

Reglamento de Fútbol - 7

INDICE

REGLA I	EL TERRENO DE JUEGO	2
REGLA II	EL BALÓN	5
REGLA III	NÚMERO DE JUGADORES	6
REGLA IV	EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES	8
REGLA V	ÁRBITRO	9
REGLA VI	ÁRBITROS, ASISTENTES Y AUXILIAR DE MESA	11
REGLA VII	LA DURACIÓN DEL PARTIDO	12
REGLA VIII	EL INICIO Y LA REANUDACIÓN DEL JUEGO	13
REGLA IX	EL BALÓN EN JUEGO O FUERA DE JUEGO	15
REGLA X	EL GOL MARCADO	16
REGLA XI	EL FUERA DE JUEGO	17
REGLA XII	FALTAS E INCORRECCIONES	18
REGLA XIII	EL TIRO LIBRE	26
REGLA XIV	DEL PENALTI Y SU LANZAMIENTO	28
REGLA XV	EL SAQUE DE BANDA	30
REGLA XVI	EL SAQUE DE META	32
REGLA XVII	EL SAQUE DE ESQUINA	34

(*) Toda referencia al género masculino en las Reglas de Juego por lo que respecta a árbitros, árbitros asistentes, jugadores u oficiales equivaldrá (para simplificar la lectura), tanto a hombres como a mujeres.

(*) Elegibilidad de los jugadores: Cada categoría tiene reglas particulares que se deben tomar en cuente y son anexas a las de este reglamento.

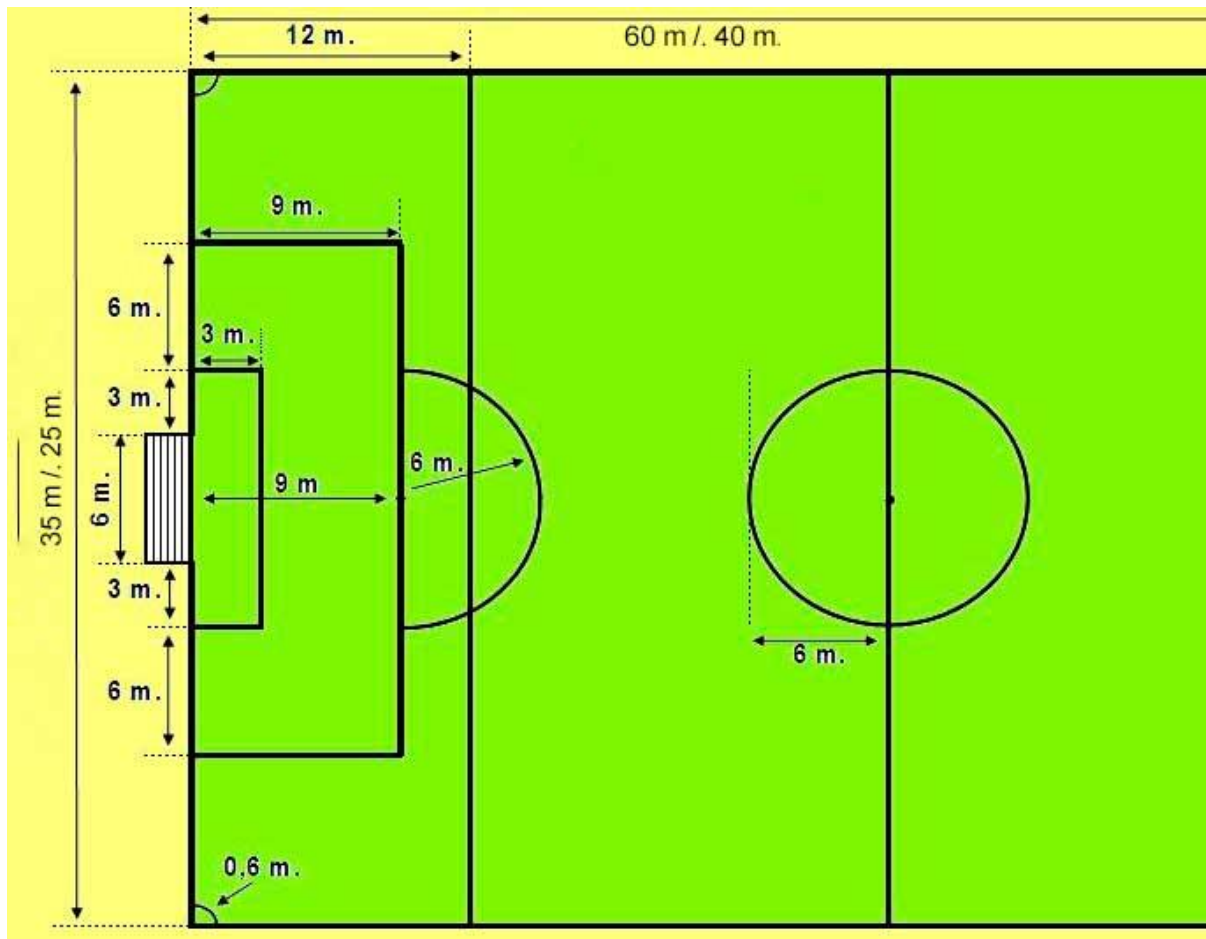
Regla I

EL TERRENO DE JUEGO

El terreno de juego y sus características

1. **SUPERFICIE DE JUEGO.** Podrá ser de tierra, hierba natural o artificial.
2. **DIMENSIONES.** El campo de juego será un rectángulo de una longitud máxima de 60 metros y mínima de 40 metros, y de una anchura no mayor de 35 metros ni menor de 25.
3. **MARCACIÓN DEL TERRENO.**

El terreno de juego se marcará con líneas. Dichas líneas pertenecerán a las zonas que demarcan. Las dos líneas de marcación más larga se denominan líneas de banda. Las dos más cortas se llaman líneas de meta.



El terreno de juego estará dividido en dos mitades por una línea media. El centro del campo estará marcado con un punto en la mitad de la línea media, alrededor de la cual se trazará un círculo con un radio de 6 metros. Todas las líneas tendrán una anchura de 12 centímetros, como máximo.

En cada esquina del campo se colocará una banderola cuya asta, que no será puntiaguda, tendrá una altura de 1.50 metros, como mínimo.

4. ÁREA DE META. El área de meta, situada en ambos extremos del terreno de juego, se determinará de la siguiente manera:

- Se trazarán dos líneas perpendiculares a la línea de meta, a

3 metros de la parte interior de cada poste de meta. Dichas líneas se adentrarán 3 metros en el terreno de juego y se unirán con una línea paralela a la línea de meta. El área delimitada por dichas líneas y la línea de meta será el área de meta.

5. ÁREA DE PENALTI. El área de penalti, situada en ambos extremos del terreno de juego, se determinará de la siguiente manera:

1. Se trazarán dos líneas perpendiculares a la línea de meta, a 7 metros de la parte interior de cada poste de meta. Dichas líneas se adentrarán 7 metros en el terreno de juego y se unirán con una línea paralela a la

línea de meta. El área delimitada por dichas líneas y la línea de meta, será el área de penalti.

2. En cada área de penalti se marcará un punto (punto de penalti) a 7 metros de distancia del punto medio de la línea entre los postes y equidistantes entre éstos. Al exterior de cada área de penalti se trazará un semicírculo con un radio de 6 metros desde el punto de penalti.

6. ZONA DE FUERA DE JUEGO. La zona de fuera de juego situada en ambos extremos del terreno de juego se delimitará de la siguiente manera:

- Se trazará una línea paralela a la línea de meta adentrándose 12 metros en el terreno de juego y que unirá las dos líneas de banda.
- La superficie comprendida entre esta línea y la línea de meta se llamará zona de fuera de juego. (Queda sin efecto)

7. ÁREA DE ESQUINA. Con un radio de 0.6 metros, medido desde cada banderola de esquina, se marcarán cuatro arcos de circunferencia en la parte interior del terreno.

8. LOS MARCOS.

1. En el centro de cada línea de meta se colocarán los marcos, que estarán formados por dos postes verticales, equidistantes de las banderolas de esquina, separados 5 metros entre sí (medida interior) y unidos en sus extremos por un larguero horizontal cuyo borde inferior estará a 2 metros del suelo. La anchura y el grueso de los postes y del larguero transversal no podrán exceder de 12 centímetros. Los postes y el larguero transversal deberán tener el mismo ancho.

2. Podrán ponerse redes enganchadas a los postes, al larguero y al suelo por detrás de los marcos, debiendo estar sujetas en forma conveniente y colocada de manera que no estorben al guardameta.

Está permitido el uso de redes hechas de cáñamo, yute o nylon. Sin embargo, las cuerdas de nylon no pueden ser más delgadas que aquellas hechas de cáñamo o yute.

3. Los postes y travesaños deberán ser de color blanco, de madera, metal u otro material aprobado y homologado oficialmente. Pueden tener forma cuadrada, rectangular, redonda o elíptica y deberán estar anclados firmemente en el suelo.

Se podrán utilizar metas portátiles en caso de que se cumpla esta última condición.

Algunas modificaciones aplicadas

Alguno de los aspectos para tener en cuenta son los siguientes:

- El terreno de juego tiene una línea que va de lado a lado de la anchura del campo y paralela a la de meta situada a 12 metros de esta, que marca la zona en la que existe fuera de Juego (No se utilizarán en este torneo).
- El área de penalti está delimitada por tres líneas: una paralela a la de meta a 9 metros de ella y otras dos perpendiculares a dicha línea, que parten a 9 metros de cada uno de los postes de las porterías.
- En el terreno de juego también existe una línea paralela a la de meta a 4,5 metros de ella y cuya longitud es de 6 metros. Dicha línea es para que el portero efectúe el saque de meta (No se demarcará esta área).

Regla II

EL BALÓN

1. **PROPIEDADES Y MEDIDAS.** EL balón será esférico, su cubierta será de cuero u otro material homologado al efecto. En su confección, no se empleará ningún material que pueda constituir un peligro para los jugadores.

- El balón tendrá una circunferencia no superior a 66 centímetros ni inferior a 62 centímetros (#4).
- El balón, al inicio del partido, tendrá un peso no superior a 390 gramos ni inferior a 340 gramos, y una presión equivalente a 0,4 - 0,6 atmósferas (400 - 600 g/cm²) al nivel del mar.

De acuerdo con las descripciones técnicas que anteceden, dicho balón corresponde, precisamente, al número #4 de fútbol, siendo de uso obligatorio para esta modalidad.

2. **REPLAZO DE UN BALÓN DEFECTUOSO.** El balón no podrá ser cambiado o remplazado durante el partido sin la autorización del árbitro.

- Si el balón explota o se daña durante un partido:
- Se interrumpirá el juego
- El juego se reanudará por medio de un balón a tierra, ejecutándose con el nuevo balón y en el lugar donde se dañó el primero.
- Si el balón explota o se daña en un momento en que no está en juego (saque inicial, saque de meta, saque de esquina, tiro libre, tiro penal o saque de banda):
- El partido se reanudará conforme a las reglas.

Regla III

NÚMERO DE JUGADORES

1. El partido será jugado por dos equipos compuestos cada uno de ellos por siete jugadores, uno de los cuales actuará como guardameta.
2. Cada equipo podrá iniciar el encuentro con, al menos, seis jugadores, pudiéndose incorporar posteriormente el/ los restantes.
3. No obstante cuanto antecede, sólo podrán incorporarse jugadores hasta el final del descanso de cada partido, considerándose como tal, la salida del árbitro al terreno de juego para iniciar la segunda parte.
4. Cada equipo podrá presentar, antes de iniciarse el partido, hasta quince (15) licencias de jugadores, como máximo, los cuales figurarán inscritos en el acta de este, de manera que los ocho hipotéticos suplentes puedan entrar en cualquier momento al terreno de juego.
5. Una vez comenzado el partido de que se trate, podrán realizarse cuantos cambios o sustituciones se deseen, siempre que se realicen de forma reglamentaria, es decir, por la línea central del terreno de juego, sin previa autorización del árbitro, evitando retardar el juego. Los jugadores sustituidos podrán volver al juego cuantas veces se considere conveniente.
6. Cuando, durante el desarrollo de un encuentro, un equipo, por las circunstancias que fueren, incluidas las expulsiones temporales (*), quedara con menos de cinco jugadores sobre el terreno de juego, el árbitro dará por concluido dicho partido, haciéndolo constar en el acta de este para que el Comité de Competición decida, en su momento, al respecto.
7. Cualquier jugador podrá cambiar su puesto con el guardameta, siempre que el árbitro haya sido previamente informado y, siempre también, que el cambio sea efectuado durante una detención reglamentaria del juego.
8. Cuando cualquier jugador tenga que ser sustituido o remplazado, tanto éste como su sustituto deberán observar los siguientes requisitos:
 - a) No entrar al terreno de juego el sustituto hasta tanto el sustituido lo haya abandonado,
 - b) Que el jugador sustituto acceda al terreno de juego por la “línea de medio campo”, sin que para ello sea requerido o necesario que el juego sea o esté parado, salvo cuando se trate del guardameta que, reglamentariamente, será preceptivo que así se haga.
 - c) Todos los jugadores inscritos en el acta del partido quedarán sometidos, durante todo el partido, a la autoridad y jurisdicción del árbitro, ello con independencia de su participación o no en el juego.

Todos los jugadores inscritos en el acta del partido deberán actuar en el mismo y por el tiempo que, para cada caso y competición, esté predeterminado en las Normas o Bases Regulatoras de la misma. El incumplimiento del precepto anteriormente indicado será considerado como alineación indebida.

INFRACCIONES / SANCIONES. Si un jugador entra en el terreno de juego sin cumplir el procedimiento de sustitución:

- Se interrumpirá el juego
- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se lanzará desde el lugar donde se encontraba el balón.



JUGADORES Y SUSTITUTOS EXPULSADOS

- Un jugador expulsado antes del saque de salida sólo podrá ser remplazado por uno de los sustitutos designados.
- Un sustituto designado, expulsado antes del saque de salida o después del comienzo del partido, no podrá ser sustituido.

Regla IV

EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

1. **EQUIPAMIENTO BÁSICO.** El equipo básico, obligatorio de un jugador, consiste en una camiseta con mangas, pantalón corto, medias y calzado, que será el adecuado a la superficie del terreno de juego (No está permitido el uso de zapatos de fútbol, “clavos”). Si se usan pantalones térmicos debajo de los cortos y / o mallas, éstos deberán tener el color principal de los pantalones cortos, asimismo, deberán utilizar obligatoriamente canilleras o espinilleras.

Por motivos de seguridad, ningún jugador podrá utilizar equipamiento u objeto que sea peligroso para ellos mismos o para los demás jugadores (incluido cualquier tipo de joya).

Se podrá utilizar lentes correctores, si bien, previamente, deberá presentarse al árbitro del partido, para verificar no sea riesgoso.

El guardameta vestirá colores que lo diferencien de los demás jugadores, del árbitro y de los árbitros asistentes.

Las canilleras/ espinilleras deberán estar cubiertas completamente por las medias y deberán ser de un material apropiado y ofrecer una protección adecuada.

2. **INFRACCIONES / SANCIONES.** El árbitro ordenará que abandone el terreno de juego, o permitirá su remplazo, a cualquier jugador que quebrante esta regla, para que ponga en orden su equipamiento o equipaje o algún elemento que le falte del mismo, en la siguiente ocasión en que el juego esté parado, si a menos que para ese momento, el jugador no lo hubiera corregido.

Cualquier jugador infractor de esta regla, sólo podrá volver al campo de juego después de haberse presentado al árbitro, quien tendrá que cerciorarse personalmente de que el equipo básico de dicho jugador está en orden, con ocasión de una detención del juego.

Si un jugador que haya sido obligado a abandonar el terreno de juego por infracción a esta Regla reingresa en el terreno de juego sin la autorización del árbitro, provocando una interrupción del juego, será sancionado con un tiro libre indirecto, ejecutado desde el lugar dónde se encontraba el balón en el momento de la interrupción.

Regla V

ÁRBITRO

1. Será reglamentariamente obligatorio la designación de un árbitro para dirigir cada partido. Sus competencias, en el ejercicio de las funciones que le son propias, comenzarán en el momento de su entrada al terreno de juego y finalizarán cuando éste abandone las instalaciones.

2. Además:

- a) Aplicará las Reglas.
- b) Se abstendrá de castigar en aquellos casos en que, al hacerlo, pueda beneficiar al equipo infractor.
- c) Tomará nota de las incidencias, ejercerá de cronometrador cuando no actúe el Auxiliar de Mesa, cuidando de que el partido tenga la duración reglamentaria.
- d) Tendrá poder discrecional para detener el juego cuando se cometan infracciones a las reglas y para interrumpir o suspender definitivamente el encuentro cuando lo estime necesario, bien por causa de los elementos, de la intervención de los espectadores o por otros motivos.
- e) Desde el momento en que entre en el terreno de juego, tendrá facultad discrecional para sancionar, según proceda, a todo jugador que observe conducta inconveniente o incorrecta, llegando incluso a expulsarle temporal (*) o definitivamente.
- f) No permitirá que personas no autorizadas entren en el terreno de juego. g) Reanudará el juego tras una interrupción.
- g) Decidirá si el balón dispuesto para el partido responde a lo previsto en la Regla II.
- h) Interrumpirá el juego si estimara que algún jugador ha sufrido un golpe o lesión que necesitara de la atención de su médico o auxiliares, debiendo dar prioridad, sobre cualquiera otra circunstancia o interés competicional, a la adecuada asistencia del jugador, incluso sobre el mismo terreno de juego, ello, sin menoscabo de cualquiera otra decisión técnica que él considere pertinente adoptar (obligatoriamente detendrá en caso de golpes en la cabeza y permitirá la atención médica inmediata).
- i) Controlará el partido en cooperación con los árbitros asistentes y auxiliar de mesa, si los hubiere, sobre todo en relación con incidentes que no pudiera haber observado.
- j) Se asegurará de que el equipamiento de los jugadores cumpla las exigencias de la Regla IV.
- k) Exigirá que todo jugador que sufra una hemorragia salga del terreno de juego. Dicho jugador sólo podrá reingresar al mismo tras la señal del árbitro, quien se cerciorará de que la herida o circunstancia que la motivaron haya dejado de sangrar o existir.
- l) Castigará la infracción más grave cuando un jugador comete más de una al mismo tiempo.
- m) Tomará medidas disciplinarias contra los jugadores que cometan infracciones merecedoras de expulsión temporal (*) o definitiva. No está obligado a tomar medidas inmediatamente, pero deberá hacerlo apenas se detenga el juego.
- n) Tomará medidas contra los oficiales de los equipos que no se comporten de forma correcta y podrá, si lo juzga necesario, expulsarlos del terreno de juego y sus alrededores.
- o) Remitirá a las autoridades correspondientes un informe del partido, con datos sobre todas las medidas disciplinarias tomadas contra jugadores u oficiales de los equipos y sobre cualquier otro incidente que haya ocurrido antes, durante y después del partido.

DECISIONES DEL ÁRBITRO

Las decisiones del árbitro sobre hechos relacionados con el juego son definitivas.

El árbitro podrá modificar su decisión únicamente si se da cuenta de que es incorrecta o, si lo juzga necesario, conforme a una indicación por parte de un árbitro asistente, siempre que no haya reanudado aún el juego.



Tiro libre directo



Aplicación de la ventaja



Tiro libre Indirecto



Tarjeta amarilla
(Amonestación)



Tarjeta roja
(Expulsión)

Regla VI

ÁRBITROS ASISTENTES Y AUXILIAR DE MESA

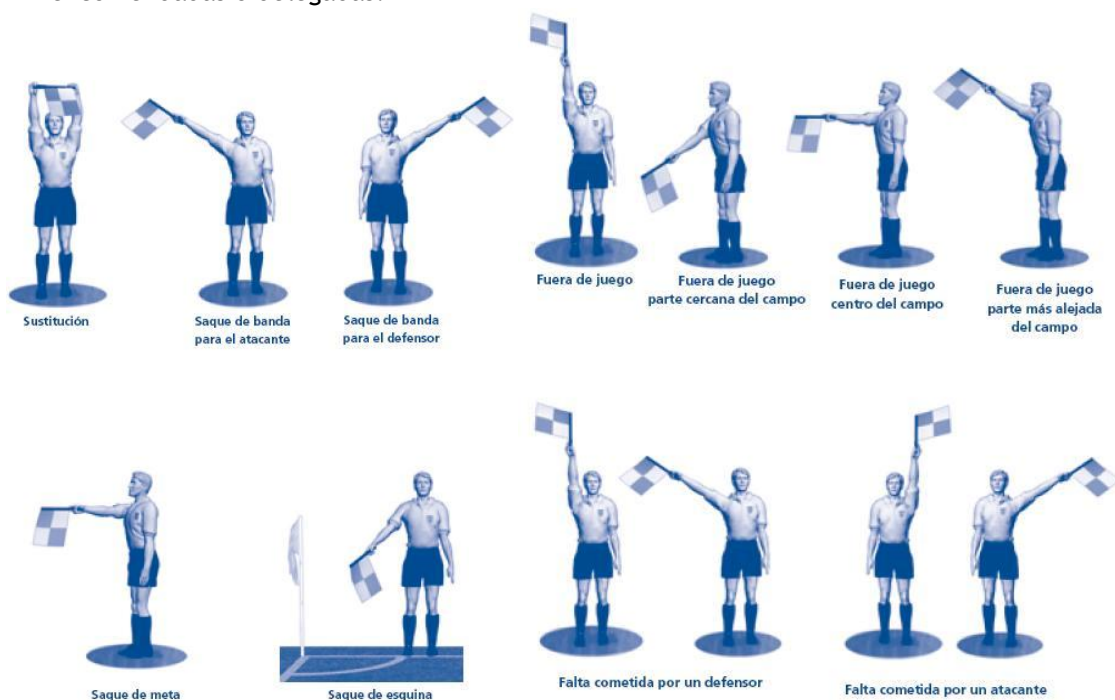
Se podrán designar dos árbitros asistentes que tendrán, bajo reserva de lo que decida el árbitro, la misión de indicar:

- Si el balón ha traspasado en su totalidad los límites del terreno de juego.
- A qué equipo corresponde efectuar los saques de esquina, de meta o de banda.
- Cuándo ocurre alguna infracción u otro incidente fuera del campo visual del árbitro.
- Cuándo se cometen infracciones más cerca del asistente que del árbitro (en particular, cuando ocurren en el área de penalti.)
- Si en los tiros de penalti, el guardameta se adelanta antes de que se golpee el balón y en el caso de que el balón no haya traspasado la línea.

Los árbitros asistentes ayudarán igualmente, al árbitro a dirigir el juego conforme a las Reglas. En particular, podrán entrar en el terreno de juego para ayudar a controlar que se respete la distancia de 6 metros.

1. Son funciones específicas del Auxiliar de Mesa:

- Ejercer de delegado de campo, cuando el reglamento de la competición así lo indique.
- Ejercer, asimismo, de cronometrador.
- Controlar y autorizar las sustituciones de los jugadores que a lo largo del partido puedan producirse y de acuerdo con lo establecido al respecto.
- Poner en conocimiento del árbitro las incidencias o incumplimientos que, en relación con el apartado anterior, pudieran producirse.
- Dar cuenta al árbitro de las incorrecciones que pudieran llevarse a efecto en los “banquillos” de suplentes y oficiales, y que pudieran tener consecuencias o reflejarse en el terreno de juego.
- Actuar como Auxiliar del Árbitro en todas aquellas tareas que le pudieran ser encomendadas o delegadas.



Regla VII

LA DURACIÓN DEL PARTIDO

1. El partido durará dos tiempos iguales, salvo que por mutuo acuerdo entre el árbitro y los dos equipos participantes, decidan otra cosa.
 - Para la categoría Superior estos períodos de tiempo serán de 25 minutos cada uno.
 - Para la categoría infantil, dichos períodos lo serán de 20 minutos cada uno.
2. El árbitro deberá añadir a cada período de tiempo arriba indicado, aquél que estime oportuno en razón al que se hubiere perdido a consecuencia de lesiones y asistencia a los jugadores que la precisen, pérdidas de tiempo u otras causas, debiendo comunicarlo a los dos equipos contendientes.
3. La duración de cada período, en cualquier caso, deberá ser prolongado a fin de permitir la ejecución de un penalti.
4. Los jugadores tienen el derecho a un descanso en el medio tiempo de cada partido que, en ningún caso, deberá exceder de DIEZ (10) MINUTOS.
5. Para torneos particulares, que no correspondan a la liga, el tiempo será a reloj corrido y se detendrá sólo cuando el árbitro lo indique al anotador.
6. El último minuto de cada período se cronometrará el balón en juego y se detendrá el cronómetro ante la salida del balón, faltas o decisión arbitral.

Todo acuerdo de alterar los períodos de juego (por ejemplo, reducir cada mitad debido a que la luz sea insuficiente) deberá tomarse antes del inicio del partido y conforme al reglamento de la competición.

Regla VIII

EL INICIO Y LA REANUDACIÓN DEL JUEGO

INTRODUCCIÓN

Se hará un sorteo y el equipo que lo gane decidirá la dirección en la que atacará el primer tiempo del partido. El otro equipo efectuará el saque de salida para iniciar el partido.

El equipo que gane el sorteo ejecutará el saque de salida para iniciar el segundo tiempo.

En el segundo tiempo del partido, los equipos cambiarán de mitad de campo y atacarán en la dirección opuesta.

1. SAQUE DE SALIDA. El saque de salida es una forma de iniciar o reanudar el juego:

- a) Al comienzo del partido
- b) Tras haber marcado un gol
- c) Al comienzo del segundo tiempo del partido.
- d) Al comienzo de cada tiempo suplementario si lo hubiere. Se podrá anotar un gol directamente de un saque de salida.

PROCEDIMIENTO

1. Todos los jugadores deberán encontrarse en su propio campo.
2. El árbitro deberá añadir a cada período de tiempo arriba indicado, aquél que estime oportuno en razón al que se hubiere perdido a consecuencia de lesiones y asistencia a los jugadores que la precisen, pérdidas de tiempo u otras causas, debiendo comunicarlo a los dos equipos contendientes.
3. La duración de cada período, en cualquier caso, deberá ser prolongado a fin de permitir la ejecución de un penalti.
4. Los jugadores tienen el derecho a un descanso en el medio tiempo de cada partido que, en ningún caso, deberá exceder de DIEZ (10) MINUTOS.
5. Todo acuerdo de alterar los períodos de juego (por ejemplo, reducir cada mitad debido a que la luz sea insuficiente) deberá tomarse antes del inicio del partido y conforme al reglamento de la competición.
6. El saque o movimiento del balón podrá realizarse tanto hacia adelante como hacia atrás de la línea de medio campo.

Balón a tierra

Si el balón está en juego y el árbitro debe interrumpir el juego por cualquier motivo no indicado en las Reglas de Juego, el partido se reanudará con un balón a tierra.

Procedimiento

El árbitro dejará caer el balón en el lugar donde se hallaba cuando el juego fue interrumpido, a menos que se interrumpa en el área de meta, en cuyo caso el árbitro dejará caer el balón en la línea del área de meta paralela a la línea de meta, en el punto más cercano al sitio donde el balón se encontraba cuando el juego fue interrumpido.

El juego se considerará reanudado cuando el balón toque el suelo.

Infracciones y sanciones

Se volverá a dejar caer el balón:



BIEN ejecutado

- si es jugado por un jugador antes de tocar el suelo
- si el balón sale del terreno de juego después de tocar el suelo, sin haber sido jugado por un jugador



MAL ejecutado

No es obligatoria la participación de un equipo para ejecutarse un balón a tierra.

Se tendrá en cuenta el equipo que tenía posesión del balón al momento de ser interrumpido el juego por el árbitro. En este caso, el árbitro dará balón a tierra al equipo que tenía última posesión.

Regla IX

EL BALÓN EN JUEGO O FUERA DEL JUEGO

1. **BALÓN EN JUEGO:** El balón estará en juego en todo otro momento, incluso cuando:

- a) Rebota de los postes, travesaño o poste de esquina y permanece en el terreno de juego.

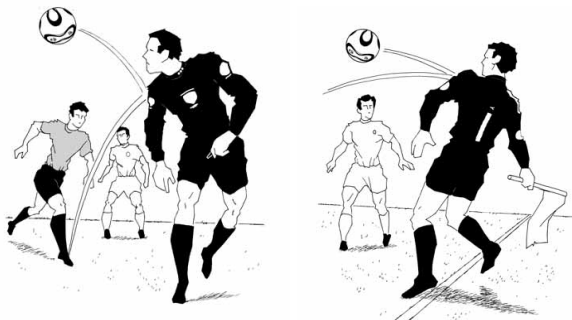


2. **BALÓN FUERA DEL JUEGO:** El balón estará fuera del juego cuando:

- a) Ha traspasado completamente una línea de banda o de meta, ya sea por tierra o por aire.
- b) El juego ha sido detenido por el árbitro.



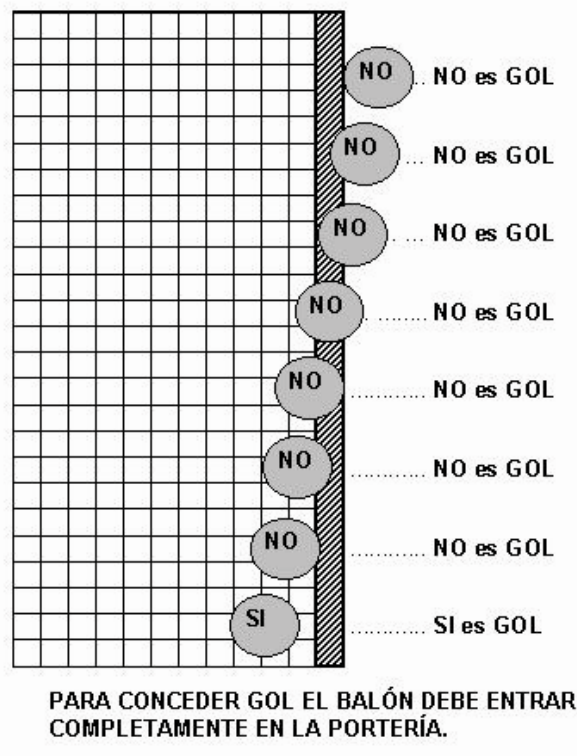
- c) Rebota del árbitro o árbitro asistente ubicado en el interior del terreno de juego.



Regla X

EL GOL MARCADO

1. Se habrá marcado un gol cuando el balón haya traspasado totalmente la línea de meta entre los postes y por debajo del travesaño, siempre que el equipo anotador no haya contravenido previamente las Reglas de Juego.
2. El equipo que haya marcado el mayor número de goles ganará el partido. Si no hubiese marcado ningún gol o si ambos equipos marcaron los mismos goles, el partido terminará en empate.
3. Si el reglamento de la competición establece que debe haber un equipo ganador en un partido que finaliza en empate, se permiten solamente los siguientes procedimientos aprobados:
 - a) Tiempo suplementario (Dos períodos iguales de 5 minutos cada uno sin descanso intermedio)
 - b) Tiros desde el punto de penal (Tres tiros desde los 7 metros, de persistir el empate, continuarán con tiros alternos entre equipos hasta su definición).



Regla XI

EL FUERA DE JUEGO (Mantenemos el texto de la regla para próximas ediciones)

1. **POSICIÓN DE FUERA DE JUEGO:** El hecho de estar en una posición de fuera de juego, no constituye una infracción en sí.
2. Un jugador estará en posición de fuera de juego, si estando en la zona de fuera de juego:
 - Se encuentra más cerca de la línea de meta contraria que el balón y el penúltimo adversario.
3. Un jugador no estará en posición de fuera de juego si:
 - a) Se encuentra fuera de la zona de fuera de juego.
 - b) Está a la misma altura que el penúltimo adversario o
 - c) Está a la misma altura que los dos últimos adversarios.
4. Un jugador en posición de fuera de juego será sancionado solamente si, en el momento en que el balón toca o es jugado por uno de sus compañeros, se encuentra, a juicio del árbitro:
 - a) Interfiriendo el juego o
 - b) Interfiriendo a un contrario o
 - c) Tratando de ganar ventaja de dicha posición.
5. No existirá infracción de fuera de juego si el jugador recibe el balón directamente de:
 - a) Un saque de esquina
 - b) Un saque de banda o
 - c) Un saque de meta

INFRACCIONES / SANCIONES.

Por cualquier infracción de fuera de juego, el árbitro deberá otorgar un tiro libre indirecto al equipo adversario, que será lanzado desde el lugar donde se produjo, salvo que fuera en el área de meta, en cuyo caso se ejecutará como se contempla en la Regla VIII en el capítulo de Circunstancias Especiales.



Regla XII

FALTAS E INCORRECCIONES

1. Se concederá un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes infracciones de una manera que el árbitro considere imprudente, temeraria o con el uso de una fuerza excesiva:
 - a) Dar o intentar dar una patada a un adversario. b) Poner una zancadilla a un contrario.
 - b) Saltar sobre un adversario.
 - c) Cargar violenta o peligrosamente a un adversario
 - d) Golpear o intentar golpear a un adversario f) Empujar a un adversario
 - e) Hacer una entrada a un adversario para ganar la posesión del balón tocándole antes que al balón
 - f) Tocar el balón deliberadamente con las manos (salvo el portero en su área de penalti)
 - g) Sujetar a un contrario
 - h) Escupir a un adversario
2. Se concederá un lanzamiento de penalti (Regla nº 14), si un jugador comete una de las diez infracciones antes mencionadas, dentro de su propia área de penalti, independientemente de la posición del balón y siempre que esté en juego.
3. Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, si un guardameta comete una de las siguientes infracciones antes mencionadas, dentro de su propia área de penalti:
 - a) Tarda más de seis segundos en poner el balón en juego, después de haberlo controlado con sus manos.
 - b) Vuelve a tocar el balón con las manos después de haberlo puesto en juego y sin que cualquier otro jugador lo haya tocado.
 - c) Toca el balón con las manos después de que el jugador de su equipo se lo haya cedido con el pie.
 - d) Toca el balón con las manos después de haberlo recibido directamente de un saque de banda lanzado por un compañero.
 - e) Juega el balón intencionalmente desde el exterior de su área y lo toma con las manos.
4. Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, si un jugador en opinión del árbitro:
 - a) Juega de forma peligrosa.
 - b) Obstaculiza el avance de un adversario.
 - c) Impide que el guardameta pueda sacar el balón con las manos.
 - d) Comete cualquier otra infracción que no haya sido anteriormente mencionada en las Reglas, por la cual el juego sea interrumpido para amonestarle o expulsarle.
5. El tiro libre directo o indirecto, se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción o, en cualquier caso, atendiendo a las normas y reglas de juego al respecto.

INFRACCIONES / SANCIONES

Será expulsado temporalmente (*) del terreno de juego, por dos minutos, no pudiendo ser remplazado, el jugador que:

- a. Infrinja persistentemente las reglas de juego.
- b. Desapruebe con gestos o palabras las decisiones arbitrales.
- c. Juegue el balón con las manos, evitando una clara ocasión de gol.
- d. Impida el normal desarrollo del juego, interrumpiéndolo, agarrando o zancadilleando a un contrario, sin incurrir en agresión y evitando una clara ocasión de gol.
- e. Actúe de cualquier otra forma antideportiva, no contemplada en el párrafo anterior.

Igualmente, será expulsado con carácter definitivo, no pudiendo ser remplazado, el jugador:

- a. Que, expulsado con anterioridad del terreno de juego de forma temporal (*), reincida en cualquiera de los motivos que determinaron dicha expulsión temporal (*).

Asimismo, será expulsado con carácter definitivo, no pudiendo ser remplazado, el jugador:

- a. Que se emplee de forma violenta, brutal u ofensiva, con otro jugador, árbitros del encuentro, técnicos, restantes personas habilitadas en los banquillos o público.
- b. Pronunciar palabras, frases o incurrir en gestos, acciones o actitudes, etc., que resulten ser intolerantes, racistas o xenófobas.

DECISIONES

Decisión 1

Si un jugador comete una infracción sancionable con una expulsión temporal (*) o definitiva, ya sea dentro o fuera del terreno de juego, contra un adversario, un compañero, el árbitro, un árbitro asistente o contra cualquier otra persona, será castigado conforme a la naturaleza de la infracción cometida.

Decisión 2

Se considerará que el guardameta controla el balón, cuando lo toca con cualquier parte de sus manos o brazos. La posesión del balón incluirá, asimismo, la parada intencionada del guardameta, pero no incluye cuando - según el árbitro - el balón rebota accidentalmente en el guardameta, por ejemplo, tras efectuar una parada.

Decisión 3

En virtud de las estipulaciones de la Regla XII, un jugador podrá pasar el balón a su guardameta utilizando la cabeza, el pecho o la rodilla, etc. No obstante, si en opinión del árbitro, un jugador emplea un truco deliberado para evadir las Reglas, mientras el balón está en juego, el jugador será sancionado con un tiro libre indirecto a ejecutar por el equipo adversario desde el lugar dónde se cometió la infracción.

En tales circunstancias, será irrelevante si el guardameta toca o no posteriormente el balón con las manos. La infracción es cometida por el jugador que intenta burlar tanto la letra como el espíritu de la Regla XII.

Decisión 4

Una entrada por detrás, que ponga en peligro la integridad física de un adversario, deberá ser sancionada como juego brusco grave.

Decisión 5

Toda simulación en el terreno de juego que tenga por finalidad engañar al árbitro, será sancionada como conducta antideportiva.

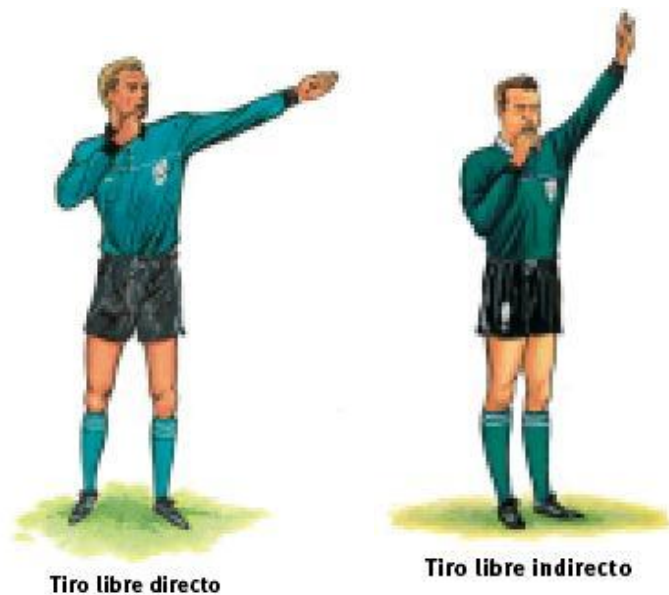
Decisión 6

El jugador que se quite la camiseta al celebrar un gol deberá ser sancionado por conducta antideportiva.

Modificaciones aplicadas

- En las expulsiones temporales, el equipo podrá completar dos minutos después de la sanción y cuando el árbitro autorice, auxiliado por el cronometrador.
- No se tiene en cuenta el gol marcado por ningún equipo para completar la cantidad de jugadores (No confundir con regla de Futsal)

- Se recuerda la imposibilidad del portero de volver a jugar el balón con las manos antes de que un jugador de su equipo lo toque fuera de su área de penalti o jugador contrario lo toque dentro o fuera de la misma. (Ver documento Cesión de balón al portero y trampa.doc)
- Tampoco puede el portero coger el balón con las manos si éste viene pateado de forma voluntaria por un compañero. (Ver documento Cesión de balón al portero y trampa.doc)
- No existe prohibición alguna para que el portero pueda poner el balón en juego con el pie.



Un atacante que avanza hacia la portería contraria tiene una oportunidad manifiesta de gol cuando es zancadilleado por un defensor. El defensor será expulsado por evitar una oportunidad manifiesta de gol.



Un atacante avanza hacia la portería cuando es sujetado por el portero. El portero será expulsado por evitar una posibilidad manifiesta de gol.



Un defensa salta y toca el balón con la mano mientras el jugador atacante se dirige hacia el balón. El defensor será expulsado por evitar una oportunidad manifiesta de gol.



El balón es jugado hacia delante por un atacante y el portero lo toca con la mano fuera del área penal. El portero será expulsado por evitar una oportunidad manifiesta de gol.



El atacante n° 10 patea el balón hacia la portería y antes de que éste atraviese la línea de gol, un defensor golpea el balón con la mano lanzándolo por encima del larguero. Se concederá un tiro penal y el defensor será expulsado por evitar un gol del equipo contrario.



El portero derriba a un atacante dentro de su área penal y se concede un tiro penal. El portero no será expulsado porque el atacante se está alejando de la portería y por tanto no tiene una manifiesta oportunidad de gol.



Un defensa toca intencionalmente el balón con la mano dentro de su propia área penal y el árbitro señala Penalti. El defensor no será expulsado pues no ha evitado una oportunidad manifiesta de gol. Si el balón golpea al defensa accidentalmente no se señalará ninguna falta



El atacante n° 10 avanza cerca de la línea de banda cuando es zancadilleado por un defensor. El n° 10 no tiene una oportunidad manifiesta de marcar gol y por tanto el defensor no deberá ser expulsado.



Un atacante es zancadilleado dentro del área penal por un defensor y se concede un tiro penal. El defensor no será expulsado porque el atacante se está alejando de la portería y no tiene una oportunidad manifiesta de gol.



Un atacante avanza hacia la portería contraria cuando es zancadilleado por un defensor. El atacante no tiene una oportunidad manifiesta de gol, por tanto, el defensor no será expulsado

Regla XIII EL TIRO LIBRE

1. TIPOS DE TIROS LIBRES

Los tiros libres pueden ser directos e indirectos.

Tanto para los tiros libres directos como los indirectos, el balón deberá estar inmóvil cuando se lanza el tiro y el ejecutor no podrá volver a jugar el balón antes de que éste haya tocado a otro jugador.

2. EL TIRO LIBRE DIRECTO

- Si se introduce directamente en la meta contraria un tiro libre directo jugado con el pie, se concederá un gol.
- Si se introduce en la meta propia un tiro libre directo jugado con el pie, se concederá un saque de esquina al equipo contrario.

3. EL TIRO LIBRE INDIRECTO

Señalización:

El árbitro indicará un tiro libre indirecto levantando el brazo en alto por encima de su cabeza. Deberá mantener su brazo en dicha posición hasta que el tiro haya sido ejecutado y conservar la señalización hasta que el balón haya tocado a otro jugador o haya salido del terreno de juego.

El balón entra en la meta:

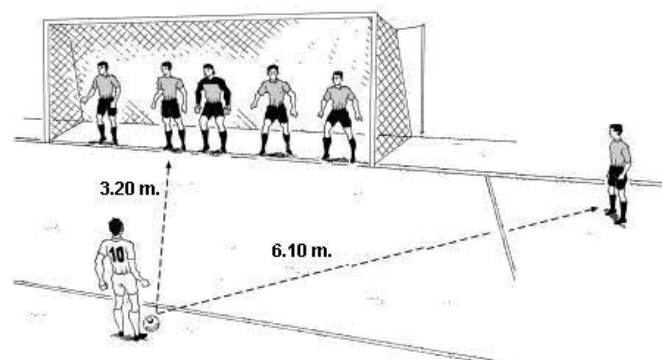
- El gol será válido si el balón toca a otro jugador antes de entrar en la meta.
- Si se introduce directamente en la meta contraria un tiro libre indirecto jugado con el pie, se concederá saque de meta.
- Si un tiro libre indirecto jugado con el pie se introduce directamente en la meta propia, se concederá un saque de esquina al equipo contrario.

POSICIÓN EN EL TIRO LIBRE

1. Tiro libre dentro del área de penalti:

Tiro libre directo o indirecto a favor del equipo defensor:

- Todos los adversarios deberán encontrarse, como mínimo, a 6 metros del balón y, en todo caso, fuera del área de penalti hasta que el balón esté en juego.
- El balón estará en juego apenas haya sido jugado con el pie directamente más allá del área de penalti.
- Un tiro libre concedido en el área de meta podrá ser lanzado desde cualquier punto de dicha área.



2. Tiro libre indirecto a favor del equipo atacante:
 - Todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a 6 metros del balón hasta que esté en juego, salvo si se encuentran ubicados sobre su propia línea de meta entre los postes de meta.
 - El balón estará en juego en el momento en que es jugado con el pie y se pone en movimiento.
 - Un tiro libre indirecto concedido en el área de meta se lanzará desde el punto de la línea del área de meta, paralela a la línea de meta, más cercana al lugar donde se cometió la infracción.
3. Tiro libre fuera del área de penalti:
 - Todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a 6 metros del balón hasta que esté en juego.
 - El balón estará en juego en el momento en que es jugado con el pie y se pone en movimiento.
 - El tiro libre se lanzará desde el lugar dónde se cometió la infracción.

INFRACCIONES / SANCIONES.

Si al ejecutar un tiro libre un adversario se encuentra más cerca del balón que la distancia reglamentaria:

- Se repetirá el tiro libre.

TIRO LIBRE LANZADO POR CUALQUIER JUGADOR (EXCEPTO EL GUARDAMETA).

1. Si el balón está en juego y el ejecutor del tiro libre toca por segunda vez el balón (Excepto con sus manos) antes de que éste haya sido tocado por otro jugador:
 - Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario.
2. Si el balón está en juego y el ejecutor del tiro libre toca intencionadamente el balón con las manos antes de que éste haya sido tocado por otro jugador:
 - Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario.
 - Se concederá un tiro de penalti, si la infracción se cometió dentro del área de penalti del ejecutor.

TIRO LIBRE LANZADO POR EL GUARDAMETA

1. Si el balón está en juego y el guardameta toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos), antes de que éste haya sido tocado por otro jugador:
 - Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario.
2. Si el balón está en juego y el guardameta toca intencionadamente el balón con las manos antes de que éste haya sido tocado por otro jugador:
 - Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, si es dentro del área de meta.
 - Si es fuera del área, será un tiro libre directo.

Regla XIV

DEL PENALTI Y SU LANZAMIENTO

El tiro de penalti

Se concederá un tiro de penalti contra el equipo que comete dentro de su propia área de penalti y mientras el balón esté en juego, una de las diez infracciones tipificadas en la Regla XII y sancionadas con un tiro libre directo.

Se podrá marcar un gol directamente de un tiro de penalti.

Se concederá tiempo adicional para poder ejecutar un tiro de penalti al final de cada tiempo o al final de los periodos de tiempo suplementario.

POSICIÓN DEL BALÓN Y DE LOS JUGADORES EL BALÓN:

- Se colocará en el punto de penalti.

EL EJECUTOR DEL TIRO DE PENALTI:

- Deberá ser debidamente identificado.

EL GUARDAMETA DEFENSOR:

- Deberá permanecer sobre su propia línea de meta, frente al ejecutor del tiro y entre los postes de la meta, hasta que el balón esté en juego.
- Deberá tener un pie o parte, sobre la línea de meta al momento que se ejecute el tiro.

LOS JUGADORES, EXCEPTO EL EJECUTOR DEL TIRO, ESTARÁN UBICADOS:

- En el terreno de juego
- Fuera del área de penalti
- Detrás del punto de penalti
- A un mínimo de 6 metros del punto de penalti

EL ÁRBITRO:

- No dará la señal de ejecutar el tiro de penalti hasta que todos los jugadores se encuentren ubicados en una posición conforme a la Regla
- Decidirá cuándo se ha consumado el tiro de penalti

PROCEDIMIENTO:

- El ejecutor del tiro de penalti jugará el balón hacia delante con el pie.
- No podrá volver a jugar el balón hasta que éste no haya tocado a otro jugador.
- El balón estará en juego en el momento que es jugado con el pie y se pone en movimiento.

Cuando se ejecuta un tiro de penalti durante el curso normal de un partido o cuando el periodo de juego se ha prolongado en el primer tiempo o al final del tiempo reglamentario con objeto de lanzar o volver a lanzar un tiro de penalti, se concederá un gol sí, antes de pasar entre los postes y bajo el travesaño:

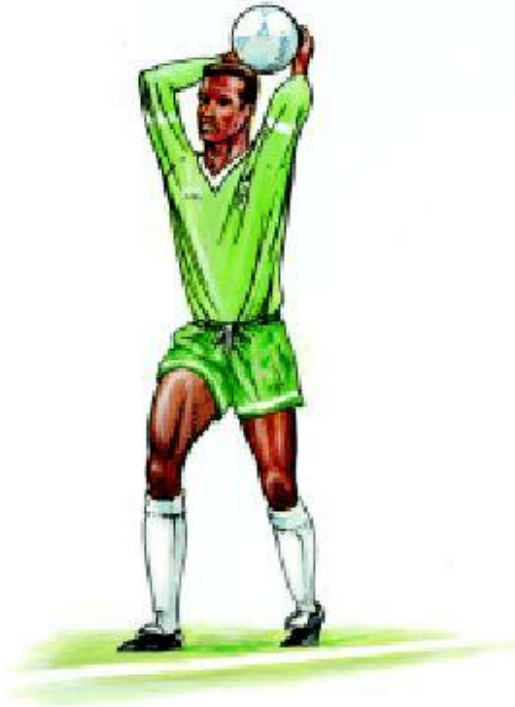
- El balón toca uno o ambos postes, o el travesaño o al guardameta

CONTRAVENCIONES / SANCIONES

Si el árbitro da la señal de ejecutar el tiro de penalti, antes de que el balón esté en juego, ocurre una de las siguientes situaciones:

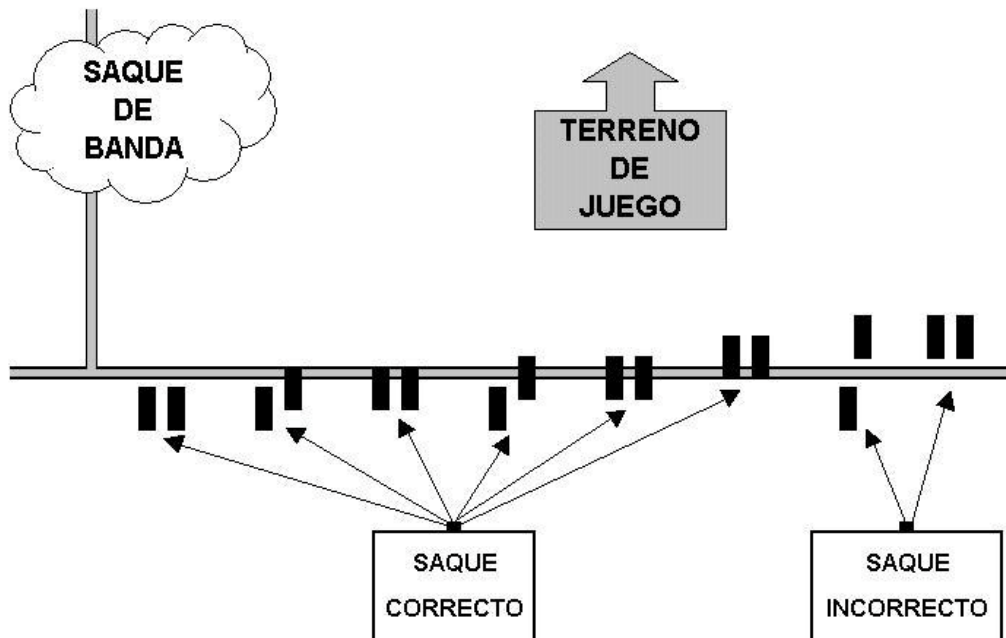
1. El ejecutor del tiro infringe las Reglas de Juego:
 - El árbitro permitirá que continúe la jugada
 - Si el balón entra en la meta, se repetirá el tiro
 - Si el balón no entra en la meta, no se repetirá el tiro
2. El guardameta infringe las Reglas de Juego:
 - El árbitro permitirá que continúe la jugada
 - Si el balón entra en la meta, se concederá un gol
 - Si el balón no entra en la meta, se repetirá el tiro
3. Un compañero del ejecutor del tiro penetra en el área de penalti o se coloca delante del punto de penalti o a menos de 6 metros:
 - El árbitro permitirá que continúe la jugada
 - Si el balón entra en la meta, se repetirá el tiro
 - Si el balón no entra en la meta, no se repetirá el tiro
 - Si el balón rebota en el guardameta, el travesaño o en un poste de la meta y es tocado por éste jugador, el árbitro interrumpirá el partido y lo reanudará con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor.
4. Un compañero del guardameta penetra en el área de penalti o se coloca delante del punto de penalti o a menos de 6 metros:
 - El árbitro permitirá que continúe la jugada
 - Si el balón entra en la meta, se concederá un gol
 - Si el balón no entra en la meta, se repetirá el tiro
5. Un jugador del equipo defensor y otro del equipo atacante infringen las Reglas de Juego:
 - Se repetirá el tiro
6. Si después de que se haya lanzado un tiro de penalti, el ejecutor del tiro toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos) antes de que el esférico haya tocado a otro jugador:
 - Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción
7. El ejecutor toca intencionadamente el balón con las manos antes de que el esférico haya tocado a otro jugador:
 - Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción
8. El balón toca cualquier otro objeto en el momento en que se mueve hacia delante:
 - Se repetirá el tiro
9. El balón rebota hacia el terreno de juego en el guardameta, el travesaño o los postes, y toca luego cualquier otro objeto:
 - El árbitro detendrá el juego
 - El juego se reanudará con balón a tierra, que se lanzará desde el lugar donde tocó el objeto

Regla XV EL SAQUE DE BANDA



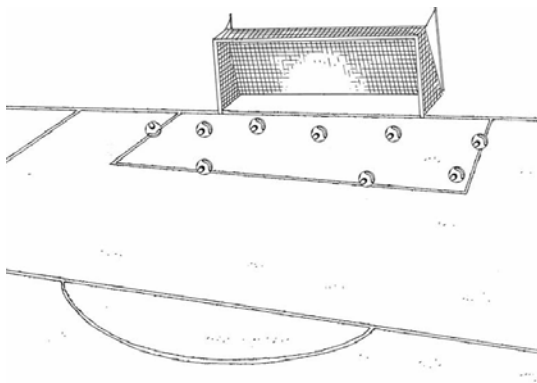
1. El saque de banda es, también, otra forma de reanudar el juego.
2. De un saque de banda, en ningún caso, se podrá anotar un gol directamente.
3. Se concederá saque de banda:
 - a. Cuando el balón haya traspasado, en su totalidad, la línea de banda ya sea por tierra o por aire, debiéndose ejecutar desde el punto por donde aquél salió del terreno de juego.
 - b. El saque de banda corresponderá realizarlo a uno de los jugadores contrarios de aquél que tocó el balón por última vez y antes de salir del rectángulo de juego.
4. En el lanzamiento de saque de banda, el ejecutor deberá:
 - a. Estar de frente al terreno de juego, teniendo una parte de ambos pies sobre la línea de banda o en el exterior de esta.
 - b. Servirse de ambos manos, lanzando el balón desde atrás y por encima de la cabeza, no pudiendo volverlo a jugar hasta tanto éste no haya sido tocado o jugado por otro jugador.
 - c. El balón estará en juego, tan pronto haya éste entrado en el terreno de juego.
5. Si el saque de banda no fue realizado conforme a la Regla, el árbitro determinará efectuar un nuevo saque que, en este caso, habrá de ejecutar un jugador del equipo contrario.
6. Saque de banda ejecutado por cualquier jugador excepto el guardameta:
 - a) Si el balón está en juego y el ejecutor del saque de banda toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos) antes de que éste haya sido tocado por otro jugador:
 - Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario.
 - b) Si el balón está en juego y el ejecutor del saque de banda toca intencionadamente el balón con las manos antes de que éste haya sido tocado por otro jugador:
 - Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario que lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.

- Se concederá un tiro de penalti, si la infracción se cometió dentro del área de penalti del ejecutor.
7. Saque de banda ejecutado por el guardameta:
- Si el balón está en juego y el guardameta toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos) antes de que éste haya sido tocado por otro jugador:
- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.
- Si el balón está en juego y el guardameta toca intencionadamente el balón con las manos antes de que éste haya sido tocado por otro jugador:
- Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario.
 - Si la infracción se cometió dentro del área del penalti del ejecutor, se concederá un tiro libre indirecto en el punto más cercano al lugar donde se produjo la infracción.



Regla XVI EL SAQUE DE META

1. El saque de meta es, igualmente, una forma de reanudar el juego.
2. De un saque de meta, se podrá anotar un gol directamente, pero exclusivamente, contra el equipo adversario.
3. Se concederá saque de meta:
 - a. Cuando el balón haya traspasado, en su totalidad, la línea de meta ya sea por tierra o por aire, ello, después de haber tocado por último a un jugador del equipo atacante y, en todo caso, que no se hubiera marcado un gol conforme a la Regla X.
4. En el saque de meta:
 - a. Un jugador del equipo defensor jugará el balón con el pie desde cualquier punto de su área de meta.



Saque de Meta

- b. Los jugadores contrarios deberán permanecer fuera del área de penalti, hasta que el balón esté en juego.
 - c. El jugador que ejecute el saque no podrá volver a jugar el balón hasta que éste no haya sido jugado por otro jugador.
 - d. El balón se considerará en juego, desde el momento que haya sido lanzado por el ejecutante sin necesidad que el mismo se encuentre fuera del área de penalti.
5. **INFRACCIONES / SANCIONES**
 - a. Si el balón es lanzado directamente y un jugador del equipo adversario se encuentra en el área de penalti, se repetirá el saque.
 6. Saque de meta ejecutado por cualquier jugador excepto el guardameta:
 - a. Si el balón está en juego y el ejecutor del saque de meta toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos) antes de que éste haya tocado a otro jugador:
 - Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.
 - b. Si el balón está en juego y el ejecutor del saque de meta toca intencionadamente el balón con las manos antes de que éste haya tocado a otro jugador:
 - Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción.
 - Se concederá un tiro de penalti si la infracción se cometió dentro del área de penalti del ejecutor.

-
7. Saque de meta ejecutado por el guardameta:
- a. Si el balón está en juego y el guardameta toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos) antes de que éste haya sido tocado por otro jugador:
 - Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar dónde se cometió la infracción.
 - b. Si el balón está en juego y el guardameta toca intencionadamente el balón con las manos antes de que éste haya sido tocado por otro jugador:
 - Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario si es fuera del área, que se ejecutará desde el lugar dónde se cometió la infracción.
 - Si la infracción se cometió dentro del área de penalti del ejecutor, se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario en el lugar donde se produjo la infracción.
 - c. Para cualquier otra contravención a la Regla:
 - Se repetirá el saque.

Regla XVII

EL SAQUE DE ESQUINA



1. Como en casos anteriores, el saque de esquina es, asimismo, una forma de reanudar el juego.
2. De un saque de esquina, se podrá anotar directamente un gol, pero solamente será válido contra el equipo adversario.
3. Se concederá saque de esquina:
 - a. Cuando el balón haya traspasado, en su totalidad, la línea de meta, bien sea por tierra o por aire, y después de haber tocado por última vez en un jugador del equipo defensor y siempre que, igualmente, no se hubiere marcado un gol de conformidad con la Regla X.
4. En el saque de esquina:
 - a. El balón se colocará en el interior del cuadrante de esquina más cercano al lugar por donde éste salió, no estando permitido que, para ejecutarlo, pueda quitarse el poste de dicho banderín de “córner”.
 - b. Los jugadores contrarios al ejecutor deberán permanecer a una distancia mínima de 6 metros del balón y hasta que éste esté en juego.
 - c. El balón habrá de ser jugado con el pie por un jugador del equipo atacante, no pudiéndolo jugar por segunda vez hasta tanto no haya sido tocado por otro jugador.
 - d. El balón se considerará en juego a todos los efectos, en el momento en que es jugado con el pie y es puesto en movimiento.
5. **INFRACCIONES / SANCIONES**
 1. Saque de esquina ejecutado por cualquier jugador excepto el guardameta:
 - a. Si el balón está en juego y el ejecutor del saque de esquina toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos) antes de que éste haya sido tocado por otro jugador:
 - Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar dónde se cometió la infracción.
 - b. Si el balón está en juego y el ejecutor del saque de esquina toca intencionadamente el balón con las manos antes de que éste haya sido tocado por otro jugador:
 - Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario si es fuera del área, que se lanzará desde el lugar dónde se cometió la infracción.
 - Se concederá un tiro de penalti si la infracción se cometió dentro del área de penalti del ejecutor.
 2. Saque de esquina ejecutado por el guardameta:

- a. Si el balón está en juego y el guardameta toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos) antes de que éste haya sido tocado por otro jugador:
 - Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario.
 - b. Si el balón está en juego y el guardameta toca intencionadamente el balón con las manos antes de que éste haya sido tocado por otro jugador:
 - Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, si es fuera del área del ejecutor, que se lanzará desde el lugar dónde se cometió la infracción.
 - Si la infracción se cometió dentro del área de penalti del ejecutor, se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar dónde se cometió la infracción.
3. Para cualquier otra contravención a la Regla:
- Se repetirá el saque.

