

REGLAMENTO OFICIAL DE FUTBOLCHAPAS

5ª EDICIÓN



WWW.LIGAFUTBOLCHAPAS.COM

ÍNDICE

PORTADA	Pag. 1
ÍNDICE.....	Pag. 2
ARTÍCULO 1: Objetivo del juego.....	Pag. 3
ARTÍCULO 2: Desarrollo del juego.....	Pag. 3
ARTÍCULO 3: Técnicas de disparo.....	Pag. 4
ARTÍCULO 4: El equipo.....	Pag. 5
ARTÍCULO 5: Campo de juego y accesorios.....	Pag. 6
ARTÍCULO 6: Duración del partido.....	Pag. 8
ARTÍCULO 7: Sorteo Inicial.....	Pag. 8
ARTÍCULO 8: Disparo a gol.....	Pag. 8
ARTÍCULO 9: Reestructuración.....	Pag. 10
ARTÍCULO 10: Situación del balón.....	Pag. 11
ARTÍCULO 11: Situación de las chapas.....	Pag. 12
ARTÍCULO 12: Faltas e irregularidades.....	Pag. 14
ARTÍCULO 13: Pases permitidos.....	Pag. 15
ARTÍCULO 14: Mano.....	Pag. 16
ARTÍCULO 15: Saques.....	Pag. 17
ARTÍCULO 16: Saque de Esquina.....	Pag. 19
ARTÍCULO 17: Saque de Banda.....	Pag. 20
ARTÍCULO 18: Saque Libre Indirecto.....	Pag. 21
ARTÍCULO 19: Saque Libre Directo.....	Pag. 22
ARTÍCULO 20: Saque de Centro.....	Pag. 22
ARTÍCULO 21: Saque de Puerta.....	Pag. 23
ARTÍCULO 22: Saque de Portero.....	Pag. 23
ARTÍCULO 23: Saque de Penalti.....	Pag. 24
ARTÍCULO 24: Obstrucción del juego.....	Pag. 25
ARTÍCULO 25: Saltos.....	Pag. 26
ARTÍCULO 26: Tandas de penaltis.....	Pag. 27
ARTÍCULO 27: Juego por Parejas.....	Pag. 28
DISPOSICIÓN ADICIONAL.....	Pag. 29
GLOSARIO.....	Pag. 30
CONTRAPORTADA.....	Pag. 32

Reglamento Oficial de FútbolChapas

5ª Edición, Versión 5.01, 14 de Noviembre de 2010

Autor de la presente edición: Diego Aguado Hernández

Copyright 2010 Federación Española Liga FútbolChapas

Nº Asociación Estatal 591195

LFC y FútbolChapas son marcas registradas. Todos los derechos reservados. Prohibida la reproducción total o parcial sin la autorización expresa de los titulares del Copyright.

Para más información: www.ligafutbolchapas.com

REGLAMENTO OFICIAL DE FÚTBOLCHAPAS

ARTÍCULO 1: Objetivo del juego

El objetivo del juego del FútbolChapas es realizar una simulación de mesa cuya base es el fútbol once tradicional, adaptándolo para destacar la estrategia y la técnica.

En las competiciones, se celebran partidos entre dos equipos, cada uno de ellos jugado por un participante, de forma que un partido es ganado por uno de ellos cuando su equipo marca un mayor número de goles que el equipo contrario.

Se considera que se produce un gol a favor de un equipo cuando el balón, jugado de forma reglamentaria, cruza por completo la línea de la portería del equipo contrario, aunque vuelva a salir sin detenerse dentro.

ARTÍCULO 2: Desarrollo del juego

Cada participante juega un turno alternativamente. En un turno un participante puede disponer de una, dos o tres acciones dependiendo de cómo se desarrolle el juego.

Las combinaciones de acciones que pueden darse en un turno son las siguientes:

Turno de una acción: acción convencional

Turno de dos acciones: acción de saque + acción extra de saque

Turno de dos acciones: acción convencional + acción extra de pase al pie

Turno de tres acciones: acción de saque + acción extra de saque + acción extra de pase al pie

Una acción es el golpeo reglamentario por parte de un participante de una de sus chapas o portero. No se permite pasar turno, ni tocar una chapa sin desplazarla. Si un jugador toca una chapa debe jugar con ella, y esta deberá desplazarse perceptiblemente.

Como consecuencia del desplazamiento al ser golpeada en una acción, la chapa puede:

1- Detenerse sin golpear nada: acción válida.

2- Tocar directamente el balón: acción válida, incluso si después tocara otras chapas o elementos. En cualquier saque (penalti incluido) esta es la única opción válida, cualquier otra se sancionará como falta de saque (ver ARTÍCULO 12), ya sea no llegar a tocar balón o tocar otra chapa o el dedo antes.

3- Tocar a un rival sin haber tocado antes el balón: falta (ver ARTÍCULO 12)

4- Tocar a un compañero sin haber tocado antes el balón ("trenecito"): en este caso tanto la chapa inicial como el nuevo compañero que es empujado cometerán falta si cualquiera de ellos toca una chapa rival sin haber tocado antes el balón. Si a su vez empujan a más compañeros de equipo (en aglomeraciones) se aplica lo mismo a cada uno de ellos. A partir del momento en que alguna chapa del propio equipo toque balón ya no comete falta ni esa chapa ni ninguna otra.

5- Rebotar en el vallado sin haber tocado antes balón: si después del rebote toca el balón o una chapa de cualquier equipo, sería falta (directa o indirecta según los casos). Si no toca nada más, al acabar la acción se dejará pegada al vallado en el punto donde rebotó. Por supuesto, si antes de tocar vallado ha tocado balón el rebote es válido y las chapas se dejan donde se detengan.

6- Tocar portería: es legal siempre que no se toque con la mano o el cuerpo, la chapa se deja donde se quede y simplemente se recoloca la portería. En caso de que la portería, al desplazarse, altere la jugada beneficiando a alguno de los dos jugadores, se aplicará siempre la opción que beneficie a aquel que NO estaba en posesión del turno, de forma que nunca pueda aprovecharse de esta regla para beneficio propio (Ejemplo 1: si la portería se mueve a un lado haciendo que un balón que iba fuera acabe dentro, no sería gol. Ejemplo 2: si el balón iba dentro pero al moverse la portería acaba fuera tampoco sería gol. Es decir, en NINGÚN caso se beneficiará el jugador que tiene el turno). Para colocar la portería, esta se levantará y se colocará en su lugar, nunca se arrastrará ni se moverán otras chapas. Si al colocarse así hay alguna chapa que queda pisada por ella, el contrario la situará en cualquier punto del interior de la portería.

7- Tocar marcador, cronómetro, otros elementos sin haber tocado antes el balón: igual que si toca el vallado, será falta si tras el rebote golpea otra chapa o el balón. Si no, se pegará la chapa al vallado por el punto más cercano. Si es la propia portería, el cronómetro o el marcador, el que golpeado por otras chapas se mueve o vuelca y da al balón, la jugada es válida. Si es por golpe de un jugador en cambio sería libre indirecto.

8- Tocar la mano o el cuerpo de un participante: es falta siempre que toque en el mismo que realiza la acción. Si toca en el contrario involuntariamente o estando inmóvil no será falta, y la chapa se deja donde se quede. Si la chapa iba a caer fuera se dejará pegada al vallado por el punto por donde iba a salir, y si se marca gol en esa acción no será motivo de anulación.

ARTÍCULO 3: Técnicas de disparo

El disparo debe realizarse siempre con una sola mano y golpeando el balón manteniendo la mano inmóvil, moviendo sólo el dedo que a su vez dará un golpe seco a la chapa, sin acompañar el golpeo con la mano. No es necesario que la mano esté apoyada en el terreno de juego, pero si no se mantiene inmóvil se señalará falta técnica, incluso si no hay arrastre perceptible. Tampoco está permitido realizar el más leve desplazamiento de la chapa mientras se prepara la mano para disparar. Para golpear la chapa se debe hacer pinza con los dedos en tensión y soltarlos como un resorte, en ningún caso es válido golpear la chapa con un dedo suelto sin sujetarlo con otro, ni empujar la chapa sin soltar la pinza. No se podrá utilizar una técnica en la que solo se mueva un dedo, o se haga palanca contra la superficie. Obligatoriamente la pinza debe ser entre dos dedos de la mano del jugador. Sólo se permite que el dedo contacte con la parte exterior de la chapa para realizar el golpeo de la misma. El borde superior del círculo dentado no se considera parte exterior. No puede meterse el dedo donde no haya espacio para tirar. Cualquier golpeo antirreglamentario se sancionará con libre indirecto a lanzar desde el punto donde se inició el contacto con la chapa.

Los diferentes tipos de tiro permitidos son:

1. Tiro convencional: Se consigue con golpes nítidos realizados con un dedo de la mano en el exterior de la chapa.
2. Tiro con puente: El participante, con dos dedos de la mano con la que no dispara, hace un puente que cubre al balón por ambos lados sin tocarlo. Así se logra que el balón salga despedido, pero no la chapa, que se detiene debido al choque de éste con los dedos que forman el puente. Solo se puede efectuar el tiro con en dos casos: en los saques (salvo el de banda) y jugando con el portero desde dentro de su área, siempre que esté a menos de 9 cm del balón, aunque este último esté fuera de dicha área. No se permite utilizar este tipo de tiro en ningún otro caso: ni para tirar a gol (salvo en los saques que sean directos) ni para hacer una jugada normal. Además, será falta indirecta si los dedos del participante tocan o se apoyan en el balón o en otra chapa (propia o rival). Si la chapa que tira golpea al dedo y no

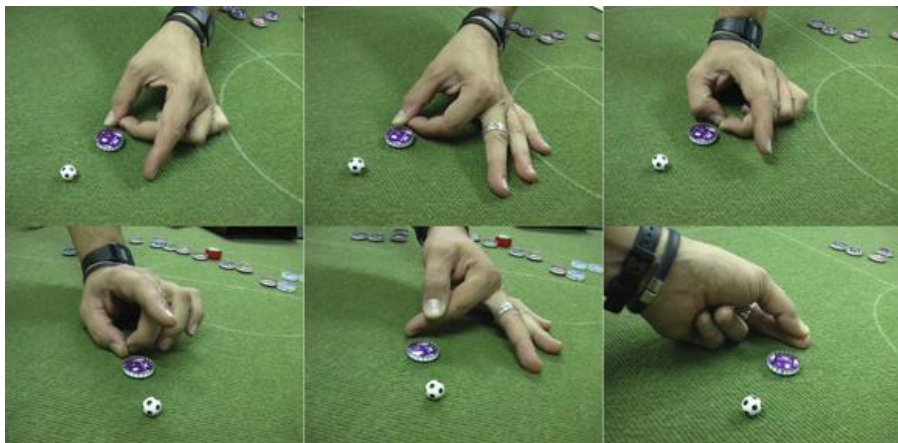
llega a tocar balón la acción es válida (salvo en saques), igual que si se hubiera quedado corto, y puede seguir jugando si le quedan más acciones en el turno. Es el único caso en que se puede golpear el cuerpo del jugador sin penalización.

3. Tiro elevado: Tiro elevado es aquel en el que para golpear el balón se pone la chapa del revés, siendo recomendable pero no obligatorio poner el puente. El tiro elevado está permitido en la primera acción de todos los saques (penalti incluido) excepto el de banda.

4. Tiro especial: Únicamente se podrá usar esta técnica en el caso de que el balón quede situado encima de una chapa (ver tiro de cabeza y saque de banda, ARTÍCULOS 13 y 14).

Técnicas de golpeo

Existen muchas técnicas válidas para realizar el golpeo de la chapa: técnica en O semi-tumbada, técnica pulgar-corazón, técnica en D vertical, técnica en D tumbada, técnica del pulgar, técnica pulgar invertido, técnica índice recto, técnica en pinza, remanguillé... Tienes mucha más información sobre este tema en el portal de la LFC: www.ligafutbolchapas.com



Algunos ejemplos de técnicas de golpeo

ARTÍCULO 4: El equipo.

Cada participante disputará el partido con un equipo de once jugadores, uno de los cuales será el portero. Se puede jugar con menos chapas (ver sección 3.5 "Reservas"), pero nunca se puede jugar sin portero. Los equipos participantes deben cumplir estrictamente las especificaciones de este artículo, su incumplimiento puede acarrear sanciones para el participante o incluso su expulsión de un campeonato.

4.1. Los Jugadores (chapas):

Cada jugador podrá jugar las competiciones oficiales con las chapas que quiera, mientras cumplan todas estas especificaciones. Dichas chapas podrán ser revisadas mediante balanzas o cualquier otro medio de inspección por parte de la organización de un torneo.

Cada jugador es una chapa metálica de botella, cuya altura es de 7 mm, su diámetro exterior de 29 mm (28 mm si es de rosca), y su base y diámetro interior 27 mm. Debe tener su contorno circular dentado característico (habitualmente con 21 dientes, pero son legales hasta 29 mientras



cumplan el resto de especificaciones) y su base plana, sin más deformaciones que las propias de su fabricación. No se permiten las chapas que traen refuerzo de corcho o goma en la base, ni chapas de tamaño ligeramente distinto (chapines, chapones, etc.).

4.2. La equipación

Todos los jugadores de un mismo equipo deben llevar un mismo uniforme de papel, pero cada uno con un dorsal y/o nombre distintivo para poder identificarlos individualmente. No es suficiente que se distingan solo por una foto o dibujo, el jugador que no lleve nombre ni número asume que en toda jugada dudosa en la que haya que identificar una chapa (por ejemplo falta, chapa voladora, etc.) se dará la razón a su rival. No hay medidas mínimas para estos identificadores, basta con que sean legibles. En un partido, la equipación de los dos equipos debe ser lo suficientemente diferente para distinguirlos perfectamente desde cualquier punto del campo, por lo que es muy recomendable disponer de una segunda equipación de otro color. En algunas competiciones podría sancionarse al participante que no disponga de segunda equipación cuando se requiera. Si a una chapa se le cae la camiseta durante el juego se le vuelve a poner al final de esa misma acción, quedándose donde esté la chapa no donde cayó la camiseta. Si la camiseta se pierde y no se encuentra debe sustituirse la chapa por otra con la misma equipación que el resto del equipo o será expulsada. Se permite el uso de cola, pegamento o cualquier otro producto para pegar la camiseta, mientras se respete el peso máximo.

4.3. El Peso

Debajo del uniforme cada chapa puede llevar una única lámina de papel, cartulina o cartón fino (grosor máximo 1 mm). Cualquier otro elemento en el interior de las chapas, aunque estas no excedan del peso establecido, será considerado ilegal. No se permite ningún otro peso adicional. Tampoco se permite encerar las chapas, ni aplicar ningún otro producto a su cara externa o interna. El peso máximo permitido para un equipo completo de chapas, es de 27,5 gramos en total. No todas las chapas tienen la obligación de pesar lo mismo, sino que el peso total del equipo es el válido. No existe un límite de peso mínimo.

4.4. El Portero:

Es un tapón de botella de refresco grande (2 litros). Debe ser de plástico, no de metal. Su altura máxima 15 mm (no hay altura mínima), su diámetro de base 30 mm y su diámetro superior entre 30 y 31 mm. No se permite ningún tipo de deformación, ni bordes limados, quemados o cortados. Puede estar relleno de plastilina o de otro material más ligero siempre que el relleno no sobresalga del tapón. No se permite usar ni mezclar un material más pesado que la plastilina, ni aún usando menos cantidad para respetar el peso máximo. Para el portero, el peso máximo admitido será de 15,5 gramos. También debe llevar uniforme, que se colocará encima del relleno, pero no tiene por qué ser igual que el del resto del equipo. A todos los efectos, el portero es igual que cualquier otra chapa, y sigue la mismas reglas, salvo en las excepciones contempladas en este reglamento, casi todas referidas a las situaciones especiales que se dan cuando está situado dentro de su área de puerta.

4.5. Reservas:

Se permite cambiar tantos jugadores como se quiera en cualquier momento en que el juego esté detenido y esté permitida la reestructuración, siempre que no se haga deliberadamente para perder tiempo. En ningún momento puede haber más de un portero sobre el terreno de juego, pero en casos excepcionales (pérdida, etc.) puede cambiarse un jugador de campo por un portero reserva. Si el participante se queda sin portero debe sustituirlo por otro portero válido. De no poder hacerlo, perderá el partido 3-0 el participante responsable de su pérdida o rotura (que podría no ser el dueño del mismo). Si el participante tiene menos de 7 jugadores en total (portero incluido) por cualquier causa (expulsión, pérdida, rotura, peso ilegal, etc.) no podrá disputar el partido y se le dará por perdido por 3-0.

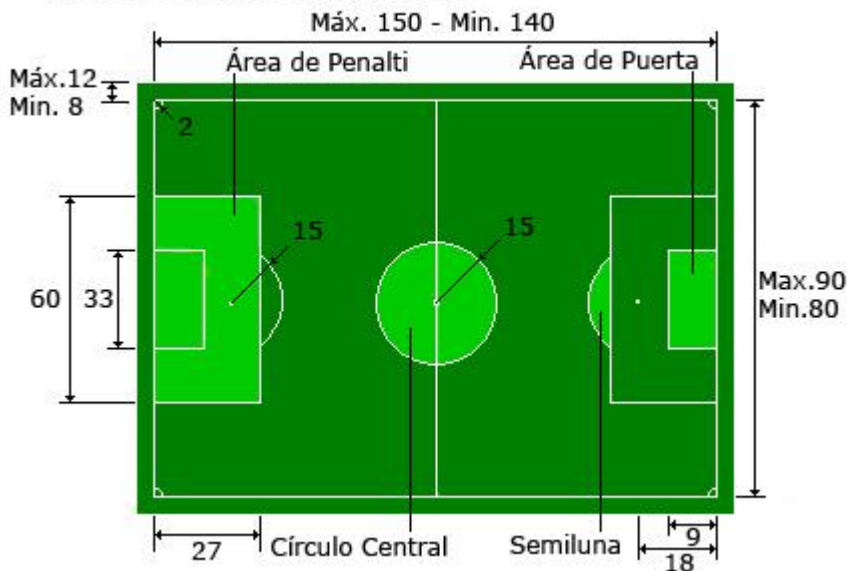
ARTÍCULO 5: Campo de juego y accesorios

5.1. El Terreno de Juego:

El terreno de juego esta compuesto por el campo de juego, los pasillos laterales, y los fondos. El terreno de juego se compone de una moqueta situada sobre una superficie rígida que estará a una altura entre 70 y 90 cm del suelo, habitualmente sobre borriquetas de unos 75 cm. El terreno de juego está rodeado por un vallado que tendrá una altura entre 2 y 5 cm y un grosor entre 1 y 2 cm. Los pasillos laterales y los fondos deben tener la misma anchura (desde la línea del campo al vallado) en todo el tablero, se recomienda que sea de 10 cm aunque se permite cualquier distancia entre 8 y 12 cm. La moqueta debe llegar hasta el borde del vallado sin dejar hueco. Las líneas del campo de juego estarán dibujadas con un grosor máximo de 4 mm. Las medidas y constitución de las líneas del campo y de la portería se muestran en la siguiente imagen. Obsérvese que las dimensiones totales del terreno de juego estarán comprendidas entre 96 y 114 cm de ancho, y entre 156 y 174 cm de largo.

La moqueta tendrá surcos transversales al largo del campo, no longitudinales. Los modelos habituales son "Canutillo" o "Versace", de color verde aunque se permiten otros colores, y entendiendo que no es viable imponer un modelo único ya que cada lugar de España tiene sus propios proveedores y modelos.

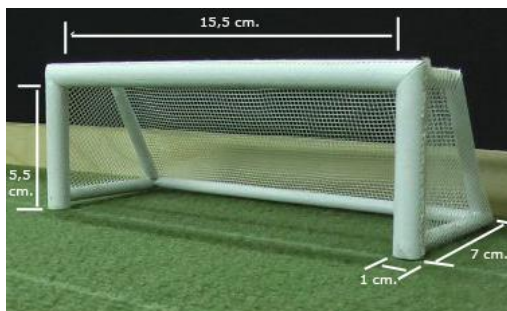
Medidas del campo en centímetros



5.2. Las Porterías:

Dimensiones interiores de la portería: 15,5 x 5,5 x 7 cm (ancho, alto y fondo respectivamente).

Grosor de los postes: no superior a 1 cm. Se pueden fabricar de cualquier material siempre que sea sólido y resistente (madera, metal, plástico,



etc.). Las porterías no pueden estar clavadas ni fijadas al terreno sino que deben poder moverse y arrastrarse libremente.



5.3. El Balón:

El balón es una pelota esférica de plástico con un diámetro de 15 mm. y un peso entre 1.2 y 1.5 gramos.

5.4. Otros elementos obligatorios:

En el pasillo lateral, en el fondo, o encima del vallado deberán estar el cronómetro y el marcador, los cuales podrán estar por separado o en una sola pieza, que si estorban podrán ir cambiándose del lugar donde se encuentren durante todo el partido. Si una chapa golpea a alguno de ellos se pegará al vallado por el punto más cercano. No se permite ningún otro elemento. Las cajas donde los jugadores guardan las chapas, o cualquier otro material, deberá ponerse por ejemplo en el suelo bajo el campo.



5.5. Espacio:

Los dos jugadores deberán de contar con un espacio mínimo, entre 60 y 150 cm alrededor del campo de juego, para poder moverse libremente, sin que las personas que vean el partido o jueguen en campos cercanos puedan molestarles. Los jugadores podrán requerir de la organización que se cumpla esta norma llegando incluso a parar el partido.

ARTÍCULO 6: Duración del partido

La duración de un partido será siempre de 30 minutos, dividido en dos partes de 15 minutos cada una sin interrupciones. Durante el juego, sólo se puede detener el crono en circunstancias excepcionales: pérdida de un balón, cambios de chapas, discusiones de reglas, polémicas, tiempo muerto por ausencia de un jugador, infracción por pérdida de tiempo (puede acarrear sanción), pérdida de tiempo al reestructurar o colocar portero, y en cualquier situación que impida el normal desarrollo del juego.

Cuando se acaba el tiempo de un periodo sólo se juega un último turno (o se termina el actual si aún quedaba alguna acción extra). Si es un saque se dispondrá de segunda acción, y si se hace pase al pie se realizará la acción extra, pero si se marca gol no se hará el saque de centro, y si se hace falta o penalti no se lanzará. Si un jugador ya ha colocado todas sus chapas, cuando suena el final de un periodo no podrá recolocar ninguna de ellas (por ejemplo subir el portero).

Prórroga: En las competiciones en las que así se determine previamente, y en el caso de que un partido finalizara con empate, se jugaría una prórroga de 10 minutos, dividida en dos tiempos de 5 minutos cada uno, sin descanso entre ellos. Si persistiera dicho empate, para cada competición se establecerá cuál es el procedimiento a seguir, gol de oro, gol de plata, lanzamiento de penaltis o sorteo entre los contendientes.

Se produce un gol de oro cuando, en cualquier momento de una prórroga, uno de los equipos marca un gol. En ese momento, se da el partido por finalizado, otorgándose la victoria al equipo que marcó el gol.

Se produce un gol de plata cuando, al finalizar cualquiera de los tiempos de una prórroga, uno de los equipos lleva ventaja en el marcador. En ese momento, se da el partido por finalizado, otorgándose la victoria al equipo que marcó más goles.

Nota: en competiciones no oficiales puede acortarse la duración de los tiempos, por ejemplo a 12 o 10 minutos, para que el torneo sea más rápido.

ARTÍCULO 7: Sorteo Inicial

Antes de comenzar el partido, el árbitro realizará un sorteo entre los participantes, habitualmente, con una moneda. El participante que resulte vencedor, podrá elegir una de estas dos opciones:

A. Realizar el saque de centro

B. Elegir en qué campo va a situarse

Si opta por la opción A, el otro participante podrá elegir en qué campo va a situar sus jugadores en el primer tiempo. Si por el contrario, elige la opción B, será el contrario quien saque de centro obligatoriamente en el primer período.

Tras cualquier descanso (en el partido, o entre los tiempos de una prórroga), se procederá al intercambio de campos, sacando de centro el equipo que no lo hizo en el período anterior.

El saque de centro es una jugada de gran importancia estratégica, ya que hay muchos jugadores capaces de marcar un gol en el turno del saque de centro.

ARTÍCULO 8: Disparo a gol

Para que un gol sea válido, el participante debe avisar a su oponente antes de tirar a puerta e indicar con qué chapa se va a efectuar la acción (que puede no ser la misma que acabe golpeando el balón). El defensor podrá entonces colocar a su portero. En el caso de que un participante no realice este aviso, el árbitro anulará la jugada, y se procederá a un saque de puerta a favor del equipo contrario. Si se realiza el aviso pero sin identificar la chapa con la que se tira (con el nombre o número que lleve impreso), en caso de chapa voladora se anulará el gol si cae del campo cualquier chapa del mismo equipo, al no poder saber el rival cual es la que realmente había tirado.

8.1. Colocación del portero

Solo cuando el rival avisa de que va a tirar a puerta se puede colocar el portero en cualquier lugar del área de puerta (sin tocar las líneas que la delimitan), pero siempre y cuando el portero estuviese:

A) Dentro del área pequeña en el momento de avisar el tiro (basta con que toque una de las líneas).

B) Dentro de la portería (habiendo traspasado totalmente la línea de gol) pero en este caso debe colocarse tocando línea de gol (independientemente de cómo haya entrado en la portería: acción propia, empujado por un rival, rodando, o cualquier otra causa). Por supuesto, una vez que el portero se ha colocado sobre la línea, ya se considera que está dentro del área (pues la está pisando) para la siguiente acción.

Al colocarse el portero, puede dejarse tumbado (siempre boca arriba, no boca abajo) o de pie (pudiendo girarse para quedar de espaldas o de lado, aunque se arriesga a rodar un poco y tener que tumbarlo fuera del área).

Una vez efectuado el tiro, si el portero está de pie deberá tumbarse en el lugar donde haya quedado, siempre directamente hacia atrás, es decir dejando el borde trasero apoyado en la moqueta y sin cambiar su orientación antes de tumbarlo. Si no pudiera tumbarse así por tener algo detrás (poste, chapa, balón, vallado, etc.), deberá deslizarse hacia delante en la dirección que indique su parte frontal (uniforme) hasta que tenga hueco suficiente para tumbarse hacia atrás, de forma que al final quede separado del objeto que le estorbaba, aunque solo sea 1 mm. Si tampoco tuviera hueco por tener otro objeto delante (chapa, balón, portería) se colocaría tumbado en el punto más cercano sin estar en contacto a ninguno de estos objetos. Si en un disparo a puerta se coloca el portero, debe situarse siempre detrás de la totalidad del balón (dentro de la portería si fuese necesario), es decir, el portero no puede colocarse más

cerca que el balón respecto a la chapa que va a efectuar el tiro, dejando libre la línea imaginaria que une ésta con el balón. Distinto es que el portero ya estuviese ocupando ese espacio antes de avisarse el tiro (esta situación solo puede darse en una cesión), en tal caso, se le permite quedarse en el mismo sitio renunciando a colocarse.

Con frecuencia la portería estará descolocada y habrá que colocarla antes que al portero. Pero una vez colocada no puede tocarse, está prohibido sujetar la portería durante un disparo (ni siendo atacante ni defensor).

En un disparo a gol por lanzamiento de un libre directo o de un penalti, la colocación del portero se realizará una vez reestructuradas todas las demás chapas (ver ARTÍCULO 9).

Si un jugador avisa que va a tirar a puerta, su rival coloca el portero, y a continuación el primer jugador se arrepiente y dice que no va a tirar, entonces su rival podrá colocar el portero en cualquier lugar de su área de puerta.

8.2. Validez de un gol

Para que haya gol el balón debe atravesar totalmente la línea entre ambos postes, pero no es necesario que se detenga dentro de la portería.

Sólo se puede disparar a gol si el balón se encuentra en campo contrario (ver ARTÍCULO 10). Además, para que el gol sea válido, la chapa con la que se realiza el lanzamiento no podrá salirse fuera del terreno de juego. Esto se aplica en todos los casos, incluyendo todos los saques, penaltis, y tandas de desempate.

Será invalidado cualquier gol en el que se tire con una chapa y durante el disparo el balón contacte con otra chapa del mismo equipo, estando ambas antes del disparo a menos de 3 cm. del balón. Es decir, si alguna de las dos está a más de 3 cm. el gol será válido.

Si se consigue un gol no válido, se procederá como si se hubiera producido un saque de puerta (ARTÍCULO 21).

Si en el INSTANTE de producirse el gol este es legal, subirá al marcador sin importar que el balón siga su movimiento y salga de la portería, o se meta dentro de la chapa que tira o de cualquier otra, dentro o fuera de la portería, o cualquier otro caso. Por el contrario, si una chapa entra en la portería ya teniendo el balón encima, y no llega a soltarlo, no hay ningún instante en que el gol llegue a ser legal y por tanto no subiría al marcador.

8.3. Gol en propia meta

Un gol en propia meta no se puede anular por ninguno de los casos contemplados en esta regla (ni por gol-pantalla, ni por falta previa, ni porque la chapa se salga del campo, ni por no haber colocado el portero, ni por rebotar en el vallado, etc.), pero el árbitro podrá anularlo si considera que el gol se ha marcado de manera voluntaria por cualquier motivo. En este caso sacaría córner el rival.

8.4. Pérdida de tiempo

En cualquier tiro a puerta, ya sea en jugada o en saque, se considerará pérdida de tiempo cualquier acción o pausa en el juego en la que se detenga excesivamente la continuidad del mismo. Por ejemplo:

- Demorar el último tiro en espera de que suene el cronómetro.
 - Que el defensor estorbe o haga moverse al atacante para colocar su portero o barrera.
 - Que el atacante estorbe o haga moverse al defensor para preparar su disparo.
 - Que cualquier de los dos mire desde delante y desde detrás de la portería para colocarse.
 - Que el defensor, para colocar su portero, lo saque del área pequeña y lo lleve hacia atrás arrastrándolo por el campo.
 - Perder excesivo tiempo al subir un gol al marcador.
 - Cualquier otra conducta que sea más lenta que simplemente coger el portero y colocarlo.
- Si ocurre cualquiera de ellas se puede detener el crono y percibir al rival, y en caso de repetirse (en esa misma jugada o en cualquier otra durante el resto del partido) puede pitarse pérdida de tiempo (libre indirecto desde donde esté el balón).

8.5. Portería descolocada

En ocasiones la portería no se encuentra situada en su lugar durante una acción del gol. Si se trata de un disparo a puerta, en el momento de avisar el disparo es cuando se debe colocar la portería. Si no se colocara bien, tras el disparo ninguno de los jugadores podrá reclamar que estuviera mal colocada, pues ambos han tenido opción de colocarla bien y no lo han hecho. En cambio, si se trata de la propia portería en una acción de gol en propia puerta, se considerará lo siguiente: si el balón entra por el hueco donde debería estar la portería (incluyendo completamente las dos marcas para los postes), entonces será gol, pero si el balón entra en la portería (o en una parte de ella) que esté mal colocada, no será gol sino libre indirecto a favor del equipo contrario. Es decir: en ataque lo que cuenta es donde esté la portería, y en propia meta lo que cuenta es el hueco donde debería estar.

ARTÍCULO 9: Reestructuración

La reestructuración es el término con el que se designa a la acción en la que un participante sitúa a sus chapas, según su criterio, en el campo de juego.

La reestructuración se produce en situaciones de balón parado, es decir, saques de puerta, saques de banda, saques de centro, lanzamientos de libre directo, libre indirecto, de esquina o de penalti.

9.1. Realización

Todas las chapas y el portero deben colocarse con toda su base apoyada sobre la moqueta, y situarse completamente dentro del terreno de juego delimitado por las líneas de banda y las de fondo. Por tanto no se pueden colocar pisando la línea de gol, ni ninguna otra línea que delimite el rectángulo de juego, excepto el portero en un penalti y la chapa que saca de banda o córner o faltas pegadas a la línea. De incumplirse alguna de estas normas, se sancionará con libre indirecto desde el punto donde estaba la chapa mal ubicada.

En las reestructuraciones producidas como consecuencia de cualquier tipo de saque los dos porteros pueden colocarse libremente, incluso fuera de su área de puerta si así lo desean, la única excepción es que el portero defensor no puede colocarse en la barrera ante un libre directo (ni con otras chapas ni él solo). Un portero no puede ponerse de pie salvo que se avise tiro a puerta y esté dentro de su propia área pequeña (por ejemplo, en un córner el portero atacante no puede ponerse de pie, y el portero defensor tampoco salvo que el córner se tire directo).

Ambos participantes tienen 12 segundos de tiempo para realizar la reestructuración de sus chapas. Una vez finalizado dicho tiempo, el equipo que defiende dispondrá de un máximo de 5 segundos adicionales para terminarla.

9.2. Reestructuración final

Una vez realizada la reestructuración, podrá modificarse la situación de la chapa con la que se realiza el saque correspondiente, excepto en lanzamientos directos a gol.

En cualquier reestructuración, el balón ha de mantenerse en el mismo lugar, con las siguientes excepciones:

-Saque de puerta: Sí se permite el cambio de ubicación del balón, siempre dentro de las posiciones reglamentadas (ARTÍCULO 21).

-Saque de portero: Sí se permite el cambio de ubicación del balón, siempre dentro de las posiciones reglamentadas (ARTÍCULO 22).

-Saque de banda: Será posible desplazar la chapa con la que se realiza el saque de banda (y por tanto, también el balón) a través de la parte exterior al terreno de juego de la perpendicular que corta a la línea de banda por el punto en que salió el balón (ARTÍCULO 17).

9.3. Penalización

Si un participante excede el tiempo destinado a reestructurar, será sancionado con una penalización (ARTÍCULO 28).

9.4. Distancia entre las chapas y el balón al reestructurar

En cualquier saque a balón parado (excepto en penaltis), las chapas del equipo que no tiene la posesión del balón deben de estar situados a una distancia mínima de 9 cm del balón.

La única excepción a esta regla se produce cuando se sanciona un libre indirecto, y la distancia entre el balón y la línea de puerta del equipo que no tiene el turno es menor de 9 cm. En este caso, dicha chapas podrán ser situados en la línea de gol, con excepción del portero, que podrá situarse en cualquier punto del área de puerta.

9.5. Distancia entre chapas al reestructurar

Todas las chapas del equipo que realiza cualquier saque deben estar entre ellas a una distancia mínima de 9 cm (incluso dentro de las áreas). Esta es la distancia que permite al rival cubrirlas desde cualquier ángulo sin ser obstaculizado por otras chapas del mismo equipo. Por su parte, las chapas del equipo que defiende deben estar a una distancia mínima de 3 cm de las chapas del equipo que ataca y de las propias, excepto en el interior del área donde pueden acercarse hasta 1 cm de las atacantes, pero manteniendo la separación de 3 cm entre las propias igual que en el resto del campo. En caso de libre directo podrá colocarse una barrera a 9 cm del balón, formada por un máximo de tres chapas que pueden estar en contacto entre sí.

Por lo tanto al reestructurar un participante tiene que tener en cuenta las posiciones de las chapas situadas en el campo para no incumplir la regla anterior. Si justamente en el mismo instante los dos participantes quieren colocar una chapa suya en un lugar muy próximo incumpliendo la distancia reglamentaria entonces el participante que no tiene la posesión del turno tendrá preferencia.

ARTÍCULO 10: Situación del balón

10.1. Posición del balón sobre el terreno de juego

Se considera que un balón ha traspasado una línea cuando lo hace en su totalidad visto verticalmente desde arriba, aunque luego se detenga en otro sitio. Esto implica:

-Si el balón entra completamente en la portería y sale sin detenerse es gol, pero no lo es si se detiene en la línea sin llegar a atravesarla totalmente.

-Si el balón sale completamente del campo (líneas de fondo o de banda) y vuelve a entrar es fuera, pero no lo es si se detiene en la línea sin llegar a atravesarla totalmente.

Hay tres excepciones a esta regla, en las que no basta que el balón atraviese la línea:

-El balón sólo se considerará dentro del área pequeña si se detiene en un punto donde no toque la línea que la separa del área grande (en cambio, sí puede estar tocando la línea de fondo o la de gol).

-En la línea de mediocampo, el balón debe detenerse dentro del campo contrario sin tocar dicha línea para poder tirar a puerta.

-En el saque de centro, el balón debe detenerse fuera del círculo central sin tocar su línea para poder tirar a puerta.



10.2. Posición del balón sobre una chapa:

Si el balón queda sobre una chapa o portero es posible que se produzca mano (ver ARTÍCULO 14). Si no hay mano, para determinar la posición del balón no se tendrá en cuenta

su situación exacta sobre la chapa, debido a su inestabilidad, sino que se considerará que el balón está en la misma zona que ocupe la chapa completa, pero aplicando la regla 10.1 de situación del balón (que es distinta a la regla 11.1 de situación de la chapa). Es decir, que si la chapa está tocando una línea hay que tener en cuenta el apartado anterior, pues nunca se va a considerar que el balón pueda estar en varias zonas a la vez (aunque esté encima de una chapa que sí esté en varias zonas), sino que se mira donde está la chapa que lo contiene, y se aplican las reglas de situación de balón. Para entendernos, es como si la chapa se convirtiera en un "balón gordo" para mirar que líneas ha atravesado por completo. No se mira si el balón está a un lado o a otro de la línea, sino que ocupa la posición de toda la chapa, y si esta está en parte pisando una línea, se considera que el balón también.

Ejemplos en consecuencia:

-Si la chapa está tocando la línea de fondo o lateral no es fuera pues está dentro del campo de juego (aunque el balón esté claramente más allá de la línea).

-Si la chapa está sobre la línea del área, se considera que el balón está dentro del área pues la línea del área es parte de la misma, y si se produce mano sería penalti.

-Si la chapa está sobre la línea del centro del campo, se considera que el balón está sobre esa línea y no se puede tirar a puerta.

-Si la chapa está sobre la línea de gol se considera que el balón no la ha atravesado completamente y no sería gol.

-Si una chapa que pisa línea recibe pase de cabeza, el pase es válido aunque el balón haya podido salir completamente del campo, excepto si ha rebotado en el vallado.

10.3. Casos especiales

Si el balón queda encima de una chapa del equipo atacante que está dentro o pisando el área pequeña, será automáticamente parada del portero y se procederá al saque, sin importar que se haya producido pase al pie o le quede otra acción al atacante, que la perdería. Si la chapa es del equipo defensor se continuará la jugada (pase o mano, según corresponda).

A diferencia de las chapas, no es obligatorio que el balón quede siempre en contacto con la moqueta. Si quedara apoyado sin tocar la moqueta entre dos o más chapas, o chapa y portería, y no hay mano, se sigue jugando normalmente.

ARTÍCULO 11: Situación de las chapas en el terreno de juego

11.1. Posición de una chapa sobre el terreno de juego

Una chapa está sobre una línea cuando vista verticalmente desde arriba toca esa línea. Una chapa sobre una línea se considera que está simultáneamente en las dos zonas que delimita, por lo tanto:

A) Una chapa que toca la línea de área está en el área, lo que se debe tener en cuenta para las faltas y manos (sería penalti) y puede cubrirse a 1cm.

B) Una chapa que toca la línea de mediocampo, está en ambas mitades del campo, por lo que en caso de recibir una falta sería directa.

C) Un portero que toca la línea del área pequeña se considera que está dentro de ella y podría ser colocado en un tiro a puerta.

11.2. Chapa respecto al balón

Si una o más chapas se quedan encima o debajo del balón (ver ARTÍCULO 10), puede producirse mano (ver ARTÍCULO 14)

11.3. Chapa fuera del terreno de juego

La chapa que caiga fuera del terreno de juego será colocada pegada al vallado justo por el sitio por donde salió. Si la chapa golpea con el vallado, ver ARTÍCULO 2. La chapa que salga fuera del campo de juego pero sin tocar vallado se dejará en el sitio donde se detuvo, y puede

seguir jugandose con ella libremente, así como con las chapas pegadas al vallado, solo que es más difícil golpearlas legalmente.

11.4. Chapa respecto al vallado

Si una chapa queda sobre el borde superior del vallado, o apoyada de lado en él, debe dejarse pegada al vallado con su base sobre la moqueta.

11.5. Chapa respecto a la portería

Si una chapa:

- Queda situada encima de la portería
- Sale del terreno de juego por detrás de la portería
- Se queda en el espacio del terreno de juego comprendido por el vallado y la portería.
- Que situada debajo de la portería (al recolocar esta en su lugar)

Entonces el participante rival situará la chapa en la zona que desee del interior de la portería. Se pueden quitar las porterías siempre que estorben para realizar una acción, excepto para tocar balón con una chapa o portero que atraviese el espacio de dicha portería. Si ocurre esto se sancionará con libre indirecto desde el punto en que la chapa haya tocado el balón. Siempre que haya que colocar la portería, esta se levantará y se colocará en su lugar, nunca se arrastrará ni se moverán las chapas. Si al colocarse así hay alguna chapa que queda pisada por ella, el rival la situará en cualquier punto del interior de la portería.

11.6. Chapa respecto a otros elementos

Si una chapa:

- Queda situada encima de otro elemento (marcador, cronómetro, caja de chapas, etc.)
- Sale del terreno de juego por detrás de uno de estos elementos
- Se queda en el espacio del terreno de juego comprendido por el vallado y uno de ellos.

Entonces la chapa se pegará al vallado por el punto más cercano.

11.7. Situación de las chapas respecto a la moqueta

Ninguna chapa podrá estar situada en el terreno de juego sin que su base contacte completamente con la moqueta del terreno de juego.

Como consecuencia de lo anterior, el árbitro tiene que colocar de inmediato correctamente las chapas que su base estén en posición distinta de la paralela al terreno de juego (por ejemplo, una chapa sujeta por otras chapas, una chapa boca abajo, o una chapa apoyada en un poste o en el vallado). La excepción a esta norma es que el portero puede estar "de canto" sólo cuando sea colocado en un tiro a puerta, una vez ejecutado el disparo a puerta el portero será colocado a su posición habitual (ver ARTÍCULO 8).

Solo puede colocarse boca abajo la chapa que realiza un saque elevado, pero debe darse la vuelta en cuanto haya realizado la acción (aunque queden más acciones en el mismo turno). En ningún otro caso se puede jugar con una chapa que haya quedado volcada.

11.8. Carga de una chapa

Se entiende por carga aquella situación en la que una chapa no tiene su base completamente en contacto con la superficie del terreno de juego debido a otras chapas. Si se produce una carga el participante que no es dueño de la chapa de arriba la pondrá a una distancia exacta de 1 cm de la chapa que ha sido montada. En caso de que esta situación no sea posible, el participante dejará la chapa que "monta" tan cercana de la chapa "montada" como sea posible siempre respetando que la chapa que monta no este en contacto con ninguna chapa.

Si una chapa está apoyada sobre el portero estando este levantado, en primer lugar se colocará la chapa que carga a 1 cm del portero, y a continuación se tumbará el portero normalmente según el artículo 8.1.

ARTÍCULO 12: Faltas e irregularidades

12.1. Falta por contacto

Se comete falta cuando, en el turno de su equipo, una chapa contacta con una chapa del equipo rival antes de hacerlo con el balón (basta el contacto para no cometer falta, no es necesario que el balón se mueva), con las siguientes consideraciones (ver ARTÍCULO 2 para todos los casos que pueden producirse):

- Si la chapa que recibe la falta está situada en el campo contrario (incluida su prolongación hasta el vallado), se sanciona al equipo contrario con un libre directo. En caso contrario, la sanción es de libre indirecto.
- Si la chapa rival se encuentra fuera del terreno de juego, incluso si está en contacto con el vallado, la falta será lanzada desde la línea de banda, según su intersección con la perpendicular por el lugar en que se produjo. Si la perpendicular corta a la línea de banda en su prolongación por el fondo del terreno de juego, el saque se produce desde la esquina, salvo si se encuentra dentro de la prolongación del área de penalti hasta el vallado (incluido el interior de la portería), en cuyo caso se castiga con penalti. Insistimos en que siempre se produce falta cuando se golpea una chapa del equipo rival, incluso si está en contacto con el vallado.
- Excepción: cuando dos chapas del mismo equipo encierren el balón y una rival despeje el balón entre ambas no se pitará falta sobre ellas salvo que sea muy clara (ver ARTÍCULO 24).

12.2. Falta técnica

Cualquier uso indebido de las técnicas de disparo o pase se sanciona como falta técnica y su penalización es de libre indirecto independientemente del lugar en que se produjo.

También se penalizarán con libre indirecto las siguientes faltas técnicas:

- Tocar o arrastrar el balón o las chapas con cualquier parte del cuerpo.
- Tocar otras chapas (propias o rivales) distintas de aquella con la que se va a tirar.
- Arrastrar al tirar.
- Caerse repetidamente el distintivo/camiseta de las chapas de un equipo.
- Aprovecharse de la posición del propio cuerpo para evitar una "chapa voladora" (por ejemplo si al tirar una remanguillé desde detrás de la portería la propia chapa choca en el participante que tira, cayendo dentro del terreno).
- Mover la portería (ya sea voluntaria o involuntariamente) afectando a la jugada (por ejemplo cambiando un gol por una fuera), en cuyo caso se aplicará lo que beneficie al otro jugador.
- Pitar algo erróneamente (ya sea por mala fe o por simple desconocimiento) y empezar a recoger las chapas, y tras consultar el reglamento comprobarse su equivocación. (en este caso la sanción puede ser más grave que un libre indirecto, pitándosele siempre la opción que fuera más desfavorable para él en la jugada dudosa. Del mismo modo si un jugador mueve sin querer el tablero, desplazando las chapas o el balón antes de que un árbitro aclare una jugada dudosa, se pitará en contra de este jugador.
- Distraer al rival, hacer comentarios, movimientos o ruidos que interferieran en el correcto desarrollo del juego, especialmente en momentos de concentración como un tiro a puerta. Se apercibirá al jugador que lo haya realizado, y si reincide se pitará libre indirecto desde la posición del balón.
- El golpeo involuntario de cualquier chapa (rival o propia, distinta de la que realiza la acción) en turno propio se considera falta indirecta, pero el golpeo involuntario en turno rival no se penaliza. Por ejemplo, no se anula un gol si una chapa voladora iba a caer fuera del terreno de juego pero rebota en el cuerpo del rival o de un espectador, o en cualquier otro lugar, y vuelve a caer dentro del campo en el que se está jugando. En cambio el golpeo voluntario (por ejemplo, detener una chapa o balón en movimiento), ya sea en turno propio o rival, es una falta grave que se castigará como mínimo con expulsión de una chapa, hasta la descalificación a criterio de la organización. Por ejemplo, en el caso del jugador que tira de "remanguillé" y la chapa rebota en su propio cuerpo se anularía el gol, pero no si rebota en su rival. Si un espectador toca o coge una chapa voluntariamente que no haya caído al suelo, se considerará como si hubiera caído al suelo.

12.3. Falta de Saque

Si un saque no se realiza correctamente se sanciona como falta técnica (ver ARTÍCULO 14.5).

12.4. Mano

Si una o más chapas se quedan encima o debajo del balón, puede producirse mano (ver ARTÍCULO 14).

12.5. Simultaneidad de faltas

Si en una jugada se produjera, simultáneamente, más de una infracción, prevalecerá siempre la de sanción más grave, es decir, por este orden: penalti, libre directo, libre indirecto. Y siempre primará una falta sobre otros tipos de jugada (saque de esquina, saque de banda, saque de puerta, saque de portero).

12.6. Ley de la ventaja

En caso de producirse una acción ilegal de cualquier tipo (no solo faltas: también manos, faltas técnicas, arrastres, rebotes en vallado, toques en el cuerpo, etc.), el jugador contrario podrá elegir señalarla o dejar la ley de la ventaja y continuar el juego sin más. El objetivo de esta norma es que el infractor no salga nunca beneficiado. En caso de simultaneidad de faltas la ley de la ventaja permite elegir cual de ellas pitar (no solo la mas grave), o no pitar ninguna.

12.7. Expulsión

Si se comete una falta intencionada sin opción de jugar el balón para desbaratar la jugada rival, el árbitro podrá expulsar a una chapa del equipo infractor sin dar opción a sustituirla. El participante elige cual de sus chapas es expulsada, no tiene por qué ser la misma que comete la infracción, y en ningún caso el expulsado será el portero. En caso de aplicarse ley de la ventaja ante una expulsión, en la siguiente interrupción del juego se expulsará igualmente a la chapa infractora.



Falta por contacto



Mano o Tiro de Cabeza

ARTÍCULO 13: Pases permitidos

13.1. Pase al pie

Si en un turno se dan las siguientes circunstancias de forma simultánea:

- El participante no ha indicado que va a disparar a puerta.
- Dispara y el balón contacta con una o más chapas de su mismo equipo (no se incluye la chapa con la que se dispara).
- El balón no contacta con ninguna chapa del equipo rival.
- En la acción previa no ha habido pase al pie (es decir, el pase al pie no es acumulativo).

-El balón se pone en movimiento desplazándose perceptiblemente (no se considerará pase si la chapa solo está en "contacto" con el balón y se aleja, ni tampoco si se golpea el balón pero este solo "tiembla" sin llegar a desplazarse).

Entonces su equipo dispondrá de una acción extra que debe ser obligatoriamente realizada con cualquiera de las chapas que tocaron el balón en la acción previa.

Si la chapa que golpeó el participante en su acción no llegó a tocar balón (por ejemplo, empujó en "trenecito" a otras dos chapas que hicieron pase entre sí) no podrá usarse para realizar la acción extra. Tampoco podrá usarse ninguna chapa que haya intervenido en una acción anterior del mismo turno (por ejemplo, un saque), excepto si tocó balón en la última acción.

La acción extra es una acción normal, por lo que no es obligatorio tocar balón con la chapa que se golpee.

Si el balón se queda dentro de una chapa pero se cumplen todas las condiciones de esta regla, no es mano: el pase es válido y se procede a un tiro de cabeza.

13.2. Tiro de cabeza

Hay tres situaciones en las que se produce un tiro de cabeza:

1. Al finalizar una acción del participante rival si el balón queda situado en el interior de una chapa del propio equipo. En ese caso finaliza automáticamente el turno del rival y comienza su propio turno, intentando que el balón salga del interior de la chapa ya que si no cometería mano (ARTÍCULO 14).

2. Tras un pase al pie, el balón quede situado en el interior de una chapa del propio equipo (ARTÍCULO 13, pase al pie).

3. Tras una acción de saque, el balón quede situado en el interior de una chapa propia.

En los tres casos se considera un tiro de cabeza.

Una chapa que realiza un tiro de cabeza no puede cometer falta (por contacto) en el turno que le corresponde, puesto que ya estaba tocando el balón antes de golpear a cualquier chapa rival.

Si el participante en el turno no dispone de ninguna acción más, entonces se considera mano (Ver ARTÍCULO 14).

Es legal hacer "trenecito de cabeza", es decir, tirar con una chapa distinta de la que tiene el balón encima, para que aquella golpee en esta y el balón salga de su interior. Si el balón sigue quedando en la misma chapa sería mano, pero si cae dentro de la otra (o de una tercera) puede ser pase si cumple las condiciones para ello.

El tiro de cabeza viene a cubrir una carencia histórica del juego: se sancionaba como mano una acción prácticamente fortuita. Ahora en cambio se da la posibilidad de hacer un tiro en la primera acción tras producirse esta jugada.

ARTÍCULO 14: Mano

Si finaliza el turno de un participante, y el balón se encuentra situado encima o debajo de cualquiera de las chapas de su equipo, ya esté boca arriba o boca abajo, se comete mano. Solo importa la posición final en que se detenga la chapa, es decir que será mano incluso si el balón sale y vuelve a entrar en una misma chapa, a menos que se disponga de una acción extra. No hay que confundir la mano con el tiro de cabeza ya que en este caso si se dispondría de una acción más para proseguir con el turno.

La mano se sancionará siempre como libre indirecto, nunca directo ni penalty, tanto si la chapa infractora está dentro o fuera del área, en campo propio como en campo rival. Obviamente no se señala mano si esta se comete fuera del campo de juego, sino saque de

banda, de portería, o córner, según corresponda. Si se comete dentro de la portería por chapa atacante es mano, (no gol ni fuera), salvo que el balón haya entrado claramente en la portería y después se haya producido la mano. Si se trata de una chapa defensora, no sería mano sino gol en propia meta.

14.1. Casos posibles

- El balón está dentro de una chapa boca arriba. Es el caso más normal, pero solo es mano si el balón ya estaba dentro de la chapa al empezar la acción y el participante no consigue sacarlo, o bien no le quedan mas acciones tras un pase al pie. En otro caso sería pase de cabeza, por ejemplo si el balón viniera del rival, quien perdería las acciones que le quedaran de su turno.
- La chapa queda boca abajo tapando el balón.
- La chapa queda boca arriba "pisando" el balón.
- La chapa boca abajo apoyada con el borde dentado sobre el balón.
- La chapa queda boca abajo con el balón encima de ella
- Cualquier otra superposición "extraña" de balón y chapa, ya sea por la cara interna o externa.

14.2. Mano del Portero

Cuando la chapa que comete mano es el portero se presentan tres situaciones:

- Cuando el portero está situado en su área de puerta se produce un saque de portero
- Cuando el portero no esta en el área de puerta pero sí en el interior de su área, entonces el jugador rival colocará el balón donde desee, a un centímetro del portero.
- En cualquier otro caso el portero comete mano.

14.3. Casos especiales

Si en algún momento hay dos o más chapas cometiendo mano simultáneamente, o con el balón encima o debajo de ambas, o apiladas de alguna otra manera ilegal (por ejemplo apoyada a la vez sobre el balón y otra chapa), será falta del jugador que ha tirado y creado la situación ilegal, sin importar de quien sea cada chapa que comete infracción, incluso si fueran todas de un mismo equipo.

ARTÍCULO 15: Saques

Existen ocho tipos diferentes de saques. En este artículo se recogen las reglas generales que afectan a todos ellos. En los siguientes 8 artículos se explican las particularidades de cada tipo de saque.







Un saque se define como la acción en la que la chapa jugada por el participante inicia una jugada a balón parado, de forma que contacte directamente con el balón, sin tocar ninguna otra chapa ni objeto antes, y lo ponga en movimiento desplazándolo perceptiblemente. En otro caso será falta de saque.

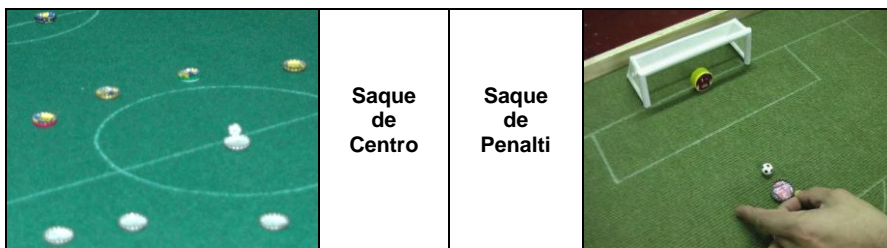
En cualquier tipo de saque debe especificarse cual es la chapa (o el portero) que va a realizar la acción de saque. Cualquier saque lo puede realizar una chapa o el portero (excepto el de banda, que debe ser obligatoriamente una chapa, y el de portero que debe ser obligatoriamente el portero).

En los saques con Reestructuración deben aplicarse las reglas del ARTÍCULO 9. En particular, la distancia mínima de cualquier chapa respecto de la que saca será de 9 cm. En general, siempre que se reestructure son dos acciones y siempre que se saque sin colocar es solo una.

En cualquier situación en que se quiera sacar sin reestructurar, se podrán recolocar dos chapas: la que va a realizar el saque, y la chapa rival infractora en caso de tratarse de una falta (por contacto, por mano, o de saque), o de estar dicha chapa situada encima del punto donde debe estar el balón. El jugador que saca coloca primero la chapa rival en cualquier punto a 9 cm. del balón, y luego coloca la propia chapa con la que va a sacar, que en caso de falta (directa o indirecta) deberá ser obligatoriamente la que la ha sufrido (o, si fueron varias, una cualquiera de ellas). En ningún caso se podrá recolocar más de una chapa rival, aunque varias hayan cometido infracción o molesten para sacar. En todo caso el jugador que saca siempre puede elegir reestructuración.

Tabla Resumen de Saques								
	Córner	Banda	Indirecto	Directo	Centro	Puerta	Portero	Penalti
Colocar	Elige	Elige	Elige	Elige	SI	SI	NO	SI
A puerta	Elige	NO	NO	Elige	NO	NO	NO	SI
2ª Acción	Elige	Elige	Elige	Elige	SI	SI	NO	NO
Elevado	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Puente	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI

	Saque de Esquina (o Córner)	Saque de Banda	
	Saque Libre Indirecto	Saque Libre Directo	
	Saque de Puerta (o de Fondo)	Saque de Portero (o de Mano)	



15.1. Faltas de Saque

Los siguientes casos serán falta en todo tipo de saques:

- La chapa que saca está en contacto con el balón pero se aleja sin desplazarlo.
- La chapa que saca golpea al balón pero este solo “tiembla” sin llegar a desplazarse.
- La chapa que efectúa el saque no llega a tocar el balón en la primera acción, o toca otra chapa o elemento antes. Esto incluye que en un penalti se quede corta y no llegue al balón, o que se use la primera acción para desmarcar una chapa y la segunda para hacerle un pase, etc. La excepción es que la chapa pegue contra el dedo en vez de al balón en un tiro con puente, en cuyo caso no es falta pero se ha gastado la primera acción del turno.
- La chapa que realiza un saque no puede volver a tocar balón en el mismo turno ni en ninguno posterior hasta que el balón haya tocado en alguna otra chapa de cualquier equipo o se produzca cualquier interrupción del juego, aunque sí se puede desplazar mientras no toque balón. No obstante, no sería falta si en la primera acción del saque la chapa que saca hace un extraño y toca el balón dos o más veces seguidas. Este caso se consideraría un saque normal, sin falta, pero la chapa que ha sacado sigue sin poder volver a tocar balón hasta que toque en otra distinta. Si en la segunda acción se juega con otra chapa que empuja a la primera y esta al balón, sí sería falta pues no importa con que chapa se juegue, tan solo cual toca balón.

Además, hay faltas específicas para cada tipo de saque (ver la sección correspondiente a cada uno: ARTÍCULOS 16 a 23).

En todos los casos de falta de saque se señalará libre indirecto para el rival, salvo que se indique otra cosa.

15.2. Tipos de tiro

En todos los saques excepto el de banda puede ponerse puente, siempre que la chapa esté a 9 cm o menos del balón. Esto incluye penaltis, pero en tandas de desempate solo podrá hacerse hasta que se empiece a alejar el lanzador. Es decir desde la frontal del area ya no podrá ponerse puente, aunque la distancia no llegue a 9 cm.

En algunos saques se permite el tiro elevado. En estos casos lo normal es poner puente, pero no es obligatorio.

En todos los saques excepto en el de banda, la pelota debe estar sobre la moqueta, nunca sobre la chapa que tira.

ARTÍCULO 16: Saque de Esquina (o Córner)

Se procede a un saque de esquina cuando el balón sobrepasa la línea de fondo del campo del equipo que defiende, siempre que fuera el turno de dicho equipo. Para producirse saque de esquina en turno del atacante deben cumplirse estas tres condiciones:

1-se ha avisado el disparo a puerta

2-el portero defensor está en el área pequeña (es decir, tiene la opción de colocarse, aunque renuncie a hacerlo)

3-el balón contacta con el portero defensor (aunque también contacte con otras chapas antes o después de él).

De no cumplirse alguna de ellas, sería fuera del atacante.

En caso de duda sobre si es corner o banda, si el balón sale por la esquina del campo, se pitará siempre corner.

Cuando se produzca córner en el turno del equipo defensor (normalmente será un despeje de la defensa) podrá sacarse con o sin reestructuración (teniendo 2 ó 1 acciones respectivamente en el turno de saque) a elección del jugador que saca, como en el saque de banda. Si el córner se produce en el turno del atacante (por ejemplo, despeje del portero en tiro a puerta) será obligada la reestructuración como hasta ahora

Se permite el tiro elevado y el tiro con puente.

Es válido el gol en la primera acción si se avisa tiro a puerta (puede hacerse tanto si se reestructura como si no).

Si se reestructura y no se avisa tiro a puerta se dispone de una acción extra. Si no se reestructura, no habrá acción extra salvo que haga pase al pie y no haya avisado tiro.

Orden de colocación en el Córner

1-Se colocan las chapas atacantes (también el portero, siempre tumbado) excepto la que saca.

2-Se colocan las chapas defensoras (portero incluido, también tumbado) a mas de 9 cm del balón (no se permite barrera).

3-Se coloca el balón (ya no podrá recolocarse después para ganar ángulo), situándolo encima del cuarto de círculo correspondiente a la esquina por la que se realiza el saque. El balón está bien colocado mientras su proyección vertical desde arriba esté parcialmente sobre la línea que delimita el cuarto de círculo del córner, aunque en su mayor parte esté fuera.

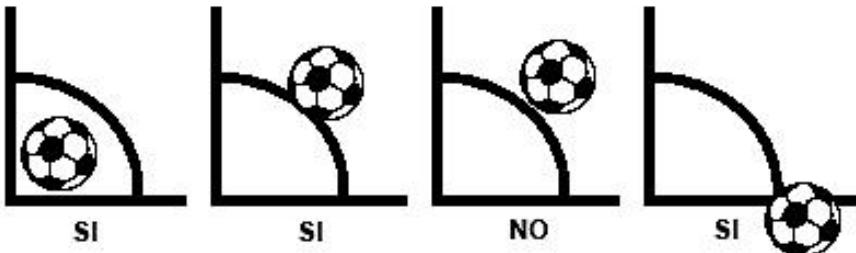
4-El jugador que saca avisa si va a tirar directo (perdiendo segunda acción) o indirecto, no pudiendo recolocarse ninguna chapa ya colocada de ambos equipos.

5-Se coloca la chapa que saca, boca arriba o boca abajo según prefiera.

6-Si se ha avisado tiro directo, en ultimo lugar se coloca el portero defensor (esta vez puede ser de pie o tumbado) si no es así el portero se deja donde esté.

7-Se procede al saque.

No se permite cambiar la posición de ningún elemento fuera de este orden (por ejemplo recolocar el balón, el portero, etc.), si un jugador lo hiciera su rival podría señalar libre indirecto.



ARTÍCULO 17: Saque de Banda

2.2-por extensión, libre directo en los casos en que se decida sacarlo como indirecto (artículo 19)

2.3-tras una falta de saque de banda (actualmente se obliga a reestructurar).

Estos tres casos podrían votarse juntos o por separado, y se unirían a los casos ya existentes: corner del equipo defensor, y saque de banda de cualquier equipo.

Los casos que seguirían siendo de reestructuración obligatoria serían: Saque de Puerta, de Centro, y Penalty.

Nota: si en cualquier situación en que se quiera sacar sin reestructurar el balón está encima de una chapa (por mano, falta de saque de banda, o cualquier otra causa), entonces el jugador que saca coloca primero la chapa infractora de su rival en cualquier punto a 9 cm. del balón, y luego coloca la propia chapa con la que vaya a efectuar el saque, no reestructurándose ninguna otra chapa.

Además, en las faltas (directas o indirectas) que se elija sacar sin reestructurar será obligatorio sacar con la chapa sobre la que se cometió la falta (o, si fueron varias, una cualquiera de ellas).

Se procede a un saque de banda cuando el balón sobrepasa la línea lateral. Los saques de banda serán siempre a favor del equipo contrario al que tenía el turno, sin que se tenga en cuenta de qué equipo es la chapa en que contactó el balón antes de salir del campo. Esta regla sólo tiene una excepción, que se produce en el caso de que se cumplan estas tres condiciones:

1-se ha avisado el disparo a puerta

2-el portero defensor está en el área pequeña (es decir, tiene la opción de colocarse, aunque renuncie a hacerlo)

3-el balón contacta con el portero defensor (aunque también contacte con otras chapas antes o después de él).

De no cumplirse alguna de ella, sería fuera del que tenía del turno.

En caso de duda sobre si es corner o banda, si el balón sale por la esquina del campo, se pitará siempre corner.

Antes del saque, el equipo que va a efectuarlo debe decidir si existirá reestructuración o no. Se entenderá que se permite la reestructuración si no se dice lo contrario. Si decide reestructurar dispondrá de acción extra después del saque. En caso contrario, no habrá acción extra salvo que haga pase al pie.

El saque se realiza situando el balón encima de una chapa situándola por completo fuera del terreno de juego, justo por donde salió el balón. El golpeo de la chapa debe ser limpio, no pudiendo contactar el dedo con el balón para dirigir el saque. No se permite puente ni tiro elevado, la chapa debe ir boca arriba.

No es válido el gol en la primera acción del saque de banda (ni tocando en otra chapa).

Nota: El motivo de que un saque de banda (o en su caso, de esquina) sea a favor del equipo que defiende es la de evitar que los participantes fueren intencionadamente saques a su favor, como ocurría antiguamente. En la actualidad, el único responsable de que el balón se salga durante su turno es el jugador que tira.

Falta técnica

Al realizar un saque de banda, la pelota debe detenerse fuera de la chapa. Si queda dentro, aunque se vea que sale claramente y vuelve a entrar, siempre y cuando el balón no golpee a ninguna otra chapa, es falta de saque. Si en saque de banda el balón no llega a entrar en el campo es también falta de saque. La falta de saque de banda no se sanciona con libre indirecto sino que el saque de banda pasa al otro equipo con la obligatoriedad de

reestructurar. La excepción es cuando el balón sale de la chapa, golpea en otra (de cualquier equipo), y vuelve a entrar. En este caso si se dispone de acción extra no se pitará falta de saque y seguirá el juego, pero si no se dispone de acción extra ni se ha conseguido pase, se pitará mano y no falta de saque.

Puede realizarse la acción extra con otra chapa distinta de la que tiene el balón para intentar golpear una con otra y que el balón salga, pero si no se consigue es mano.

Si al sacar de banda el balón queda dentro de una chapa rival no es mano sino que el jugador que saca pierde las acciones que le quedaran, y el turno pasa al contrincante.

ARTÍCULO 18: Saque Libre Indirecto

Se procede a un lanzamiento de libre indirecto cuando el rival comete falta sobre una chapa que esté completamente en nuestro campo, o en cualquier otra acción así penalizada en este reglamento.

Antes del saque, el equipo que va a efectuarlo debe decidir si existirá reestructuración o no. Se entenderá que se permite la reestructuración si no se dice lo contrario. Si decide reestructurar dispondrá de acción extra después del saque. En caso contrario, no habrá acción extra salvo que haga pase al pie.

Si tras la primera acción el balón quedara completamente dentro del área pequeña, automáticamente lo cogería el portero y sacaría, perdiendo el atacante su segunda acción.

Se permite el tiro elevado y el tiro con puente.

No es válido el gol en la primera acción, sí en la segunda (si la hay).

Un libre indirecto dentro del área pequeña no se saca desde donde haya sido la infracción, sino desde cualquier punto de la línea frontal del área pequeña. Las chapas atacantes se colocan a 9 cm entre sí como en cualquier saque, y las chapas defensoras alejadas mas de 9 cm del balón o bien tocando la línea de gol entre los palos (el portero también sigue las mismas reglas, pero en la segunda acción si el rival dice "tiro a puerta" ya puede colocarse en cualquier punto del área pequeña).

ARTÍCULO 19: Saque Libre Directo

Se procede a un lanzamiento de libre directo cuando el rival comete falta en su campo.

Se permite el tiro elevado y el tiro con puente.

Orden de colocación

Un libre directo puede sacarse de tres maneras: directo, indirecto con reestructuración, e indirecto sin reestructuración, por lo que el orden de colocación es muy importante. Se utiliza el siguiente, análogo al del córner:

1-El jugador que saca declara si hay o no reestructuración.

2-Se coloca el balón.

3-Si hay reestructuración, se colocan las chapas atacantes (también el portero, siempre tumbado) excepto la que saca.

4-Si hay reestructuración, se colocan las chapas defensoras (portero incluido, también tumbado) a más de 9 cm del balón. Se puede elegir poner barrera o no, pero no podrá cambiarse de idea después.

5-Si hay reestructuración, el atacante avisa si se va a sacar directo (perdiendo la segunda acción) o indirecto, no pudiendo recolocarse los defensores ni aunque estén en una barrera. Si no hay reestructuración no se puede tirar directo.

6-Se coloca la chapa que saca, boca arriba o boca abajo según prefiera.

7-Si se ha avisado tiro directo, en ultimo lugar se coloca el portero defensor ((esta vez puede ser de pie o tumbado) si no es así el portero se deja donde esté.

8-Se procede al saque.

No se permite cambiar la posición de ningún elemento fuera de este orden (por ejemplo recolocar el balón, el portero, etc.), si un jugador lo hiciera su rival podría señalar libre indirecto desde la posición del elemento movido, o recolocarlo y sacar normalmente.

ARTÍCULO 20: Saque de Centro

Se procede a un saque de centro en el comienzo de cada uno de los períodos de un partido (incluidas las posibles prórrogas), y tras la consecución de un gol (sacando el rival).

Se permite el tiro elevado y el tiro con puente.

Tras el saque de centro se dispone de una acción extra.

Antes del saque de centro hay reestructuración (ARTÍCULO 9).

No es válido el gol en la primera acción del saque de centro (ni rebotando en otra chapa). Sí se permite el tiro a puerta a partir de la segunda acción, siempre que el balón esté situado fuera del círculo central, y en campo contrario. Mientras el balón no salga del círculo central, el equipo que saca no podrá tirar a puerta, aunque ya se haya entrado en el segundo turno o sucesivos.

En un saque de centro, todas las chapas y el portero de cada equipo deben estar completamente dentro del terreno de juego y en su propio campo, sin tocar las líneas laterales, ni de fondo, ni de mediocampo, ni del círculo central. La chapa que realiza el saque (y solo ella) estará obligatoriamente dentro del círculo central, y es la única que puede pisar en parte el campo rival. En la primera acción del saque el balón debe iniciar su movimiento hacia la mitad contraria del campo, siendo falta si no supera completamente la línea divisoria. El saque es válido en el momento que el balón supere dicha línea, aunque por rebote o efecto el balón vuelva a cruzar el centro del campo en la primera acción. No importa donde se detenga el balón, solo hacia donde inicie su movimiento. En caso de producirse falta de saque el rival sacará desde el punto central, sin importar donde se haya detenido el balón.

La chapa que realiza el saque no puede tirar a puerta en todo el turno, ni siquiera después de que el balón toque en otra chapa, ni tampoco si dispusiera de una tercera acción por lograr un pase al pie en la segunda. Pero puede desplazarse y tocar balón normalmente, y a partir de su siguiente turno ya podría tirar a puerta, siempre que en el turno anterior el balón haya tocado en alguna otra chapa, rival o propia. Sí sería legal un gol en que se avise tiro a puerta con otra chapa, la cual golpee a la que hizo el saque, y esta a su vez al balón (siempre y cuando el balón haya tocado a alguna otra chapa antes, claro).

Como queda claro, el tiro a puerta no se puede producir en la primera acción, ni tampoco la chapa que saca puede realizar el disparo. Para que sea válido, el tiro a puerta deberá realizarse con otro jugador. Con esto evitamos la tentación del jugador que saca de tirar aposta contra un contrario para que el balón quede en una posición franca de disparo.

ARTÍCULO 21: Saque de Puerta (o de Fondo)

Se procede a un saque de puerta cuando el balón sobrepasa la línea de fondo del campo propio en el turno del equipo contrario. En caso de tiro a puerta el portero que defiende no podrá haber tocado balón dentro de su área, si lo ha hecho será córner.

Se permite el tiro elevado y el tiro con puente.

Tras el saque de puerta se dispone de acción extra.

Antes del saque de puerta hay reestructuración (ARTÍCULO 9).

No es válido el gol en la primera acción del saque de puerta (ni rebotando en otra chapa). Si se permite el tiro a puerta a partir de la segunda acción si el balón cruza al campo contrario.

En un saque de puerta no podrá haber ninguna chapa de ningún equipo en el área pequeña del equipo que saca (salvo el portero y la chapa que saca si fuera otra distinta), y en el resto del área grande solo puede haber chapas del equipo defensor, y siempre separadas al menos 9cm como en el resto del campo.

Si en un saque de puerta el balón no llega a salir del área de penalti se sancionará con libre indirecto a lanzar desde el punto donde se detuvo el balón. Así se evita que un jugador con ventaja en el marcador se dedique a perder tiempo en su área cuando su rival se ha colocado en defensa.

Recolocación del portero

El portero ya no podrá volver a meterse en el área tras hacer un saque, para evitar que se aproveche para descolocar otras chapas, o que se recolocque donde quiera y vuelva a tirar.

En lugar de recolocarlo, hay tres opciones que sí son válidas:

-Sacar con otra chapa.

-Sacar con el portero poniendo puente para evitar que se salga.

-Sacar con el portero sin poner puente y dejarle donde se quede para seguir jugando.

ARTÍCULO 22: Saque de Portero (o de Mano)

Se entiende que el portero tiene en su poder el balón cuando el balón y el portero están en el suelo dentro de su área de puerta, el portero estaba al principio del turno (no ha entrado después del balón) y además el balón ha llegado allí en turno rival (aunque aún le quedara alguna acción adicional). Si llega allí en turno propio (aunque sea tras un rebote involuntario en chapa rival) se considera cesión (ver ARTÍCULO 22). Como consecuencia de esta acción el balón se pone en juego, de nuevo e inmediatamente, perdiendo el rival cualquier acción extra que aún le quedara en ese turno. Podemos considerar esta acción como si en la realidad, el portero atrapa el balón en su área pequeña, y saca rápido para seguir el juego. Este saque no puede hacerlo ninguna chapa distinta del portero.

Se permite el tiro elevado y el tiro con puente.

La única reestructuración permitida es la del portero y el balón, que pueden colocarse en cualquier lugar del área de puerta.

No se dispone de acción extra, salvo que se consiga pase al pie.

No es válido el gol en un saque de portero (aún tocando en otra chapa).

Si en un saque de portero el balón no llega a salir del área de penalti se sancionará con libre indirecto a lanzar desde el punto donde se detuvo el balón. Así se evita que un jugador con ventaja en el marcador se dedique a perder tiempo en su área cuando su rival se ha colocado en defensa.

Recolocación del portero

El portero ya no podrá volver a meterse en el área tras hacer un saque. Esto se hace por dos razones:

1-para evitar que se pueda aprovechar el saque del portero para golpear otras chapas descolocándolas, y después de eso volver a colocarse en su área.

2-para evitar que se pueda recolocar donde se quiera y volver a tirar desde ahí.

En lugar de recolocarlo, hay tres opciones que sí son válidas:

-Sacar con otra chapa

-Sacar con el portero poniendo dedos para que no se salga,

-Sacar con el portero sin dedos y dejarle donde se quede para seguir jugando.

Cesión al portero

Se produce una cesión cuando el balón y el portero están dentro de su área de puerta, y el balón ha llegado allí en turno del equipo de ese portero. La cesión depende de quien sea el turno cuando el balón entra en el área pequeña, no que chapa sea la última en tocar.

En el momento en que se comete la cesión al portero el participante que la cometió no puede realizar un saque de portero hasta que el balón salga fuera, se marque gol, se cometa una falta, o hasta que una chapa rival toque balón en su propio turno (no vale un rebote) y este siga quedando dentro del área de puerta.

Si el portero coge el balón en una cesión (por error o como "mal menor" ante una jugada peligrosa) se señalará libre indirecto desde el borde del área pequeña.

Si el balón entra en el área pequeña en turno atacante estando fuera el portero defensor, cuando este vuelva a entrar no cogerá el balón inmediatamente sino que tendrá que esperar un turno del rival, y podrá hacer el saque de portero en el turno siguiente si el balón aún sigue ahí.

ARTÍCULO 23: Saque de Penalti

Se procede a un lanzamiento de penalti cuando el rival comete falta o mano en el interior de su área.

Se permite el tiro elevado y el tiro con puente.

No se dispone de acción extra.

Antes de lanzar el penalti hay reestructuración (ARTÍCULO 9).

Es válido el gol en la acción de lanzamiento de penalti.

El balón se sitúa en el punto de penalti, y todas las chapas (salvo el lanzador y el portero) deben estar detrás del balón (más alejados que él de la línea de fondo), fuera del área de penalti y la semiluna, y dentro del campo de juego, sin tocar las líneas laterales, ni de fondo, ni de la semiluna ni de área.

En primer lugar el participante que tira el penalti situará el balón y la chapa que va a lanzarlo, y después su rival colocará al portero, que deberá estar situado sobre la línea de gol. Salvo el tirador y el portero todas las chapas deben estar fuera del área grande y de la semiluna, dentro del campo de juego, y más atrás que el balón. En caso de que una chapa esté colocada ilegalmente (por ejemplo pisando el área) y la infracción se señale inmediatamente después del lanzamiento, debe repetirse el penalti, salvo que el equipo contrario al de la chapa infractora prefiera aplicar la ley de la ventaja. Si hay chapas infractoras de los dos equipos debe repetirse el penalti obligatoriamente.

La chapa que lanza un penalti puede colocarse en contacto con el balón, pero no está permitido el arrastre de la chapa con el dedo, incluso si se hace sin mover la mano. El golpeo debe ser extremadamente limpio, a ser posible con el dedo separado de la chapa. El dedo debe dar un golpe seco a la chapa, nunca acompañarla para dirigir el balón.

Un penalti nunca puede declararse como tiro indirecto para tener segunda acción, ni hay posibilidad de pase al pie, es un turno con una única acción. En caso de que al acabar dicha acción el balón siga en juego, el turno pasa al defensor y continúa el juego (salvo en tandas de desempate, que se contabiliza fallo), y la chapa que sacó no puede tocar dos veces seguidas hasta que el balón haya tocado en alguna otra o en el portero, como en cualquier saque.

El penalti debe lanzarse hacia delante (es decir, el movimiento inicial del balón debe ser hacia delante). Si el balón no llega a moverse o la chapa no llega a tocarlo, es falta como en cualquier otro saque, no se repite el tiro ni se continúa el juego.

Si en un penalti el balón no entra directamente en la portería pero la propia chapa que ha tirado lo acaba empujando de nuevo en la misma acción, el gol es perfectamente válido, ya que es el resultado de una única acción a partir del golpeo inicial del dedo a la chapa, y solo debe considerarse acabada cuando todos los elementos se detienen, o el balón sale fuera, o se produce gol.

Si se sale la chapa que tira el gol no sería válido, generalizando la regla de chapa voladora a todos los goles, incluidos penaltis y tandas de desempate.

Si cualquiera de los participantes desplaza voluntariamente la chapa de su rival (tirador o portero, respectivamente) cuando esta ya está bien colocada, no se tirará el penalti y se considerará favorable al otro jugador (gol o parada, respectivamente). Lo mismo ocurre si el defensor mueve el balón cuando ya está bien situado sobre el punto de penalti, o si el tirador mueve la portería cuando ya está colocada en su sitio. Lo que los jugadores deben hacer en caso de ver un elemento mal colocado por su contrincante es advertir verbalmente a su rival o al árbitro.

ARTÍCULO 24: Obstrucción del Juego

La protección del balón es parte esencial de la táctica, pero la acumulación de chapas para encerrar el balón empobrece el juego. Por ello se utilizan las siguientes reglas:

24.1. Con tres o más chapas

Si hay dos chapas de un mismo equipo a menos de 3cm del balón, será falta (libre indirecto) si ese jugador acerca una tercera chapa a menos de 3cm del balón. Con la excepción de que si la situación se produce fortuitamente en turno rival no sería falta, pero el jugador tendría entonces que alejar una de sus chapas o sacar balón en su siguiente turno para evitar cometer infracción.

Además, independientemente del número de chapas o la distancia, se produce una obstrucción si al final de su turno las chapas de un equipo rodean el balón sin dejar ningún espacio libre por donde una chapa rival pudiera entrar y tocar balón sin hacer falta. No importa que en ese momento haya o no haya alguna chapa rival con línea de tiro para aprovechar ese espacio



libre. El equipo que haga una obstrucción debe deshacerla en su siguiente turno o se señalará libre indirecto. Si al deshacer la obstrucción casualmente se crea otra obstrucción distinta donde se detenga el balón, se sancionará igualmente como si se hubiera mantenido la misma obstrucción. En caso de duda, el árbitro podrá medir con una chapa si existe espacio para tocar balón desde algún ángulo.

24.2. Con dos chapas

Técnicamente no se puede hacer obstrucción con dos chapas, pues las dimensiones del balón hacen que siempre exista un mínimo hueco por alguno de los dos lados (o incluso por ambos). Pero en la práctica cuando dos chapas encierra el balón en "sándwich" la intención del participante es obstruir el juego del rival. Por esta razón en estos casos se asumirá que el rival tiene hueco para entrar y tocar balón, y no se pitará falta salvo que sea muy clara. Cualquier duda sobre si ha tocado antes chapa o balón se resolverá a favor del jugador que entra a despejar. Es decir, el jugador que "encierra" el balón con dos chapas, asume que el rival "tiene hueco" para entrar, pues si no admitiera ese mínimo hueco estaría cometiendo obstrucción.



24.3. Minipases (regla antimelée)

En primer lugar definimos "Posición de Minipase" cuando dos chapas del mismo equipo están separadas entre sí menos de 3cm y además el balón está situado entre ambas (el clásico "sándwich", dicho mas exactamente: tiene que haber algún punto de la proyección vertical del balón situado encima de la "banda" que une ambas chapas por los bordes).

Si dos chapas que están en posición de minipase hacen un pase al pie, y tras hacer la acción extra vuelven a quedar las mismas chapas nuevamente en posición de minipase, entonces esas dos chapas no se beneficiarán de acción extra por pase al pie en ninguno de sus siguientes turnos hasta que antes de intentar dicho pase: A-una chapa rival toque balón o B-dejen de estar en posición de minipase. Mientras tanto, los demás minipases que sigan haciendo no recibirán acción extra y el turno simplemente pasará al rival.

Explicado en pocas palabras: no se permite encadenar minipases. Se permite hacer el minipase una sola vez (cerrar, abrir y tirar), pero el jugador que con la acción extra vuelva a cerrar la posición no podrá aprovecharse de ello para hacer pase mas tarde cuando decida abrir el "sándwich".

ARTÍCULO 25: Saltos

Se sanciona con libre indirecto cuando una chapa se desplace por encima de una chapa del equipo rival sin haber tocado antes el balón. Los saltos sobre chapas del propio equipo no se penalizarán en ningún caso, ni tampoco los saltos sobre el balón o cualquier otro elemento del juego.



Solo se prohíbe saltar chapas rivales porque alteraría completamente la táctica del juego al ser una jugada que no da al contrario opción a defenderse.

ARTÍCULO 26: Tandas de Penaltis

Nota: salvo que se diga lo contrario, el ARTÍCULO 23 se aplica en su totalidad en las tandas de desempate.

Las tandas de penaltis, entre otros, es el mecanismo que se utiliza en determinadas competiciones para decidir, tras un empate en el tiempo de juego (incluidas prórrogas), qué equipo es el vencedor de un partido.

La tanda se rige por las siguientes normas:

-Antes de empezar la tanda se vuelve a sortear quien empieza y en que portería se van a lanzar los penaltis (todos en la misma).

-Cada equipo hace un tiro alternativamente, hasta un total de 5.

-Si en algún momento un equipo anota más goles de los que el otro podría anotar al agotar sus 5 tiros, se termina la tanda.

-Si tras los 5 tiros iniciales sigue el empate, se seguirán lanzando alternativamente en el mismo orden hasta que uno haya marcado un gol más que el otro habiendo lanzado los mismos tiros.

-Solo los jugadores sobre el terreno de juego al final del partido pueden lanzar penaltis, y se debe realizar cada lanzamiento con una chapa distinta, debiendo lanzar todos antes de que alguno pueda repetir. Es decir que el portero debe lanzar exactamente uno de cada once penaltis, ni mas ni menos (uno entre el 1º y el 11º, otro entre el 12º y el 22º, etc.) La única excepción es que, si durante el partido ha habido alguna expulsión, el portero del equipo afectado deberá tirar "uno de cada diez" o de cada nueve, ocho, etc. según las chapas que queden en el equipo.

-Si algún equipo tiene menos de 11 jugadores al final del partido (por expulsiones, etc.) el otro equipo debe seleccionar el mismo número de jugadores (portero incluido) para los lanzamientos.

-No se permite cambiar chapas por reservas salvo rotura del portero.

-En cada penalti se puede (si se quiere) poner a cualquier jugador de campo como portero.

-Todos los jugadores (salvo el lanzador de cada penalti y los dos porteros) deben colocarse en el círculo central "esperando su turno", el portero del otro equipo basta con que esté fuera del área de penalti (+ media luna) pero dentro del terreno de juego

-En cada lanzamiento solo se ejecuta una acción, no se continúa la jugada si hay rechace.

-La organización de cada torneo puede establecer a partir de qué penalti se empieza a alejar el lanzador, y puede ser diferente según la ronda del torneo por motivos de disponibilidad de tiempo (igual que puede hacer con las prórrogas, gol de oro, etc.). Hay dos posibilidades: empezar a alejar tras 10 tiros, o tras 5 tiros.

-Si tras lanzarse los tiros establecidos persiste el empate, y cada 5 tiros adicionales a partir de ahí, el lanzador se deberá alejar del balón conforme a los puntos descritos a continuación:

La línea de referencia para definir la distancia entre el balón y el lanzador será la perpendicular a la línea de fondo que pasa por el punto de penalti. Así, sucesivamente, el lanzador se irá alejando del balón, a las posiciones siguientes:

1. En cualquier lugar de la línea paralela a la línea de fondo del área de penalti.
2. En cualquier punto de la semiluna de la frontal del área.
3. Cualquier punto del semicírculo central, en la parte del terreno de juego en la que se realizan los lanzamientos.
4. Cualquier lugar de la línea divisoria central dentro del círculo central. En todos estos casos, el lanzamiento será válido, golpee o no el jugador al balón.

En cada una de las líneas indicadas la chapa se puede colocar en cualquier punto siempre que toque la línea. Es decir se puede situar la chapa hacia un lado para buscar ángulo siempre y cuando no este mas cerca de la distancia que se dicta. En todo momento se puede tirar desde más lejos pues lo que se establece es la distancia mínima.

Si finalizados todos los lanzamientos (25 o 30 según el caso), persistiera el empate, se procederá a un sorteo entre los dos equipos, con una moneda.

En el caso de que, para declarar un equipo ganador en un partido, hubiera sido necesario recurrir a lanzamientos de tandas de penaltis, el resultado final del mismo será el que se dio al final del tiempo reglamentado.

Como en cualquier otro saque, se puede poner puente al tirar un penalti, pero solo hasta comenzar a alejar las chapas. Es decir, a partir de la línea frontal del área ya no se puede.



ARTÍCULO 27: Juego por Parejas

En las competiciones donde se jueguen partidos en la modalidad de dobles (dos participantes por equipo), se aplicarán las mismas reglas que para el juego individual con las siguientes diferencias:

-En cada acción tira el jugador que tenga el balón en su mitad del campo, pero puede hacerlo con cualquier chapa de su equipo, incluso con las que están en la mitad de su compañero, y puede moverse libremente alrededor del campo para jugar.

-Las únicas acciones que puede hacer cualquiera de los dos jugadores son: los saques de puerta, los saques de portero (incluso sacando desde la otra mitad del area pequeña), los penaltis durante el juego (no las tandas de desempate, ver a continuación), los saques de centro, la colocación del portero ante un tiro rival, y la reestructuración de las chapas en cualquier saque.

-Al empezar el partido cada miembro de la pareja elige derecha o izquierda y en principio debe jugar igual todo el partido (es decir, tendrá que pasar al lado contrario cuando se cambie de campo, para seguir en la misma posición respecto a su compañero y contrincantes, así si jugaba por su izquierda seguirá por su izquierda y frente al mismo rival, que también habrá cambiado de lado). Las parejas eligen independientemente, pero si alguna no está de acuerdo sobre quien está frente a quien al comenzar el partido, se sorteará la pareja que se coloca la última (que será la que elija quien se coloca enfrente de quien para todo el partido).

-Al descanso, cualquier pareja puede pedir cambiar de posición (izquierda por derecha). Entonces, si en la primera parte se ha sorteado, en la segunda parte será la otra pareja la que se coloque después, y si en la primera parte no se sorteó porque estaban de acuerdo pero en la segunda no hay acuerdo, entonces en el descanso se sortearía quien coloca después.

-En las tandas de penaltis de desempate se sortea cual de los 4 jugadores tira el primer penalti, y a partir de ahí deben alternarse los dos miembros de la pareja, tanto para tirar como para colocar el portero, de forma que a cada tirador le coloque el portero el contrincante que

tenía enfrente durante todo el partido. El segundo penalti el que ha colocado el portero en el primero. El tercero lo tira el compañero del primero, y el cuarto el otro contrincante,

DISPOSICIÓN ADICIONAL

Toda situación no contemplada en este reglamento será resuelta por la LFC, siendo su decisión de obligado cumplimiento para los participantes.

FIN DE LAS REGLAS

© 2002-2010 LigaFútbolChapas (LFC)

www.ligafutbolchapas.com

GLOSARIO de términos del FútbolChapas:

Acción: una acción se inicia cada vez que se realiza un golpeo reglamentario a una chapa, y finaliza cuando se detienen todos los elementos que se mueven a consecuencia de ese golpeo (chapas, balón, etc.). Puede haber una, dos o hasta tres acciones en un mismo turno.

Arrastre: cualquier movimiento de la mano o los dedos al realizar el golpeo que no sea un golpe seco haciendo pinza con los dedos.

Atacante: cada una de las chapas del equipo que tiene el balón en la mitad contraria del campo.

Borriquetas: soportes sobre los que se coloca el campo a la altura reglamentaria.

Campo de juego: zona de juego delimitada por las líneas de banda y de fondo, no incluye los pasillos ni el interior de las porterías.

Chapa: cada uno de los 10 componentes de un equipo, exceptuando al portero.

Chapa voladora: chapa que cae del terreno de juego como resultado de una acción, siendo motivo de anulación de gol.

Cruzdita: acción de tiro a puerta con un ángulo muy escorado (habitualmente mayor de 45°).

Dedos: "poner dedos" es sinónimo de poner puente.

Defensor: cada una de las chapas del equipo en cuya mitad del campo se encuentra el balón.

Distintivo: es la camiseta o uniforme de papel que lleva cada chapa. Debe ser igual para todo el equipo, con números diferentes, y distinguirse claramente del contrario.

Efecto: técnica experta en la que la chapa, mediante su propia rotación o golpeando al balón lateralmente, le transmite un efecto para conseguir una trayectoria de otro modo imposible.

Elevar: técnica experta en la que la chapa golpea al balón con fuerza por debajo de su centro de gravedad, elevándolo para saltar por encima de otras chapas.

Falta: acción en la que se produce cualquier situación antirreglamentaria (ya sea falta por contacto, mano, falta técnica, etc.)

Golpeo: el impulso que se da con el dedo a la chapa de forma reglamentaria, sin importar si la chapa da después al balón. Debe de ser seco, de un solo contacto con la chapa y sin arrastrar la mano detrás para ayudar a la chapa de forma adicional.

Interposición: acción en la que una chapa se sitúa entre el balón y una chapa rival, protegiendo un posible disparo (en defensa) o preparando un pase al pie (en ataque). Es parte básica de la táctica del juego, pero su abuso no suele considerarse elegante.

Jugador: habitualmente se refiere a cada uno de los dos participantes que disputan un partido, pero puede también referirse a una de las 22 chapas presentes en el terreno de juego.

Marcaje: táctica básica de la reestructuración en defensa, situando una chapa a la distancia mínima ante cada chapa rival para cubrirla portería. Las distancias son diferentes si la atacante esta dentro o fuera del área grande.

Melée: acumulación de chapas en torno al balón, dificultando la creación de juego.

Minipase: pase al pie entre dos chapas en posición de sándwich.

Pantalla: acción antirreglamentaria de tiro a puerta con el balón entre dos chapas a menos de 3 cm.

Participante: cada uno de los dos jugadores que disputan el partido, o de los cuatro en los partidos de parejas.

Pase al pie: acción en la que el balón contacta con varias chapas de un mismo equipo y con ninguna del contrario, habilitando una acción extra (ver ARTÍCULO 13).

Puente: situar dos dedos a ambos lados del balón en un saque para detener el movimiento de la chapa. Los dedos no pueden tocar el balón al ser colocados.

Remanguillé: técnica de golpeo o "revés" que realiza el participante desde delante del balón, chasqueando los dedos corazón y pulgar.

Sándwich: situación en la que el balón se encuentra entre dos chapas separadas a menos de 3 cm. entre ellas.

Saque: turno en el que la primera acción se hace tras colocar el balón con la mano ("a balón parado").

Terreno de juego: zona de juego que comprende todo el tablero, incluyendo el campo de juego, los pasillos, y el vallado.

Tirador: la chapa que va a golpear el participante en una acción de tiro a puerta, no necesariamente la misma que toca el balón.

Tiro a puerta: acción en la que se ha avisado previamente la intención de disparar a gol. Si no se avisa el gol sería anulado. Solo es posible si el balón esta en campo rival y debe de indicarse el numero de la chapa que lo realizará.

Trencito: acción en la que se golpea una chapa para que a su vez golpee a otra del mismo equipo.

Turno: el conjunto de acciones (pueden ser una, dos o tres) que realiza un jugador antes de que le toque jugar a su adversario.

Vallado: conjunto de listones que recorre los laterales y los fondos del terreno de juego, rodeándolo con el fin de que las chapas no caigan al suelo.

WWW.LIGAFUTBOLCHAPAS.COM

