



1.- TERRENO DE JUEGO

1.1.- El terreno de juego es un rectángulo de 20 metros de largo y 13 metros de ancho (figura 1). Comprende una zona de juego y dos áreas de portería.

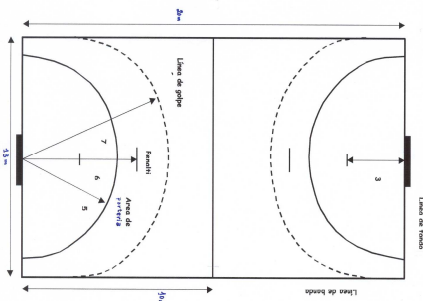


Figura 1

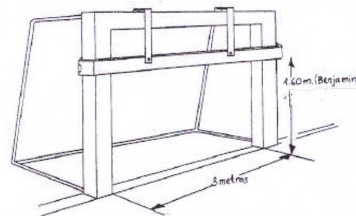


Figura 2

1.2.- Las líneas largas del terreno de juego se llaman líneas de banda, y las cortas, líneas de portería. La portería está colocada en la mitad de la línea de portería, y tiene una longitud de 3 metros y una altura de 1,60 metros (figura 2). La línea comprendida entre los dos postes se llama línea de gol.

1.3.- El área de portería se creará trazando una línea paralela de tres metros de largo directamente delante de la portería, esta línea es paralela a la línea de gol y a una distancia de 5 metros de la misma (medido desde el lado exterior de la línea de gol hasta la parte delante de la línea de portería) y dos cuartos de círculo, cada una con un radio de 5 metros (medio desde la esquina desde la esquina inferior de los postes de la portería), conectando la línea de 3 metros de largo con la línea exterior de portería.

1.4.- La zona de juego tiene una longitud de 10 metros y una anchura de 13 metros. Estará delimitada con una línea de 8 centímetros de anchura. La mitad de la zona de juego tiene que estar indicada sobre las líneas de banda por una línea de otro color de 15 centímetros de anchura.

2.- DURACION DEL PARTIDO

2.1.- El partido se divide de dos partes, que a su vez se subdividen en **2 periodos de 16 minutos de juego**, con 2 minutos de descanso entre ellos y 5 minutos entre parte y parte

TIEMPO DE JUEGO						
1ª PARTE			Descanso	2ª PARTE		
1º Periodo	Descanso	2º Periodo		3º Periodo	Descanso	4º Periodo
8'	2'	8'	5'	8'	2'	8'

EL CAMBIO DE CAMPO SE EFECTUARA ENTRE EL 2º Y EL 3º PERIODO

2.2.- El partido comienza con saque de centro, mediante un sorteo que determinará que equipo elige campo y el equipo contrario posee saque de centro.



3.- EL BALON

3.1.- Se juega con un balón de caucho o goma. Su peso es de 290 gramos mínimo y su circunferencia de 48 a 44.

3.2.- Antes del partido hay que elegir 2 balones reglamentarios. Para evitar las excesivas interrupciones, el árbitro puede poner en juego un balón de reserva en cualquier momento.

4.- EL EQUIPO

4.1.- Un equipo está compuesto por un mínimo de 7 jugadores y un máximo de 10 jugadores/as. Para empezar el partido es necesario que al menos 5 jugadores/as estén presentes. Si durante el partido el número de jugadores/as de un equipo disminuye por debajo de 4 se suspenderá el partido, y el equipo en cuestión perderá el partido.

4.2.- Sobre el terreno de juego habrá 5 jugadores como máximo (4 de campo y 1 portero). El resto de los jugadores/as son reservas.

4.3.- Durante el partido los reservas sólo podrán entrar durante los descansos, o en caso de lesión.

5.- JUGADORES INSCRITOS EN ACTA

5.1.- Todos los jugadores inscritos en Acta, deberán de jugar en el equipo al menos un periodo. Antes de comenzar cada periodo, el responsable del equipo facilitará al arbitro los números de dorsales de su jugadores y el portero, que iniciarán el mismo en el terreno de juego.

5.2.- Al equipo que incumpla esta norma se le dará por perdido el partido por el resultado de 8 puntos a 0.

5.3.- A los efectos de desempate por diferencia de puntos, cuando a uno de los equipos empatados a puntos se le hubiere impuesto sanción por alineación indebida, incomparecencia o retirada de su equipo, una sola de estas circunstancias resolverá el empate a favor del otro.

6.- EL AREA DE PORTERIA

6.1.- Un balón rodando o inmóvil dentro del área de portería no puede ser jugado, esta infracción se castiga con golpe franco.



7.- EL MANEJO DEL BALON

7.1.- Cualquier jugador no puede lanzarse sobre un balón que esté rodando o inmóvil en el suelo.

8.- LA CONDUCTA CON EL ADVERSARIO

8.1.- La regla 8 de la R.F.E.BM. se aplica sin modificación. Sin embargo, las sanciones personales que conlleven exclusión temporal durarán hasta que el equipo del jugador infractor recupere el balón.

En el caso de que la sanción sea producto de una acción que conlleve un lanzamiento de cinco metros, se efectuará el lanzamiento sin tener en cuenta el rechace, y el equipo atacante continuará con la posesión del balón, al igual que sí la sanción se produce en una acción que termine en gol. En ambos casos se reanudará el juego con un saque de banda desde el centro de la línea de banda.

9.- LOS GOLES

9.1.- Un gol es válido cuando el balón ha atravesado por completo la línea de gol.

10.- EL SAQUE DE CENTRO

10.1.- Cada media parte, el partido comienza con un saque de centro.

10.2.- Después de cada gol, el partido continúa con un saque del portero desde su propia área. Los jugadores se pueden colocar en cualquier parte de la superficie de juego.

11.- EL SAQUE DE BANDA

11.1.- La regla 11.1 de la R.F.E.BM. se aplica sin modificación.

11.2.- Tanto el saque de esquina como los saques de banda del área de portería, se realizarán desde el vértice de la línea de banda y de la línea de área de portería, no pudiéndose en ningún caso lanzar a portería directamente.

11.3.- Durante la ejecución de un saque de banda, los jugadores defensores deberán mantenerse como mínimo a 1 m. del lanzador.

12.- EL SAQUE DE PORTERIA

12.1.- La regla 12 de la R.F.E.BM. se aplica sin modificación.



13.- EL GOLPE FRANCO

13.1.- En caso de falta, el otro equipo sacará un golpe franco (como la regla 13 de la R.F.E.BM.).

13.2.- El golpe franco debe sacarse desde el lugar donde se ha cometido la falta.

13.3.- Durante la ejecución de un golpe franco, los jugadores del equipo atacante no pueden acercarse a menos de un metro de la línea del área de portería.

13.4.- Los jugadores del equipo adversario deben estar por lo menos a un metro del lanzador. Pueden colocarse a lo largo de la línea del área de portería.

14.- EL LANZAMIENTO DE 5 METROS

14.1.- La regla 14 de la R.F.E.BM. (como para el lanzamiento de 7 metros) se aplica sin modificación.

14.2.- En la ejecución de un lanzamiento de 5 metros, el lanzador no puede tocar ni traspasar la línea del área de portería antes de que el balón haya salido de su mano. Si lo hace, será sancionado con un golpe franco en contra.

14.3.- El valor del gol del lanzamiento de cinco metros será de un punto, salvo en los casos que sea consecuencia de una acción cometida contra el portero en una acción normal valor doble.

14.4.- El portero y los demás jugadores del equipo adversario no pueden aproximarse a menos de 1 metro del lanzador (golpe franco).

15.- LA EJECUCIÓN DE LOS LANZAMIENTOS

15.1.- La regla 15 de la R.F.E.BM. se aplica sin modificación.

16.- LAS SANCIONES

16.1.- Si se produce una infracción a las reglas o una actitud antideportiva que exija una exclusión, conforme a la regla 16.3. de la R.F.E.BM., el jugador infractor abandonará el juego hasta que su equipo recupere la posesión del balón. (Ver punto 8.1.)

16.2.- En caso de descalificación (regla 16.6 de la R.F.E.BM.) o de expulsión (regla 16.9 de la R.F.E.BM.), el jugador o el oficial sancionado no participarán más en el partido. El jugador será, en el caso de la descalificación sustituido sobre el terreno de juego cuando su equipo recupere la posesión del balón. (Ver punto 8.1.)



17.- LOS ARBITROS

17.1.- La regla 17 de la R.F.E.BM. se aplica sin modificación.

18.- GESTOS DE LOS ARBITROS

A.- Los gestos del 1 al 11 y del 13 al 18 se aplican como los de la R.F.E.BM.

B.- Para el gesto 12 (gol) se señalará con una mano levantada mostrando uno o dos dedos extendidos, correspondientes al número de puntos concedidos.

C.- El árbitro indicará de forma idéntica que las reglas de la R.F.E.BM. las sanciones disciplinarias.

19.- ZONA DE CAMBIOS

A.- Los jugadores de ambos equipos se situarán en el exterior de la misma línea de banda, cada uno en la parte correspondiente a su campo.

B.- Cada equipo podrá realizar todos los cambios que quiera, siempre por la zona de juego de su lado del campo. El portero seguirá la misma pauta.