



REGLAMENTO OFICIAL COLPBOL[©]

Creado por la
Asociació Esportiva Colpbol

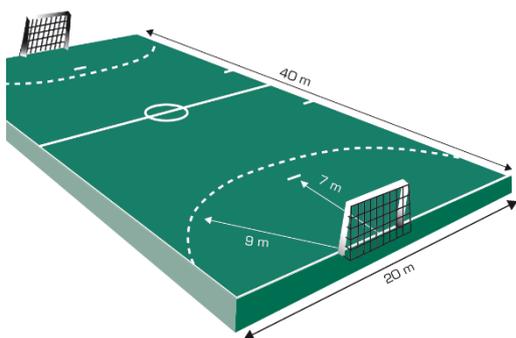
www.colpbol.com

LAS 20 REGLAS DEL COLPBOL

REGLA		PÁGINA
<u>1</u>	El terreno de juego	4
<u>2</u>	La duración del partido	6
<u>3</u>	El balón	7
<u>4</u>	Los jugadores	8
<u>5</u>	El portero	10
<u>6</u>	El área de portería o área de puntos	11
<u>7</u>	Cómo se puede jugar el balón	12
<u>8</u>	Comportamiento con el contrario	13
<u>9</u>	El gol	15
<u>10</u>	El saque de centro	16
<u>11</u>	El saque de banda	18
<u>12</u>	El saque de portería	19
<u>13</u>	El córner	20
<u>14</u>	La falta	21
<u>15</u>	El tiro penal	23
<u>16</u>	El saque de árbitro	25
<u>17</u>	La ejecución de los saques	26
<u>18</u>	Las sanciones disciplinarias	28
<u>19</u>	El árbitro	31
<u>20</u>	El auxiliar	34
<u>Anexo</u>	Vocabulario de Colpbol	35

REGLA 1. El terreno de juego

1.1.



El terreno de juego es un rectángulo de 40 m de largo por 20 m de ancho. Los lados más largos se llaman *líneas de banda*, y los cortos, *líneas de fondo*.

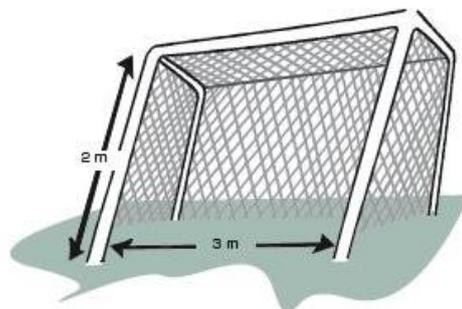
Comprende una zona de juego dividida y dos mitades por una línea central paralela a las líneas de fondo, y dos áreas de portería.

Las características del terreno de juego no pueden ser modificadas en beneficio de un solo equipo bajo ningún aspecto.

1.2.

Cada portería debe situarse en el centro de la respectiva línea de fondo y debe estar firmemente inmovilizada. Las medidas interiores son de 2 m de altura por 3 m de anchura.

Los palos deben estar sólidamente sujetos al larguero, y las aristas traseras deben estar alineadas con el lado posterior de la línea de portería. Los palos y el travesaño deben estar contruidos con el mismo material (madera, aleación ligera o material sintético similar). Las porterías deben estar provistas de redes sin tensar, de tal modo que el balón que entre no pueda salir rebotado inmediatamente al exterior.



1.3.

La superficie del área de portería debe estar delimitada por una línea recta discontinua de 3 m de largo, trazada a 9 m de la portería, paralela a la línea de fondo y continuada en cada extremo por un cuarto de círculo de 9 m de radio, teniendo como centro la arista interna posterior de cada palo de la portería.

Los trazos de esta línea, denominada *línea de puntitos*, miden 15 cm, y están separados por intervalos de 15 cm. También se llama *línea de limitación del portero*.

1.4.

La línea de 7 m, o de penalti, se indica con un trazo de 1 m de largo, pintado frente al centro de la portería y paralelo a la línea de fondo, a una distancia de 7 m desde el lado posterior de la línea de portería.

1.5.

La línea central une el punto medio de las líneas de banda.

1.6.

Las líneas de cambio se delimitan a ambos lados de la línea central por una marca de 15 cm de longitud trazada perpendicularmente sobre la línea de banda, a 4,5 m de distancia de la línea central. Como referencia para los equipos, estas líneas también se alargan 15 cm hacia fuera del terreno de juego.

1.7.

Todas las líneas forman parte de la superficie que delimitan. Miden 5 cm de ancho (excepto **1.8**) y deben marcarse de forma muy visible.

1.8.

El segmento de la línea de fondo comprendido entre los dos palos de la portería (llamado *línea de portería* o *de gol*) tiene la misma anchura que los palos: 8 cm.

REGLA 2. La duración del partido

2.1.

Para equipos de categorías de más de 18 años, la duración del partido es de:

- Dos periodos de 25 minutos, con 10 minutos de descanso.

La duración del partido para equipos de edades inferiores a 18 años es de (con 5 minutos de descanso en ambos casos):

- Dos periodos de 20 minutos si tienen entre 13 a 18 años.
- Dos periodos de 12 minutos si tienen entre 8 a 12 años.

2.2.

El partido comienza con el pitido del árbitro, que lanza el balón al aire, y termina con un pitido parecido. Las infracciones y actitudes antideportivas cometidas deben ser sancionadas por el árbitro, incluso después de haberse producido la señal de final del partido.

2.3.

Tras el descanso, los equipos cambian de campo.

2.4.

El árbitro decide —en circunstancias de contratiempo de jugadores o si se produce alguna situación de riesgo o de peligro en el terreno de juego (caída de objetos, pista resbaladiza, etc.), y siempre según su criterio— cuándo se debe interrumpir el tiempo de juego y cuándo se debe reanudar.

El árbitro debe indicar al auxiliar el momento de la detención de los cronómetros (tiempo parado) y el de ponerlos en marcha.

La interrupción del tiempo de juego debe indicarse en el cronometrador por medio de tres silbidos breves y formando simultáneamente una T con las manos. Al final de una interrupción del tiempo de juego, el partido se reanuda siempre por medio de un silbido del árbitro.

2.5.

Si hay que prolongar un partido empatado hasta que gane un equipo, después de un descanso de 5 minutos, sortear el orden en el que se lanzan los dos penaltis por equipo.

Si persiste el empate, cada equipo lanzará otro hasta que se rompa la igualdad en el marcador.

REGLA 3. El balón

3.1.

El balón es de forma esférica, de plástico, goma o material sintético, y de bote dinámico.

3.2.

El balón reglamentario debe tener de 68 a 76 cm de circunferencia y un peso que oscile entre los 150 y los 180 g.

3.3.

El balón de Colpbol es el homologado y autorizado por la Associació Esportiva Colpbol y debe llevar el distintivo.

3.4.

En cada partido deben presentarse dos balones de acuerdo con las reglas.

3.5.

Durante el partido, el balón sólo puede cambiarse en caso de necesidad.



REGLA 4. Los jugadores

4.1.

Un equipo, obligatoriamente mixto, se compone de catorce jugadores como máximo, quienes deben inscribirse en el acta del partido.

Cada equipo debe jugar obligatoriamente con un portero. En el terreno de juego sólo puede haber un máximo de siete jugadores a la vez (seis jugadores de campo y un portero). Los demás jugadores son reservas.

En la zona de cambio sólo se admiten los reservas y representantes oficiales (entrenador, delegado, preparador físico, médico y masajista).

4.2.

Para empezar un partido, deben estar presentes en el terreno de juego al menos cinco jugadores de cada equipo. Los equipos pueden completarse hasta catorce jugadores en el transcurso del partido.

No debe suspenderse el partido si, en el transcurso del juego, el número de jugadores de un equipo se reduce a menos de cinco.

4.3.

Se considera un jugador autorizado para jugar (calificado, que tiene derecho a ello) cuando está presente e inscrito en el acta en el momento en que se silba el inicio de partido.

Un jugador autorizado puede entrar en cualquier momento en el terreno de juego desde su zona de canje. Los jugadores que lleguen después de haber comenzado el partido deben obtener la autorización del auxiliar para participar y estar inscritos previamente en el acta.

4.4.

Durante el partido, los reservas pueden entrar en cualquier momento y de forma repetida sin avisar al auxiliar, siempre que los jugadores que deben sustituir hayan abandonado el terreno de juego con antelación.

Para el cambio de porteros también se aplica esta regla.

Si se debe cambiar el portero por un jugador de campo que se encuentra en el terreno de juego, es necesario avisar al árbitro.

Sólo está permitido entrar y salir del terreno de juego a través de la zona de cambio propia.

Durante una interrupción del tiempo de juego (juego parado), sólo se puede realizar una entrada suplementaria al terreno de juego —y siempre desde la zona de cambio— con el consentimiento del árbitro.

Si después, o con ocasión de un cambio antirreglamentario, se observa una actitud antideportiva grave o una agresión, el jugador culpable debe ser amonestado o expulsado.

4.5.

Cuando un jugador reserva entra en el terreno de juego indebidamente o interviene de forma ilícita fuera del procedimiento normal del cambio, debe ser amonestado.

4.6.

La vestimenta de los jugadores de campo de un equipo debe ser igual y debe distinguirse claramente en el color y el diseño de la del equipo contrario.

El jugador que actúe como portero debe llevar un peto que le distinga claramente del resto de su equipo, del equipo contrario y del portero del equipo contrario.

Los jugadores deben llevar números del 1 al 20 en la espalda y en el pecho. Los de la espalda deben medir, al menos, 20 cm, y los del pecho, 10 cm.

El color de los números debe contrastar con el de las camisetas.

Los jugadores deben llevar calzado deportivo.

Está prohibido llevar protecciones para cara o cabeza, pulseras, relojes de pulsera, anillos, collares, pendientes, gafas sin cinta elástica de protección o montura sólida, así como cualquier objeto que pueda ser peligroso para los jugadores.

Los jugadores que no cumplan estas normas no serán autorizados a jugar el partido hasta que los objetos prohibidos se retiren.

Los capitanes de los equipos deben llevar alrededor del antebrazo un brazalete con la letra C de un color que contraste con el de la camiseta, de 4 cm de anchura aproximadamente.

REGLA 5. El portero

5.1.

Un jugador que actúa como portero puede actuar en el terreno de juego como cualquier otro jugador de campo. Igualmente, un jugador de campo puede jugar como portero en cuanto se coloque el peto de portero y avise al árbitro del cambio.

5.2.

Se permite al portero tocar el balón con cualquier parte del cuerpo en el área de portería. Puede hacerlo, especialmente, con los pies (único jugador al que se permite) siempre que lo haga con intención defensiva, es decir, cuando el balón venga de un toque del equipo contrario y exclusivamente dentro de su área de portería.

5.3.

Se permite al portero abandonar el área de portería y participar en el juego. Entonces debe someterse a las mismas reglas que rigen para los jugadores de campo.

5.4.

Se prohíbe al portero poner en peligro al adversario en cualquier acción defensiva.



5.5.

Se prohíbe al portero tocar el balón fuera del área de portería con los pies o las piernas.

5.6.

Se prohíbe al portero tocar el balón dentro del área de portería con los pies o las piernas si procede del toque de un compañero.

REGLA 6. El área de portería o área de puntos

6.1.

El área es de libre acceso para todos los jugadores cuando el balón está en juego.

6.2.

En el saque de portería, ningún jugador del equipo atacante ni defensor puede mantenerse dentro del área de portería, salvo el portero y el jugador que ejecute el saque.

6.3.

Para los jugadores de campo, dentro del área rigen las mismas reglas que en cualquier otra parte del campo.

6.4.

El portero puede golpear el balón con el pie dentro del área siempre en acción defensiva.

REGLA 7. Cómo se juega el balón

7.1.

Se permite golpear el balón con la ayuda de las manos, brazos, cabeza o tronco (parte superior del cuerpo, por encima de la cintura).

Sin embargo, no se permite golpearlo con las piernas o los pies (intencionadamente) ni con el puño cerrado. Estas acciones son infracciones que se resuelven con un saque de banda ejecutado por el equipo contrario en el lugar más cercano a aquél en el que se ha producido la falta.

7.2.

El árbitro es el encargado de decidir la intencionalidad o no de los toques con las piernas y con los pies, y determinar si es o no falta. Si es un toque intencionado, debe resolverse con un saque de falta efectuado desde la banda. Si no lo es, el árbitro debe llamar la expresión «rebote, seguimos» y debe hacer un gesto con la mano para indicar que continúe el juego.

7.3.

Se prohíbe tocar el balón dos veces seguidas. Se juega a un toque. Sólo puede volver a golpearlo cuando otro jugador, compañero o contrario, haya tocado el esférico. Tocar el balón dos veces seguidas es *dobles*. Se resuelve con un saque de falta desde la línea de banda en el lugar más cercano a aquél en el que se ha producido la infracción.

Un toque involuntario en el balón permite al jugador golpear de nuevo el balón y al mismo tiempo habilita lo contrario también a golpearlo.

7.4.

Se prohíbe retener, coger o arrojar el balón con una mano o con las dos manos.

7.5.

Si el balón toca al árbitro dentro del terreno de juego, el juego continúa.

REGLA 8. Comportamiento con el contrario

8.1.

Se permite:

- a) Utilizar brazos y manos para bloquear la trayectoria del balón.
- b) Quitar la pelota al contrario golpeándola con la mano abierta y desde cualquier lado.
- c) Bloquear el camino al contrario con el tronco para ganar la zona o el espacio.
- d) Entrar en contacto con el contrario con el tronco, frente al él y con los brazos cruzados, y mantener este contacto con el propósito de controlar y seguir al oponente.

8.2.

Se prohíbe:

- a) Bloquear o molestar antirreglamentariamente al contrario con los brazos, manos o piernas.
- b) Retener, coger, empujar al contrario o lanzarse encima de él.
- c) Obstruir o poner en peligro al contrario (con o sin balón) de cualquier otra forma que resulte antirreglamentaria.

8.3.

En caso de infracciones en el comportamiento con el contrario, debe decretarse falta a favor del equipo adversario.

8.4.

En caso de infracciones en el comportamiento con el contrario en que las acciones están, principal o exclusivamente, dirigidas hacia el jugador y no hacia el balón, deben decretarse sanciones disciplinarias de forma progresiva: amonestación verbal, tarjeta amarilla y tarjeta roja y expulsión. Las sanciones progresivas también deben aplicarse en caso de actitud antideportiva.

8.5.

Un jugador que ponga en peligro a un contrario debe ser amonestado particularmente si:

- a) De un lado o de atrás, golpea o estira hacia atrás el brazo con el que un jugador contrario golpea o pasa el balón.
- b) Golpea el cuerpo de un oponente con el pie o la rodilla, o de cualquier otra forma.
- c) Empuja a un contrario que corre o que salta, o lo ataca de tal modo que lo contrario pierde el control del cuerpo.

8.6.

Una conducta antideportiva grave debe ser sancionada con una expulsión.

8.7.

En caso de agresión, el jugador infractor debe ser expulsado.

REGLA 9. El gol

9.1.

Se consigue un gol cuando el balón traspasa totalmente la línea de portería sin que el lanzador o sus compañeros hayan cometido falta alguna.

Cuando un defensor comete una falta que no impide que el balón entre en la portería, el gol se considera válido.

El gol no es válido si el árbitro ha señalado la detención del juego antes de que el balón haya entrado en la portería. Un gol marcado por un equipo en la portería propia es siempre un gol válido a favor del equipo contrario.

9.2.

Si el árbitro ha concedido un gol y se ha hecho el saque de centro correspondiente, el gol ya no puede ser anulado.

El saque de centro no debe efectuarse cuando se marque gol y a continuación el árbitro haga la señal del final de la primera parte o del final del partido.

9.3.

El equipo que más goles ha marcado es el ganador del partido.

9.4.

El partido se considera empatado cuando el número de goles marcados por cada equipo es el mismo o cuando no han marcado ninguno.

REGLA 10. El saque de centro

10.1.

La elección del campo antes de empezar el partido se determina a suerte. El equipo ganador del sorteo elige la dirección en la que atacará durante la primera parte del partido.

10.2.

Para poner en juego el balón al comienzo del partido, el árbitro ejecuta un saque de centro lanzando el balón al aire entre dos jugadores, uno de cada equipo, en el punto medio de la línea central.

Tras el descanso, los equipos cambian de parte del campo y atacan en dirección opuesta. El servicio de centro corresponde nuevamente al árbitro de la misma forma indicada.

10.3.

Después de cada gol, el equipo que ha marcado realiza un saque de centro, llamado en este caso saque de gol.

10.4.

El saque de gol se realiza en el centro del terreno de juego, en cualquier dirección, en un plazo de tres segundos después de haber ordenado el árbitro con el silbido la puesta en juego del balón. El jugador que lo efectúa debe tener un pie sobre la línea central hasta que su mano pierda el contacto con el balón.

Los jugadores del equipo que realiza el saque de centro no pueden traspasar la línea central hasta que la mano del lanzador pierda el contacto con el balón. Si un compañero del lanzador atraviesa la línea central después del toque de silbido, pero antes de que la mano del lanzador pierda el contacto con el balón, debe señalarse falta a favor del equipo contrario.

Es obligatorio que haya dos toques del equipo que hace el saque de gol para que el equipo contrario pueda golpearle. Si un contrario impacta con el balón antes del doble toque del equipo que realiza el saque, se produce una falta que debe lanzarse desde la banda.

10.5.

En el servicio de centro, los jugadores de cada equipo deben estar en su campo respectivo.

10.6.

En cualquier saque de falta, a banda, de córner o de centro, los contrarios deben estar al menos a 3 metros del jugador que lo efectúa.

REGLA 11. El saque de banda

11.1.

El saque de banda se ordena cuando el balón ha traspasado totalmente la línea de banda.

11.2.

Corresponde hacer el saque de banda al equipo contrario al del jugador que ha sido el último en tocar el balón antes de traspasar la línea de banda. Para ejecutarlo, no hace falta silbido.

11.3.

El saque de banda se hace en el punto donde el balón ha atravesado la línea de banda.

11.4.

El jugador que realiza el saque de banda debe mantener un pie encima de la línea de banda hasta que la mano pierda el contacto con el balón.

11.5.

Durante un saque de banda, los jugadores contrarios deben mantenerse como mínimo a 3 m del lanzador.

REGLA 12. El saque de portería

12.1.

Se ordena un saque de portería cuando el balón, golpeado en último lugar por un jugador atacante, traspasa la línea de fondo por el exterior de la portería.

12.2.

El servicio de portería debe realizarse sin silbido, desde el interior del área de portería. El saque de portería se considera realizado cuando el balón lanzado por el portero o por otro jugador traspasa la línea de puntitos.

12.3.

Cuando el balón se para dentro del área, es necesario repetir el saque.

12.4.

Después de un saque de portería, el portero o jugador que lo ha efectuado no puede volver a jugar el balón hasta que no lo haya tocado, voluntariamente o no, otro jugador.

12.5.

Cuando se hace el saque de portería, los jugadores del equipo defensor pueden colocarse justo en la línea de puntitos.

REGLA 13. El córner

13.1.

Se ordena córner cuando el balón, golpeado en último lugar por un jugador defensor, traspasa la línea de fondo por el exterior de la portería.

13.2.

El córner se ejecuta, sin necesidad de silbido, desde la esquina del campo más cercano al punto de línea de fondo por donde el balón se ha salido del terreno de juego.

13.3.

Después de un saque de córner, el jugador que lo ha efectuado no puede volver a jugar el balón hasta que no lo haya tocado, voluntariamente o no, otro jugador.

REGLA 14. La falta

14.1.

Todas las faltas deben lanzarse desde la línea de banda, en el punto más cercano al lugar en el que se han producido.

14.2.

Se debe ordenar falta en los siguientes casos:

- a) Siempre que un jugador golpee la pelota dos veces seguidas intencionadamente (dobles).
- b) Siempre que un jugador de campo, o el portero fuera del área de puntitos, toque el balón con los pies o con las piernas intencionadamente.
- c) Siempre que un jugador golpee la pelota con el puño cerrado.
- d) En un cambio incorrecto o una entrada antirreglamentaria en el terreno de juego.
- e) En las faltas del portero.
- f) En las faltas de los jugadores de campo dentro o fuera del área.
- g) Cuando se juega el balón de forma antirreglamentaria.
- h) Cuando existe un comportamiento antirreglamentario con lo contrario.
- i) Cuando existe un comportamiento antirreglamentario en relación con el servicio de centro.
- j) Cuando existe un comportamiento antirreglamentario en relación con el saque de banda.
- k) Cuando existe un comportamiento antirreglamentario en relación con el servicio de portería.
- l) Cuando existe un comportamiento antirreglamentario en relación con el servicio de árbitro.
- m) Cuando se lanza de forma antirreglamentaria.
- n) Cuando se producen actitudes antideportivas.
- o) Cuando hay una agresión.

14.3.

Cuando se ejecuta una falta, los jugadores contrarios deben mantenerse a una distancia mínima de 3 metros del lanzador.

14.4.

El árbitro no debe sancionar con falta una infracción del equipo defensor si, haciéndolo, el equipo atacante queda perjudicado.

14.5.

Si se ha interrumpido el partido sin que se haya producido ninguna infracción, el árbitro debe resolverlo haciendo un lanzamiento al aire entre dos jugadores, uno de cada equipo.

14.6.

En el caso de una sanción contra el equipo que tiene el balón, el balón debe ser dejado inmediatamente en el suelo.

REGLA 15. El tiro penal

15.1.

Se ordenan lanzamientos de penalti sólo en los casos en que los partidos han acabado en empate y es necesario que haya un ganador.

15.2.

Se deben lanzar dos penaltis por equipo y, si persiste el empate, un penalti más por equipo hasta que uno de los dos resulte vencedor.

15.3.

El penalti debe lanzarse directamente hacia la portería y dentro de los tres segundos siguientes al pitido del árbitro.

15.4.

Cuando se lanza un penalti, el jugador que lanza no debe traspasar la línea de 7 m antes de que la mano pierda el contacto con el balón.

15.5.

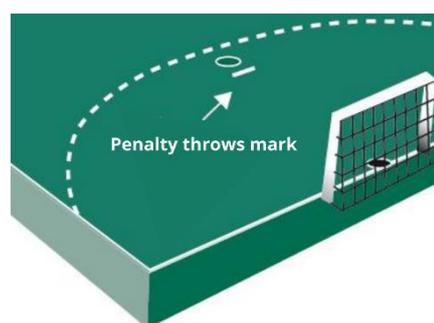
Tras un lanzamiento de penalti, el lanzador no puede volver a jugar el balón.

15.6.

Cuando se lanza un penalti, sólo deben situarse en el área el jugador lanzador y el portero.

15.7.

En el lanzamiento de penalti, el portero debe situarse obligatoriamente sobre la línea de portería. No puede abandonar esta posición hasta que el balón sea golpeado por el jugador contrario.



15.8.

Si el portero abandona esta posición, se decide:

- a) Gol, si el balón entra en la portería.
- b) Repetición del lanzamiento de penalti en todos los demás casos.

REGLA 16. El saque de árbitro

16.1.

El saque de árbitro consiste en un lanzamiento del balón al aire, en sentido vertical, entre dos jugadores, uno de cada equipo.

Al realizar un saque de árbitro, todos los jugadores, a excepción de un jugador por equipo, deben mantenerse, como mínimo, a 3 m de distancia del árbitro que lanza.

Los jugadores que se disputan el balón deben situarse junto al árbitro, cada uno en la parte de su portería respectiva.

Sólo se puede jugar el balón después de que haya alcanzado el punto más alto de su trayectoria.

16.2.

Se ordena el servicio de árbitro en los siguientes casos:

- a) Cuando jugadores de equipos distintos cometen al mismo tiempo una falta dentro del terreno de juego.
- b) Cuando el balón toca el techo o algún objeto fijo por encima del terreno de juego.
- c) Cuando se interrumpe el juego sin que exista infracción de las reglas.
- d) Cuando el árbitro, como consecuencia de alguna duda razonable, no pueda determinar con claridad el infractor de cualquier acción punible.

REGLA 17. La ejecución de los saques

17.1.

Todos los jugadores deben estar en posición según la regla correspondiente.

Una posición incorrecta antes de la ejecución debe ser corregida por el árbitro.

El balón debe estar en la mano del lanzador antes de la ejecución de todos los lanzamientos.

17.2.

Cuando se realiza el saque de centro, de banda o de falta, córner o un lanzamiento de penalti, parte del pie del lanzador debe tocar el suelo constantemente. Se permite levantar el otro pie y volver a ponerlo en tierra varias veces.

17.3.

El árbitro debe silbar en los siguientes casos:

- a) En la reanudación del juego.
- b) Si un lanzador se retrasa en un saque de banda, de portería de falta.
- c) Para indicar una rectificación o realizar una advertencia.
- d) Para amonestar con tarjeta amarilla.
- e) Para amonestar con una tarjeta roja y expulsar a un jugador.
- f) En caso de duda que no permita al árbitro determinar el infractor de cualquier acción punible.
- g) Para autorizar un lanzamiento de penalti.

17.4.

En todos los casos, se realizará el lanzamiento dentro de los cinco segundos siguientes al pitido del árbitro, o de los tres segundos siguientes en el caso del saque de gol y del de penalti.

Si no se hace el saque en el tiempo correspondiente, corresponde al equipo contrario el derecho de recuperar la posesión del balón.

17.5.

Los lanzamientos se considerarán ejecutados cuando la mano del lanzador pierda el contacto con el balón.

Durante la ejecución de todos los lanzamientos, el balón debe ser golpeado y nunca debe ser cogido o retenido; tampoco puede tocarse a la vez por otro compañero de equipo en el momento de la ejecución.

17.6.

El lanzador no puede jugar de nuevo el balón hasta que no haya sido tocado por otro jugador.

17.7.

No se puede hacer un gol válido mediante el lanzamiento directo de cualquier saque, excepto el saque de portería.

17.8.

Durante la ejecución de un saque de banda, de portería, de un saque de centro, de córner o de una falta, el árbitro no corregirá una situación incorrecta de los contrarios si ello no comporta una desventaja para el equipo ejecutante con una puesta en juego inmediata.

Cuando la situación irregular conlleva una desventaja, debe ser corregida por el árbitro.

Si el árbitro ha ordenado la ejecución de un lanzamiento pese a la situación irregular de un jugador contrario, éste tiene derecho a intervenir normalmente en el juego.

El jugador contrario que retrasa la ejecución de un lanzamiento porque se coloca demasiado cerca del lanzador o de cualquier otra forma irregular debe ser amonestado.

17.9.

En caso de actitud antideportiva o de agresión durante una interrupción del juego o del tiempo de juego, el partido se reanudará mediante el lanzamiento correspondiente a la causa de la interrupción.

REGLA 18. Las sanciones disciplinarias

18.1.

Las sanciones disciplinarias pueden ser: amonestaciones verbales, acciones dignas de sanción con tarjeta amarilla y acciones dignas de sanción con tarjeta roja y expulsión.

18.2.

Las amonestaciones verbales consisten en una advertencia del árbitro al jugador infractor sobre su conducta antirreglamentaria, avisando de que la reincidencia o persistencia en su actitud podría ser sancionada con una tarjeta amarilla.

Hay que advertir verbalmente al jugador que incurra en alguna de las acciones siguientes:

- a) En caso de infracciones en el comportamiento con lo contrario.
- b) En caso de comportamiento antirreglamentario con motivo de un servicio o lanzamiento del equipo contrario.
- c) En caso de desaprobar levemente con palabras o acciones las decisiones arbitrales sobre casos del juego.
- d) En cambios incorrectos o entrada en el terreno de juego antirreglamentariamente.
- e) En caso de no dejar caer de inmediato el balón cuando el árbitro toma una decisión contra el equipo que está en posesión del balón.

18.3.

Hay que amonestar a un jugador, y debe recibir una tarjeta amarilla, si comete alguna de las siguientes infracciones:

- a) Acumulación de amonestaciones verbales.
- b) Infracciones graves en el comportamiento con lo contrario.
- c) Ser culpable de conducta antideportiva.
- d) Desaprobar al árbitro con palabras y acciones.
- e) Retrasar fraudulentamente la reanudación del juego.
- f) Entrar deliberadamente en el terreno de juego con el fin de perjudicar el transcurso normal del partido, tanto por parte de jugadores como de oficiales.
- g) Evitar un gol del equipo contrario con una acción antirreglamentaria.

El árbitro debe comunicar obligatoriamente al auxiliar al jugador sancionado con tarjeta amarilla.

18.4.

Un jugador se hace merecedor de tarjeta roja y expulsión si comete alguna de las siguientes infracciones:

- a) Ser culpable de juego brusco grave.
- b) Ser culpable de conducta violenta o agresión.
- c) Escupir a un adversario o a cualquier otra persona.
- d) Emplear lenguaje ofensivo, grosero u obsceno.
- e) Realizar gestos ofensivos, obscenos o desafiantes.
- f) Tener una actitud antideportiva repetida o grave hacia un jugador u oficial fuera del terreno de juego.
- g) Recibir una segunda tarjeta amarilla en el mismo partido.

18.5.

El árbitro debe comunicar al auxiliar al jugador que ha sido expulsado. La expulsión de un jugador o de un oficial debe ser siempre para el resto del partido, y el jugador expulsado debe abandonar de inmediato el terreno de juego y la zona de cambio. El requerimiento de abandonar la zona de cambio implica también que el jugador o el oficial no puede situarse en ningún lugar desde el que pueda tener alguna influencia sobre el equipo.

18.6.

La expulsión comporta la descalificación del jugador para el resto del partido.

Una vez expulsado al jugador, ya no puede participar en el juego y su equipo no puede ser completado.

18.7.

Cuando el portero es expulsado, otro jugador debe ocupar su puesto.

18.8.

Cuando un jugador u oficial cometen simultánea o sucesivamente varias infracciones (acciones antirreglamentarias, actitudes antideportivas, agresión) que requieren varios tipos de sanciones disciplinarias, sólo se decretará la sanción más grave.

18.9.

La actitud antideportiva o agresión dentro del recinto de juego debe sancionarse de la siguiente manera:

Antes del partido:

- a) En caso de actitud antideportiva, con tarjeta amarilla.
- b) En caso de actitud antideportiva grave o agresión, con expulsión

Durante el descanso:

- d) En caso de actitud antideportiva, con tarjeta amarilla.
- e) En caso de actitud antideportiva repetida o grave, o agresión, con expulsión.

Después del partido:

- f) Informe escrito.

REGLA 19. El árbitro

19.1.

Cada partido es dirigido por un árbitro y asistido por un auxiliar.

19.2.

En los partidos oficiales debe haber un árbitro reserva preparado para cualquier indisposición del árbitro titular.

19.3.

El árbitro vigila la conducta de los jugadores desde el momento en que entran en el recinto de juego hasta que lo abandonan.

19.4.

El árbitro examina el estado del terreno de juego y de las porterías antes del partido, verifica los balones y designa lo que debe ser utilizado.

El árbitro, debidamente uniformado, comprueba la presencia de ambos equipos y verifica el acta del partido. Asimismo, examina la vestimenta de los jugadores y la ocupación reglamentaria de la zona de cambios, así como la identidad de los responsables de cada equipo inscritos en el acta del partido. Cualquier irregularidad debe ser corregida.

19.5.

El árbitro debe sacar a suerte la elección de campo entre los capitanes de equipo.

19.6.

Al comienzo del partido y al inicio del segundo período, el árbitro hace el saque de centro y señala con un silbido la puesta en juego del balón.

19.7.

El árbitro tiene la responsabilidad de observar las reglas de juego y el deber de señalar las infracciones.

Si un árbitro debe abandonar su misión en el curso del juego, el árbitro reserva debe dirigir el resto del partido.

19.8.

Corresponde al árbitro, en principio, señalar con un silbido:

- a) Todos los servicios y lanzamientos según las reglas y después de una interrupción del tiempo de juego.
- b) El final del primer período y la finalización del partido.
- c) Conceder la validez de un gol.
- d) Si se produce un accidente grave mientras el balón está en juego, el árbitro debe detener el juego de inmediato y permitir la entrada en el campo del auxilio médico. Hay que reanudar el partido con un saque de árbitro.

19.9.

El árbitro será responsable del registro de los goles. Debe tomar nota, además, de las tarjetas y las expulsiones.

19.10.

El árbitro es el responsable del control del tiempo de juego. En caso de duda, puede consultar al auxiliar.

19.11.

Después del partido, el árbitro debe redactar correctamente el acta, sirviéndose de las anotaciones del auxiliar. Las descalificaciones fuera del terreno de juego, las motivadas por ofensas a los árbitros y las expulsiones, deben justificarse en el acta del partido.

19.12.

Las decisiones del árbitro fundadas en su observación de los hechos son irrevocables.

Las decisiones tomadas en contradicción con las reglas de juego pueden ser objeto de reclamaciones.

Durante el partido, sólo pueden dirigirse a los árbitros los oficiales responsables de equipo.

19.13.

El árbitro tiene derecho a interrumpir el partido o suspenderlo. Antes de empezar, el árbitro debe hacer todo lo posible para asegurar el transcurso normal del partido hasta el final.

19.14.

La vestimenta del árbitro consiste en una camiseta de rayas horizontales y alternativas verdes y blancas, y pantalón negro.

REGLA 20. El auxiliar

20.1.

El auxiliar controla la lista de jugadores (sólo se autorizan a los jugadores inscritos en el acta) y vigila la entrada de jugadores que completan los equipos. El auxiliar también realiza anotaciones en el acta del partido sobre los datos destacables, como goles, amonestaciones y expulsiones.

20.2.

El auxiliar debe controlar:

- a) El número correcto de jugadores y oficiales en el banco de reservas.
- b) La entrada de los jugadores que llegan tarde para completar el equipo.
- c) La salida y entrada de reservas.
- d) La entrada al terreno de jugadores no calificados.

20.3.

El auxiliar debe vigilar el tiempo como asistente del árbitro.

ANEXO. Vocabulario de Colpbol

acoso *m.* Acción de perseguir, importunar y molestar al equipo contrario con el objetivo de recuperar el balón o impedir su avance.

acta *f.* Documento en el que se hacen constar el resultado y las incidencias de un partido.

aficionado -ada *m. y f.* Seguidor del Colpbol o de un equipo de Colpbol.

alineación *f.* Conjunto de jugadores de un equipo seleccionados para disputar un partido.

amonestación *f.* Advertencia que el árbitro hace a un jugador en caso de infracción del reglamento.

anticipación *f.* Acción que hace un jugador defensor sobre el atacante que espera recibir el balón para impedir que lo reciba.

apoyo *m.* Ayuda a un compañero o compañera para apoyarle o facilitar la creación de juego.

árbitro -a *m. y f.* Persona encargada de interpretar y hacer cumplir el reglamento durante un partido.

área de portería *f.* Zona delimitada por la línea de puntitos, en la que los jugadores pueden moverse libremente cuando el balón está en juego.

área de puntitos *f.* Área de portería.

auxiliar *m. y f.* Asistente del árbitro, que junto con éste forma el cuerpo arbitral y es el responsable del acta del partido, de controlar la lista de jugadores y vigilar la entrada de jugadores que completan los equipos.

balón *m.* Cuerpo esférico de plástico, goma o material sintético, de bote dinámico, y con una circunferencia de 68 a 76 cm y un peso que oscila entre los 150 y los 180 g.

banquillo *f.* Cada uno de los dos asientos, uno por equipo, situados fuera del terreno de juego, a la altura de la línea central, donde se sientan durante el partido el entrenador, los jugadores suplentes, etc.

bloqueo *m.* Acción técnica defensiva que consiste en colocar los brazos estirados para obstaculizar o variar la trayectoria del balón en un remate o en un saque.

bloqueo *m.* Acción de juego en la que un jugador se coloca en la trayectoria del contrario para interrumpir su desplazamiento o cerrarle el paso con el objetivo de engañarle, confundirle o distraerle.

bote de brazo *m.* Acción técnica que se produce cuando un jugador golpea un golpe alto en el balón después de que éste haya botado bien alto y delante del ejecutor.

bote y volea *m.* Golpe al balón que se hace con la palma de la mano inmediatamente después de que éste haya botado en el suelo a poca altura.

bote rápido *m.* Bote y volea.

brazalete *m.* Tira de tela de cierta anchura que ciñe el brazo del capitán o de la capitana de cada equipo por encima del codo y que sirve de distintivo.

camiseta *f.* Prenda que cubre la parte superior del cuerpo, y que distingue a un equipo de otro.

cambio *m.* Sustitución de un jugador por otro del mismo equipo, que puede hacerse de forma libre e ilimitada en el transcurso de un partido.

campo de juego *m.* Terreno de juego.

capitán -ana *m. y f.* Jugador que representa a un equipo en el terreno de juego y que está autorizado a dirigirse al árbitro durante el partido.

central *m. y f.* Jugador -o jugadores, en defensa de cuatro- que se sitúa en el centro de la primera línea, que generalmente da las órdenes en ataque y defensa, marca las jugadas y coloca a los compañeros y que tiene como misión principal detener o cortar el ataque del equipo rival.

chute *m.* Acción de golpear el balón con el pie que efectúa el portero.

cierre *m.* Central.

coger (o retener) el balón *loc. verb.* Sujetar o mantener (el balón) con la mano, acción considerada antirreglamentaria.

colpbol *m.* Deporte practicado entre dos equipos obligatoriamente mixtos, de siete jugadores cada uno, cuyo objetivo es introducir el balón en la portería contraria mediante golpes efectuados básicamente con la mano abierta.

colpbolero -a *adj. y m. y f.* Que es aficionado al deporte del colpbol.

colpbolista *m. y f.* Jugador de golpe.

colpbolístico -a *adj.* Del golpe o relación.

conservar el balón *loc. verb.* Mantener la posesión del balón y el control del juego.

córner *m.* Acción con la que el equipo atacante pone en juego el balón desde el vértice donde se unen las líneas de fondo y de banda después de que el balón haya atravesado la línea de fondo por el exterior de la portería golpeado en último lugar por un jugador defensor.

golpe *m.* Acción técnica, característica y principal, que consiste en golpear el balón con los brazos, cabeza o tronco, y, especialmente, con la mano abierta.

golpe de dedos *m.* Acción de efectuar un toque sutil en el balón con la región de las falanges de la mano, con el objetivo de enviar el balón en la dirección deseada.

golpear *v. tr.* Pegar golpes (en el balón).

golpeo *m.* Golpe.

dejada *f.* Acción de golpear el balón con el objetivo de hacerlo accesible a la siguiente acción de un compañero.

delantera *f.* **1.** Línea delantera. **2.** Conjunto de jugadores que forman la línea delantera.

delantero -a *m. y f.* Jugador ubicado más adelante en el terreno de juego, cuyo objetivo principal es rematar las jugadas de los compañeros y marcar goles, aunque también puede asistir otros jugadores.

descalificación *f.* Acción de excluir a un jugador o equipo de un partido o competición porque ha infringido el reglamento.

descanso *m.* Parada del juego que se realiza entre las dos partes de un partido.

desmarque *m.* Acción de escapar del control y vigilancia de un jugador contrario.

dobles *m. pl.* Acción antirreglamentaria que se produce cuando un jugador toca intencionadamente el balón dos veces seguidas.

duración *f.* Tiempo de juego de un partido que varía según la edad de los jugadores.

empujar *v. tr.* Ejercer con las manos una presión brusca (sobre un jugador contrario) a fin de desplazarle, acción considerada antirreglamentaria.

encajar *v. tr.* Recibir (un gol del equipo contrario).

entrenador -a *m. y f.* Técnico deportivo titulado encargado de dirigir a un equipo durante el juego y los entrenamientos, y de decidir la alineación de un partido y los cambios.

equipo *m.* Conjunto de un máximo de catorce jugadores, siete de los cuales participan simultáneamente en el partido, que compiten en defensa de una misma entidad.

evitar la progresión *loc. verb.* Dificultar e impedir el avance con el balón (del equipo contrario).

expulsión *f.* Castigo por conducta antirreglamentaria grave, violenta o injuriosa, o por haber reincidido en una falta, que impone el árbitro a un jugador y que conlleva la obligación de abandonar el terreno de juego durante todo el partido.

extremo *m. y f.* Jugador de la delantera que se sitúa más cercano a las bandas derecha o izquierda del terreno de juego.

extremo derecho *m. y f.* Extremo situado a la derecha de la línea delantera.

extremo izquierdo *m. y f.* Extremo situado a la izquierda de la línea delantera.

falta *f.* Infracción del reglamento.

finta *f.* Movimiento que hace un jugador con el objetivo de engañar, confundir o distraer a lo contrario.

gancho *m.* Golpe que un jugador golpea al balón con la mano abierta después de describir con el brazo un semicírculo horizontal.

gol *m.* Acción de introducir el balón dentro de la portería haciendo que atraviese totalmente la línea de gol.

intercepción *f.* Acción de capturar o desviar el balón impulsado por un contrario antes de que llegue a su destino.

juego parado *m.* Interrupción del tiempo de juego.

jugador -a de primera línea *m. y f.* Jugador que ocupa globalmente la posición más cercana al portero.

jugador -a de segunda línea *m. y f.* Jugador que ocupa globalmente la siguiente posición más avanzada en la primera línea.

lateral *m. y f.* Jugador que se ubica junto al central o centrales en la primera línea, ataca o defiende por las zonas laterales del terreno de juego, y tiene más proyección ofensiva que el central.

lateral derecho *m. y f.* Jugador que se ubica en el lado derecho del central o centrales en la primera línea.

lateral izquierdo *m. y f.* Jugador que se ubica en el lado izquierdo del central o centrales en la primera línea.

liga *f.* Sistema de competición oficial del Colpbol.

línea central *f.* Línea que divide el terreno de juego en dos espacios de igual tamaño.

línea delantera *f.* Línea formada por los jugadores que tienen fundamentalmente la función de atacar al equipo contrario.

línea de banda *f.* Cada una de las dos líneas rectas, de 40 m de largo, que delimitan lateralmente el terreno de juego.

línea de cambio *f.* Cada una de las dos líneas rectas, de 15 m de largo, trazadas perpendicularmente sobre la línea de banda a una distancia de 4,5 m respecto a la línea central.

línea de fondo *f.* Cada una de las dos líneas rectas de 20 m de largo que delimitan el terreno de juego por los extremos.

línea de gol *f.* Línea de portería.

línea de limitación del portero *f.* Línea de puntitos.

línea de penalti *f.* Línea recta, de 1 m de largo, trazada frente al centro de cada portería en paralelo a la línea de fondo a una distancia de 7 m desde el lado posterior de la línea de gol, y desde la que se efectúan los lanzamientos de penalti.

línea de portería *f.* Segmento de la línea de fondo comprendido entre los dos palos de la portería.

línea de puntitos *f.* Línea que delimita el área de portería, consistente en una línea recta discontinua de 3 m de largo, trazada a 9 m de la portería, paralela a la línea de fondo y continuada en cada extremo por un cuarto de círculo de 9 m de radio, teniendo como centro la arista interna posterior de cada palo de la portería.

línea de 7 m *f.* Línea de penalti.

LOC sigla Liga Oficial de Colpbol.

marcado *m.* Acción o efecto de marcar a un jugador contrario.

marcar *v. tr.* **1.** Conseguir (un gol) introduciendo el balón en la portería contraria. **2.** Seguir de cerca (un jugador contrario) para desbaratarle el juego.

ocupación de los espacios libres *f.* Desplazamiento a zonas donde no existen defensores, bien para recibir el balón, bien para facilitar la continuidad de la creación de juego.

palma *f.* Golpe que un jugador pega al balón con la mano abierta después de describir con el brazo un semicírculo vertical, que se puede hacer en el aire o en el bote, y que se usa a menudo en las dejadas y para hacer pases a los compañeros.

parada *f.* Acción o efecto de parar el balón o interceptar una jugada.

pared *f.* Acción en la que un jugador pasa el balón a un compañero de equipo para superar a un jugador contrario y automáticamente vuelve a recibir el balón para crear juego.

pase *f.* Acción o efecto de pasar el balón a un compañero.

penal *m.* Acción con la que un jugador pone el balón en juego con un golpe directo desde la línea de penalti contra la portería contraria, defendida únicamente por el portero del equipo oponente, con el objetivo de deshacer un empate.

pies *m. pl.* Falta que comete un jugador cuando toca la pelota deliberadamente con una pierna o un pie.

pívot *m. y f.* Jugador que ocupa la posición central de la segunda línea, y que desempeña un papel fundamental en la proyección del balón hacia la zona de finalización. En sistemas de dos pivotes en segunda línea, uno tiene generalmente proyección ofensiva, y el otro, defensiva. En sistemas de tres líneas, el pívot debe situarse por delante de los defensas y por detrás de la línea delantera.

pívot atacante *m. y f.* Delantero.

portería *f.* Marco rectangular formado por dos palos verticales y un travesaño de 2 m y 3 m, respectivamente, y limitado interiormente por una red, por el que debe entrar el balón para hacer un gol.

portero -a *m. y f.* Jugador que defiende la portería para evitar el gol y el único que puede golpear el balón con los pies o las piernas, siempre sólo dentro de su área de portería y exclusivamente después de que el último toque le haya hecho un jugador contrario.

progresar hacia la meta *loc. verb.* Avanzar con el balón hacia la portería del equipo contrario

proteger la meta *loc. verb.* Evitar recibir un gol.

puño *m.* Acción antirreglamentaria que se produce cuando un jugador golpea el balón con la mano cerrada.

raspado *f.* Acción consistente en golpear el balón con la mano a ras de suelo.

rebote *m.* Acción que se produce cuando el balón golpea involuntariamente a un jugador.

rechazo *m.* Acción de alejar el balón de la zona más cercana a la portería para neutralizar la acción ofensiva del equipo atacante.

recuperar el balón *loc. verb.* Conseguir de nuevo la posesión del balón y recuperar el control del juego.

recurso *m.* Acción de recorrer a partes del cuerpo poco habituales para golpear el balón.

remate *m.* Acción de finalizar una jugada enviando el balón a la portería contraria con el objetivo de marcar un gol.

revés *m.* Golpe que pega a un jugador al balón con el dorso de la mano abierta, haciendo un movimiento de extensión de la misma.

sanción *f.* Penalización que se aplica a un jugador por conducta antirreglamentaria, consistente en una amonestación verbal, tarjeta amarilla o tarjeta roja.

saque *m.* Acción de poner en juego el balón, golpeándolo por arriba o por abajo desde el lugar que indique el reglamento en cada caso a fin de iniciar el juego o de reanudarlo.

saque de árbitro -a *m.* Acción de poner en juego el balón que ejecuta el árbitro lanzando el balón al aire entre un jugador de cada equipo desde el punto medio de la línea central al inicio de cada parte del partido o en cualquier otro punto del campo después de un juego parado decretado por él.

saque de banda *m.* Acción de poner en juego el balón cuando éste se salió del terreno de juego por la línea de banda, favorable al equipo contrario del último jugador que tocó el balón antes de cruzar la línea.

saque de centro *m.* Acción de poner en juego el balón desde el punto medio de la línea central que se efectúa al inicio del partido, al inicio del segundo período o después de que se haya producido un gol.

saque de falta *m.* Acción de poner en juego el balón desde la línea de banda, que ejecuta a un jugador del equipo contrario al infractor después de una acción antirreglamentaria.

saque de gol *m.* Servicio de centro efectuado por el equipo que ha recibido un gol inmediatamente después de encajarlo.

saque de portería *m.* Acción de poner en juego el balón, que ejecuta el equipo defensor desde dentro de su área de portería después de que el balón haya atravesado la línea de fondo por el exterior de la portería golpeado en último término por un jugador atacante.

sistema de juego *m.* Colocación inicial de los jugadores de un equipo en el terreno de juego antes de iniciar movimientos ofensivos y defensivos.

tarjeta *f.* Pequeña hoja de cartulina o de plástico que el árbitro muestra a un jugador que ha efectuado una acción antirreglamentaria.

tarjeta amarilla *f.* Tarjeta de color amarillo que el árbitro muestra a un jugador para indicar una amonestación.

tarjeta roja *f.* Tarjeta de color rojo que el árbitro muestra a un jugador para indicar una falta grave castigada con la expulsión.

terreno de juego *m.* Superficie rectangular de 40 m de largo y 20 m de anchura, delimitada por las líneas de banda y las líneas de fondo, con dos porterías.

toque a dos manos *m.* Golpe al balón que se hace con las dos manos a la vez, generalmente para pasar o interceptar la pelota que sobrepasa al jugador por arriba ya mucha altura.

toque de brazos *m.* Bloqueo.

toque de espalda *m.* Golpe en el que el jugador golpea el balón que le ha pasado por arriba hacia la zona que le queda en la espalda o cuando alarga un pase hacia ese mismo sitio.

toque por bajo pierna *m.* Golpe en el que un jugador se pasa el balón entre las piernas y que ejecuta cuando está en una posición contraria al lugar al que quiere enviar el balón o cuando quiere dar un pase lateral para engañar al contrario.

torneo *m.* Competición entre equipos que se disputa por medio de eliminatorias o liga.

trobades de colpbol *f.* Denominación histórica de los primeros encuentros y competiciones de golpe, disputadas desde finales de los años 90 hasta la creación de la Liga Oficial de Golpe.

vigilancia *f.* Acción de controlar a un jugador defensor los movimientos de los adversarios, independientemente de que estén o no en posesión del balón, sin efectuar ningún tipo de marcaje o en jugadas a balón parado.

volea *f.* Golpe que el jugador pega al balón con la mano sin esperar a que toque tierra.

Copyright © Associació Esportiva Colpbol

V.O. - ISBN: 978-84-482-6170-2

Depósito legal: V-1783-2017