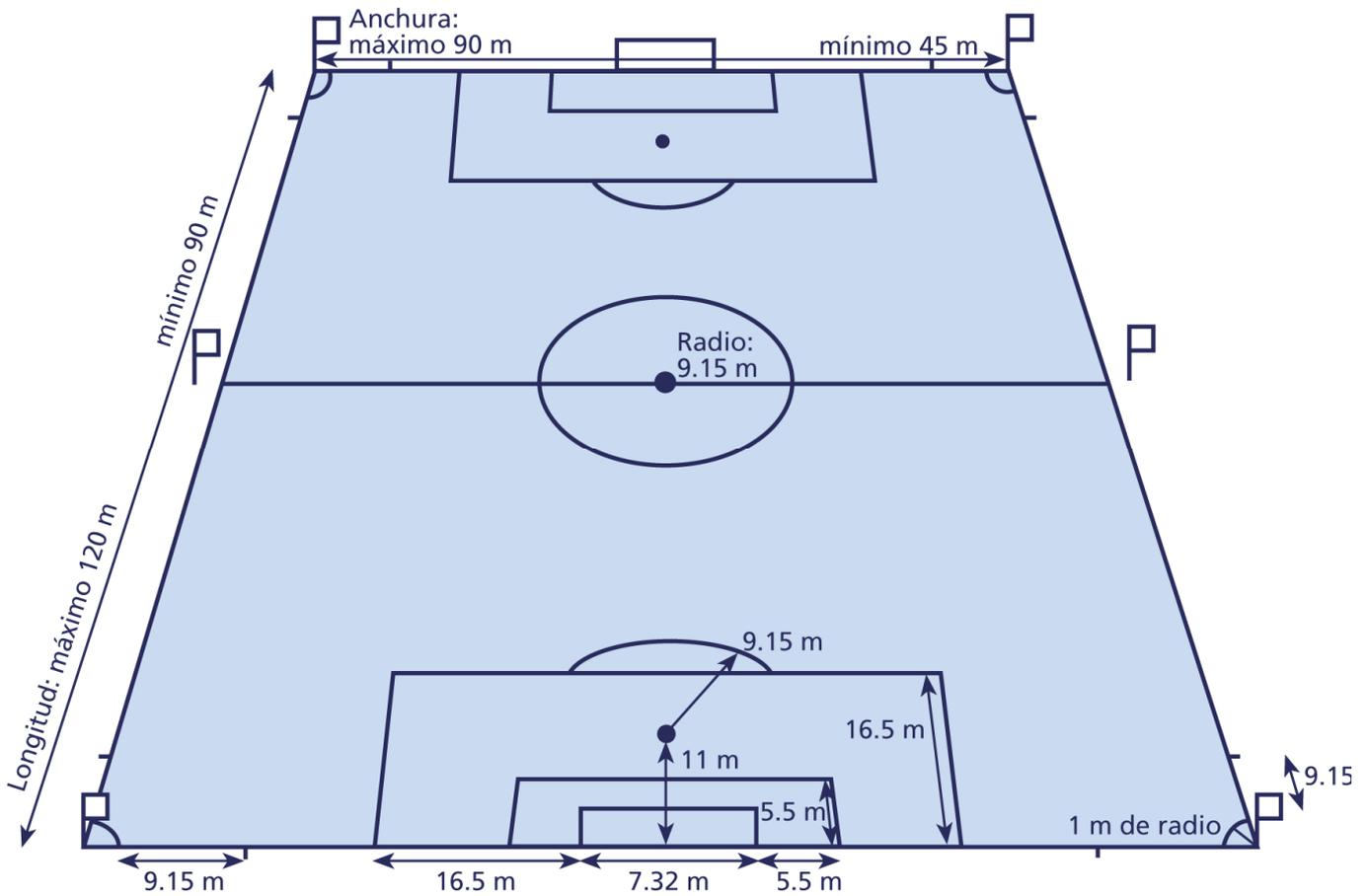




## REGLAMENTO DE FUTBOL 11

### REGLA I – EL TERRENO DE JUEGO

El terreno de juego y sus características se determinan con arreglo al plano siguiente:





### **DIMENSIONES.**

El terreno de Juego será un rectángulo de una longitud máxima de 110 m. y mínima de 90 m. y la anchura no será superior a 90 m. ni inferior a 45.

### **MODO DE MARCARLO.**

El terreno de juego se marcará conforme al plano, con líneas visibles de un ancho no mayor de 12 cm., las más largas se llaman líneas de banda y las más cortas, líneas de meta. En cada esquina se colocará un poste no puntiagudo con un banderín, la altura mínima será de 1,50 m. por lo menos. El terreno de juego estará dividido en dos mitades por una línea media. El centro del campo estará visiblemente marcado con un punto, alrededor del cual se trazará una circunferencia de 9,15 m. de radio, pudiéndose hacer una marca fuera del terreno del cuadrante de esquina y perpendicular a la línea de meta, para señalar la distancia que se deberá observar en la ejecución de un saque de esquina.

### **AREA DE META**

Se marcarán dos líneas perpendiculares a la línea de meta, a 5,5 m. de la parte interior de cada poste de meta, adentrándose 5,5 m. 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, desde donde se efectuarán los saques de meta.

### **AREA DE PENAL**

Se marcarán dos líneas perpendiculares a la línea de meta a 16,5 m. de la parte interior de cada poste de meta, adentrándose 16,5 m. en el terreno de juego y se unirán con una línea paralela a la línea de meta.

En cada área de penal se marcará un punto de penal a 11 m. de distancia del punto medio de la línea entre los postes y equidistantes a éstos.

Al exterior de cada área de penal se trazará, asimismo, un semicírculo con un radio de 9,15 desde el punto de penal.

### **AREA DE ESQUINA.**

Con un radio de 1 m. medido desde cada banderola de esquina, se marcarán cuatro arcos de circunferencia en la parte interior del terreno desde donde se efectuarán los saques de esquina.



## METAS

En el centro de cada línea de meta se colocarán las porterías, que estarán formadas por dos postes verticales, equidistantes de las banderolas de esquina, separados entre sí 7,32 m. (medida interior) y unidos en sus extremos por un larguero horizontal, cuyo borde inferior estará a 2,44 m. del suelo. La anchura y el grueso de los postes y el larguero deberán tener la misma medida (máximo 12 cms.) pudiendo ser de madera, metal u otro material aprobado. Podrán tener forma cuadrada, rectangular, redonda o elíptica y no deberán constituir ningún peligro para los jugadores. Se podrá colgar redes enganchadas en las metas y el suelo detrás de la meta, con la condición de que estén sujetas de forma conveniente y no estorben al guardameta. Los postes y travesaños deberán ser de color blanco.

## REGLA II – EL BALON

- El balón será esférico; su cubierta ha de ser de cuero o de otro material aprobado. En su confección no se empleará ningún material que pueda constituir un peligro para los jugadores.
- Tendrá una circunferencia máxima de 70 cm. y mínima de 68 cm. y su peso al comienzo del partido no será mayor de 450 ni menor de 410 gramos.
- Tendrá una presión equivalente a 0,6-1,1 atmósferas (600-1100 g/cm<sup>2</sup>) al nivel del mar.
- El balón no puede ser cambiado durante el partido sin autorización del árbitro, salvo que si el balón explota o se daña, en este caso, se interrumpirá el juego, se reanudará dejando caer el balón de reserva a tierra, en el sitio donde se dañó el balón original, a menos que se haya interrumpido el juego dentro del área de meta, en cuyo caso el árbitro dejará caer el balón de reserva a tierra en la línea del área de meta paralela a la línea de meta, en el punto más cercano al sitio donde el balón original se encontraba cuando el juego fue interrumpido.

Si el balón explota o se daña en un momento en que no está 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 – NUM. DE JUGADORES

- El partido será jugado por dos equipos formados por un máximo de 11 jugadores cada uno, de los cuales, uno jugará como guardameta.
- El partido no comenzará si uno de los equipos tiene menos de 7 jugadores
- Se inscribirán en acta un máximo de 20 jugadores.
- Una vez comenzado el partido podrán realizarse cuantas sustituciones se deseen, siempre que se realicen de forma reglamentaria. Los jugadores sustituidos pueden volver al juego cuantas veces se considere conveniente.
- **1º Tiempo: No hay cambios hasta pasados 15 minutos. Después cambio libre.**



- **2º Tiempo: Los que no han sido titulares en el primer tiempo lo hacen en el segundo. Igualmente no se permiten cambios hasta pasados 15 minutos. Después cambio libre excepto en los últimos 5 minutos en los que cada equipo sólo dispondrá de una posibilidad de realizar cambios, en la cual se podrán cambiar el número deseado de jugadores.**
- Cuando, durante el desarrollo del partido, un equipo, por la circunstancia que sea, quedara con menos de 7 jugadores sobre el terreno de juego, el árbitro dará por finalizado el partido.
- El guardameta podrá cambiar su puesto con cualquier compañero, avisando al árbitro y colocándose la camiseta de Portero. El juego deberá estar parado para realizar esta permuta.
- Cualquiera de los otros jugadores podrá cambiar su puesto por el guardameta siempre que el árbitro haya sido previamente informado y que el cambio se efectúe durante una detención del juego.
- Cuando un jugador tenga que ser sustituido, previamente se avisará al árbitro antes de la sustitución.

El sustituto no puede entrar en el terreno de juego hasta que el sustituido lo haya abandonado y deberán hacerlo por la línea de medio campo y estando el juego interrumpido y tras recibir la señal del árbitro.

- La sustitución terminará cuando el sustituto entre en el terreno de juego.
- Desde ese momento, el sustituto se convierte en jugador, y el jugador al que sustituye se convierte en jugador sustituido.
- Todos los sustitutos están sometidos a la autoridad y jurisdicción del árbitro, sean llamados o no a participar en el partido.
- El nombre de los suplentes deben ser dados al árbitro antes del comienzo del partido, si así no se hiciera no se permitirán sustitutos.
- Un jugador expulsado antes del saque de salida sólo podrá ser reemplazado por uno de los sustitutos designados
- Un sustituto designado expulsado antes o después del comienzo del partido, no podrá ser sustituido.

### **SANCION:**

Si un sustituto entra en el terreno de juego sin la autorización del arbitro:

- Se interrumpirá el juego (aunque no inmediatamente si dicha persona no interfiere en el juego).
- Se sancionará al sustituto con la tarjeta amarilla y se le ordenara que salga del terreno de juego.
- Si el árbitro a interrumpido en juego, se reanudará con tiro libre indirecto a ejecutarse desde el lugar en donde se encontrase el balón cuando el juego fue detenido.
- Si un jugador cambia de puesto con el portero sin la autorización del árbitro, se continuará el juego y los jugadores en cuestión serán sancionados con tarjeta amarilla en la siguiente interrupción del juego.



Para cualquier otra infracción de la regla:

- Se amonestará a los jugadores en cuestión.

El partido se reanudará con un tiro libre indirecto a favor del equipo adversario, desde el lugar donde se hallaba el balón en el momento de la interrupción (véase regla 13 – Posición en tiros libres)

#### **REGLA IV – EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES**

1. Los jugadores no utilizarán ningún equipamiento ni llevarán ningún objeto que sea peligroso para ellos mismos o para los demás jugadores (incluido cualquier tipo de joyas).
2. El equipamiento básico obligatorio de un jugador será:
  - Un jersey o camiseta (si se usa ropa interior las mangas de esta ropa deberán tener el color principal de las mangas del jersey o camiseta.
  - Pantalones (Si se usan pantalones térmicos, éstos deberán tener el color principal de los pantalones del uniforme y no rebasar la largura de los mismos).
  - Medias, espinilleras y calzado. Las espinilleras deberán estar cubiertas completamente por las medias, debiendo ser de un material apropiado y ofrecerán una protección adecuada.
3. Los dos equipos vestirán colores que los diferencien entre sí y también del árbitro y árbitros asistentes.
  - Los guardametas vestirán colores que lo diferencien de los demás jugadores, del árbitro y árbitros asistentes.

#### **SANCION:**

Para cualquier otra infracción de esta regla:

- No será necesario interrumpir el juego.
- El árbitro ordenará al jugador infractor que abandone el terreno de juego para que ponga en orden su equipamiento.
- El jugador saldrá del terreno de juego en la siguiente ocasión en que el balón no se halle en juego, a menos que para entonces el jugador ya haya puesto en orden su equipamiento.
- Todo jugador que haya tenido que salir del terreno para poner en orden su equipamiento no podrá retornar al campo sin la autoridad del árbitro.
- El árbitro se cerciorará de que el equipamiento del jugador esté en orden antes de permitir que reingrese en el terreno de juego.



- El jugador sólo podrá reingresar en el terreno de juego cuando el balón no se halle en juego.

Si el árbitro interrumpe el juego para amonestar al infractor, el juego se reanudará mediante un tiro libre indirecto lanzado por un jugador del equipo adversario desde el lugar donde el balón se hallaba cuando el árbitro interrumpió el partido (ver regla 13 – Posición en tiros libres).

### **REGLA V –ARBITRO**

Un partido será controlado por un árbitro, quien tendrá la autoridad total para hacer cumplir las reglas de juego en dicho encuentro:

#### **El árbitro:**

- Hará cumplir las reglas de juego.
- Controlará el partido en cooperación con los árbitros asistentes y siempre que lo requiera, con el cuarto árbitro (si los hubiese) y con el auxiliar de mesa (si lo hubiese).
- Se asegurará de que los balones utilizados corresponden a las exigencias de la regla 2.
- Se asegurará de que el equipamiento de los jugadores cumpla las exigencias de la Regla 4.
- Actuará como cronometrador y tomará nota de los incidentes en el partido.
- Interrumpirá, suspenderá o finalizará el partido cuando lo juzgue oportuno, en caso de que se contravengan las reglas de juego.
- Interrumpirá, suspenderá o finalizará el partido por cualquier tipo de interferencia externa.
- Interrumpirá el juego si juzga que algún jugador a sufrido una lesión grave y se asegurará de que sea transportado fuera del terreno de juego; un jugador lesionado sólo podrá regresar al terreno de juego después de que se haya reanudado el partido.
- Permitirá que el juego continúe hasta que el balón salga del juego si juzga que un jugador está levemente lesionado.
- Se asegurará de que todo jugador que sufra una hemorragia salga del terreno de juego; el jugador sólo podrá reingresar tras la señal del árbitro, quien se cerciorará de que la hemorragia haya cesado.
- Permitirá que el juego continúe si el equipo contra el cual se ha cometido una infracción se beneficia de una ventaja, y sancionará la infracción cometida



inicialmente si la ventaja prevista no sobreviene en ese momento.

- Castigará la infracción más grave cuando un jugador cometa más de una infracción al mismo tiempo.
- Tomará medidas disciplinarias contra los jugadores que cometan infracciones merecedoras de amonestación o expulsión; no estará obligado a tomar medidas inmediatamente, pero deberá hacerlo en el siguiente momento en que el balón no esté en juego.
- Tomará medidas contra los funcionarios 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.
- Actuará conforme a las indicaciones de sus árbitros asistentes o auxiliar de mesa en relación con incidentes que no ha podido observar.
- No permitirá que personas no autorizadas entren en el terreno de juego.
- Reanudará el juego tras una interrupción.
- Remitirá a las autoridades competentes un informe del partido, con datos sobre todas las medidas disciplinarias tomadas contra jugadores o funcionarios oficiales de los equipos y sobre cualquier otro incidente que haya ocurrido antes, durante y después del partido.

Las decisiones del árbitro sobre hechos relacionados con el juego incluidos el hecho de si un gol fue marcado o no y el resultado del partido, son definitivas.

El árbitro podrá modificar su decisión únicamente si se da cuenta de que es incorrecta o, si lo juzga necesario, siempre que no haya reanudado el juego o finalizado el partido.

El árbitro no será responsable de cualquier tipo de lesión que sufra un jugador, funcionario oficial o espectador y cualquier daño a todo tipo de propiedad, cualquier otra pérdida sufrida por una persona, club, compañía, asociación o entidad similar, la cual se deba o pueda deberse a alguna decisión que haya podido tomar conforme a las reglas de juego o con respecto al procedimiento normal requerido para celebrar, jugar y controlar un partido.

Entre tales situaciones pueden figurar:

- Una decisión por la cual las condiciones del terreno de juego, sus alrededores o meteorológicas sean tales que no permitan disputar el encuentro.
- Una decisión de suspender definitivamente un partido por cualquier razón.
- Una decisión sobre la idoneidad de los accesorios y el equipamiento utilizados durante un partido.
- Una decisión de interrumpir o no un partido debido a la interferencia de los espectadores o a cualquier problema en el área de los espectadores.



- Una decisión de interrumpir o no el juego para permitir que un jugador lesionado sea transportado fuera del terreno de juego para ser atendido.
- Una decisión de solicitar que un jugador lesionado sea retirado del terreno de juego para ser atendido.
- Una decisión de permitir o no a un jugador llevar cierta ropa o equipamiento.
- Una decisión (cuando posea la autoridad) de permitir o no a toda persona (incluidos los funcionarios de los equipos y del estadio, personal de seguridad, fotógrafos u otros representantes de los medios de información) estar presente en los alrededores del terreno de juego.
- Cualquier otra decisión que pueda tomar conforme a las reglas de juego o de acuerdo con sus deberes y lo estipulado por las normas o reglamentos de la FIFA, confederación, asociación miembro o liga bajo cuya jurisdicción se dispute el partido.

## **REGLA VI – ARBITROS ASISTENTES Y AUXILIAR DE MESA**

### **ARBITROS ASISTENTES**

Se podrá designar a dos árbitros asistentes que tendrán, bajo reserva de lo que decida el árbitro, la tarea de indicar:

- Si el balón ha salido completamente del terreno de juego.
- A que equipo corresponde efectuar el saque de esquina, de meta o de banda.
- Cuando se deberá sancionar a un jugador por estar en posición de fuera de juego.
- Cuando se solicita una sustitución.
- Cuando ocurre alguna infracción u otro incidente fuera del campo visual del árbitro.
- Cuando se cometen infracciones que puedan ver mejor los árbitros asistentes que el árbitro (quedan comprendidas, en determinadas circunstancias, infracciones que se cometen en el área de penal).
- Si, en los tiros penales, el guardameta se aparta de la línea de meta antes de que se pateé el balón o si el balón ha cruzado la línea de meta.

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 9,15 mts.



En caso de intervención indebida o conducta incorrecta de un árbitro asistente, el árbitro prescindirá de sus servicios y elaborará un informe para las autoridades pertinentes.

### **AUXILIAR DE MESA**

En caso de no existir árbitros asistentes cabe la posibilidad de la participación de la figura de Auxiliar de mesa, siendo sus funciones específicas:

- a) Ejercer de delegado de campo.
- b) Controlar y autorizar las sustituciones de jugadores que, a lo largo del partido, puedan producirse de acuerdo con lo establecido.
- c) Poner en conocimiento del árbitro las incidencias o incumplimientos que, en relación con el apartado anterior, pudieran producirse.
- d) Dar cuenta al árbitro de las incorrecciones que pudieran llevarse a efecto en los banquillos, en el área técnica o en la grada y que pudieran tener consecuencia o reflejarse en el terreno de juego.
- e) Colaborar con el colegiado en la redacción del Acta del encuentro, cuidando de que queden reseñadas cuantas incidencias se hayan observado.
- f) Todas aquéllas que le pudieran ser encomendadas o delegadas por el árbitro y que no sean de su exclusiva competencia.

### **REGLA VII – DURACION DEL PARTIDO**

El partido comprenderá dos tiempos iguales de 35 minutos cada uno para infantiles, 40 para cadetes y 45 para juveniles, todos ellos con 15 minutos máximos de descanso entre cada tiempo.

- a) El árbitro deberá añadir a cada periodo el tiempo que estime que haya sido perdido a consecuencia de sustitución, evaluación de lesiones de los jugadores, de sacar del campo a los jugadores lesionados, pérdida de tiempo u otra causa.

La recuperación del tiempo perdido quedará a criterio del árbitro.

- b) La duración de cada periodo deberá ser prolongada a fin de permitir la ejecución de un penalty.

### **REGLA VIII - EL INICIO Y LA REANUDACION DEL JUEGO**

Se lanzará una moneda y el equipo que gane el sorteo decidirá la dirección en la que atacará en el primer tiempo del partido, el otro equipo efectuará el saque de salida para iniciar el partido, el equipo que ganó el sorteo ejecutará el saque de salida para iniciar el segundo tiempo.



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

El saque de salida es la forma de iniciar el encuentro o de reanudar el juego tras haber marcado un gol, al comienzo del segundo tiempo el encuentro, al comienzo de cada tiempo suplementario (donde sea el caso), para dicho saque todos los jugadores deberán encontrarse en su propio campo. Los jugadores del equipo contrario a aquel que efectúe el saque de salida deberán encontrarse como mínimo a 9,15 metros del balón hasta que sea jugado. El balón se hallará inmóvil en el punto central. El árbitro dará la señal. El balón entrará en juego en el momento en que sea pateado y se mueva hacia adelante. El ejecutor del saque no podrá tocar el balón por segunda vez antes de que sea jugado por otro jugador.

Se podrá anotar un gol directamente de un saque de salida, pero solamente contra el equipo adversario.

Después de que un equipo marque un gol, el equipo contrario efectuará el saque de salida.

### **SANCION:**

En caso de que el ejecutor del saque toque el balón por segunda vez antes de que sea jugado por otro jugador, se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario desde el lugar donde se cometió la falta (VER REGLA 13 – Posición en tiros libres).

Para cualquier otra infracción del procedimiento del saque de salida se repetirá el saque de salida.

### **BALON A TIERRA.-**

El balón a tierra es una forma para reanudar el juego después de una interrupción temporal necesaria, cuando el balón está en juego, a causa de cualquier incidente no indicado en las Reglas de Juego. El árbitro dejará caer el balón en el lugar donde se hallaba cuando fue interrumpido. El juego se considera reanudado cuando el balón toque el suelo. Se volverá a dejar caer el balón, si es jugado por un jugador antes de tocar el suelo o si el balón sale del terreno de juego después de tocar el suelo sin haber sido tocado por un jugador.

Un balón a tierra para reanudar el partido después de que el juego haya sido interrumpido temporalmente dentro del área de meta, será ejecutado en la línea del área de meta paralela a línea de meta, en el punto más cercano al lugar donde se encontraba el balón cuando se detuvo el juego.



## **REGLA IX - BALON EN JUEGO O FUERA DEL JUEGO**

El balón está fuera del juego cuando:

- Ha traspasado completamente una línea de banda o de meta, ya sea por tierra o por aire o el juego ha sido detenido por el árbitro.
- El balón estará en juego en todo otro momento, incluso cuando rebota de los postes, travesaño o poste de esquina y permanece en el terreno de juego o si rebota en el árbitro en el interior del terreno de juego.

## **REGLA X -EL GOL MARCADO**

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 a favor del cual se marcó el gol no haya contravenido previamente las Reglas de Juego.

El equipo que haya marcado el mayor número de goles durante un partido será el ganador. Si ambos equipos marcaron el mismo número de goles o no marcaron ningún gol, el partido terminará en empate.

Si el reglamento de la competición establece que deberá haber un equipo ganador después de un partido o eliminatoria que finaliza en empate, se permitirán solamente los siguientes procedimientos:

- Regla de goles marcados fuera de casa.
- Tiros desde el punto de penalty.

## **REGLA XI – EL FUERA DE JUEGO**

El hecho de estar en una posición de fuera de juego no constituye una infracción en si:

Un jugador está en posición de fuera de juego si encontrándose más cerca de línea de meta contraria que el balón y el penúltimo adversario.

Un jugador no estará en posición de fuera de juego si se encuentra en su propia mitad de campo, está a la misma altura que el penúltimo adversario o está a la misma altura que los dos últimos adversarios.

Un jugador en posición de fuera de juego será sancionado solamente si en el momento en que el balón es tocado o jugado por uno de sus compañeros, se encuentra, a juicio del árbitro, implicando en el juego activo:



- Interfiriendo en el juego.
- Interfiriendo a un adversario.
- Tratando de sacar ventaja a dicha posición.

No existirá falta de fuera de juego si el jugador recibe el balón directamente de un saque de meta, un saque de banda o un saque de esquina. El fuera de juego se sanciona con un tiro libre indirecto que será lanzado desde el lugar donde se cometió la infracción

## **REGLA XII - FALTAS E INCORRECCIONES**

Las faltas e incorrecciones se sancionarán de la siguiente manera:

### **TIRO LIBRE DIRECTO**

Se concederá un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes siete faltas 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 o intentar poner una zancadilla a un contrario.
- c) Saltar sobre un adversario.
- d) Cargar contra un adversario.
- e) Golpear o intentar golpear a un adversario.
- f) Empujar a un contrario
- g) Realizar una entrada contra un adversario.

También se concederá un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes tres faltas:

- Sujetar a un adversario.
- Escupir a un adversario o a cualquier otra persona.
- Tocar el balón con las manos deliberadamente (se exceptúa al guardameta dentro de su propia área de penal).

El tiro libre directo se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta.

### **TIRO PENAL**

Se concederá un tiro penal si un jugador comete una de las diez faltas mencionadas dentro de su propia área de penal independientemente de la posición del balón y siempre que el mismo esté en juego.

### **TIRO LIBRE INDIRECTO**

Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario si un jugador comete en



opinión del árbitro, una de las faltas siguientes:

- Jugar de forma peligrosa.
- Obstaculizar el avance de un adversario.
- Impedir que el guardameta pueda sacar el balón con las manos.
- Cometer cualquier otra infracción que no haya sido anteriormente mencionada en la Regla XII por la cual el juego sea interrumpido para amonestarle o expulsarle.

Se concederá asimismo un tiro libre indirecto al equipo adversario si un guardameta comete una de las siguientes faltas dentro de su área de penal:

- Tarda más de seis segundos en poner el balón en juego después de haberlo controlado con las manos.
- Volver a tocar el balón con las manos después de haberlo puesto en juego y sin que cualquier otro jugador lo haya tocado.
- Tocar el balón con las manos después de que un jugador de su equipo se lo haya cedido con el pie.
- Tocar el balón con las manos después de haberlo recibido directamente de un saque de banda lanzado por un compañero.

### **SANCIONES DISCIPLINARIAS:**

La tarjeta amarilla se utiliza para comunicar al jugador, sustituto o al jugador sustituido que ha sido amonestado.

La tarjeta roja se utiliza para comunicar al jugador, sustituto o al jugador sustituido que ha sido expulsado.

Solo se podrán mostrar tarjetas amarillas o rojas a jugadores, a los sustitutos o a los jugadores sustituidos.

El árbitro posee la autoridad para tomar medidas disciplinarias desde el momento en que ingresa en el terreno de juego hasta que lo abandona después del pitido final.

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

### **FALTAS SANCIONABLES CON UNA AMONESTACIÓN:**

Solo se podrán mostrar tarjetas amarillas o rojas a los jugadores, sustitutos o jugadores sustituidos.

Un jugador será amonestado con tarjeta amarilla si comete una de las siguientes infracciones:

- Ser culpable de conducta antideportiva.
- Desaprobar con palabras o acciones las decisiones arbitrales. Infringir persistentemente las Reglas de Juego.



- Retardar la reanudación del juego.
- No respetar la distancia reglamentaria en un saque de esquina o tiro libre o saque de banda.
- Entrar o volver a entrar en el terreno de juego sin permiso del árbitro.
- Abandonar deliberadamente el terreno de juego sin el permiso del árbitro.
- Un sustituto a jugador sustituido será amonestado si comete una de las siguientes tres infracciones:
  - Ser culpable de conducta antideportiva.
  - Desaprobar con palabras o acciones.
  - Retardar la reanudación del juego.

### **FALTAS SANCIONABLES CON EXPULSION:**

Un sustituto o jugador será expulsado si comete una de las siguientes siete infracciones:

- Ser culpable de juego brusco grave.
- Ser culpable de conducta violenta.
- Escupir a un adversario o a cualquier otra persona.
- Impedir con mano intencionada un gol o malograr una oportunidad manifiesta de gol (esto no vale para el portero dentro de su propia área).
- Malograr la oportunidad manifiesta de marcar un gol a un adversario que se dirige hacia la meta del jugador mediante una falta sancionable con un tiro penal.
- Emplear lenguaje ofensivo, grosero y obsceno y/o gestos de la misma naturaleza.
- Recibir una segunda amonestación en el mismo partido.
- Un sustituto o jugador sustituido expulsado, definitivamente deberá abandonar los alrededores del terreno de juego y el área técnica.

### **REGLA XIII – TIROS LIBRES**

Los tiros libres pueden ser **directos o indirectos**.

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

#### **TIRO LIBRE DIRECTO**

De todos los tiros libres directos, se puede ganar directamente un tanto en contra del equipo que cometió la falta, si se introduce directamente en la meta propia, se concederá un saque de esquina al equipo contrario.



## **TIRO LIBRE INDIRECTO**

El árbitro señalará 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 el balón haya tocado a otro jugador o esté fuera de juego.

Si el balón entra en la portería, el gol será concedido si ha tocado previamente a otro jugador.

Si entra directamente en la portería contraria, se concederá un saque de meta.

Si entra directamente en la portería propia, se concederá un saque de esquina al equipo contrario.

En todos los lanzamientos de tiros libres, desde dentro del área de penal a favor del equipo defensor, todos los jugadores contrarios deberán encontrarse a una distancia mínima de 9,15 mts. del balón, y fuera del área de penal mientras el tiro se ejecuta y el balón estará en juego en el momento que salga directamente del área. Si el balón no sale del área el tiro deberá repetirse. El tiro libre se podrá lanzar desde cualquier punto de dicha área.

En todos los lanzamientos de tiros libres indirectos a favor del equipo atacante, todos los jugadores contrarios deberán encontrarse a una distancia mínima de 9,15 mts. del balón hasta que esté en juego, salvo si se encuentran ubicados sobre su propia línea de meta entre los postes de la portería. El balón estará en juego cuando es jugado con el pie y se pone en movimiento, pudiéndose lanzar el tiro libre indirecto concedido en el área de meta desde la parte de la línea del área de meta, paralela a la línea de meta más cercana al lugar donde se cometió la infracción.

Los tiros libres fuera del área de penal, todos los jugadores contrarios estarán a una distancia mínima de 9,15 mts. del balón hasta que esté en juego. El balón estará en juego cuando es jugado con el pie y se pone en movimiento, y será lanzado desde el lugar donde se cometió la infracción o desde el lugar donde se hallaba el balón cuando se cometió la infracción, según el tipo de infracción.

## **CONTRAVENTIONES / SANCIONES:**

Se repetirá el tiro, si al ejecutar un tiro libre un adversario no se encontrara a la distancia reglamentaria. Si el equipo defensor lanza un tiro libre jugado con el pie desde su propia área de penal sin que el balón entre directamente en juego, se repetirá el tiro.

Tiro libre lanzado por cualquier jugador excepto el portero, si el balón está en juego y el lanzador del tiro 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, si lo toca con las manos antes de que el balón haya tocado a otro jugador, se concederá un tiro libre directo al equipo contrario que lo lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción, si está se comete dentro del área de penal, se concederá un tiro de penal.

Tiro libre lanzado por el portero, si el balón está en juego y lo toca por segunda vez antes de que éste haya tocado a otro jugador, se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario desde el lugar donde se cometió la infracción, si el balón está en juego y el portero toca intencionadamente el balón con la mano antes de que haya sido tocado por otro jugador, si la infracción se comete fuera del área de penal, se concederá un tiro



libre directo al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción, si ésta se comete dentro del área de penal, se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.

#### **REGLA XIV - EL TIRO PENAL**

Se concederá un tiro de penal contra el equipo que cometa una de las diez infracciones que entrañan un tiro libre directo, dentro de su propia área de penal mientras el balón esté en juego.

El Penal se tirará desde el punto señalado a 11 metros de la portería, pudiéndose marcar un gol directamente, siendo debidamente identificado el ejecutor del lanzamiento y antes de que se ejecute, todos los jugadores, a excepción del que va a ejecutar el tiro, debidamente identificado, y del portero adversario, deberán estar en el interior del terreno de juego, pero fuera del área de penal y distanciados, por lo menos, a 9,15 metros del punto penal y detrás del punto de penal.

El portero deberá permanecer sobre su propia línea de meta frente al ejecutor del tiro y entre los postes de la portería hasta que el balón esté en juego.

El ejecutor del penal pateará el balón hacia adelante y no podrá volverlo a jugar hasta que el esférico no haya tocado a otro jugador. El balón estará en juego en el momento que es pateado y se pone en movimiento.

En caso de necesidad deberá prolongarse la duración del juego al final de la primera parte o al final del partido, al objeto de permitir la ejecución de un penal. Se concederá un gol si antes de pasar entre los postes y bajo el travesaño el balón toca uno o ambos postes, en el travesaño o en el guardameta.

El árbitro no dará la señal de ejecutar el tiro de penal hasta que todos los jugadores se encuentren ubicados en una posición conforme a la regla y decidirá cuándo se ha consumado el tiro.

#### **SANCIONES:**

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

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, el árbitro detendrá el juego y éste se reanudará con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor.

El Portero infringe las Reglas de Juego:

- El árbitro permitirá que proceda la jugada.
- Si el balón entra en la meta se concederá gol.
- Si el balón no entra en la meta se repetirá el tiro.



Un compañero del ejecutor del tiro infringe las reglas de Juego:

- El árbitro permitirá que continúe la jugada.
- Si el balón entra en la portería, se repetirá el tiro.
- Si el balón no entra en la portería, el árbitro detendrá el juego y éste se reanudará con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor a ejecutarse desde el lugar en donde se cometió la infracción.

Un compañero del portero infringe la Reglas de:

- El árbitro permitirá que continúe la jugada.
- Si el balón entra en la portería, se concederá gol.
- Si el balón no entra en la portería, se repetirá el tiro.

Un jugador del equipo defensor y del equipo atacante infringe las reglas de juego:

- Se repetirá el tiro.

Si, después de que se haya lanzado un tiro de penal:

El ejecutor del tiro toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos) antes de que el balón 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.

El ejecutor toca intencionadamente el balón con las manos antes de que el balón 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.

Si el balón toca cualquier otro objeto extraño en el momento en que se lanza, se repetirá el tiro.

Si el balón rebota hacia el terreno de juego en el portero, el travesaño o los postes, y toca luego cualquier otro objeto:

- El árbitro detendrá el juego y se reanudará con balón a tierra que se lanzará



desde el lugar donde tocó el objeto a menos que lo hubiese tocado 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 reencontraba cuando el juego fue interrumpido.

### **REGLA XV – EL SAQUE DE BANDA**

El saque de banda es una forma de reanudar el juego. No se podrá anotar un gol directamente de un saque de banda.

Se concederá un saque de banda:

- Cuando el balón haya traspasado en su totalidad la línea de banda, ya sea por tierra o por aire.
- Desde el punto por donde franqueó la línea de banda.
- A los adversarios del jugador que tocó por último el balón.

### **PROCEDIMIENTO:**

En el momento de lanzar el balón el ejecutor deberá:

- Estar de frente al terreno de juego.
- Tener una parte de ambos pies sobre la línea de banda o al exterior de la misma
- Servirse de ambas manos.
- Lanzar el balón de detrás y por encima de la cabeza.

El ejecutor del saque no podrá volver a jugar el balón hasta que éste no haya tocado a otro jugador.

El balón estará en juego tan pronto haya entrado en el terreno de juego.

Todos los contrarios no podrán situarse a menos de 2 metros del lugar en donde se debe efectuar el saque.

### **SANCIONES:**

Saque de banda ejecutado por cualquier jugador, excepto el portero.

Si el balón está en juego y el ejecutor del saque toca el balón por segunda vez (excepto con las manos) antes de que éste haya tocado a otro jugador, se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario desde el lugar donde se cometió la falta.

Si el balón está en juego y el ejecutor del saque 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 lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción, se concederá un tiro penal, si la falta se cometió dentro de su área de penal.

Saque de banda ejecutado por el portero, si el balón está en juego y el portero toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos) antes de que este 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, si esta se cometiera fuera del área de penal del portero, se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se lanzará donde se cometió la infracción. Y si ocurriera en dentro de su área de penal, se lanzará un tiro libre indirecto, desde el lugar donde se cometió la infracción.

Si un adversario distrae o estorba en forma incorrecta al ejecutor del saque, será amonestado por conducta antideportiva.

Para cualquier otra contravención a la Regla, el saque será ejecutado por un jugador del equipo contrario.

### **REGLA XVI- SAQUE DE META**

El saque de meta es una forma de reanudar el juego. Se podrá anotar un gol directamente de un saque de meta, pero solamente contra el equipo adversario.

Se concederá saque de meta cuando el balón haya traspasado en su totalidad la línea de meta, ya sea por tierra o aire, después de haber tocado por último a un jugador del equipo atacante, y no se haya marcado un gol conforme a la Regla X.

#### **PROCEDIMIENTO:**

- El balón será lanzado desde cualquier punto del área de meta.
- Los adversarios deberán permanecer fuera del área de penal hasta que el balón esté en juego.
- El ejecutor del saque no podrá volver a jugar el balón hasta que éste no haya tocado a otro jugador.
- El balón estará en juego cuando haya sido lanzado directamente fuera del área de penal.

#### **SANCIONES:**

Si el balón no es lanzado directamente fuera del área de penal se repetirá el saque.

Saque de meta ejecutado por cualquier jugador, excepto el guardameta

Si el balón está en juego y el ejecutor del saque toca el balón por segunda vez (excepto con las manos) antes de que éste haya tocado 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 ejecutor del saque toca intencionadamente el balón con las manos antes de que el balón 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, se concederá un tiro de penal si la infracción se cometió dentro del área de penal del ejecutor.

- Saque de meta lanzado por el guardameta:
  - Si el balón está en juego y el portero 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
  - Si el balón está en juego y el portero toca intencionadamente el balón con la mano antes de que éste haya tocado a otro jugador, se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, si la infracción ocurrió fuera del área de penal del portero, si la infracción ocurriera dentro del área de penal, se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, lanzándose desde el lugar donde se cometió la infracción.

Para cualquier otra contravención a la Regla, se repetirá el saque.

### **REGLA XVII - SAQUE DE ESQUINA**

El saque de esquina es una forma de reanudar el juego. Se podrá anotar un gol directamente de un saque de esquina, pero solamente contra el equipo contrario.

Se concederá un saque de esquina cuando el balón haya traspasado en su totalidad la línea de meta, ya sea por tierra o por aire, después de haber tocado por último a un jugador del equipo defensor, y no se haya marcado un gol conforme a la Regla X.

#### **PROCEDIMIENTO:**

El balón se colocará en el interior del cuadrante del banderín de esquina más cercano al punto en que el balón atravesó la línea de meta:

- No se deberá quitar el poste del banderín.
- Los adversarios deberán permanecer a un mínimo de 9,15 metros del área de esquina hasta que el balón esté en juego.
- El balón será pateado por un jugador del equipo atacante.
- El balón estará en juego en el momento que es pateado y se pone en movimiento.
- El ejecutor del saque no deberá jugar el balón por segunda vez hasta que no haya tocado a otro jugador.

#### **SANCIONES:**

Saque de esquina ejecutado por cualquier jugador, excepto el guardameta. Si el balón está en juego y el jugador que lanza el saque, jugara por segunda vez el balón antes de que hubiera sido tocado por otro jugador, el árbitro concederá un tiro libre indirecto a favor del equipo contrario a éste desde el lugar donde se cometió la infracción.

Si el balón está en juego y el ejecutor del saque toca intencionadamente el balón con las



manos antes de que éste haya tocado otro jugador, se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción. Se concederá un tiro de penal si la infracción se cometió dentro del área de penal del ejecutor.

Saque de esquina lanzado por el portero:

- Si el balón está en juego y el portero 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
- Si el balón está en juego y el portero toca intencionadamente el balón con la mano antes de que éste haya tocado a otro jugador, se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, si la infracción ocurrió fuera del área de penal, si la infracción ocurriera dentro del área del penal, se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, lanzándose desde el lugar donde se cometió la infracción.

Para cualquier otra contravención a la Regla, e repetirá el saque.

Noviembre 2010.



## **PARRAFOS ANULADOS**

### **REGLA 1**

Las porterías deberán estar fijadas al suelo para evitar todo riesgo de movimiento. Se podrán utilizar metas portátiles sólo en caso de que se cumpla tal exigencia

### **REGLA 3**

Cada equipo iniciará el partido al menos con 7 jugadores, pudiéndose incorporar posteriormente los restantes.

4.- El árbitro deberá vigilar la total corrección de la vestimenta durante todo el partido y hará salir del terreno de juego a todo jugador que haya de corregir cualquier deficiencia en su equipaje, no pudiendo regresar al juego hasta que el árbitro compruebe que ha sido puesto en orden su vestimenta y el juego esté detenido.

Si un jugador que haya sido obligado a abandonar el terreno de juego por infracción a esta regla y que se reincorpora al mismo sin la autorización del árbitro, será amonestado con tarjeta amarilla.

Si el árbitro interrumpe el juego para amonestar al infractor, el juego será reanudado por medio de un tiro libre indirecto lanzado por un jugador del equipo contrario desde el lugar donde el balón se encontraba cuando el árbitro interrumpió el partido.

### **REGLA V -ARBITRO**

Un árbitro deberá ser designado para dirigir cada partido. Su competencia y el ejercicio de sus poderes, otorgados por las Reglas de Juego, empezarán en el momento en que entra en el terreno de juego y finaliza cuando abandona las instalaciones. Sus decisiones, en relación con el desarrollo del juego, serán definitivas.

Su facultad de sancionar se extenderá a las infracciones cometidas durante una suspensión temporal del juego y cuando el balón está fuera del juego. Dado el carácter formativo de los participantes, será función principal del árbitro fomentar el espíritu del juego, colaborando así en la educación del jugador hacia actitudes deportivas, llegando incluso (en la medida que el desarrollo del partido lo permita) a explicar sus decisiones a aquéllos.

Además:

- a) Aplicará las Reglas.
- b) Se abstendrá de castigar en aquellos casos en que si lo hiciera, estimase que favorecería al bando que cometió la falta.
- c) Tomará nota de las incidencias, ejercerá las funciones de cronometrador y cuidará de que el partido tenga la duración reglamentaria o convenida, añadiendo las pérdidas de tiempo motivadas por accidente o cualquier otra



- causa.
- d) Tendrá poder discrecional para parar el juego cuando se cometan infracciones de la Reglas, para interrumpir o suspender definitivamente el partido cuando lo estime necesario a causa de los elementos, de la intervención de los espectadores o por otros motivos. En tales casos, hará llegar un informe detallado de los hechos al organismo competente, en la forma y plazos determinados por los Reglamentos de la Federación bajo cuya jurisdicción se celebre el partido.
  - e) A partir del momento en que entre en el terreno de juego, advertirá a cualquier jugador que observe una conducta incorrecta o indigna, llegando incluso a amonestarles si la falta es considerada leve. En tal caso, el árbitro comunicará el nombre del culpable al organismo competente, en la forma y plazos estipulados en los Reglamentos de la Federación bajo cuya jurisdicción se celebre el partido.
  - f) No permitirá que nadie, fuera de los jugadores, penetre en el terreno de juego sin su autorización.
  - g) Interrumpirá el juego si estima que algún jugador ha sufrido una lesión de importancia, lo hará transportar fuera del campo tan pronto como sea posible y reanudará inmediatamente el partido, no pudiendo entrar dicho jugador hasta que haya sido reanudado el partido. Se asegurará de que todo jugador que sufra una hemorragia salga del terreno de juego, pudiendo reingresar tras la señal del árbitro, quien se cerciorará de que la herida haya dejado de sangrar. Permitirá que el juego continúe hasta que el balón esté fuera de juego, si juzga que un jugador está levemente lesionado.
  - h) Expulsará del terreno de juego a todo jugador que, en su opinión, sea culpable de conducta violenta, de juego brusco grave, de utilizar un lenguaje soez o injurioso, o si persiste en observar una conducta incorrecta después de haber recibido una amonestación, de igual manera tomará las medidas oportunas contra los funcionarios oficiales de los equipos que no se comporten de forma correcta.
  - i) Dará la señal para reanudar el juego después de toda detención.
  - j) Decidirá si el balón dispuesto para el partido responde a las exigencias de la Regla II.

## **DECISIONES SUPLEMENTARIAS A ESTA REGLA XII**

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

3.- Un jugador podrá pasar el balón a su portero utilizando su cabeza, el pecho o la rodilla, etc. No obstante, si en opinión del árbitro, un jugador emplea un truco deliberado para evadir la Regla, será culpable de conducta antideportiva. Será amonestado con tarjeta amarilla y se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario desde el lugar donde se cometió la infracción

Un jugador que emplee un truco para burlar la Regla mientras ejecuta un tiro libre será sancionado por conducta antideportiva y recibirá tarjeta amarilla. Se volverá a lanzar el



tiro libre.

En tales circunstancias será irrelevante si el guardameta toca o no posteriormente el balón con las manos. La falta es cometida por el jugador que intenta burlar la Regla.

- 4.- Una entrada que ponga en peligro la integridad física de un adversario deberá ser castigada como juego brusco grave.
- 5.- Toda simulación en el terreno de juego que tenga por finalidad engañar al árbitro será sancionada como conducta antideportiva.
- 6.- Un jugador que se quite la camiseta al celebrar un gol, será amonestado por conducta antideportiva.
- 7.- Se concederá un tiro penal si un portero golpea o intenta golpear a un contrario en su área lanzándole el balón, mientras el mismo está en juego.

#### **REGLA XIV**

- Si el balón rebota en el portero, en el travesaño o en un poste de la portería y es tocado por este jugador, el árbitro interrumpirá el partido y la reanudará con un tiro libre indirecto a favor del equipo contrario