

REGLAMENTO DE FUTBOL BOTONES

© **ACFB**, ASSOCIACIÓ CATALANA DE FUTBOL BOTONS

INDICE DEL ARTICULADO

I.-	EL CAMPO DE JUEGO	4
II.-	LA PELOTA	5
III.-	FORMACION DE LOS EQUIPOS Y SUBSTITUCIONES	6
IV.-	DESPLAZAMIENTO DE LOS BOTONES	7
V.-	EL PORTERO	7
VI.-	LOS BOTONES DE CAMPO	9
VII.-	EL PASE	9
VIII.-	INICIO DEL JUEGO	10
IX.-	PELOTA EN JUEGO O FUERA DE JUEGO	11
X.-	GOL MARCADO	12
XI.-	CHUTE A GOL	12
XII.-	FALTAS	13
XIII.-	TIROS LIBRES	16
XIV.-	PENAL	17
XV.-	SERVICIO DE BANDA	17
XVI.-	SERVICIO DE PORTERIA	18
XVII.-	SAQUE DE ESQUINA	19
XVIII.-	LOS JUGADORES	20
XIX.-	EL ARBITRO	21

Barcelona, febrero de 2004

I – EL CAMPO DE JUEGO

1. – DIMENSIONES

El campo de juego tendrá unas dimensiones comprendidas entre 1,50 m. i 1,65 m. de largo y 1,00 m. a 1,10 m. de ancho.

Perimetralmente se dejarán unos márgenes de 7 cm. como mínimo y el conjunto se rematará con unas protecciones perimetrales de alzada suficiente para evitar que los botones caigan a tierra.

El campo de juego tendrá tres zonas paralelas a las líneas de fondo:

- Una “zona central o neutral” de 30 cm de largo, delimitada por dos líneas paralelas a la línea del medio campo y tangentes al círculo central.
- Dos “zonas de gol” ó “zonas de defensa”, según al equipo a que hace referencia, de 60 a 67,7 cm. De largo cada una, delimitadas por la zona neutral y las respectivas líneas de fondo.

2. – TRAZADO DEL CAMPO DE JUEGO

Se realizará con líneas de un grueso aproximado de 2 mm. pintados con un material estable que no forme relieves ni regueros y de un color que se distinga fácilmente sobre el campo de juego, de acuerdo con el dimensionado de la página anterior.

Las líneas de señalización del campo de juego forman parte de las zonas que delimitan. (En las áreas, son área y en las zonas neutrales son zona neutra).

3. – CARACTERISTICAS DEL CAMPO DE JUEGO

Será una superficie plana y lisa, de un material que permita el correcto y uniforme desplazamiento de los botones y de la pelota. El acabado será opaco, de una manera que no refleje la luz, y a ser posible de color verde hierba.

4. – SOPORTE DEL CAMPO DE JUEGO

El campo de juego estará situado a una altura entre 75 y 85 cm. Sobre un soporte consistente, estable y nivelado.

Por encima del campo de juego no habrá ningún obstáculo que esté a menos de 2 m. del suelo.

Alrededor del campo de juego habrá una distancia mínima de 60 cm. Que permita los movimientos de los jugadores.

5. – LAS PORTERIAS

Los postes y el larguero serán de material rígido de un grosor de 2mm. Las medidas interiores entre postes serán de 15 cm. De largo y 3,5 de altura. Y dispondrán de una

protección adecuada (malla, red etc.) de manera que la pelota, si entra, pueda quedar dentro de la portería.

6. – COMPLEMENTOS

Se dispondrá de un cronómetro para medir el tiempo de juego y siempre que se pueda de un marcador para señalar el resultado del partido.

Habrà iluminación suficiente situada de tal manera que no se proyecten sombras sobre el campo de juego.

7. – DURACION DE LOS PARTIDOS

La duración de los partidos estará fijada por la organización de cada campeonato, se aconseja que sea de dos partes de 15 minutos cada una y un descanso intermedio de 5 minutos.

Una vez iniciado el partido, el cronómetro se parará en las situaciones siguientes:

- Después de conseguir un gol.
- Para el lanzamiento de una falta directa o penalty.
- Por la pérdida de la pelota.
- Por la sustitución de un jugador, solamente cuando la pelota no esté en juego.
- Por anotaciones en el acta.
- Por necesidad manifiesta de uno de los jugadores ó del arbitro.
- Por impedimentos ocasionados por agentes externos al juego.
- **Por aclarar una jugada o duda del Reglamento.**

En aquellos campeonatos que por poder cumplir un horario no esté permitido parar el cronómetro, la organización correspondiente lo tendrá que notificar a los participantes en la normativa del campeonato.

II – LA PELOTA

1. La pelota será un botón de 10 a 12 mm de diámetro y entre 1,5 y 2 mm de grosor. Su peso estará entre 220 y 240 mg. Su forma y peso estarán compensados para que su desplazamiento sea plano y por deslizamiento, sin rodamientos, y será de un color que destaque sobre el color del campo de juego.
2. Cada equipo presentará una pelota reglamentaria, se escogerá una de ellas y la otra quedará en reserva.
3. La pelota no se podrá tocar con las manos cuando esté en juego, excepto en el caso de lanzamiento opcional después de un bloqueo del portero.
4. Se considerará “jugar la pelota” cuando un botón, en su turno de tirada, toca la pelota y la mueve.

III – FORMACION DE LOS EQUIPOS Y SUSTITUCIONES

1. El partido lo jugarán dos equipos formados cada uno por once botones, uno de los cuales hará de portero. Cada equipo señalará todos sus botones con distintivos iguales, numerados.
2. **Se denominará jugador a cada una de las dos personas que hacen mover los botones de su respectivo equipo de acuerdo con las normas de éste Reglamento de juego.**
3. El mínimo de botones de un equipo será de ocho; de no llegar a éste número el partido no se podrá celebrar o sería suspendido si se hubiese iniciado.
4. La categoría de los botones será en función de su diámetro:
 - 1ª categoría: hasta 2,5 cm.
 - 2ª categoría: hasta 3,0 cm.
 - 3ª categoría: hasta 3'5 cm.
 - 4ª categoría: hasta 4 cm.

La altura de los botones será como máximo de 1 cm. En todas las categorías.

El portero tendrá 4 cm. De diámetro y 1,5 cm. De altura como máximo, para todas las categorías.

La categoría o categorías de los botones para formar un equipo será la reglamentada por la competición a la que corresponda el partido a jugar.

5. Se podrán hacer sustituciones de acuerdo con los criterios siguientes:
 - a) En partidos oficiales se podrán hacer tres sustituciones por equipo. Si el partido es amistoso, ambos equipos se pondrán de acuerdo para hacer las sustituciones que deseen.
 - b) El botón sustituido no podrá volver a jugar durante el resto del partido.
 - c) El portero, por sus especiales características, no podrá substituir a ningún jugador de campo.
 - d) El botón sustituto tendrá que ser de la misma categoría del botón sustituido. Si el reglamento de una determinada competición lo autoriza, podrá ser de categoría diferente.

Para hacer una sustitución, la pelota no ha de estar en juego y se ha de avisar previamente al equipo contrario. De no hacerse así no se autorizaría la sustitución y el equipo infractor sería castigado con una falta libre indirecta con derecho a pase lanzada desde el punto donde estaba el botón que iba a ser sustituido.

IV – DESPLAZAMIENTO DE LOS BOTONES

1. Se efectuará una tirada por cada equipo alternativamente, con siete segundos para hacerla.

Si un equipo tarda más de siete segundos en hacer su tirada o en colocar el portero, perderá el turno de tirada o el derecho de colocar el portero y el turno pasará al equipo contrario.

2. Los botones serán accionados por un botón que hará de tirador, mediante su desplazamiento hacia atrás sobre la superficie superior de los botones.
3. Después de hacer el saque de centro, de banda, de portería, de falta libre directa o indirecta y de córner, el botón que ha hecho el lanzamiento no podrá volver a jugar la pelota hasta que no la juegue cualquier otro botón de ambos equipos.

El portero después de hacer un lanzamiento opcional para bloquear la pelota, sí que podrá volver a jugarla porque la pelota no habrá dejado de estar en juego.

4. Los botones siempre están con su base sobre la superficie del campo de juego. Si por algún motivo involuntario, los botones se giran, se procederá a su correcta colocación, ocupando el mismo sitio, antes de la siguiente jugada.
5. Si por cualquier motivo, se amontonasen dos o más botones uno sobre otro, se procederá a su separación, colocándolos correctamente ocupando el mismo sitio pero uno al lado del otro, retirándolos en dirección al lado que sobresalga del botón que está arriba, antes de la siguiente jugada.
6. Una vez cogido o tocado con la mano el botón escogido para poner la pelota en juego, en ningún caso se podrá cambiar por otro. Si esto ocurriera, se expulsaría al segundo jugador tocado todo el tiempo que esté la pelota en juego, hasta que el equipo infractor efectúe cualquier servicio, teniéndolo que hacer con éste botón expulsado si se le quiere recuperar para el juego.
7. Para efectuar una tirada, los jugadores solamente podrán apoyarse sobre el campo de juego con los codos y los antebrazos, **estando especialmente prohibido hacerlo con la palma de la mano abierta, y además tendrán que tener al menos un pié apoyado en el suelo.**

V – EL PORTERO

1. El portero se colocará con la mano: en el saque inicial o después de un gol, en el lanzamiento de una falta directa, cuando el contrario avisa “a gol”, o después de un bloqueo si opta por hacer el lanzamiento posterior. La colocación del portero después de un aviso de “chute a gol”, deberá efectuarse desde atrás de la propia portería.

2.

Se entenderá como blocaje:

a) Cuando el portero al tirar toque la pelota estando ésta dentro de la propia área de portería, y ambos (pelota y portero) se quedan dentro de ésta área. El portero podrá hacer ésta jugada esté donde esté situado dentro del campo de juego, y no necesariamente dentro de su área de penalty.

No se considerará blocaje si después de hacerlo, la pelota rebota en un jugador contrario.

No se considerará blocaje si después de hacerlo, la pelota rebota en un jugador contrario, aunque la pelota vuelva a tocar al portero.

b) Cuando el portero esté dentro de su área de penalty en su turno de tirada y la pelota esté tocando su línea de gol.

c) Cuando la pelota quede totalmente por encima o por abajo del portero dentro de su área de penalty.

d) Cuando el portero reciba un pase estando situado dentro de su área de portería y la pelota quede también dentro de ésta área sin haberla tocado ningún botón contrario.

Si después de hacer el blocaje, la pelota rebotara en otro botón de su equipo y volviera a producirse blocaje, también sería considerado válido. En éste caso la jugada podría seguir opcionalmente como blocaje o como pase, pudiendo jugar en ésta última opción cualquier otro botón del equipo.

Una vez hecho el blocaje por el portero, será opcional hacer el lanzamiento posterior que siempre se habrá de hacer con el portero, y no tendrá derecho a pase.

No se podrán mover los botones propios ni contrarios, ni entrarán al campo aquellos que se encuentren fuera de sus límites, ya que no se trata de un servicio de puerta si no de jugar la pelota que en ningún momento ha dejado de estar en juego.

Para hacer el lanzamiento opcional posterior al blocaje, se podrá coger el portero y la pelota con la mano y ponerlos en cualquier punto del área de portería propia. No obstante, si el portero después de hacer el blocaje queda en posición de hacer un pase y lo hace, su equipo podrá seguir jugando dentro de su turno de jugada.

3. Cuando el portero no se encuentra en su propia área de penalty, perderá todos los derechos de colocación convirtiéndose en un botón más de campo hasta que se vuelva a situar dentro del área.

4. Para el portero, y exclusivamente para él, la zona interior de la propia portería se considerará área de penalty. A pesar de esto, cuando el portero entre dentro de su portería y la pelota salga fuera del campo de juego, el portero se podrá situar tocando la línea de gol por la parte exterior de la

portería, en cualquier sitio entre sus palos.

5. En el caso de que el portero entre dentro de su portería impulsado por un botón contrario, podrá reintegrarse al juego con las mismas condiciones que cualquier otro jugador, situándose tocando la línea de gol por la parte exterior de la portería y entre sus palos, por el sitio donde había entrado.

VI – LOS BOTONES DE CAMPO

1. Los botones que estén situados totalmente fuera del campo de juego, excluyendo en el caso del portero la zona interior de la propia portería, se considerará que están fuera del juego, y por tanto no podrán participar.
2. Los botones que salgan totalmente fuera del campo de juego, por su propio impulso después de jugar la pelota, o por ser impulsado por un botón contrario sin ser falta, podrá integrarse automáticamente al juego con las siguientes condiciones:

Se situarán con su diámetro sobre la línea de fuera por el mismo sitio donde han salido, excepto si han entrado en una portería; en este caso se situarán con su diámetro sobre la línea de fondo, fuera de la portería y por el lado del palo mas cercano al lugar donde había salido, pero totalmente dentro del área de portería.

Se tendrán que dejar separados 8 cm (4 dedos) del botón contrario en posición atacante más cercano a la pelota, tendrán que estar un turno sin jugar pero podrán recibir pases, y después podrán volver a entrar en juego.

Si el portero sale del campo de juego por la línea de fondo, dentro de su área de penal, en las mismas condiciones descritas, una vez reintegrado al juego, podrá ser colocado con la mano a la primera jugada caso que reciba un aviso de “chut a gol”.

3. Los botones que salgan totalmente fuera del campo de juego por su propio impulso sin jugar la pelota, podrán reintegrarse al juego en las mismas condiciones del apartado anterior, pero tendrán que esperar a que la pelota deje de estar en juego.
4. Mover cualquier botón propio o contrario de manera voluntaria o jugar la pelota cuando no sea el turno de hacerlo, será merecedor de falta libre directa si estas faltas se han cometido totalmente dentro de la zona de gol del equipo contrario; de o ser así serían sancionadas con falta libre indirecta con derecho a pase, desde el sitio donde se movió el botón.

VII – EL PASE

1. Se considerará pase y permite una tirada adicional al equipo que después de efectuar una tirada, la pelota toque exclusivamente a otro u otros botones del mismo equipo.

2. Se permitirá un máximo de cinco pases consecutivos y un tiro adicional, pero no se autorizará más de un pase con la pelota tocando un botón. En éste último caso, si la pelota después de hacerse el pase vuelve a quedar tocando alguno de los botones que han intervenido en la jugada (pasador o receptor), se sancionará a éste equipo con falta libre indirecta sin derecho a pase. Si antes de la primera tirada del turno de un equipo la pelota ya está tocando un botón de éste equipo, no contabilizará como pase esta primera jugada.

Cuando solamente intervengan dos botones haciéndose pases entre sí, el número de pases quedará limitado a tres y una jugada adicional.

3. Consideraciones al pase:
- El pase siempre es una jugada opcional, nunca obligatoria.
 - Los palos de las porterías son neutrales y el rebote de la pelota en ellos no deshace el pase.
 - Para que exista pase después de una tirada, la pelota se tendrá de mover.
4. Cuando los servicios de puerta, banda o córner sean producto de rebotes en cualquier botón, no habrá derecho a pase. Si la pelota sale fuera impulsada directamente por un botón, sí que habrá derecho a pase.
5. En un servicio de portería, solamente se considerará pase si la pelota traspasa totalmente la línea del área de penal.
6. En un tiro libre indirecto, saque de banda ó de córner, solamente se considerará pase si el segundo botón en tocar la pelota está a una distancia mínima de 15 cm. del lugar de lanzamiento.
7. Solamente se considerará pase si la pelota está tocando simultáneamente a dos o más botones de un mismo equipo y al tirar uno de ellos se retira sin que la pelota se mueva.

VIII – INICIO DEL JUEGO

1. El servicio inicial de un partido lo hará el equipo considerado como visitante, mientras que el equipo local lo hará en la segunda parte. En el caso que no hubiesen equipos considerados como local ni visitante, se sortearía el chut de centro. La pelota se colocará en el centro geométrico del campo de juego y el saque inicial se hará chutando la pelota en dirección al campo contrario, sin derecho a pase y tirando la pelota más allá del círculo central. No será válido el gol directo ni de rebote en el servicio inicial.
2. Antes del saque de centro se posicionarán todos los botones totalmente dentro del propio campo de juego y además los del equipo que no lo hace, los colocará en primer lugar y al exterior del círculo central.
3. Después de marcar un gol, el juego se reanudará de la misma manera por parte del equipo que lo ha encajado.

4. En el caso de una parada accidental del juego, se procederá a un bote neutral desde el punto donde se encontraba la pelota, sin permitir chutar a gol en la primera jugada posterior de cada equipo. Hará la primera tirada el equipo al que le haya quedado la pelota más cerca de un botón suyo, y la podrá hacer cualquier botón de éste equipo.
5. **Antes del inicio de la segunda parte de un partido, los equipos cambiarán su Posición en el campo, ocupando la mitad del terreno de juego que en la Primera parte ocupaba el equipo contrario.**

IX – PELOTA EN JUEGO O FUERA DE JUEGO

1. La pelota estará en fuera de juego:

Quando traspase completamente la línea de gol.
 Cuando toque o traspase las líneas de fondo o de banda.
 Cuando se produce una falta.

Quando el árbitro pare el partido.

Quando toque cualquier persona u objeto no participante.

Si toca al árbitro.

2. La pelota continuará en juego:

Quando toque la línea de gol, sin traspasarla.
 Después de un bloqueo del portero.
 Cuando se aplique la ley de la ventaja.

Si rebota en los palos de las porterías y retorna al campo de juego.

3. **Quando el partido tenga que ser ininterrumpido por motivos que alteren el partido, se detendrá el cronómetro y para reiniciar el juego el árbitro lanzará un bote neutral en el sitio donde se encontraba la pelota en el momento de la interrupción.**

Si los motivos de la interrupción no hubiesen alterado el partido, se detendrá el cronómetro igualmente pero el juego se reiniciará continuando con las mismas condiciones existentes en el momento de la interrupción.

4. La pelota para estar en juego después de los servicios de banda, córner y faltas libres directas o indirectas, se tendrá de desplazar más allá de 15 cm., y no tocar ningún botón antes de haber recorrido esta distancia. El equipo que no lo haga así, perderá el servicio, pasando éste al contrario, que lo lanzará desde el mismo sitio, siempre sin derecho a pase, pudiendo, si se quiere, continuar la jugada amparándose en la "Ley de la ventaja". En el caso de córner el servicio pasará a ser de puerta.

En los servicios de banda y córner la pelota después del lanzamiento, por estar en juego, tendrá de entrar totalmente dentro del campo de juego. El equipo que no lo haga así también perderá el servicio.

X – GOL MARCADO

1. Se consigue gol cuando la pelota, estando en juego, traspasa completamente la línea de gol entre los palos y por debajo del larguero de forma reglamentaria, **de acuerdo con la regla XI.**
2. El equipo que marque más goles válidos ganará el partido. **Si los dos equipos consiguen el mismo número de goles, el partido quedará empatado.**
3. Si se produce gol en propia puerta del equipo que ha jugado la pelota, se considerará gol solamente en el caso que la pelota esté situada completamente dentro de la zona defensiva de este equipo. **Si la pelota sale de esta zona y después de rebotar en cualquier botón o “rodar” se introdujera en la portería del equipo que ha hecho el chut, el gol también será válido.**
5. No será válido el gol conseguido directamente ni de rebote, en los servicios de Portería, centro, banda y faltas indirectas. En el caso que la pelota entrara en la portería propia, se haría un lanzamiento de córner, y si entrase en la portería contraria se haría un lanzamiento de portería.

XI – CHUT A GOL

1. Cuando un equipo quiera chutar a portería contraria para conseguir un gol, tendrá que avisar de su intención diciendo: “A gol”. Después de éste aviso, el equipo contrario si tuviera el portero situado dentro o sobre las líneas de su área de penal, dispondrá de siete segundos para colocarlo manualmente, y deberá de hacerlo desde detrás de su portería.

Estos siete segundos el árbitro los señalará físicamente con los dedos de una mano, y en el momento de cumplirse el séptimo segundo dirá: ¡Tiempo!. En aquel momento el jugador que está colocando su portero lo tendrá que dejar inmediatamente y el equipo contrario podrá chutar a gol. En el supuesto caso de que el partido se jugara sin árbitro, contaría los siete segundos el equipo que hace el chut a gol.

Si el portero se coloca antes, el equipo defensor podrá dar la conformidad verbal del chut a gol, que será obligatoriamente cualquiera de las palabras: “Adelante” , “Tira” o “Vale”.

Esta regla también se aplicará con el tiempo del partido extinguido, si el aviso de chut a gol ya se ha hecho antes del final.

Esta regla no afecta a los goles directos en propia portería (ver regla X-3), pero sí a los tiros libres directos y córners.

El “chut a gol” se podrá hacer con cualquier botón del equipo que lo haya solicitado, que esté dentro del campo de juego y con turno de tirada, excepto un

botón acabado de reintegrarse que no lo podrá hacer hasta después de esperar un turno de tirada.

2. Solamente se podrá tirar “a gol” cuando la pelota, estando en juego, esté situada completamente dentro de la zona de gol del equipo atacante. **Si la pelota después de chutar a gol sale de la zona de gol, rebota en cualquier botón o “resbala”, vuelve a entrar en esta zona de gol y se introduce en la portería contraria, el gol también será legal.**
3. No tendrá validez decir “a gol” hasta que la pelota no esté totalmente parada.
4. Aún que haya sonado el final del partido, si hay una situación previa de: penal, falta directa, o córner con derecho a pase, el lanzamiento correspondiente se hará igualmente aunque no se haya dicho “a gol”, porque se entiende que son jugadas de gol por si mismas.
5. Cuando la pelota esté dentro de la zona de gol de un equipo y éste equipo avisa “a gol”, el portero del equipo contrario si está en su área de penal y se quiere colocar, lo hará totalmente dentro su área de portería, pero siempre será opcional dejarlo donde esté situado. Si estuviera fuera de su área de penal el portero no podrá moverse.
6. Cuando la pelota esté dentro del área de penal de un equipo y el equipo contrario avisa “a gol”, el portero del equipo contrario si está en su área de penal y se quiere colocar, lo hará tocando la línea de fondo en el total de la anchura del área de portería y sin salir de ella; pero siempre será opcional dejarlo donde esté situado. Si estuviera fuera de su área de penal el portero no se podrá mover.
7. Cuando un equipo avisa “a gol”, no está obligado ni a tirar a portería ni a indicar con que botón lo hará, a excepción de los penaltys y tiros libres directos, en los cuales sí que habrá que especificar que botón los lanzará.
8. Cuando se dice “a gol”, y una vez colocado el portero de acuerdo con el primer párrafo de éste artículo, estará prohibido volver a tocar el portero. Si se volviera a tocar, el equipo infractor sería sancionado con penal.

Si en la mencionada jugada, después del lanzamiento a gol, la pelota tocara cualquier parte del cuerpo del infractor situada dentro de los límites del campo, se dará gol.

XII – FALTAS

1. FALTAS DIRECTAS

Estando la pelota en juego, serán consideradas faltas directas y castigadas con tiro libre directo desde el lugar donde se han cometido (con derecho opcional a pase) **si se han cometido dentro de la zona defensiva del equipo infractor, y por tanto penal si ha sido dentro del área de penal, las siguientes acciones :**

- Un botón sin jugar previamente la pelota, toca un botón contrario.
- Un botón, sin tocar la pelota, toca a otro botón del mismo equipo y éste a un botón del equipo contrario.
- La pelota parada o en movimiento , estando en juego, es tocada voluntariamente por el tirador o cualquier parte del cuerpo de un jugador.
- Mover voluntariamente cualquier botón propio o contrario.
- Tocar o jugar la pelota cuando no se tenga el turno de hacerlo, si el equipo contrario ha avisado de “chut a gol”.
- Volver a tocar el portero una vez dada la conformidad de “chut a gol”.

También será considerada falta directa pero castigada con tiro libre directo desde el lugar donde se encuentra la pelota, y por tanto penal si se encontrara dentro del área de penal del equipo infractor, la siguiente acción :

- No colocar el portero desde detrás de la propia portería después de un aviso de chut “a gol” del equipo contrario.

2. FALTAS INDIRECTAS CON DERECHO A PASE, PERO QUE POR CHUTAR A GOL HARA FALTA UN SEGUNDO PASE.

Estando la pelota en juego, serán consideradas faltas indirectas y castigadas con un tiro libre indirecto con derecho a pase desde el lugar donde se ha cometido, pero que por chutar a gol hará falta un segundo pase, las siguientes acciones :

a) **Faltas cometidas fuera la zona defensiva del equipo infractor o sobre la línea que la delimita**

- Un botón, sin tocar la pelota , toca un botón contrario.
- Un botón, sin tocar la pelota, toca a otro botón del mismo equipo y éste a un botón del equipo contrario.
- La pelota parada o en movimiento, estando en juego, es tocada voluntariamente por el tirador o cualquier parte del cuerpo de un jugador.
- Mover voluntariamente cualquier botón propio o contrario.

b) **Faltas cometidas en cualquier lugar del campo de juego**

- **Jugar la pelota cuando no se tenga el turno de hacerlo.**

- Tirar cuando no se tenga el turno de hacerlo, **tirar con un botón situado fuera del campo de juego, o tirar un botón acabado de reintegrarse sin esperarse el turno sin jugar.**
- Volver a jugar la pelota el mismo botón que ha hecho un saque, sin que la haya jugado otro botón, **aunque sea como consecuencia de ser empujado por otro botón del mismo equipo.**
- Hacer una sustitución en condiciones no autorizadas.
- Estando la pelota en juego, rebota involuntariamente en el tirador o cualquier parte del cuerpo del jugador después de haber tirado.
- Interponerse entre la pelota y el botón contrario situado en posición atacante más cercano a la pelota, sin haberla tocado previamente e impidiendo que la pueda jugar (el botón obstruido no “ve la pelota”), a menos que el botón que hace la obstrucción quede en posición paralela o de ataque respecto a la línea de fondo de la portería contraria. La posición de ataque de un botón queda determinada por la dirección y sentido que tiene la línea imaginaria que forman los centros del botón y la pelota respecto a la línea de fondo de la portería contraria.

No obstante, el portero podrá hacer obstrucción a cualquier botón cuando la pelota esté situada en su área de portería y él, al hacer obstrucción, quede también en ésta área.

Si el botón contrario situado en posición atacante más cercano a la pelota ya estuviera obstruido, se podrá obstruir cualquier otro botón. Tampoco será falta obstruir un botón cuando ya esté obstruido.

3. FALTAS INDIRECTAS SIN DERECHO A PASE

Estando la pelota en juego, serán consideradas faltas indirectas y castigadas con tiro libre indirecto sin derecho a pase desde el lugar donde se han cometido, independientemente de la zona del campo donde se hayan producido, las siguientes opciones :

- La pelota queda totalmente sobre o debajo de un botón o más botones del mismo equipo, excepto el portero dentro su área de penal donde se considera bloqueo.
- Parte de la pelota queda debajo o sobre de uno o más botones del mismo equipo y en la siguiente tirada el equipo que le ocurre esto no coloca la pelota en su posición normal.
- Obstruir por bloqueo el acceso a la pelota de un botón contrario de 4 cm. de diámetro en su turno de tirada, ya sea con botones o con botones y líneas perimetrales del campo de juego. Se exceptúa el posicionamiento del portero dentro la propia área de portería.

- En los saques de centro la pelota no sale del círculo central. La falta se lanzará desde el lugar donde hubiera quedado parada la pelota.
 - En los servicios de puerta la pelota no sale del área de penal. **El saque de falta se hará en el lugar donde haya quedado la pelota.**
 - Al poner cualquier pelota en juego no se toca y al repetir el saque se vuelve a fallar.
 - Un botón juega la pelota cuando ésta aún está en movimiento.
 - Hacer dos blocajes consecutivos el portero.
 - Hacer dos pases consecutivos con la pelota tocando un botón que ya haya participado en la jugada anterior (pasador o receptor).
 - Chutar a gol sin recibir la conformidad verbal del equipo contrario.
4. Todas las faltas y sanciones que beneficien al equipo que no las ha cometido, podrán ser suplidas por la “Ley de la ventaja”, incluyendo los saques mal hechos. Esta decisión corresponderá al equipo que no ha cometido la falta. Caso de que se cometa más de una falta en una misma jugada, solamente se tendrá en cuenta la primera de ellas.
5. Un botón no podrá ser objeto ni ocasionar ninguna falta si no es dentro del campo de juego.

Si un botón después de tirar, sale fuera del campo y vuelve a entrar después de rebotar en las protecciones perimetrales y mueve cualquier botón, no se considerará falta. El botón que ha salido se dejará fuera del campo de juego cerca de donde ha salido si no hubiese jugado la pelota o sobre la línea perimetral por donde ha salido si la hubiera jugado, y el botón movido **y la pelota** se volverán a dejar en el lugar donde estaban.

XIII – TIROS LIBRES

1. Los tiros libres se clasifican en tres categorías :
- a) Directos, en los cuales se puede hacer gol directamente. El pase es opcional.
 - b) Indirectas con derecho a pase pero que para chutar a gol será necesario un segundo pase.
 - c) Indirectas sin derecho a pase, en el cual no se puede obtener gol ni directo ni de rebote.

2. Cuando se produzca un tiro libre directo se podrán recolocar todos los botones por todo el campo, incluidos los que están fuera, en el siguiente orden :
 - 1º) Todos los botones del equipo atacante, a excepción del portero y el que ejecuta la falta.
 - 2º) Todos los botones del equipo defensor, a excepción del portero, que se situarán como mínimo a 15 cm. del lugar de la pelota.
 - 3º) El botón que lanza la falta y el portero del equipo atacante.
 - 4ª) El portero del equipo defensor.
3. Al lanzamiento de un tiro libre indirecto, si el equipo que hace el lanzamiento lo cree necesario, la separación de los botones tendrá que ser de 8 cm. (4 dedos) de la pelota, en la dirección que tiene el botón que se separa con respecto a la pelota. En los casos de obstrucción o cuando la pelota quede sobre o debajo de un botón, el botón infractor se separará con respecto al centro de su portería.
4. Las faltas indirectas cometidas en el interior del área de portería, se lanzarán desde el punto de la frontal de ésta área más cercano al lugar donde se ha cometido la falta.

XIV – PENAL

1. Si un botón comete una falta directa dentro del área de penal propia o sobre las líneas que la delimitan, su equipo será castigado con penal.
2. El lanzamiento se hará situando la pelota en el punto de penal del área donde se ha cometido la infracción, y a excepción del botón que haga el lanzamiento y el portero adversario todos los demás jugadores tendrán que estar fuera de ésta área y a 15 cm. de la pelota.
3. Una vez esté colocado el botón que lanzará el penal, se colocará el portero adversario que se situará tocando la línea de gol propia.
4. Cuando se produzca un penal, el equipo que tenga que lanzarlo no será necesario que avise “a gol” ya que éste aviso se da por sobreentendido.

XV – SERVICIO DE BANDA

1. Cuando la pelota toque o traspase la línea de banda, será puesta nuevamente en juego por un botón del equipo contrario del que ha tocado por última vez antes de

salir del campo.

La pelota se colocará tocando la línea de banda en el lugar por el cual haya salido, y se lanzará dentro del campo de juego en cualquier dirección.

Si el equipo que hace el lanzamiento lo cree necesario, la separación de los botones tendrá que ser de 8 cm. (4 dedos) de la pelota, en la dirección que tiene cada botón que se separa con respecto a la pelota.

2. Los servicios de banda podrán ser :
 - a) Con derecho a pase cuando la pelota salga directamente impulsada por un botón. El rebote en los palos de las porterías no deshace el derecho a pase.
 - b) Sin derecho a pase cuando la pelota salga después de un rebote en un botón de cualquiera de los dos equipos.
3. No se podrá hacer gol directamente ni de rebote de un saque de banda.
4. En el servicio de banda con derecho a pase, es necesario un mínimo de dos pases para poder tirar a gol.

XVI – SERVICIO DE PORTERIA

1. Cuando la pelota toque o traspase la línea de fondo, o traspase la línea de gol entre los palos y el travesaño sin ser gol válido, después de haber sido tocada en último término por un botón atacante, se concederá saque de portería al equipo defensor.
2. El servicio de portería podrá efectuarse desde cualquier lugar del área de portería y con cualquier botón del equipo defensor. Solamente se podrá mover el botón que haga el saque.
3. Los servicios de portería podrán ser :
 - a) Con derecho a pase cuando la pelota salga directamente impulsada por un botón atacante. El rebote en los palos de las porterías no deshace el derecho a pase.
 - b) Sin derecho a pase cuando la pelota haya salido después de un rebote en un botón atacante.
4. En el servicio de puerta con derecho a pase, se necesitará un mínimo de dos pases para poder tirar a gol. Si no se consigue el segundo pase y el equipo contrario no rehusa la pelota, también se podrá tirar a gol.

XVII – CÓRNER

1. Cuando la pelota toque o traspase la línea de fondo o la línea de gol entre los Palos y el travesaño sin ser gol válido, después de haber sido tocada en último término por un botón defensor, se concederá saque de córner al equipo atacante.

Si el equipo que hace el lanzamiento lo cree necesario , la separación de los botones tendrá que ser de 8 cm. (4 dedos) de la pelota, en la dirección que tiene cada botón que se separa con respecto a la pelota.

2. El saque de córner lo hará cualquier botón del equipo atacante y la pelota se colocará tocando las líneas de banda y de portería en la esquina del lado por donde ha salido la pelota.

3. Los servicios de córner podrán ser :

a) Directos: Con derecho a pase y posibilidad de gol.

- Si la pelota sale directamente impulsada por un botón defensor. El rebote en los palos de las porterías no deshace el derecho a pase.
- Si como consecuencia de un chut a gol, la pelota sale después de rebotar finalmente en un botón defensor situado en su área de portería.

b) Indirectos: Sin derecho a pase ni posibilidad de gol.

- Cualquier otra situación que derivada de un último rebote en un botón defensor.

4. Saque de córner:

a) Directo:

- Se podrá hacer gol de lanzamiento directo o de primer rebote en un botón atacante.
- No valdrá el gol hecho de rebote en un botón defensor, aún que posteriormente la pelota rebotara en un botón atacante. En este caso el juego continuaría con un saque de portería sin derecho a pase, por tratarse de un rebote.
- Si la pelota rebota en un botón defensor situado en su área de portería y vuelve a salir a córner, se volverá a tirar córner por tratarse de un chut a gol. El saque de éste córner se podrá repetir hasta dos veces consecutivas, después, el equipo atacante perdería el turno y pasaría a ser saque de portería sin derecho a pase, por tratarse de un rebote.
- Si la pelota rebota en un botón defensor situado fuera de su área de portería y vuelve a salir a córner, éste no se lanzaría y pasaría a ser saque de portería sin derecho a pase, por tratarse de un rebote.

b) Indirecto:

- No valdrá el gol directo ni de rebote en cualquier botón. En éste caso el juego continuaría con un saque de portería con derecho a pase si ha sido gol directo, o sin derecho a pase si lo ha sido de rebote.
- Si la pelota rebota en un botón defensor situado en cualquier lugar del campo de juego y vuelve a salir a córner, éste no se lanzaría, y pasaría a ser saque de portería sin derecho a pase, por tratarse de un rebote.

XVIII – LOS JUGADORES

1. Cada uno de los equipos que disputen un partido será conducido solamente por un jugador, excepto en aquellos campeonatos cuyas normas autoricen otro numero de jugadores (por parejas, por líneas, etc.).
2. El comportamiento de éstos jugadores será en todo momento correcto y deportivo, colaborando con el árbitro y con el jugador contrario para conseguir el buen desarrollo del juego.
3. Durante la celebración de un partido oficial, y es recomendable también en los amistosos, los jugadores no podrán comer, beber ni fumar.
4. Cuando un jugador tire, el otro jugador tendrá que permanecer quieto, callado y Separado sin tocar el tablero de juego, ni interferir en la tirada del otro jugador.
5. No se podrá desaprobar con gestos o palabras las decisiones arbitrales, ni se podrá buscar la complicidad de los espectadores hacia éstas decisiones, ni dirigirse al jugador contrario para reclamar o discutir.
6. No está permitido apoyarse sobre el campo de juego con la palma abierta de la mano con la que no se tira, excepto que se lleve puesto un guante, **y además deberá mantener por lo menos un pié en el suelo.**
7. Los jugadores no infringirán permanentemente las reglas de juego.
8. No se aceptará ningún sistema de pérdida deliberada de tiempo (tirar pelotas fuera del campo de juego o al suelo, retardar las puestas en juego de la pelota, entretenerse antes de tirar, etc.).
9. No se podrá cambiar el número o identificación de los botones con ánimo de confundir o obtener ventaja.
10. Estará prohibido abandonar el partido sin una causa justificada.
11. Ningún jugador podrá obtener prerrogativas propias del árbitro.

Todos éstos comportamientos inadecuados no serán sancionados con ningún tipo de falta al objeto de no alterar el reglamento de juego, pero serán advertidos inmediatamente por el árbitro, que dará oportunidad al jugador infractor de corregir su actitud o comportamiento mediante una amonestación verbal.

12. Será motivo de expulsión inmediata del jugador infractor y suspensión del partido :

- a) Comportarse de forma violenta ya sea personalmente o en el juego.
- b) Actuar de manera injuriosa u ofensiva.
- c) Reincidir después de haber sido amonestado por el árbitro.

XIX – EL ÁRBITRO

1. En todos los partidos oficiales será obligatoria la actuación de un árbitro que será escogido de acuerdo con las normas específicas de cada campeonato.

Seguirá el partido fuera de la vertical del campo de juego, sin estorbar los movimientos de los jugadores y solamente se situará encima de él cuando el juego esté parado.

2. El árbitro será el único responsable de controlar el partido y actuará en las situaciones siguientes :

- a) En el caso de que los jugadores no se pongan de acuerdo en una situación de apreciación. Aportará una tercera opinión vinculante, es decir, que en cualquier momento del partido podrá ser consultado por alguno de los dos contrincantes y solamente en aquel momento podrá decidir. Una vez consultado, su decisión será irrevocable.
- b) Cuando no se cumplan las reglas de juego y ninguno de los dos jugadores no se dé cuenta. El árbitro tendrá la obligación de avisar a ambos contrincantes del error producido, y éstos de aplicar correctamente el reglamento.

3. En un partido solamente habrán tres opiniones, la de los contrincantes y la del árbitro de acuerdo con el párrafo anterior. No tendrá ninguna validez la opinión de otras personas que en aquel momento puedan ser espectadores, a quienes el árbitro podrá solicitar silencio, y en caso de persistir, pedir que se retiren de las proximidades del campo de juego. Al mismo tiempo, ni los jugadores ni el árbitro podrán consultar a terceras personas ninguna decisión. En caso de duda, se parará el cronómetro y se consultará el reglamento.

4. El árbitro será el único responsable de escribir el acta en las competiciones que la

Requieran, tanto las alineaciones de ambos equipos como el desarrollo del juego. Ninguno de los dos jugadores no podrá tocar el acta ni para apuntar un gol, ya que es importante que el árbitro controle todos los hechos del partido.

5. El árbitro podrá informar al Comité de Competición, mediante un escrito en la misma acta, sobre los incidentes que se pudieran producir durante un partido. Solamente por requerimiento del Comité de Competición se escucharán las alegaciones de las dos partes afectadas.
6. El árbitro será el único encargado de controlar la duración del partido, poniendo en marcha y parando el cronómetro cuando él lo crea conveniente de acuerdo con el reglamento.
7. También deberá controlar el tiempo que tarda cada jugador en hacer su tirada, sancionándolo con un cambio de turno sin tirar si considera que de manera voluntaria y con la finalidad de perder tiempo un jugador sobrepasa 8 segundos para hacer la tirada. También advertirá al jugador que por lentitud permanente en su forma de jugar infringe de forma continuada esta norma, advirtiéndolo previamente y aplicándole el reglamento si persiste en su actitud.
8. Vigilará que todos los botones lleven la correspondiente identificación antes de comenzar un partido, así como las medidas de los botones que deberán cumplir la normativa de la competición. Si no se cumple alguna de estas dos normas, el árbitro hará substituir los botones no reglamentarios por otros que las cumplan.
9. Amonestará o expulsará a los jugadores de acuerdo con el artículo XVIII-12 de éste reglamento.
10. Si el árbitro considera que el partido ha llegado a una situación en que el juego está alterado y no se dan las condiciones necesarias para su correcto desarrollo, él lo suspenderá y expondrá los hechos en el acta.