REGLAMENTO OFICIAL DE FUTBOLCHAPAS

10ª Edición 2026 v.10.0

FEDERACIÓN ESPAÑOLA LIGAFÚTBOLCHAPAS

ARTÍCULO 1: Objetivo del juego 3
ARTÍCULO 2: Desarrollo del juego 3
ARTÍCULO 3: Técnicas de disparo 4
ARTÍCULO 4: El equipo 5
4.1. Los Jugadores (chapas): 5
4.2. La equipación 6
4.3. El Peso 6
4.4. El Portero: 6
4.5. Reservas: 6
ARTÍCULO 5: Campo de juego y accesorios 7
5.1. El Terreno de Juego: 7
5.2. Las Porterías: 7
5.3. El Balón: 8
5.4. Otros elementos obligatorios: 8
5.5. Espacio: 8
ARTÍCULO 6: Duración del partido 8
ARTÍCULO 7: Sorteo Inicial 9
ARTÍCULO 8: Disparo a gol 9
8.1. Colocación del portero 9
8.2. Validez de un gol 10
8.3 Chapa voladora 101
8.4. Gol pantalla 11
8.5. Gol en propia meta 11
8.6. Pérdida de tiempo 11
8.7. Portería descolocada 11
ARTÍCULO 9: Reestructuración 12
9.1. Realización 12
9.2. Reestructuración final 12
9.3. Penalización 13
9.4. Distancia entre las chapas y el balón al reestructurar 13
9.5. Distancia entre chapas al reestructurar 13
ARTÍCULO 10: Situación del balón 13
10.1. Posición del balón sobre el terreno de juego 13
10.2. Posición del balón sobre una chapa: 14
10.3. Casos especiales 14
ARTÍCULO 11: Situación de las chapas en el terreno de juego 15
11.1. Posición de una chapa sobre el terreno de juego 15
11.2. Chapa respecto al balón 15
11.3. Chapa fuera del terreno de juego 15
11.4. Chapa respecto al vallado 15
11.5. Chapa respecto a la portería 15
11.6. Chapa respecto a otros elementos 155
11.7. Situación de las chapas respecto a la moqueta 16

11.8. Carga de una chapa 16
ARTÍCULO 12: Faltas e irregularidades 16
12.1. Falta por contacto 16
12.2. Falta técnica 17
12.3. Falta de Saque 18
12.4. Mano 18
12.5. Simultaneidad de faltas 18
12.6. Ley de la ventaja 18
12.7. Expulsión 18
ARTÍCULO 13: Pases permitidos 188
13.1. Pase al pie 188
13.2. Tiro de cabeza 19
ARTÍCULO 14: Mano 19
14.1. Casos posibles 20
14.2. Mano del Portero 20
14.3. Mano del rival 20
14.4 Mano múltiple 20
ARTÍCULO 15: Saques 20
15.1. Faltas de Saque 22
15.2. Tipos de tiro 22
ARTÍCULO 16: Saque de Esquina (o Córner) 22
ARTÍCULO 17: Saque de Banda 23
ARTÍCULO 18: Saque Libre Indirecto 24
ARTÍCULO 19: Saque Libre Directo 25
ARTÍCULO 20: Saque de Centro 25
ARTÍCULO 21: Saque de Puerta (o de Fondo) 26
ARTÍCULO 22: Saque de Portero (o de Mano) 27
ARTÍCULO 23: Saque de Penalti 277
ARTÍCULO 24: Obstrucción del Juego 288
24.1. Con tres o más chapas 288
24.2. Con dos chapas 29
24.3. Minipases (regla anti-melée) 29
ARTÍCULO 25: Saltos 30
ARTÍCULO 26: Tandas de Penaltis 30
ARTÍCULO 27: Juego por Parejas 31
ARTÍCULO 28: Juego por Equipos 32
ARTÍCULO 29: Arbitraje 32
ARTÍCULO 30: Disposición Adicional 32
GLOSARIO de términos del FútbolChapas: 333

Reglamento Oficial de FútbolChapas
10ª Edición v10.0 Septiembre de 2026
Autor de la presente edición: Diego Aguado (Comité de Reglamento LFC)

Copyright 2015-2026 Federación Española LigaFútbolChapas 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

ARTÍCULO 1: OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo del juego del FútbolChapas es realizar una simulación de mesa cuya base es el fútbol once tradicional, pero no replicándolo en detalle sino adaptándolo para destacar la estrategia y la técnica.

En las competiciones, se celebran partidos entre dos participantes, cada uno de ellos jugando con un equipo de chapas. Un partido es ganado por uno de ellos cuando su equipo marca un mayor número de goles que el equipo contrario al finalizar el tiempo de juego.

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, ésta deberá desplazarse perceptiblemente.

COMO CONSECUENCIA DEL DESPLAZAMIENTO AL SER GOLPEADA EN UNA ACCIÓN, LA CHAPA PUEDE:

1- Detenerse sin golpear nada: acción válida (excepto en saques).

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 art. 12), ya sea no llegar a tocar balón o tocar otra chapa o el dedo antes.

3- Tocar a una chapa rival sin haber tocado antes el balón: falta (ver art. 12)

4- Tocar a otra chapa propia sin haber tocado antes el balón ("trenecito"): en este caso tanto la chapa inicial como la nueva que es empujada cometerán falta si cualquiera de ellos toca una chapa rival antes del instante en que cualquiera de ellas toque balón. A partir del momento exacto en que el balón sea tocado, ninguna de las chapas del equipo puede cometer falta, sin importar que dichas chapas hayan tocado balón o no. Si a su vez empujan a más chapas del equipo (en aglomeraciones) se aplica lo mismo a cada una de ellas. A partir del momento en que alguna chapa del propio equipo toque balón ya no comete falta ni esa chapa ni ninguna otra del equipo, sin importar que haya sido empujada anterior o posteriormente por ella. Aclarar que si una chapa está tocando balón al inicio de la acción, pero se juega con otra chapa distinta, no se considera que ha habido toque de balón y por tanto podría cometer falta cualquier chapa.

5- Rebotar en el vallado sin haber tocado antes balón: si después del rebote toca el balón o una chapa de cualquier equipo (el propio o el rival), 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 todas 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, es parte legal del juego. Ejemplo 1: si la portería se mueve a un lado haciendo que un balón que iba fuera acabe dentro, sería gol válido. Ejemplo 2: si el balón iba dentro pero al moverse la portería acaba fuera no sería gol.

7- Tocar marcador, cronómetro, otros elementos (ya estén dentro o fuera del campo de juego) 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 al elemento tocado. Si tras tocar balón es el propio cronómetro o 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 participante en cambio sería libre indirecto. Si es el balón el que toca estos elementos estando situados por error dentro del campo, es válido igual que si tocara el poste.

8- Tocar la mano o el cuerpo de un participante: es falta siempre que toque en el mismo que realiza la acción, o en su compañero en caso de juego por parejas. Si toca en un contrario involuntariamente o estando inmóvil no será falta, y la chapa se deja donde se quede. Si la chapa iba a caer fuera del campo pero al rebotar en el cuerpo de otro jugador, o cogerla este último, la chapa no cae, se dejará pegada al vallado por el punto por donde iba a salir, y se considerará chapa voladora para invalidar cualquier gol. Lo mismo si rebota en otros participantes, árbitros, espectadores, fotógrafos o cualquier otra persona.

ARTÍCULO 3: TÉCNICAS DE DISPARO

El disparo debe realizarse siempre con una sola mano (excepto faltas con "puente") y golpeando la chapa manteniendo la mano inmóvil, sin mover ni girar la muñeca tampoco, moviendo sólo los dedos, colocándolos en pinza en tensión y soltando uno de ellos como un resorte, que a su vez dará un golpe seco y nítido a la chapa, en el que el contacto debe ser puntual e instantáneo, sin acompañar el golpeo de la chapa con la mano o el dedo. No es necesario que la mano esté apoyada en el terreno de juego, pero si no se mantiene inmóvil se podrá señalar falta técnica, haya o no arrastre perceptible.

Tampoco está permitido realizar el más leve desplazamiento de la chapa mientras se prepara la mano para disparar. 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 sin hacer pinza, o se haga palanca contra la superficie. Obligatoriamente la pinza debe ser entre dos dedos de la misma 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 se puede empujar o mover otras chapas al colocar la mano o el dedo donde no cabe para poder tirar cómodamente. No se puede contactar con la chapa al colocarse antes de tirar, ni apoyar la mano en otras chapas, ya sean propias o rivales. No se puede arrastrar ni mover la mano salvo los dos dedos que hacen pinza.

Como caso especial, si una chapa queda encajada en la esquina entre dos vallados, se podrá separar 1cm antes de tirar. Esta separación la colocaría el rival, igual que en el caso de chapas montadas. Y sería lo mismo en cualquier otra posición en contacto con elementos de posición fija en el campo (portería, clips de faldones, luces, etc.)

No es válido que el dedo golpee otro elemento de juego que a su vez contacte con la chapa (por ejemplo golpear a través de la red de la portería.

Al jugar su turno, el participante puede apoyarse en el campo con ambas manos, brazos, y cuerpo, siempre que no toque ni desplace ninguna chapa ni elemento distinta de con la que tira. En particular, se prohíbe subir la pierna o apoyarla al tablero, vallado o cualquier otra parte. Sí que se permite el uso de taburetes para jugadores infantiles o cualquier otro que lo necesite.

Se permite el uso de guantes de cualquier tipo.

Cualquier golpeo antirreglamentario se sancionará con libre indirecto a lanzar desde el punto donde se inició el contacto con la chapa. Además, en caso de reincidencia se expulsará a una chapa del equipo infractor. Es decir: la primera infracción se sancionaría normalmente como libre indirecto, pero la segunda acarrearía además expulsión de una chapa. En casos sucesivos se seguiría el mismo sistema, alternando sanción y expulsión cada dos infracciones.

Los diferentes tipos de tiro permitidos son:

1. Tiro convencional: Se consigue con un golpe realizado 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 este tiro 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

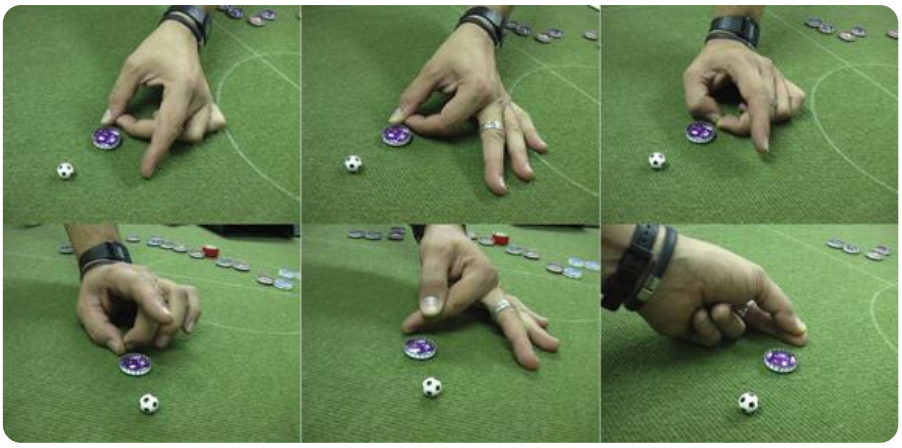
o rival). Si la chapa que tira golpea al dedo y no llega a tocar balón la acción es válida (salvo en saques), igual que si se hubiera quedado corto, y puede seguir jugando si le quedan más acciones en el turno. Es el único caso en que se puede golpear el cuerpo del jugador sin penalización.

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, arts. 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 o tumbada, técnica del pulgar, técnica pulgar invertido, técnica índice recto, índice recto invertido, técnica en pinza, remanguillé, etc.



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 art. 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 (sin picos, dobleces, etc.). Deben ser chapas "cerradas", no chapas "abiertas" que nunca han sido embotelladas. No se permiten las chapas que traen refuerzo de corcho o goma en la base, ni chapas de tamaño ligeramente distinto (chapines, chapones, etc.), ni con dibujo en relieve en su base. Sí se permite cualquier tratamiento de la superficie de las chapas por su cara externa (lijar, raspar, encerar, pintar, pulir, etc.) pudiendo afectar a su comportamiento, siempre que se respete el peso y el resto de normas. Estos tratamientos también se permiten para los porteros.

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 recomendable disponer de una segunda equipación de otro color. En algunas competiciones podría obligarse a cambiar de 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 cae repetidamente, o si 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. Se prohíbe la modificación de la equipación de una chapa, ya sea para crear una "marca", “hueco” o “puntazo” en el que el balón se apoye, o cualquier otra modificación. La equipación podrá estar formada por varias capas, cada una de ellas plana, circular, y uniforme, de grosor máximo 1 mm cada una. Esto se añade al peso de debajo (ver a continuación), para un grosor total que ya puede superar los 2 mm, pero nunca sobresalir de la chapa, y siempre que se respete el peso máximo, materiales, medidas y resto de normas.

4.3. EL PESO

Debajo de la equipación cada chapa puede llevar una o varias láminas, cada una de ellas plana circular y uniforme, sin límite al grosor de cada una. Se permite cualquier material y medida para el relleno de las chapas bajo la equipación. Esto se añade a la capa de equipación de encima (ver punto anterior), para un total que no tiene grosor máximo, siempre y cuando la última capa de equipación sea plana, no sobresalga por encima de la corona, y respete el peso máximo establecido. 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, mientras cada chapa sea reglamentaria, es el peso total del equipo el que no puede superar el máximo. No existe un límite de peso mínimo.

4.4. EL PORTERO:

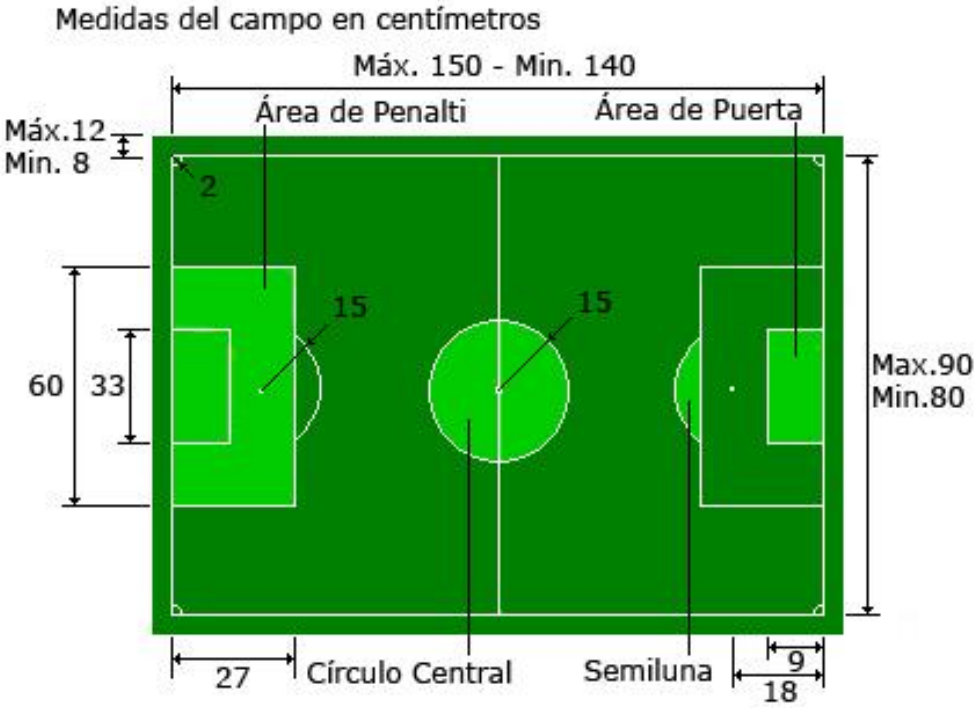
Es un tapón de botella de plástico grande (por ejemplo, refresco de 2 litros). Debe ser de plástico, no de metal. Su altura máxima 15 mm (no hay altura mínima), su diámetro de base 30 mm y su diámetro superior entre 30 y 31 mm. No se permite ningún tipo de deformación, ni bordes limados, quemados o cortados. Sí se permite cualquier otro tratamiento por su cara externa igual que a las chapas (en particular, pintarlos). 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 aun 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 las 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 un máximo de 4 jugadores en total durante el partido, en cualquier momento en que el juego esté detenido y esté permitida la reestructuración, siempre que no se haga deliberadamente para perder tiempo. Tampoco se pueden cambiar chapas antes de la tanda de penaltis, sino que deben usarse las mismas chapas y portero que hayan terminado el partido (y pueden ser menos de 11). Cualquier cambio de chapas se hará siempre de una en una y notificando al rival y al árbitro. En ningún momento puede haber más de un portero del mismo equipo 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



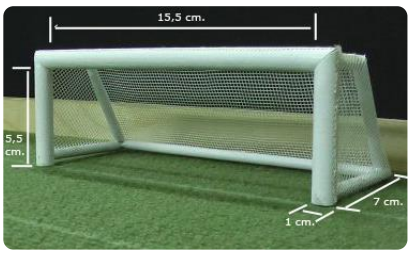
5.1. EL TERRENO DE JUEGO:

El terreno de juego está 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. Se podrá apoyar el campo sobre cualquier elemento (borriquetas, mesas, etc.) siempre que sea estable y no sobresalga nada alrededor de los límites del vallado. Las únicas excepciones que sí se permiten son elementos de apoyo o decorativos como faldones, clips para sostenerlos, carteles con el número de campo, etc.

El terreno de juego está rodeado por un vallado que tendrá una altura entre 3 y 4 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 deberá tener surcos, y éstos deberán estar dispuestos en el campo de manera transversal, no longitudinal. 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 tiene sus propios proveedores y modelos.

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. El modelo para competiciones oficiales será el homologado y suministrado por la Federación en cada momento.

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 la chapa o balón golpea a alguno de ellos, consultar el artículo 2. No se permite ningún otro elemento. Las cajas donde los jugadores guardan las chapas, o cualquier otro material, deberán ponerse por ejemplo en el suelo bajo el campo. Deberá haber también un medidor o "árbitro" para medir las distancias de 1, 3 y 9 cm.

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, aclaración 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 otra 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 sus chapas, cuando suena el final de un periodo no podrá recolocar ninguna de ellas (p.ej. 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, en cada competición se establecerá cuál es el procedimiento a seguir: gol de oro, gol de plata, lanzamiento de penaltis o cualquier otro desempate.
    - En caso de prórroga, se jugaría de 10 minutos, dividida en dos tiempos de 5 minutos cada uno, sin descanso entre ellos.
    - 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 del partido, por ejemplo a 12 o 10 minutos, para que el torneo sea más rápido.
- **Retiradas:** Si un jugador se retira de un partido, sin importar que vaya ganando o perdiendo, perderá 3-0 (o el marcador actual, según elija su contrincante). Esto no se aplica si el jugador simplemente renuncia a jugar su último turno, quedando menos de 15 segundos de partido tras el turno del contrario. En general no se permite retirarse de un partido antes de la finalización del tiempo, salvo que la organización del torneo así lo indique, y este comportamiento podría conllevar sanciones disciplinarias adicionales.

ARTÍCULO 7: SORTEO INICIAL

Antes de comenzar el partido el árbitro si lo hubiese, o en su defecto entre ambos jugadores, realizarán un sorteo entre los participantes, habitualmente con una moneda, o lanzando dos chapas preguntando si van a salir "iguales o distintas" o de cualquier otra forma siempre que ambos jugadores estén conforme. El participante que resulte vencedor, podrá elegir una de estas dos opciones:

- Realizar el saque de centro (A)
- Elegir en qué campo va a situarse(B)

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

Sólo se puede disparar a gol si el balón se encuentra en campo contrario (ver art. 10). 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, si lo desea, aunque puede elegir no colocarlo y, si lo estuviera, dejarlo tocando la línea que delimita el área pequeña o delante del balón. 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 excepto la de gol, y por tanto pudiendo pisar el interior de la portería, pero siempre y cuando el portero estuviese:

- Dentro del área de puerta en el momento de avisar el tiro (basta con que toque una de las líneas).
- 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 el portero se ha colocado sobre la línea, ya se considera que está dentro del área (pues la está pisando) para la siguiente acción.

El portero siempre puede renunciar a colocarse, decidiendo quedarse "donde está" incluso si está en una posición en la que no le estaría permitido colocarse (por ejemplo: pisando la línea). En caso de no colocarse, no se puede levantar de pie, se tiene que dejar tumbado.

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). Si el portero se pone en pie, no puede tocar la línea del área con ninguna parte de su proyección vista en vertical, no solo su base en contacto con la moqueta.

Una vez efectuado el tiro, si el portero está de pie deberá tumbarse inmediatamente 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, es decir, debe tumbarse pivotando sobre su "espalda" sin despegarse ni deslizarse sobre la moqueta.

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, y en caso de duda lo coloca el rival.

Si en un disparo a puerta se coloca el portero, debe situarse siempre detrás de la totalidad del balón (parcialmente o completamente dentro de la portería si fuese necesario, incluso sin pisar la línea de gol), 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 zona imaginaria que une ésta con cualquier punto del 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 el tiro (ni 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 art. 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.

Al colocar al portero, el participante podrá mirar desde el lugar que prefiera, normalmente desde detrás de la portería o desde el punto de vista del tirador, pero nunca podrá mirar desde dos sitios distintos para colocarlo. En caso de hacerlo se señalará falta indirecta en la línea del área del portero infractor. En el caso del juego por parejas el jugador que coloca el portero está sujeto a la misma restricción, pero su compañero sí que tiene permitido darle indicaciones desde otro punto.

En caso de cualquier otra infracción al colocar el portero, el rival o árbitro simplemente lo apercibirá y el jugador deberá recolocar debidamente el portero sin ninguna sanción, salvo que se detecte antideportividad manifiesta.

En caso de pérdida de tiempo al colocar el portero, se aplicará lo que indique el artículo 8.6.

8.2. VALIDEZ DE UN GOL

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 entre ambos postes, pero no es necesario que se detenga dentro de la portería.

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

Si en el INSTANTE de producirse el gol, éste 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.

Los jugadores serán responsables de la correcta actualización del marcador. Cada vez que se produzca un gol, el jugador que marca será el encargado de modificarlo, mientras el rival va colocando sus chapas para el saque de centro. Si por cualquier razón, los jugadores no se ponen de acuerdo en el resultado final del partido y no habiendo arbitro que decida o habiéndolo no tiene elementos de juicio para decidir, lo que indique el marcador a la finalización del partido será el resultado final.

Ojo de halcón: El árbitro podrá revisar la grabación de un gol (o de cualquier otra jugada), siendo su decisión y su interpretación la única válida.

8.3 CHAPA VOLADORA

Para que el gol sea válido, la chapa o tapón 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. Si se desmonta la equipación de dicha chapa, se aplica la regla según donde caiga la chapa, no importa donde caiga la camiseta.

8.4. GOL PANTALLA

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. entre sí, y con el balón entre ellas (es decir, superpuesto a la banda que une ambas chapas, igual que la posición de minipase, ver art. 24.3). En todo caso que ambas chapas estén a más de 3 cm. entre sí el gol será válido. La presencia o no de chapas del equipo contrario no influye para nada en esta regla.

8.5. 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, ni tras rebotar en portero o chapas rivales en un tiro a puerta en el otro campo, etc.), pero el árbitro podrá anularlo si considera que el gol se ha marcado se manera voluntaria por cualquier motivo. En este caso sacaría córner el rival. El gol en propia meta sí se anula en otros casos de jugada ilegal no contemplados en esta regla, como por ejemplo que la pelota salga del campo y vuelva a entrar.

8.6. 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.
- En todo caso en que se tarde más de 15 segundos en realizar cualquier acción.
- Cualquier otra conducta que sea más lenta que simplemente coger el portero y colocarlo.
- Cualquier otra situación que el árbitro considere pérdida de tiempo bajo su criterio.

Si ocurre cualquiera de ellas se puede detener el crono y pitarse pérdida de tiempo (libre indirecto desde donde esté el balón), y en caso de reincidencia (segundo apercibimiento) expulsión de chapa.

En el caso particular de la colocación del portero ante un disparo, hay un máximo de 10 segundos. Pasado el tiempo la primera vez se apercibirá de pasivo, y la segunda y sucesivas se expulsará una chapa.

8.7. PORTERÍA DESCOLOCADA

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 a dicha chapa la situará en cualquier punto del interior de la portería.

En ocasiones la portería no se encuentra situada en su lugar durante una acción de 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 cuenta el hueco donde debería estar.

Si la portería está adelantada o retrasada respecto a la línea de gol/fondo y los jugadores no la recolocan, sigue siendo la posición de la línea real de gol la que manda para determinar la validez de un gol, y no la posición de la portería descolocada. Por tanto si el balón atraviesa completamente la línea de gol será gol, y en caso contrario no lo será, sin importar que haya atravesado o no la línea imaginaria que une ambos postes de la portería descolocada.

Puede darse el caso de que una portería no esté colocada en su lugar, sino que ha sido dejada en cualquier otra parte del terreno de juego, y se continúe el juego sin volver a colocarla. Entonces si el balón rebota en ella, la jugada será válida si se trata de la portería rival, pero si es la propia portería será libre indirecto. Esto evita que un jugador pueda descolocar su propia portería y aprovecharse de ello.

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, de banda, 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 fuera del terreno, ni siquiera pisando la línea de gol ni ninguna otra línea que delimite el rectángulo de juego, excepto el portero en un penalti, que sí puede pisar la línea, y la chapa que saca de banda o córner o faltas pegadas a la línea, que debe colocarse completamente fuera de la línea sin pisarla. De incumplirse alguna de estas normas, se sancionará con libre indirecto desde el punto donde estaba la chapa mal ubicada.

En caso de rebote tras un disparo a puerta, las chapas en área pequeña contarán igual que si el balón tocara en el portero, y sacaría córner o banda el equipo atacante, siempre y cuando dichas chapas empiecen su turno en contacto con el área pequeña o en su interior, y sigan allí cuando les impacte el balón. No contarán chapas que se desplacen durante la acción ya sea entrando o saliendo de dicha área.

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 (p. ej. 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 15 segundos simultáneos 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. Ambos participantes deben colocar a la vez dentro de lo posible. Si el defensor espera a que el atacante coloque todas, se podrá señalar pérdida de tiempo.

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 toda 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 (art. 21).
- Saque de portero: Sí se permite el cambio de ubicación del balón, siempre dentro de las posiciones reglamentadas (art. 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 (art. 17).
- Saque de esquina: Será posible recolocar el balón antes de declarar si se tira directo o no, y en

último lugar colocar la chapa que saca (art. 16).

9.3. PENALIZACIÓN

Si un participante excede el tiempo destinado a reestructurar, se sancionará pérdida de tiempo (art. 8.6)
Si un participante recoge o recoloca una o varias chapas cuando no corresponde, el rival podrá señalar libre indirecto desde el centro del campo.

9.4. DISTANCIA ENTRE CHAPAS Y BALÓN AL REESTRUCTURAR

En cualquier saque a balón parado (excepto 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.
Excepciones:

- 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, las chapas defensoras podrán situarse tocando la línea de gol, con excepción del portero, que podrá situarse en cualquier punto del área de puerta a más de 3 cm del balón.
- En un saque de banda se puede colocar una chapa defensora a 3 cm entre línea de banda y chapa atacante, aunque esté a menos de 9cm del balón. (Art.17 Defensa del saque de banda)

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.
Una vez colocadas todas las chapas, si el jugador atacante detecta que hay alguna chapa a menos de 3cm, puede medirlo. En caso de confirmarse, la primera vez se apercibiría verbalmente al rival, la segunda y sucesivas se señalaría libre indirecto en el lugar donde se ha producido el marcaje extremo. En caso de desmentirse, el apercibido sería el atacante, y en sucesivas ocasiones se señalaría libre indirecto en su contra desde el mismo lugar.

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 de juego (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 art.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 él 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 dónde 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 la posición exacta del balón a un lado o a otro de la línea, sino que ocupa la posición de toda la chapa, y si ésta está 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 libre indirecto.
- Si la chapa esta 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 salvo si el balón ha salido completamente fuera del campo antes de caer en la chapa.

10.3. CASOS ESPECIALES

Si el balón queda encima de una chapa del equipo atacante que está dentro del área pequeña, o pisando la línea de meta o de fondo, 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 está pisando la línea del área pequeña, no será parada del portero ya que se considera que el balón ocupa toda la superficie de la chapa. En este caso, o 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 al terminar una acción el balón se queda sin tocar la moqueta en equilibrio entre dos o más chapas, y no se produce mano en ninguna de ellas, se considera lo siguiente:

- Si son chapas del mismo equipo se considera igual que pase de cabeza, por tanto se podrá tirar salvo que haya sido la última acción del turno en cuyo caso sería mano.
- Si son chapas de distinto equipo, se corta el pase al tocar en chapa rival, y por tanto el turno pasa al rival salvo que hubiera acción extra de saque.

En cualquier otra situación que el balón 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 la toca. Una chapa sobre línea se considera que está simultáneamente en las dos zonas que delimita, por tanto:

- Una chapa que toca la línea de área está en el área, lo que se debe tener en cuenta para las faltas (sería penalti, en caso de recibir la falta el atacante) y manos (sería libre indirecto) y puede cubrirse a 1cm.
- 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.
- Un portero que toca la línea del área pequeña se considera que esta 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 puede producirse mano (ver art. 14). En caso contrario, para determinar la posición del balón ver art. 10.

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 art. 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 jugándose 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 está 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 cualquier parte del rectángulo interior de la portería (incluyendo no solo los palos o la estructura, sino todo el espacio abierto del rectángulo interior de la portería). Si ocurre esto, tanto en ataque como en defensa, 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 recolocarse en su lugar hay alguna chapa que pueda ser 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, medidor, 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
- Choca o rebota contra alguno de estos elementos

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, excepto el portero ante un disparo, o una chapa haciendo un tiro elevado.

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).

En el caso del 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 (art. 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 o portero que haya quedado boca abajo.

11.8. CARGA DE UNA CHAPA

Si se produce una situación en la que una chapa no tiene su base completamente en contacto con la superficie del terreno de juego debido a otras chapas, entonces el participante que no es dueño de la chapa superior 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 superior tan cercana de la chapa inferior como sea posible siempre respetando que la chapa que monta no esté en contacto con ninguna chapa. Si más de dos chapas están juntas en esta situación, se irán resolviendo las cargas de arriba abajo. Si es el portero el que carga se aplica la misma regla, pero no se permite sacarlo fuera de su área.

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, no pudiendo tumbarse sobre la chapa recién colocada.

ARTÍCULO 12: FALTAS E IRREGULARIDADES

Al producirse una falta o infracción, y antes de mover cualquier elemento de juego (chapas, pelota, etc.) el árbitro o en su defecto todos los jugadores tienen que haber dado validez a la falta, en caso contrario, seria falta técnica" (libre indirecto, ver siguiente apartado) del jugador que movió dicho elemento de juego.

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 que ella misma o alguna de su equipo contacte con el balón, con las siguientes consideraciones (ver art. 2 para todos los casos que pueden producirse):

- Basta estar en contacto con balón para no cometer falta, no es necesario que éste se mueva.
- En el caso particular de que se empiece ya en contacto con una chapa rival, se podrá jugar para separar las chapas, siempre que al moverse no desplace a la rival haciendo falta (salvo que a la vez se empiece también en contacto con el balón con la chapa que se va a jugar). De este modo dos chapas rivales en contacto no quedarían bloqueadas.

- 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 que siempre se produce falta cuando se golpea una chapa del equipo rival, incluso si está contactando con 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 art. 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.

Como excepción, no se sancionará con libre directo sino con finalización de turno al jugador que cometa la siguiente falta técnica:

- Tocar otras chapas (propias o rivales) distintas de aquella con la que se va a tirar, con cualquier parte del cuerpo.

TAMBIÉN SE PENALIZARÁN CON LIBRE INDIRECTO LAS SIGUIENTES FALTAS TÉCNICAS:

- Tocar o arrastrar el balón con cualquier parte del cuerpo.
- Arrastrar al tirar.
- Caerse repetidamente el distintivo/camiseta de las chapas de un equipo, siendo falta indirecta si esta interfiere en el juego tocando el balón. La falta se señalaría en el punto donde se produjo el contacto entre camiseta y balón.
- Aprovecharse de la posición del propio cuerpo (o del compañero por parejas) 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 interfieran 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.
- En el caso particular de la colocación del portero ante un penalti, una vez colocado y dado el ok al rival para poder tirar, el defensor no podrá hacer ningún movimiento más del portero, ni aspavientos ni hablar al contrario intentando despistarle. Cualquiera de estas acciones contabilizará como gol automático del lanzador.
- El golpeo involuntario de cualquier chapa (rival o propia, distinta de la que realiza la acción) en turno propio por parte del participante o su compañero por parejas 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 o en su compañero por parejas se anularía el gol, pero no si rebota en un rival. Si un espectador toca o coge una chapa voluntariamente que no haya caído al suelo, se considerará como si hubiera caído al suelo.

- El árbitro de un partido puede sancionar con un libre indirecto desde el punto central del campo a un jugador que pierda tiempo demorándose excesivamente en su turno, reestructurando o con cualquier acción recogida en el art. 8.4.
- La pérdida de tiempo, por cualquier motivo, se sancionará con libre indirecto a sacar desde el punto donde esté el balón, o en su defecto desde el centro del campo. En caso de reincidencia (segundo apercibimiento), o en caso de que dicha pérdida se realice en el último minuto de partido, se expulsará además una chapa del equipo infractor. La pérdida de tiempo se podrá señalar en cualquier momento según el criterio del árbitro, pero en todo caso podrá señalarse como tal la tardanza en más de 15 segundos para ejecutar una acción de juego.
- Impedir que un participante contrario vea la jugada, ya sea tapando con el cuerpo o cualquier otro método. Se tendrá que dejar siempre espacio suficiente, y esperar si se necesita recolocarse para verla. En caso contrario se señalará falta técnica.

12.3. FALTA DE SAQUE

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

Mano o Tiro de Cabeza

12.4. MANO

Si una o más chapas se quedan encima o debajo del balón, puede producirse mano (art. 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 cuál de ellas pitar (no solo la más grave), o no pitar ninguna. Si un participante aplica la ley de la ventaja tras una falta técnica, puede deshacer la infracción antes de aplicar dicha ley de la ventaja. Por ejemplo: si el rival había colocado su portero dentro de su área cuando estaba fuera, se podría volver a dejar donde estaba antes de continuar la jugada. Esto evitaría que el infractor pueda sacar una ventaja mayor que su rival.

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 cuál 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.

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 y la chapa se mueven (ya sea desplazándose, o solo vibrando o girando sobre sí mismos). No se considerará pase si la chapa solo está en "contacto" con el balón y se aleja sin que éste se mueva, ni tampoco si la propia chapa no llega a moverse.
- No está limitado por un minipase anterior (ver art. 24.3)

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 ej. un saque), excepto si tocó balón en la última acción.

La acción extra es una acción normal, por tanto 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:

- 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 (art. 14).
- Tras un pase al pie, el balón quede situado en el interior de una chapa del propio equipo (art. 13, pase al pie).
- 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 art. 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 sus chapas, o bien debajo de una chapa rival, es mano del equipo que estaba en ese momento atacando. 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 penalti, tanto si la chapa infractora está dentro o fuera del área, en campo propio como en campo rival. Obviamente no se señaliza 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 más 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 está 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. MANO DEL RIVAL

EN CASO DE MANO COMETIDA INVOLUNTARIAMENTE POR UNA CHAPA RIVAL DURANTE EL TURNO PROPIO, HAY VARIOS CASOS:

- Si la chapa está boca arriba con el balón en su interior, no es mano sino pase de cabeza, y el turno pasa inmediatamente al rival.
- Si la chapa está volcada sobre el balón, o pisándolo, o en cualquier otra posición que no permita seguir jugando, será mano del participante que está en posesión del turno, no del dueño de la chapa.

14.4 MANO MÚLTIPLE

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 del equipo contrario.

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 artículos se explican las particularidades de cada tipo.

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 cuál 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).

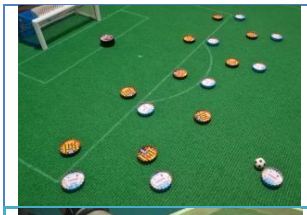
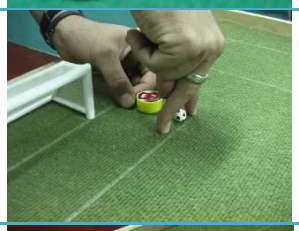
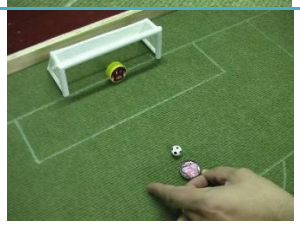
En los saques con reestructuración deben aplicarse las reglas del artículo 9. En particular, la distancia mínima

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 solo una.

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
2ªAcción	Elige	Elige	Elige	Elige	SI	SI	NO	NO
Elevado	SI	NO	SI	SI	SI	SI	NO	SI
Puente	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Distancia	9	9 (3)	9	15 (9)	15 (3)	9	-	15

En muchos saques existe una segunda acción extra. Si tras la primera acción el balón quedara completamente dentro del área pequeña rival, automáticamente lo cogería el portero y sacaría, perdiendo el participante las acciones que le quedaran. Del mismo modo, si tras la primera acción 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.

En cualquier situación en que se quiera sacar sin reestructurar, se podrán recolocar dos chapas: la que va a realizar el saque (en caso de falta sin reestructuración, será la chapa que recibió dicha falta), 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. Independientemente de dónde se encuentre la chapa infractora (dado que ésta, después de la infracción, puede quedar o a menos de 9 cm del balón o, por el contrario, más alejada del lugar de la infracción), el jugador que va a efectuar el saque puede recolocar, si le interesa, dicha chapa infractora pero, en caso de hacerlo, siempre debe colocarse 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.

	**Saque Libre Indirecto**	**Saque Libre Directo**	
	Saque de Puerta (o de Fondo)	**Saque de Portero (o de Mano)**	
	Saque de Centro	**Saque de Penalti**	

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).

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 sólo importa cual chapa toca balón.
- Además, hay faltas específicas para cada tipo de saque (ver la sección correspondiente a cada uno: arts. 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 área 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. Esto puede ocurrir en el turno del equipo defensor, o en el del atacante.

Cuando se produzca córner en 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.

Cuando se produzca en turno del atacante, deben cumplirse estas condiciones para ser córner:

1. Se ha avisado el disparo a puerta.
2. El equipo defensor tiene a su portero y/o a alguna chapa defensora dentro de su área pequeña antes del disparo. No importa que el portero elija colocarse o no.
3. El balón contacta con alguno de esos defensores (portero o chapas) dentro del área pequeña. No importa que el balón contacte con otras chapas fuera o dentro del área antes o después.

De no cumplirse alguna de ellas, sería fuera del atacante y por tanto saque de puerta.

Si el córner se produce en el turno del atacante (es decir, despeje de portero o chapa en tiro a puerta) será

obligada la reestructuración.

Una chapa voladora no influye en que sea córner o no. En caso de duda sobre si es córner o banda, si el balón sale por la esquina del campo, se pitará siempre córner.

Se permite el tiro elevado y el tiro con puente.

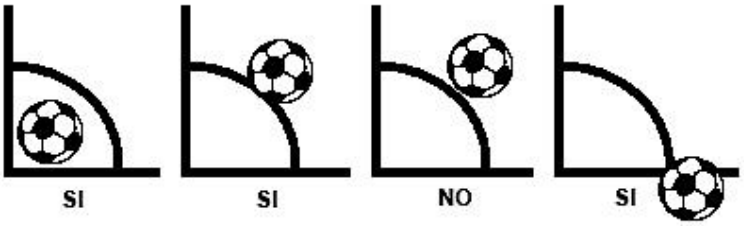
Es válido el gol en la primera acción si se avisa tiro a puerta (puede hacerse tanto si se reestructura como si no).

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

Una vez pasado cada punto, no podrá cambiarse de idea después:

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 más 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 último 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 posición de ningún elemento fuera de este orden (p. ej. recolocar el balón, el portero, etc.), si un jugador lo hiciera su rival podría señalar libre indirecto.

ARTÍCULO 17: SAQUE DE BANDA

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 equipo defensor tiene a su portero y/o a alguna chapa defensora dentro de su área pequeña antes del disparo. No importa que el portero elija colocarse o no.
3. El balón contacta con alguno de esos mismos defensores (portero o chapas) dentro del área pequeña. No importa que el balón contacte con otras chapas fuera del área antes o después.

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

Una chapa voladora no influye en qué equipo saca la banda. En caso de duda sobre si es córner o banda, si el balón sale por la esquina del campo, se pitará siempre córner.

Antes del saque, el equipo que va a efectuarlo debe decidir si existirá reestructuración o no. Se entenderá que no elige reestructuración y por tanto no tendrá acción extra, si no dice lo contrario. Si declara reestructurar sí dispondrá de acción extra después del saque. En caso contrario, no habrá acción extra salvo que haga pase al pie. Si el saque se produce a favor del atacante en su propio turno (es decir, despeje de portero o chapa en tiro

a puerta) será obligada la reestructuración como en el córner.

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 fuercen 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 (siendo opcional la reestructuración). 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.

Defensa del saque de banda

En un saque de banda se puede colocar una chapa defensora a 3 cm entre línea de banda y chapa atacante, aunque esté a menos de 9cm del balón. Ejemplo: chapa atacante que saca en la línea y otra a 9cm (que es lo mínimo que se puede acercar), el defensor puede colocar una chapa en medio, dejando 3 cm de separación entre su chapa y las dos rivales (la que saca y la que recibe). El objetivo es ofrecer una opción para defender el llamado “cholón”, principalmente el que se produce por “transferencia”.

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, es obligatorio sacar con la chapa que ha recibido la falta, se podrá colocar la chapa infractora como máximo a 9 cm del balón y no habrá acción extra salvo que haga pase al pie.

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).

Se permite colocar barrera, con las mismas normas del saque directo, y siempre con las chapas correctamente situadas dentro del campo (no en el interior de la portería).

Al reestructurar en una falta indirecta, todas las chapas (atacantes y defensoras) menos la que saca deben estar a más de 9cm del balón. Por tanto, dado que el atacante siempre coloca primero, cualquier chapa suya colocada exactamente a 9cm del balón no podrá ser cubierta por una defensora que quiera colocarse entre ella y el balón.

Un libre indirecto a favor del atacante 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 más de 9 cm del balón o bien si la línea de gol está a menos distancia del balón, se podrán colocar chapas defensoras tocando dicha línea (por dentro o por fuera) pero manteniendo la separación de 3cm entre chapas defensoras, como siempre. 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). Si el atacante coloca alguna chapa en el punto más cercano donde pueden situarse las defensoras, estas podrán pegarse a aquella sin ninguna separación.

Un libre indirecto se saca desde donde estaba la chapa en el momento de recibir la falta. En caso de ser a favor

del defensor dentro del área pequeña se podrá sacar desde cualquier punto de la misma, pudiendo recolocar balón y chapa al final (como un saque de puerta o de portero). Si hay reestructuración, las chapas rivales deben colocarse fuera del área grande, y en el área pequeña solo pueden estar la chapa que saca y el portero. A diferencia del saque de puerta, no será falta de saque si tras este saque el balón permanece dentro del área grande.

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 en libre directo

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 orden, análogo al del córner. Una vez pasado cada punto, no podrá cambiarse de idea después:

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 a más de 15 cm del balón, excepto la que saca, que podrá ser cualquiera (también el portero, siempre tumbado).
4. Si hay reestructuración, el atacante avisa si se va a sacar directo (perdiendo la segunda acción) o indirecto, no pudiendo recolocarse los atacantes, pero sí los defensores en punto siguiente. Si no hay restructuración no se puede tirar directo.
5. Si hay reestructuración, se colocan las chapas defensoras (portero incluido, también tumbado, y obligatoriamente dentro de su área) al menos a 15 cm del balón en cualquier dirección (misma distancia que la media luna y la galleta, para permitir tiro cómodo a la mano del tirador). Un máximo de 3 chapas defensoras pueden estar a entre 9 y 15 cm del balón, siempre entre éste y la portería defensora. Esas 3 chapas pueden colocarse juntas (en una barrera) o separadas (a 3cm entre sí). En este último caso podría colocarse una barrera con otras 3 chapas más lejos del balón, y por tanto podría haber chapas defensoras más cerca del balón que la barrera (pero siempre a más de 9cm del balón), ya que la barrera puede situarse mucho más atrás sin problema. Si el atacante coloca alguna chapa en el punto más cercano donde pueden situarse las defensoras (ya sean las de 9cm o 15cm), estas podrán pegarse a aquella sin ninguna separación.
6. Se coloca la chapa que saca, boca arriba o boca abajo según prefiera.
7. Si se ha avisado tiro directo, en último lugar se coloca el portero defensor obligatoriamente dentro de su área (esta vez puede ser de pie o tumbado), si no es directo el portero se deja donde esté.
8. Se procede al saque.
9. 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 como estaba y continuar con el orden establecido.

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 (art. 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. Pero en cuanto el balón salga del círculo, aunque vuelva a entrar sin detenerse fuera, ya se podrá tirar.

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. No podrá hacerlo ni en la primera ni en la segunda acción del saque, ni tampoco si dispusiera de una tercera acción por lograr un pase al pie en la segunda. Pero sí puede desplazarse, incluso tocar balón normalmente (solo si ya ha tocado en otra chapa, pues si tocara dos veces seguidas sería falta de saque). A partir de su siguiente turno ya podría tirar a puerta, siempre que después del saque 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 (de nuevo, siempre y cuando el balón haya tocado a alguna otra chapa antes).

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 en todo el turno. Para que sea válido, el tiro a puerta deberá realizarse con otro jugador. Con esto evitamos que un jugador saque contra un contrario para que el balón quede en una posición de disparo con la misma chapa.

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. Salvo en caso de tiro a puerta, que el portero o las chapas defensoras no podrán haber tocado balón dentro de su área pequeña, si lo han hecho será córner (si el balón sale por el fondo del defensor), saque de banda (si sale por un lateral), o saque de puerta a favor del atacante (si el balón rebota, cruza el campo y sale por su propio fondo).

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 (art. 9).

No es válido el gol en la primera acción del saque de puerta (ni rebotando en otra chapa). Sí 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 que saca, y siempre separadas al menos 9cm como en el resto del campo. Todas las chapas y el portero deben estar a más de 9 cm del balón excepto la que efectúa el saque (ya sea chapa o tapón).

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.

Recolocación del portero

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

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.
3. 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 procede a un saque de portero cuando el portero tiene en su poder el balón, es decir 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 art. 22), salvo en caso que haya tiro a puerta y el balón rebote en chapas o portero defensor dentro de su área, cruce el campo y se detenga en el área propia, en cuyo caso no sería cesión sino saque de portero. 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. En esta posición, es obligatorio realizar el saque inmediatamente como primera acción. 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 tiro con puente. La única reestructuración permitida es el 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 gol en un saque de portero aun tocando 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 no podrá volver a meterse en el área tras hacer un saque. Esto se hace:

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.

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 quién sea el turno cuando el balón entra en el área pequeña, no de qué 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 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 (voluntariamente, o 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 área pequeña en turno atacante estando fuera el portero defensor, cuando este vuelva a entrar no cogerá el balón de inmediato sino que tendrá que esperar 1 turno del rival, y podrá hacer 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 en el interior de su área.

Se permite el tiro elevado y el tiro con puente, salvo al alejar chapas en tandas de desempate.

No se dispone de acción extra. Antes de lanzar el penalti hay reestructuración (art. 9).

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

La colocación en un penalti, excepto en tandas de desempate, es la siguiente:

En primer lugar el participante que tira el penalti situará el balón en el punto de penalti, la chapa que va a lanzarlo en cualquier punto del área grande o la media luna, y todas sus demás chapas y portero. Después su rival colocará al portero, que deberá estar situado sobre la línea de gol, y todas sus demás chapas. Salvo el tirador y el portero todas las chapas de ambos equipos deben estar fuera del área de penalti y de la semiluna, dentro del campo de juego, sin tocar las líneas laterales, ni de fondo, ni de la semiluna ni de área, y más atrás que el balón (más alejados que él de la línea de fondo), y respetando las reglas de reestructuración y marcajes. Obsérvese que en caso de que el atacante coloque chapas muy cerca del área de penalti, el defensor no puede cubrirlas.

Si ya se ha elegido una chapa para tirar el penalti y es reglamentaria, no se puede decidir cambiarla por otra distinta. Si el jugador persiste en su intención, se declarará penalti fallado. La única excepción que se permite es cambiar chapa por portero (o viceversa) si toca en una tanda de penaltis y no se había dado cuenta.

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, 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 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 de saque como en cualquier otro saque, no se repite el tiro ni se continúa el juego. La excepción es que el lanzador choque con el dedo del puente sin tocar el balón, en este caso no es falta de saque pero el turno pasa a la defensa, y en su siguiente turno el lanzador podrá tirar desde su posición. En tandas de desempate este caso sí contará como fallo y no habrá segundo tiro.

Si en un penalti el balón no entra directamente en portería pero la propia chapa que ha tirado lo acaba empujando de nuevo en la misma acción, el gol es 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 cae del campo 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 antes del tiro.

Una vez colocado el portero y dado el ok al rival para poder tirar, el defensor no podrá hacer ningún movimiento más del portero, ni aspavientos ni hablar al contrario intentando despistarle. Cualquiera de estas acciones contabilizará como gol automático del lanzador, según recoge el artículo 12.2.

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 al final del turno de un equipo hay tres de sus chapas a menos de 3cm del balón, será falta (libre indirecto). Es decir que no serían falta estos casos:

- Si la situación se produce fortuitamente en turno rival.
- Si el rival recoloca una de las chapas propias (por ejemplo en una carga).
- Si aún queda alguna acción extra en el mismo turno, por pase al pie o saque.

En todos estos casos, el jugador tendría entonces que deshacer esta posición antes del final de su 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 hipotética 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 mismo turno o se señalizará 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.

Al pitar libre indirecto por obstrucción el jugador puede elegir reestructurar o no. En caso negativo, solo podrá retirar una de las chapas que realizan la obstrucción a 9 cm, recolocar el balón a un punto que estuviera ocupado por dicha chapa (o dejarlo donde está), y colocar una de sus propias chapas para sacar. Si no le resulta posible sacar sin mover más elementos del juego, estará obligado a reestructurar.

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.

24.3. MINIPASES (REGLA ANTI-MELÉE)

En primer lugar definimos que dos chapas del mismo equipo están en posición de "sándwich" si están separadas entre sí menos de 3cm y además el balón está situado entre ambas (dicho más exactamente: imaginando unas líneas paralelas que pasen por los bordes exteriores de las dos chapas, el balón está en el interior de dichas líneas o al menos pisa alguna de ellas). Esta misma posición se utiliza para las reglas de "minipase" y de "gol pantalla" (art. 8.4). La presencia o no de chapas del equipo contrario no influye nada para determinar esta posición.

La posición de sandwich por sí sola no es ningún problema, pero da pie a dos situaciones:

1. Si un equipo empieza su turno en posición de sandwich, sin importar como llegara a esa posición tiene que abrirlo en ese turno o en el siguiente. Es decir dispone de dos turnos completos para aprovechar el pase y deshacer esa posición, pudiendo en su segundo turno realizar un pase al pie y así disponer de acción extra. En caso contrario al acabar su segundo turno se pitará falta por obstrucción.
2. Si dos chapas que están en posición de sandwich hacen un pase al pie (es decir un "minipase"), y tras hacer la acción extra vuelven a quedar las mismas chapas nuevamente en posición de sandwich (sin importar que con su primera acción sí que hayan salido de dicha posición), 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 nuevo pase: A-una chapa rival toque balón o B-dejen de estar en posición de sandwich. Mientras tanto, los demás pases que sigan haciendo no recibirán acción extra y el turno simplemente pasará al rival. En pocas palabras: no se permite encadenar minipases. Se

permite hace 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 más tarde cuando decida abrir.

Las chapas blancas en la primera imagen SÍ están en posición de minipase al estar ambas separadas 3 cm o menos con el balón entre ellas (se puede comprobar con medidor de distancia 3 cm). En la segunda imagen, NO están en posición de minipase, pues aunque entre ellas hay < 3 cm, el balón está fuera de la línea imaginaria que une el borde de ambas.

ARTÍCULO 25: SALTOS

Se sanciona con libre indirecto cuando una chapa se desplace por encima de una chapa del equipo rival salvo que se haya 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 art. 23 se aplica íntegramente en tandas de desempate.

Las tandas de penaltis son 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 inicial de 3 (anteriormente eran 5).
- Si en algún momento un equipo anota más goles de los que el otro podría anotar al agotar sus 3 tiros, se termina la tanda.
- Si tras los 3 tiros iniciales sigue el empate, se seguirán lanzando alternativamente en el mismo orden "al fallo", hasta que uno haya marcado un gol más que el otro habiendo lanzado los mismos tiros.
- No se pueden cambiar chapas antes de la tanda de penaltis, sino que deben usarse las mismas chapas y portero que hayan terminado el partido (y pueden ser menos de 11). 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 más 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. Una vez elegida una chapa debe tirarse con ella (Art. 23).
- Se permite cambiar chapas por reservas antes de empezar la tanda, dentro del límite de cambios del partido, además de cambiar el portero en cualquier momento por pérdida o rotura.
- Si algún equipo tiene menos de 11 jugadores al final del partido (por expulsiones, etc.) uno de ellos debe ser obligatoriamente un portero, y estará obligado a repetir el tiro con él antes que su rival, ya que el otro equipo puede tener distinto número de jugadores (portero incluido) para los lanzamientos.
- 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.
- Los jugadores que hayan lanzado su penalti (excepto el portero) serán colocados en una banda, boca arriba o boca abajo indicando si han marcado o fallado, respectivamente.

- En cada lanzamiento solo se ejecuta una acción, no se continúa la jugada si hay rechace.
- A partir del cuarto penalti se empieza a alejar el lanzador, y no puede decidir otra cosa la organización de cada torneo por motivos de disponibilidad de tiempo.

Si tras lanzarse los tiros establecidos persiste el empate, y cada 3 tiros adicionales a partir de ahí, el lanzador se deberá alejar del balón según se describe 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 (penaltis 4-6).
2. En cualquier punto de la semiluna de la frontal del área (penaltis 7-9).
3. Cualquier punto del semicírculo central (penaltis 10-12, última oportunidad para el lanzamiento del portero si no se ha usado antes).
4. Cualquier lugar de la línea divisoria central dentro del círculo central, ya no se alejará más, hasta llegar a un máximo de 25 tiros (penaltis 13-25, segundo y posible tercer lanzamiento del portero).

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, a un lado u otro para buscar ángulo, antes de colocar el portero, siempre que ésta toque la línea. En todo momento se puede tirar desde más lejos pues lo que se establece es distancia mínima.

Si finalizados todos los lanzamientos (25), 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 partido en goles será el que se dio al final del tiempo reglamentado (es decir, empate), y después se añadirá el resultado de cada equipo en la tanda (ejemplo: 7-6).

Como cualquier otro saque, 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 (art. 15.2).

La pérdida de tiempo se sancionará en tandas de penaltis. La primera vez se apercibirá al jugador. La segunda y sucesivas se contará el resultado del penalti favorable el equipo contrario (es decir, gol si pierde tiempo el portero, y fallo si pierde tiempo el lanzador). La pérdida de tiempo se dictará según el criterio del árbitro, pero en cualquier caso podrá señalarse como tal la tardanza en más de 15 segundos en realizar la colocación.

La validez de un gol en tandas de penalti es como en cualquier otra jugada, es decir se anulará en caso de chapa voladora, falta de saque, contacto dedo sin mover balón, etc.

Una vez colocado el portero y dado el ok al rival para poder tirar, el defensor no podrá hacer ningún movimiento más del portero, ni aspavientos ni hablar al contrario intentando despistarle. Cualquiera de estas acciones contabilizará como gol automático del lanzador, según recoge el artículo 12.2.

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 turno juega alternativamente un componente de la pareja, independientemente de donde esté situado el balón.
- Si en un turno hay varias acciones (por ejemplo saque o pase al pie) continuaría dicha jugada el mismo jugador que tiene el turno.
- Lo mismo ocurre en caso de despeje por el portero defensor o chapa dentro del área, el nuevo turno del equipo atacante lo sigue realizando el mismo jugador, ya que no ha habido cambio de turno rival.
- En todo momento los integrantes de una pareja pueden hablar entre sí para darse indicaciones (incluso al colocar el portero, caso en el que cada uno de ellos puede estar en un punto de vista distinto) siempre que no se haga como pérdida de tiempo.
- Al empezar el partido el equipo que realiza el saque indica cual de los dos jugadores lo va a realizar, y el

equipo contrario tiene opción de elegir quien jugará a continuación. En el segundo tiempo ocurre al revés, de modo que existe la posibilidad de continuar en el mismo orden, o cambiarlo en el descanso.

- En las tandas de penaltis de desempate se sortea cuál 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 jugaba tras él al final del partido. El segundo penalti lo tira el que ha colocado el portero en el primero. El tercero lo tira el compañero del primero, y el cuarto el otro contrincante.

ARTÍCULO 28: JUEGO POR EQUIPOS

En un partido por equipos se enfrentan dos formaciones de 5 participantes cada uno, enfrentándose en 3 partidos individuales y 1 por parejas.

Cada uno de esos 4 partidos tendrá un resultado de 0, 1 o 3 puntos (que llamaremos "minipuntos"), y se sumarán los 4 de cada equipo para comparar con el contrario. El equipo con más minipuntos será el ganador llevándose los 3 puntos del enfrentamiento, o 1 punto en caso de empate a minipuntos, o 0 en caso de perder.

En partidos de grupo la diferencia de goles no influye para deshacer el empate a minipuntos. Pero en partidos de eliminatorias sí podría deshacerse el empate por este u otros criterios (por el partido por parejas, gol de oro simultaneo en los 4 campos, etc.)

En los torneos que así se permita, podrá haber reservas aparte de los 5 jugadores iniciales, y se podrán alinear, enfrentar y cambiar según las normas de competición de cada torneo.

ARTÍCULO 29: ARBITRAJE

Contemplar la figura del árbitro en los partidos, obligatorio en algunos torneos y opcional en otros. Cualquier persona puede arbitrar un partido de chapas, siendo sus obligaciones:

-Servir como interpretador último de cualquier situación durante el partido. Si los jugadores no se ponen de acuerdo con la apreciación de cualquier jugada, la decisión del árbitro será final e inapelable. No se admiten opiniones de ninguna persona ajena a los participantes en el partido en cuestión. Tampoco la consulta de fotos o videos salvo petición expresa del árbitro, quien sería el único en poder valorarlos.

-Mantener la independencia entre ambas partes, y apoyarse mutuamente con el comité disciplinario en caso de ser necesario.

-El árbitro tiene la misma obligación de conocer el reglamento que los participantes (pero no más). Por tanto puede aclarar cualquier regla que estos desconozcan, y si a su vez tiene dudas siempre puede acudir a un representante del comité reglamentario, o bien consultar el presente reglamento. Para esto siempre se puede detener el cronómetro hasta resolver las dudas. En caso de producirse una situación no recogida en este reglamento, o cuya interpretación no sea clara, el árbitro tendrá la última palabra sobre su aplicación en el partido en curso.

ARTÍCULO 30: DISPOSICIÓN ADICIONAL

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

Todo participante en partidos oficiales de la LFC o de sus clubes asociados tiene el deber y la obligación de conocer completamente este reglamento. La ignorancia de una regla no exime de su cumplimiento, ni se tendrá en cuenta como atenuante para la sanción correspondiente.

Todo organizador de partidos oficiales de la LFC o de sus clubes asociados debe velar por el cumplimiento estricto del presente reglamento, a ser posible con la ayuda de árbitros.

FIN DE LAS REGLAS

© 2002-2026 LigaFútbolChapas (LFC)

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 con 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 de tiro a puerta con dicha chapa, siendo motivo de anulación de gol.

Cholón: jugada de saque de banda en la que se encesta la pelota en un compañero consiguiendo un remate de cabeza, y acabando con frecuencia en gol.

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

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.

Equipación: la capa superior visible de una chapa, habitualmente de papel o cartulina impresa con la camiseta del jugador y equipo real al que representa.

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.

Gordo: apelativo informal para referirse al portero de un equipo, debido a su mayor tamaño.

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.

Juancarlinha: colocación del portero ante un tiro a puerta en la que se deja toda la portería vacía para desconcentrar al rival.

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 sobre 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 ilegal 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 cuatro, por 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).

Pinza: resorte formado por dos dedos de una mano en tensión, para realizar la acción de golpeo reglamentario en el juego.

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.

Puntazo: modificación ilegal de la equipación de una chapa, en la que se hace una marca o hendidura en su centro para favorecer la colocación centrada del balón en pases de cabeza.

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

Sándwich: posición de dos chapas a menos de 3 cm. entre sí, con el balón entre ellas.

Saque: turno en el que la primera acción se hace “a balón parado" colocándolo con la mano.

Terreno de juego: tablero de juego 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.

Trenecito: acción en la que se golpea una chapa para que a su vez golpee a otra del mismo equipo en carambola, y habitualmente esta segunda al balón.

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 recorren los laterales y los fondos del terreno de juego, rodeándolo con el fin de que las chapas no caigan al suelo.