

CAMPEONATO ESTUDIANTIL

2026

2027

REGLAS DE JUEGO





OBSERVACIONES

Lenguaje y Género

Toda referencia al género masculino en las presentes Reglas de Juego, por lo que respecta a árbitros, jugadores u oficiales, se considerará, por razones de simplificación, aplicable tanto a hombres como a mujeres.

La Figura del Árbitro

El árbitro es la autoridad máxima en el terreno de juego. Su misión principal es velar por el cumplimiento de las reglas, garantizar la seguridad de los participantes y fomentar el juego limpio (Fair Play).

REGLA I: INSTALACIONES DE JUEGO

Superficie de juego

Los partidos deberán jugarse en superficies lisas, libres de asperezas y que no sean abrasivas, preferentemente de madera o material sintético. El uso de hormigón o asfalto queda restringido a competiciones de carácter escolar o territorial específico.

Dimensiones y Requerimientos por Categoría

El terreno de juego tendrá que ser el adecuado para disputar los partidos.

Áreas y Puntos de Penal

- Área de penal: Trazada a 6 metros de distancia desde la línea de meta.
- Punto de penal: Situado a 6 metros del centro de la meta.
- Segundo punto de penal: Situado a 10 metros del centro de la meta, utilizado para los tiros libres directos a partir de la sexta falta acumulativa.



Áreas Técnicas y Zonas de Sustitución

El área técnica se situará frente al banquillo. Las zonas de sustitución se ubican en la línea de banda, en el sector correspondiente a cada equipo, extendiéndose 5 metros a cada lado de la línea de medio campo.

Las Porterías

Deben ser de dos postes verticales y un travesaño horizontal. La distancia entre los postes es de 3 metros y del travesaño al suelo de 2 metros.

- Desplazamiento accidental: Si la portería se desplaza accidentalmente y no afecta a una ocasión de gol, el juego continúa.
- Desplazamiento voluntario: Si un jugador desplaza la portería para evitar un gol, se pitará TLD o TLI y se amonestará/expulsará según la gravedad.

Música de fondo

Se permite música de fondo únicamente durante el calentamiento, el descanso y tras la finalización del encuentro, nunca mientras el balón esté en juego.

REGLA II: EL BALÓN

El balón debe ser esférico y de cuero u otro material adecuado.

Balón dañado durante el juego

- Reemplazo: Si el balón estalla o se daña durante el juego, se detendrá este y se reanudará con un balón a tierra.
- Gol con balón defectuoso: Si el balón quedara defectuoso tras impactar en uno de los postes o en el travesaño y entrara directamente en la portería en la que impacta, los árbitros concederán gol.



REGLA III: EL NÚMERO DE JUGADORES

- Jugadores en pista: Máximo 5 jugadores por equipo, uno de los cuales será el portero.
- Mínimo: Un partido no podrá comenzar ni continuar si uno de los equipos tiene menos de 3 jugadores.
- Suplentes: Se permite un máximo de 9 jugadores suplentes.
- Procedimiento de sustitución: Es ilimitado y "sobre la marcha". El jugador debe salir por su zona de sustitución antes de que entre el sustituto.
- Portero-jugador: Deberá portar una camiseta del mismo color o diferente que la de los porteros de su equipo, con su propio número dorsal. Es obligatorio el uso de redecilla si se usa la misma camiseta de jugador de campo.

REGLA IV: EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

- Seguridad: Los jugadores no podrán llevar objetos peligrosos (joyas, anillos, brazaletes).
- Equipamiento básico: Camiseta con mangas, pantalón corto y calzado deportivo (tipo lona o cuero blando con suela de goma).
- Colores: Los dos equipos deben vestir colores que los diferencien entre sí y del equipo arbitral.
- Dispositivos electrónicos: Se prohíbe el uso de sistemas de comunicación electrónica entre jugadores y cuerpo técnico, salvo para el seguimiento del rendimiento físico (EPTS).

REGLA V: LOS ÁRBITROS

Autoridad

Cada partido será controlado por los árbitros designados, quienes tienen autoridad total para hacer cumplir las Reglas de Juego.



Comunicación

El capitán no tiene privilegios especiales, pero es responsable del comportamiento de su equipo. Solo él puede dirigirse al árbitro de forma respetuosa para solicitar información.

REGLA VI: LOS OTROS MIEMBROS DEL EQUIPO ARBITRAL

En las categorías que lo requieran, se designará un segundo y/o tercer árbitro.

REGLA VII: LA DURACIÓN DEL PARTIDO

Tiempos de Juego

2 periodos de 25 minutos cada uno. En caso de haber tiempos muertos, *se añadirá 1 minuto por cada uno.*

- Tiempo muerto: Un minuto por periodo y equipo.
- Descanso: Entre 5 y 10 minutos.

REGLA VIII: EL INICIO Y LA REANUDACIÓN DEL JUEGO

- Sorteo: Se realizará mediante el lanzamiento de una moneda. El equipo que gane el sorteo elegirá campo o saque inicial.
- Saque de centro: Los adversarios deben estar a 3 metros del balón. Se puede marcar gol directamente de saque de centro.

REGLA IX: EL BALÓN EN JUEGO O FUERA DEL JUEGO

- Fuera de juego: Cuando traspasa completamente la línea de meta o de banda, o cuando el juego es detenido por el árbitro.
- Altura mínima: En pabellones cubiertos, si el balón toca el techo (altura mínima reglamentaria 4m), se reanudará con saque de banda para el equipo contrario.



REGLA X: EL RESULTADO DE UN PARTIDO

- Gol válido: Cuando el balón haya atravesado completamente la línea de meta entre los postes y por debajo del travesaño.
- Tanda de penaltis: Si el reglamento de la competición exige un ganador en caso de empate. Se lanzarán 5 penaltis por equipo inicialmente.

REGLA XI: EL FUERA DE JUEGO

No existe el fuera de juego en el Fútbol Sala.

REGLA XII: FALTAS Y CONDUCTA INCORRECTA

Faltas Directas

Se conceden por dar una patada, zancadilla, saltar sobre un adversario, cargar, golpear, empujar o tocar el balón con la mano.

Regla del Portero y los 4 Segundos

- El portero no puede tocar el balón en su propia mitad de la pista por más de 4 segundos.
- Cesión: No puede tocar el balón con la mano tras un pase voluntario de un compañero o con el pie si no ha sido tocado por un adversario o si el portero no ha cruzado la línea de medio campo, siendo la segunda vez que el portero juega el balón, habiéndolo jugado previamente, en la misma jugada, en cualquier punto del terreno de juego.

Restricción del Saque de Meta

El portero no puede sobrepasar la línea divisoria de medio campo directamente en un saque de meta sin que el balón toque antes el suelo o a un jugador.



REGLA XIII: TIROS LIBRES

- Barrera: Los jugadores defensores deben estar a 5 metros del balón. No se puede sacar rápido.
- Faltas Acumulables: A partir de la 6ª falta acumulada en un periodo, se concederá un tiro libre directo sin barrera desde el punto de 10 metros o desde el lugar donde se cometió la infracción.

REGLA XIV: EL TIRO DE PENALTI

Se ejecuta desde el punto de 6 metros. El portero debe permanecer sobre la línea de meta hasta que el balón sea pateado.

Todas las infracciones sancionadas con tiro libre directo cuentan como falta acumulable; sin embargo, cuando se conceda un tiro penal, la falta no se registrará como acumulada.

REGLA XV: EL SAQUE DE BANDA

- Se realiza con el pie. El balón debe estar inmóvil sobre la línea.
- El ejecutor dispone de 4 segundos.
- No se puede marcar gol directamente de saque de banda.

REGLA XVI: EL SAQUE DE META

- Lo realiza el portero únicamente con la mano desde cualquier punto del área de penal.
- Dispone de 4 segundos.

REGLA XVII: EL SAQUE DE ESQUINA

- Se coloca el balón en el cuadrante de esquina más cercano.
- Los adversarios deben estar a 5 metros.
- Se dispone de 4 segundos para ejecutarlo.
- Se puede marcar gol directamente, siempre que sea en la portería del adversario.



ACLARACIONES SOBRE LAS REGLAS DE JUEGO

Respeto e integridad: Todos los miembros del equipo deben acatar las decisiones arbitrales, siendo el capitán el máximo responsable de velar por el cumplimiento de las normas.

Protestas desde el banquillo: Las tarjetas (amarillas o rojas) mostradas a suplentes o cuerpo técnico por protestar sumarán una falta acumulada al equipo.

Concepto de protesta: Faltas de respeto, insultos o desobediencia manifiesta,

Infracciones por Mano

- **Voluntarias:** Mover la mano/brazo hacia el balón. (TLD)
- **Antinaturales:** Ocupar más espacio despegando la mano del cuerpo o elevándola sobre el hombro. (TLD)
- **Accidentales (No infracción):** Manos pegadas, en posición natural o usadas como apoyo en una caída.
- **Gol con la mano:** Nunca es válido. Si se marca directamente o tras toque accidental propio, se sanciona con TLI.

Evitar Gol o Ocasión Manifiesta de Gol (OMG)

- **Mano voluntaria/antinatural:** Expulsión (Roja) para cualquier jugador (y para el portero fuera del área o por doble toque dentro del área).
- **Mano involuntaria sancionable:**
 - Dentro del área: Penalti + Amarilla.
 - Fuera del área: TLD + Roja.
- **Criterios OMG por contacto:**
 - **Portería protegida:** Requiere superioridad de atacantes sobre defensores activos.
 - **Portería desprotegida:** Requiere al menos igualdad de atacantes.
 - **Factores finales:** Distancia, dirección del juego y control del balón.



Protocolo de Distancia en Saques (Banda y Esquina)

- **Distancia obligatoria:** Los defensores deben situarse a un mínimo de 5 metros.
- **Medición arbitral:** Los árbitros no medirán la distancia; los jugadores deben tomar como referencia las marcas de la pista.
- **Aviso único por equipo:** Ante un primer incumplimiento que obstaculice o intercepte el saque, los árbitros harán un único aviso público a todo el equipo por partido.
- **Sanción por reincidencia:** Si se vuelve a incumplir la distancia tras el aviso, el infractor será amonestado (tarjeta amarilla).
- **Reanudación del juego:**
 - En saque de banda: Tiro libre indirecto (Si está el balón en juego, si no lo está, repetición).
 - En saque de esquina: Repetición del saque.