impedir que el guardameta suelte el balón con las manos;
- jugar el balón o intentar jugarlo cuando el guardameta lo sostiene en la palma de la mano;
 - golpear el balón con el pie o intentar golpearlo con el pie cuando el guardameta está en proceso de soltarlo será sancionado por juego peligroso;

- impedir de manera antideportiva el libre desplazamiento del guardameta, p. ej. durante la ejecución de un saque de esquina.

El hecho de que un atacante entre en contacto físico con el guardameta dentro del área de este último no presupone 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 de fuerza excesiva.

Reanudación del juego

Si el juego se ha detenido por una infracción cometida sobre el guardameta según lo expuesto en el apartado anterior y los árbitros no pudieron conceder ventaja, el partido se reanudará con un tiro libre.

Juego peligroso

El juego peligroso no implica necesariamente contacto físico entre los jugadores. Si se produce el contacto físico, la acción será una infracción sancionable con un tiro libre desde el lugar donde se cometió la infracción o un tiro penal. En caso de haber contacto físico, los árbitros deberán considerar detenidamente la posibilidad de que igualmente se haya cometido como mínimo un acto de conducta antideportiva.

Sanciones disciplinarias

- Si un jugador procediera de forma peligrosa en una disputa «normal», los árbitros no impondrán ninguna sanción disciplinaria. Si la acción conllevara un riesgo evidente de lesión, los árbitros amonestarán al jugador por realizar una entrada temeraria sobre un rival.
- Si un jugador evitara una ocasión manifiesta de gol jugando de forma peligrosa, los árbitros deberán expulsarlo.

Reanudación del juego

- El juego se reanudará con un tiro libre desde el centro del campo (si la infracción se produjo en la mitad del equipo infractor), o desde el lugar donde se produjo la infracción (si ocurrió en campo contrario).

Si se produce contacto físico o si los árbitros estiman que la entrada ha sido imprudente, temeraria o con uso de fuerza excesiva, se habrá cometido una infracción diferente que será sancionada con un tiro libre desde el lugar donde se produjo la infracción o un tiro penal.

Mostrar desaprobación con palabras o acciones

Se amonestará al jugador o al suplente que desaprobe con protestas (verbales o no verbales) las decisiones de los árbitros o árbitros asistentes.

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

Se expulsará a aquel jugador o suplente que agrede a un miembro del equipo arbitral o que emplee lenguaje ofensivo, grosero u obsceno o que actúe de igual modo.

Retrasar la reanudación del juego

Los árbitros amonestarán a aquellos jugadores que retrasen la reanudación del juego cuando empleen tácticas como las siguientes:

- Lanzar un tiro libre sin que los árbitros hubiesen dado la señal preceptiva con la única intención de obligar a estos a ordenar su repetición.
- Golpear el balón o llevárselo en la mano después de que los árbitros hayan detenido el juego.
- Tardar en abandonar el terreno de juego tras la entrada del personal médico para evaluar una lesión.
- Provocar un enfrentamiento tocando deliberadamente el balón después de que los árbitros hayan interrumpido el juego.

Simulación

El jugador que intente engañar a los árbitros simulando una lesión o fingiendo haber sido objeto de una infracción será culpable de simulación y amonestado por conducta antideportiva. Si el juego se detuviera por esta infracción, se reanudará con un tiro libre.

Actuación en casos de enfrentamiento entre varios jugadores

En caso de producirse este tipo de confrontaciones o tanganas:

- los árbitros deberán identificar de forma rápida y eficiente al jugador o jugadores que iniciaron la tangana para manejar la situación;
- también deberán situarse en una posición que les permita observar el enfrentamiento sin perder detalle de los incidentes e infracciones que pudieran producirse;
- el tercer y cuarto árbitro deberán entrar al terreno de juego para asistir a los árbitros;
- tras el enfrentamiento, deberán imponerse las medidas disciplinarias oportunas.

Infringir reiteradamente las Reglas de Juego

Los árbitros deberán prestar especial atención a los jugadores reincidentes que infringen de manera repetida las Reglas de Juego del Fútbol Playa. En particular, deberán tener en cuenta que, incluso cuando un jugador cometa diferentes infracciones, se le habrá de amonestar por infringir reiteradamente las Reglas de Juego del Fútbol Playa.

No está definido el número de infracciones que constituye una «reiteración» o tendencia a la misma; esta apreciación quedará a juicio de los árbitros y deberá ser evaluada en el contexto de una gestión efectiva del partido.

Juego brusco y grave (falta de extrema dureza)

Será expulsado el jugador culpable de juego brusco y grave (falta de extrema dureza); el juego se reanudará con un tiro libre desde el lugar donde se produjo la infracción o mediante un tiro penal si la infracción se produjo en el área penal del infractor.

No se concederá ventaja en el caso de juego brusco y grave a no ser que se trate de una ocasión manifiesta de gol. En tal caso, los árbitros deberán entonces expulsar al jugador culpable de juego brusco y grave en cuanto el balón deje de estar en juego.

Regla 14. El penal

Procedimiento

- Si el balón quedara defectuoso tras golpear en uno de los postes o el travesaño y luego entrara en la portería, los árbitros concederán el gol.
- Si el balón quedara defectuoso tras golpear en uno de los postes o con el travesaño y luego no entra en la portería, los árbitros no ordenarán repetir el tiro penal, sino que detendrán el juego. Este se reanudará con un balón a tierra.
- Si los árbitros ordenaran repetir un tiro penal concedido por una infracción sin falta, no será necesario que sea el mismo jugador quien lance el nuevo tiro penal.
- Si el ejecutor lanzara el tiro penal antes de que los árbitros hayan dado la señal correspondiente, mandarían repetir el tiro penal y amonestarán al jugador.

Regla 15. El saque de banda con el pie/las manos

Procedimiento en caso de infracción

Se recuerda a los árbitros que los defensores deberán permanecer a una distancia mínima de 5 m del lugar en que se ejecute el saque de banda. Cuando sea necesario, los árbitros deberán llamar la atención al jugador que se encuentre a una distancia inferior antes de que se ejecute el saque de banda, y amonestarán al jugador que no se retire a la distancia correcta. El juego se reanudará con un saque de banda; la cuenta de los cuatro segundos deberá reiniciarse si se hubiese comenzado anteriormente.

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

Regla 16. El saque de meta

Procedimiento en caso de infracción

Si durante la ejecución correcta de un saque de meta el guardameta lanzara voluntariamente el balón contra un adversario, pero no lo hiciera de manera imprudente o temeraria, ni empleando fuerza excesiva, los árbitros deberán permitir que el juego continúe.

Si durante la ejecución de un saque de meta el guardameta no soltara el balón desde el interior de su área, los árbitros harán repetir el saque de meta; la cuenta de los cuatro segundos deberá proseguir desde el momento en el que el guardameta esté en disposición de volver a ejecutar el saque.

Los árbitros iniciarán la cuenta de cuatro segundos cuando el guardameta tenga el control del balón, ya sea con las manos o con los pies.

Si el guardameta que ha ejecutado correctamente un saque de meta tocara deliberadamente el balón con la mano o el brazo después de que este hubiera salido del área y sin que otro jugador hubiera tocado antes el balón, los árbitros, además de conceder un tiro libre al equipo adversario, podrán adoptar medidas disciplinarias conforme a lo estipulado en las Reglas de Juego del Fútbol Playa.

Si el guardameta ejecutase el saque de meta con el pie, los árbitros le advertirán 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.

Regla 17. El saque de esquina

Procedimiento en caso de infracción

Se recuerda a los árbitros que los defensores deberán permanecer a una distancia mínima de 5 m del cuadrante imaginario de esquina hasta que el balón esté en juego. Cuando sea necesario, los árbitros deberán llamar la atención al 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, por circunstancias del juego, el guardameta terminase fuera de su portería o del terreno de juego, el equipo adversario podrá ejecutar rápidamente el saque de esquina.

A

Agente externo

Toda persona ajena al equipo arbitral o no inscrita en la lista del equipo como jugador, suplente o miembro del cuerpo técnico; se incluyen también animales, objetos, estructuras, etc.

Amonestación

Sanción disciplinaria de la que se dará parte a la autoridad competente; se comunicará al infractor mostrándole tarjeta amarilla; dos amonestaciones en un mismo partido a un mismo jugador, suplente o miembro del cuerpo técnico darán lugar a su expulsión.

Área de acción

Zona de la cancha en la que se encuentra el balón y donde se está produciendo el juego.

Área de influencia

Zona del terreno de juego en la que, aun no encontrándose el balón, podría darse una disputa entre jugadores.

Área técnica

Zona delimitada y provista de asientos para los suplentes y miembros del cuerpo técnico.

Atención a jugadores lesionados

Breve evaluación de una lesión, realizada normalmente por parte de un profesional médico, para determinar si el jugador necesita un tratamiento más completo.

B

Balón a tierra

Método de reanudación del juego en el que los árbitros dejan caer el balón ante un jugador del equipo que tocó el balón por última vez, excepto si lo hizo dentro de su área, caso en el que los árbitros dejarán caer el balón ante el guardameta. El balón volverá a estar en juego en cuanto toque el suelo.

Bloqueo

Acción en la que un jugador adopta una posición determinada para distraer a un oponente o evitar que este llegue al balón o a una zona concreta del campo, pero sin provocar el contacto de forma voluntaria.

Brutalidad

Acción especialmente dura, desmesurada o premeditadamente violenta.

C

Carga (sobre un adversario)

Pugna física contra un adversario en la que generalmente se utiliza el hombro y la parte superior del brazo, el cual se mantiene cerca del cuerpo.

Centro del campo

Punto situado en el centro de la línea central imaginaria del campo.

Conducta antideportiva

Acción o comportamiento contrarios al espíritu del juego limpio y la deportividad, sancionables con amonestación.

Conducta violenta

Acción sin el balón en disputa en la que el jugador se emplea o tiene la intención de emplearse con fuerza excesiva o con brutalidad contra un adversario, o golpea intencionadamente a alguien en la cabeza o en la cara, salvo que la fuerza empleada fuera mínima.

Criterio

Potestad que permite a los miembros del equipo arbitral tomar la que es, a su juicio, la decisión más oportuna.

D

Desaprobación

Protesta o muestra de desacuerdo (verbal o física) con la decisión tomada por un miembro del equipo arbitral; sancionable con una amonestación (tarjeta amarilla).

Disputa

Acción en la que un jugador lucha por el balón con un adversario con el fin de arrebatárselo.

Distancia de juego

Espacio existente entre el balón y el jugador que permite a este jugarlo extendiendo el pie o la pierna o bien saltando (en el caso de los guardametas, saltando con los brazos extendidos). Esta distancia dependerá de la envergadura física del jugador.

Distracción

Acción dirigida a confundir, molestar o llamar la atención (generalmente de forma antideportiva).

E

Engaño

Acción encaminada a confundir o engañar a los árbitros con el fin de que tomen una decisión equivocada o adopten una medida disciplinaria incorrecta en beneficio del propio jugador o de su equipo.

Entrada

Disputa con el pie por el balón (a ras de suelo o por el aire).

Espíritu del juego

Conjunto de principios y valores esenciales que rigen el fútbol playa como deporte, aplicables también a cada partido.

Expulsión

Sanción disciplinaria en la que se obliga al jugador a abandonar el terreno de juego por lo que resta de partido por haber cometido una infracción merecedora de expulsión, lo cual se indica mediante una tarjeta roja. Los miembros del cuerpo técnico también pueden ser expulsados.

F

Falta táctica

Cuando un jugador comete falta sobre un rival de forma intencionada con el objetivo estratégico de evitar un posible contragolpe o cuando el rival dispone de tiempo y espacio para iniciar una jugada de ataque hacia la portería.

Finta

Acción destinada a confundir a un adversario. Las Reglas de Juego del Fútbol Playa definen fintas reglamentarias y antirreglamentarias.

Fuerza excesiva

Acción o disputa en la que el jugador se emplea con más ímpetu del necesario.

G

Golpeo

Acto ejecutado por el jugador al entrar en contacto con el balón con el pie (tobillo incluido) y que pone el esférico en movimiento.

Imperceptible

Insignificante, mínimo

Imprudente

Acción (en general, una entrada o una disputa del balón) en la que un jugador muestra falta de atención o de consideración o actúa sin precaución.

Inferioridad numérica (dos minutos)

Situación en la que uno de los equipos ha de jugar en inferioridad numérica durante dos minutos tras la expulsión de uno de sus integrantes; en determinadas circunstancias, si el equipo oponente marcara gol, el equipo en inferioridad podría recuperar a su jugador antes de que concluyan los dos minutos.

Infracción

Acción que vulnera o viola las Reglas de Juego del Fútbol Playa. También denominada «falta».

Inmediatamente (con relación a un gol marcado tras una mano involuntaria)

Cuando no se produzcan disputas por el balón y el jugador no conduzca la pelota tras la mano involuntaria. Si un jugador recorre una distancia considerable con el balón (p. ej. desde la propia mitad del campo) antes de marcar un gol después de una mano involuntaria, no se considerará que la acción se ha producido «inmediatamente» después.

Intercepción

Acto de impedir que el balón llegue a su destinatario.

Interferencia indebida

Acción o medida innecesaria.

J

Jugadores activos del equipo defensor/atacante

Jugadores que participan en la jugada o que tienen muchas probabilidades de poder intervenir en el juego.

Juego brusco y grave (falta de extrema dureza)

Las entradas o disputas del balón que pongan en peligro la integridad física de un adversario o en las que el jugador se emplee con fuerza excesiva o brutalidad: sancionables con expulsión (tarjeta roja).

Jugada

Acción de un jugador que entra en contacto con el balón.

L

Lenguaje o gestos ofensivos, insultantes o humillantes

Expresiones verbales o gestos de carácter denigrante, hiriente o irrespetuoso; sancionable con expulsión (tarjeta roja).

Lesión de extrema gravedad

Daño de tal gravedad que provoca la detención del juego y que el equipo médico deba examinar o tratar al jugador sobre el campo antes de retirarlo. Se trata de posibles casos de conmoción cerebral, fractura de huesos o lesiones de columna.

Lesión grave

Daño de tal gravedad que provoca la detención del juego y la rápida atención del equipo médico para sacar al jugador del campo para su tratamiento o examen a fin de que se reanude el partido.

Lista del equipo

Documento oficial con los nombres, por lo general, de jugadores, suplente y miembros del cuerpo técnico.

Lugar de reanudación

Posición del jugador en la reanudación del juego marcada por sus pies o cualquier otra parte del cuerpo que esté en contacto con el terreno de juego.

M

Miembro del cuerpo técnico

Todo aquel que, no siendo jugador, figure en la lista oficial, tal como el entrenador, el fisioterapeuta o el médico.

O

Obstrucción

Acción de entorpecer, bloquear o impedir el movimiento o la acción de un jugador rival.

P

Poner en riesgo la seguridad de un adversario

Actuar de tal modo que suponga un riesgo (de lesión) o peligro para la integridad física de un adversario.

Portero-jugador

Guardameta de un equipo que juega de manera temporal como jugador de campo, a menudo en campo contrario, dejando desprotegida su portería. Podrá ejercer de portero-jugador tanto el guardameta regular como un jugador de campo que hubiera reemplazado al guardameta a fin de emplear esta táctica.

Prórroga

Tiempo suplementario de un máximo de tres minutos disputado a la conclusión del tiempo reglamentario de un partido acabado en empate con el fin de deshacer dicho resultado.

R

Reanudación

Cualquiera de las maneras de retomar el juego tras haber sido detenido.

Regla de los goles marcados fuera de casa

Método empleado para dilucidar el ganador de una eliminatoria a doble partido si, a la conclusión del encuentro de vuelta, ambos equipos hubieran marcado el mismo número de goles; en ese caso, los tantos marcados fuera de casa cuentan doble.

S

Sanción

Amonestación con la que los árbitros castigan una infracción.

Sancionar

Penalizar una acción que infringe las Reglas de Juego; en general, conlleva detener el juego y conceder un tiro libre o penal al equipo contrario.

Señal

Indicación física de los árbitros o de cualquier miembro del equipo arbitral; por lo general, implica un movimiento de la mano o del brazo, o el uso del silbato.

Simulación

Acción voluntaria que produce la impresión incorrecta o falsa de que ha sucedido algo que, en realidad, no ha sucedido; cometida por un jugador para obtener ventaja de forma inmerecida. Ver también «engaño».

Sistema electrónico de seguimiento del rendimiento (EPTS)

Cualquiera de los diferentes dispositivos o sistemas de registro y análisis de datos sobre el rendimiento físico y fisiológico de un jugador.

Sujetar

Infracción cometida únicamente si el contacto de un jugador con el cuerpo o el uniforme del adversario dificulta el movimiento de este.

Suspender definitivamente

Finalizar o dar por concluido un partido antes de consumirse el tiempo reglamentario.

Suspender temporalmente

Detener un partido durante determinado tiempo con la intención de reanudarlo más adelante (p. ej.: por lluvia torrencial, tormenta o lesión de extrema gravedad, etc.).

T

Tanda de penales

Procedimiento para definir el resultado de un partido concluido en empate mediante el cual cada equipo lanza un penal por orden alterno hasta que uno de los dos marque un gol más y ambos hayan ejecutado el mismo número de lanzamientos, a menos que durante los cinco primeros uno de ellos matemáticamente ya no pueda igualar los tantos del otro, aunque marcara todos sus lanzamientos restantes.

Temeraria

Acción (en general, una entrada o una disputa del balón) realizada por el jugador ignorando o sin tener en cuenta el riesgo o las consecuencias para su adversario.

Terreno de juego

Superficie delimitada por las líneas de banda y las de meta y, de utilizarse, las redes de las porterías.

Tiempo adicional

Minutos añadidos al final de cada uno de los periodos o de la prórroga para permitir la ejecución de un tiro libre o tiro penal concedido por una infracción cometida antes del final del tiempo reglamentario.

Tiempo de juego

Tiempo efectivo en el que el cronómetro está en marcha; el cronómetro deberá detenerse tras la consecución de un gol, la señalización de un tiro libre o un penal o la reanudación por parte de los árbitros después de haber interrumpido el juego por cualquier otra razón.

V

Ventaja

Concesión por la cual los árbitros permiten que el juego continúe tras cometerse una infracción, en el caso de que esta decisión beneficie al equipo que ha sufrido dicha infracción.

Voluntaria

Característica de la acción realizada de manera premeditada e intencionada, y nunca de forma refleja o como resultado de una reacción involuntaria.

TÉRMINOS ARBITRALES

MIEMBRO(S) DEL EQUIPO ARBITRAL

Término general que designa a una o varias personas responsables de dirigir un partido de fútbol playa en representación de la federación o competición bajo cuya jurisdicción se juegue el partido.

MIEMBROS DEL EQUIPO ARBITRAL EN EL TERRENO DE JUEGO

Árbitro

Miembro principal del equipo arbitral de un partido, el cual desempeña sus funciones dentro del terreno de juego. El resto de miembros del equipo arbitral ejercen sus funciones bajo el control y la dirección del árbitro. El árbitro es el responsable último en la toma de decisiones.

Segundo árbitro

Segundo miembro del equipo arbitral de un partido, el cual desempeña sus funciones dentro del terreno de juego. El resto de miembros del equipo arbitral ejercen sus funciones bajo el control y la dirección del árbitro. Por tanto, el segundo árbitro actuará siempre bajo la supervisión del árbitro principal.

OTROS MIEMBROS DEL EQUIPO ARBITRAL

En las diferentes competiciones, se podrá designar a otros miembros del equipo arbitral para que ayuden a los árbitros:

- **Tercer árbitro**

Miembro del equipo arbitral que particularmente asiste a los árbitros, especialmente a la hora de controlar a los miembros del cuerpo técnico y a los suplentes, registrar datos del partido y tomar decisiones.

- **Cuarto árbitro**

Árbitro que sustituirá al tercer árbitro o al cronometrador que no estuviera en condiciones de continuar con su labor y que ayuda a los árbitros en labores como la supervisión del área técnica, el control de las sustituciones, el registro de los datos de partido como las faltas acumuladas y la toma de decisiones.

- **Cronometrador**

Miembro del equipo arbitral cuyo principal cometido es controlar el tiempo de juego.

FIFA®