

REGLA I. NUMERO DE JUGADORES.

1.El partido será jugado por dos equipos compuestos cada uno por un máximo de 5 (cinco) jugadores, de los cuales uno jugará como guardameta.

El número mínimo de jugadores presentes en el terreno de juego para poder iniciar un partido será de 5 (cinco).

En el caso de que por cualquier circunstancia un equipo quedase reducido a 3 (tres) jugadores durante el transcurso del partido, el árbitro decretará suspendido el mismo.

2.Podrán ser utilizados jugadores sustitutos en cualquier partido que se juegue que estén inscritos con su equipo en esta competición.

3.El número máximo de jugadores inscritos en el acta será de 15 (quince).

4.Se permitirá un número indeterminado de sustituciones. Un jugador que haya sido reemplazado, puede nuevamente volver al terreno de juego en sustitución de otro.

5.Una sustitución debe observar las siguientes condiciones:

a. El jugador que sale del terreno lo debe hacer por la línea de banda, en el sector llamado zona de sustituciones. (5 metros de la línea central del campo)

b. El jugador que entra al terreno debe hacerlo por la misma línea de zona de sustituciones, pero nunca antes de que el jugador que sale traspase completamente la línea de banda.

c. Un sustituto está sometido a la autoridad y a la jurisdicción del árbitro, sea o no llamado a participar en el encuentro.

d. La sustitución se completa cuando el sustituto entra al terreno de juego, momento en el cual se convierte en jugador, mientras que el jugador a quien reemplaza deja de serlo.

e. Las sustituciones serán volantes, sin necesidad de parar el juego, excepto en la del portero.

6. El guardameta podrá cambiar su puesto con cualquier otro jugador, siempre y cuando el árbitro o juez de mesa haya sido previamente avisado, deteniéndose el juego para realizar dicho cambio.

REGLA II. EQUIPACION DE LOS JUGADORES.

1. No será permitido al jugador el uso de cualquier objeto considerado por el árbitro peligroso para la práctica de este deporte.

2. El equipo usual de un jugador estará compuesto por camiseta de manga corta o larga, pantalón corto, medias y calzado. En lo que respecta al calzado, se permitirá solamente el uso de zapatillas de lona o cuero blando, con suela de goma u otro material similar. El empleo de calzado es obligatorio.

3. Usarán obligatoriamente en las espaldas de las respectivas camisetas números de 15 (quince) a 20 (veinte) centímetros de alto, siendo también obligatorio la diferenciación del color entre el número y la camiseta. El número de dorsal podrá figurar también en la parte delantera del uniforme, en la camiseta o en el pantalón, aunque en menor tamaño, DEBIENDO LLEVAR DURANTE TODO EL CAMPEONATO EL MISMO NÚMERO.

4. El guardameta está autorizado a utilizar pantalón largo. Así mismo, deberá emplear colores que lo distingan de los demás jugadores y del árbitro.

5. El jugador que no se presente debidamente equipado será retirado temporalmente de la cancha de juego. Sólo podrá retornar a la misma una vez verificada por el árbitro las condiciones normales de su indumentaria.

6. Si en algún partido hubiese coincidencia de colores, uno de los equipos deberá llevar petos de diferente color.

REGLA III. SAQUE DE SALIDA.

1. AL INICIARSE EL PARTIDO (Saque de comienzo).

a. La elección de campo y del saque de comienzo se sorteará mediante una moneda. El equipo favorecido por la suerte tendrá el derecho de escoger entre cuál sea su campo o efectuar el saque de comienzo.

b. A señal de un árbitro, el juego comenzará con un saque a balón parado, es decir, con un puntapié dado al balón colocado en el suelo, en el centro del terreno, en dirección al campo contrario.

c. Todos los jugadores deberán estar situados en su propio campo. Los del equipo contrario a aquel que efectúe el saque de salida deberán estar al exterior del círculo de 3 (tres) metros de radio del centro del terreno, antes de que el balón esté en juego.

d. El jugador que ejecuta el saque de salida no podrá jugar de nuevo el balón antes de que haya sido jugado o tocado por otro jugador.

2. DESPUÉS DE MARCADO UN TANTO.

El juego se reanudará de la misma forma antes indicada, haciendo el saque de salida un jugador del equipo contrario al que marcó el tanto.

3. DESPUÉS DEL DESCANSO.

Los equipos cambiarán de campo y el saque de salida lo efectuará un jugador del equipo contrario al que hizo el saque de comienzo.

NO se puede anotar un gol directamente de un saque de salida.

SANCIÓN:

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 contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.

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

4. DESPUÉS DE LAS INTERRUPCIONES TEMPORALES.

Balón al suelo

El balón al suelo es una forma de reanudar el juego después de una interrupción temporal necesaria, siempre que el balón esté en juego y no haya sobrepasado ni las líneas de banda ni las de meta a causa de cualquier incidente no mencionado en las Reglas de Juego.

Procedimiento

Uno de los árbitros dejará caer el balón en el lugar donde se hallaba cuando se interrumpió el juego.

Infracciones/Sanciones

Se volverá a dejar caer el balón:

- Si es tocado por un jugador antes de tocar el suelo.
- Si el balón sale de la superficie de juego después de tocar el suelo, sin haber sido tocado por otro jugador.

Circunstancias especiales

Un tiro libre concedido al equipo defensor en su área penal podrá ser lanzado desde cualquier parte de dicha área.

Un tiro libre indirecto concedido al equipo atacante en el área penal adversaria será lanzado desde la línea del área penal en el punto más cercano al lugar donde ocurrió la infracción.

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

REGLA IV. BALÓN EN JUEGO O FUERA DE JUEGO.

El balón fuera del juego

El balón estará fuera del juego si:

- Ha traspasado completamente una línea de banda o de meta, ya sea por tierra o por aire.
- El juego ha sido detenido por los árbitros,
- Golpea el techo.

El balón en juego

El balón estará en juego en todo otro momento, incluso si:

- Rebota en los postes o el travesaño y permanece en la superficie de juego.
- Rebota en cualquiera de los árbitros situados dentro de la superficie de juego.

Decisión

Si se juega en superficies techadas y el balón golpea el techo, se reanudará el juego con un saque de banda que ejecutarán los adversarios del último equipo que tocó el balón. El saque de banda se efectuará en el punto de la línea de banda más próximo al lugar en el suelo equivalente al lugar donde el balón tocó el techo.

REGLA V. TANTO MARCADO.

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, sin que haya sido llevado, lanzado o golpeado intencionadamente con la mano o el brazo por cualquier jugador del equipo atacante, incluido el guardameta, y siempre que el equipo anotador no haya contravenido previamente las Reglas de Juego.

Equipo ganador

El equipo que haya marcado el mayor número de goles durante un partido será el ganador y por lo tanto 3 puntos.

Si ambos equipos marcan el mismo número de goles o no marcan ninguno, el partido terminará en empate y obtendrán un punto cada uno.

REGLA VI. 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, o toca el techo de la sala,

- desde el punto por donde el balón franqueó la línea de banda,
- a los adversarios del jugador que tocó por último el balón.

Posición del balón y de los jugadores

El balón:

• **Deberá permanecer inmóvil sobre la línea de banda o como máximo a 25 cm. de la raya.**

- Se jugará con el pie hacia el interior de la superficie de juego en cualquier dirección.

El ejecutor del saque:

• Deberá tener una parte de un pie sobre la línea de banda o en el exterior de la superficie de juego en el momento de efectuar el saque.

Los jugadores defensores:

• Se colocarán a una distancia mínima de 5 metros del punto donde se efectúa el saque de banda.

Procedimiento

• El jugador que efectúa el saque de banda deberá hacerlo en los 4 segundos posteriores a recibir el balón.

• El jugador que efectúa el saque de banda no podrá volver a jugar el balón hasta que el esférico no haya tocado a otro jugador.

• El balón estará en juego tan pronto haya entrado en la superficie de juego.

Infracciones/Sanciones

Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario si:

• El jugador que efectúa el saque de banda toca el balón por segunda vez antes de que éste haya tocado a otro jugador. El tiro libre indirecto se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.

Un jugador del equipo contrario efectuará el saque de banda si:

• El saque de banda se efectúa incorrectamente,
 • El saque de banda se efectúa desde una posición que no corresponde al lugar donde el balón salió de la superficie de juego.

• El saque de banda no se efectúa en los 4 segundos después de que el balón esté en manos del jugador que debe realizar el saque.

• Se infringe esta regla de cualquier otra manera.

REGLA VII. SAQUE DE ESQUINA.

El 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:

• Si el balón ha 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 defensor, y no se ha marcado un gol conforme a la GOL marcado.

Procedimiento

• El balón se colocará en el interior del cuadrante de esquina más cercano,
 • Los adversarios deberán permanecer a un mínimo de 5 metros del balón hasta que esté en juego.

• El balón será jugado con el pie por un jugador del equipo atacante.

• El balón estará en juego en el momento en que sea jugado y se ponga en movimiento.

• El ejecutor del saque no podrá tocar el balón por segunda vez hasta que no haya tocado a otro jugador.

Infracciones/Sanciones

Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario si:

• El jugador que efectúa el saque toca el balón por segunda vez, antes de que éste haya tocado a otro jugador. El tiro libre indirecto se lanzará en el punto donde se cometió la infracción.

• **El saque de esquina no se ejecuta en 4 segundos después de que el balón esté en posesión del ejecutor. Será saque de puerta.**

Para cualquier otra contravención a la Regla:

- Se repetirá el saque.

REGLA VIII. SAQUE DE META.

El saque de meta

El saque de meta es una forma de reanudar el juego.

No se podrá anotar un gol directamente de un saque de meta.

Se concederá un saque de meta:

• Si el balón ha traspasado en su totalidad la línea de meta, ya sea por tierra o por aire, después de haber tocado a un jugador del equipo atacante en último lugar, y no se ha marcado un gol conforme a la Regla Gol marcado.

Procedimiento

• El balón será lanzado con las manos desde cualquier punto del área penal por el guardameta del equipo defensor.

• Los adversarios deberán permanecer fuera del área penal hasta que el balón esté en juego.

• **El guardameta no podrá volver a tocar el balón por segunda vez hasta que el balón sea tocado por un adversario.**

• El balón estará en juego cuando haya sido lanzado directamente más allá del área penal.

Infracciones/Sanciones

Si el balón no es lanzado directamente fuera del área penal:

- Se repetirá el saque de meta.

Si, una vez que el balón está en juego, el guardameta toca por segunda vez el balón antes de que éste haya sido tocado por un adversario o haya cruzado la línea de medio campo:

• Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.

Si el saque de meta no se ejecuta en 4 segundos después de que el balón esté en posesión del guardameta:

• Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará en la línea del área de penal, en el punto más cercano al lugar donde se cometió la infracción.

REGLA IX. FALTAS E INFRACCIONES.

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 seis infracciones de una manera que los árbitros juzguen imprudente, temeraria o con el uso de fuerza excesiva:

• Dar o intentar dar una patada a un adversario.

• Zancadillear o intentar zancadillear a un contrario, ya sea mediante las piernas o agachándose delante o detrás de él.

- Saltar sobre un adversario.
- Cargar contra un adversario, incluso con el hombro.
- Golpear o intentar golpear a un adversario.
- Empujar a un adversario.

Se concederá asimismo un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes cinco infracciones:

- Sujetar a un adversario.
- Escupir a un adversario.
- **Deslizarse NO ES FALTA , SOLAMENTE ES FALTA CUANDO TOCA A UN CONTRARIO, va a ser jugado por un adversario (entrada deslizante con los pies).** Esta

disposición se aplica al guardameta dentro de su propia área penal sólo cuando ponga en peligro la integridad física de un adversario.

- Hacer una entrada a un contrario para ganar la posesión del balón, tocándole antes que al balón

- Jugar el balón, es decir, llevarlo, golpearlo o lanzarlo, con la mano o el brazo (se exceptúa al guardameta dentro de su propia área penal).

El tiro libre directo se lanzará en el lugar donde se cometió la infracción, salvo si se concede al equipo defensor dentro de su propia área penal, en cuyo caso se lanzará desde cualquier punto del área penal.

Las infracciones mencionadas son faltas acumulativas.

Tiro penal

Se concederá un tiro penal si un jugador comete una de las infracciones mencionadas anteriormente dentro de su área penal, independientemente de la posición del balón y siempre que este último esté en juego.

Tiro libre indirecto

Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario si el guardameta comete una de las siguientes infracciones:

- Tras despejar el balón, lo recibe de un compañero sin que el balón haya sido jugado o tocado por un adversario.

- Toca o controla con las manos el balón que un compañero le ha pasado deliberadamente con el pie.

- Toca o controla con las manos el balón que un compañero le ha pasado directamente de un saque de banda.

- Toca o controla el balón con las manos o los pies en su propia mitad de la superficie de juego durante más de cuatro segundos.

Se concederá asimismo un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción, si el árbitro juzga que un jugador:

- Juega de una forma peligrosa.

- Obstaculiza el avance de un adversario.

- Impide que el portero lance el balón con las manos.

- Comete cualquier otra infracción que no haya sido anteriormente mencionada en la Regla Faltas e Incorrecciones, por la cual el juego sea interrumpido para amonestar o expulsar a un jugador.

El tiro libre indirecto se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción

Sanciones disciplinarias

Sólo se podrán mostrar tarjetas amarillas o rojas a los jugadores titulares y sustitutos.

Los árbitros tienen la autoridad para tomar medidas disciplinarias desde el momento en que se incorporan a la superficie de juego hasta que la abandonan, después del pitido final.

Infracciones sancionables con una amonestación

Un jugador o jugador sustituto será amonestado y se le mostrará la tarjeta amarilla si comete una de las siguientes infracciones:

- Ser culpable de conducta antideportiva.

- Desaprobar con palabras o acciones.

- Infringir persistentemente las Reglas de Juego.

- Retrasar deliberadamente la reanudación del juego.

- No respetar la distancia reglamentaria en un saque de esquina, de banda, tiro libre o saque de meta.

- Entrar o volver a entrar en la superficie de juego sin el permiso de los árbitros, o contravenir el procedimiento de sustitución.

- Abandonar deliberadamente la superficie de juego sin el permiso de los árbitros.

FALTAS E INCORRECCIONES

Infracciones sancionables con una expulsión

Un jugador o jugador sustituto será expulsado y recibirá la tarjeta roja si comete una de las siguientes 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 es válido para el guardameta dentro de su propia área penal).
- Malograr la oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia la meta del jugador mediante una infracción sancionable con tiro libre o tiro penal.
- Emplear lenguaje o gesticular de manera ofensiva, grosera y obscena.
- Recibir una segunda amonestación en el mismo partido.

Decisiones

1 Un jugador expulsado no podrá volver a jugar ni sentarse en el banco de sustitutos, debiendo abandonar los alrededores de la superficie de juego.

Un jugador podrá sustituir al jugador expulsado y entrar en la superficie de juego una vez transcurridos dos minutos efectivos después de la expulsión, siempre que cuente con la autorización del árbitro, salvo si se marca un gol antes de que transcurran los dos minutos, en cuyo caso, se aplicarán las siguientes disposiciones:

- *Si cinco jugadores se enfrentan a cuatro y el equipo en superioridad numérica marca un gol, se podrá completar el equipo de 4 jugadores.*
- *Si ambos equipos juegan con cuatro jugadores y se marca un gol, ambos equipos mantendrán el mismo número de jugadores.*
- *Si cinco jugadores se enfrentan a tres, o cuatro jugadores a tres, y el equipo en superioridad numérica marca un gol, se podrá añadir un jugador al equipo con tres jugadores.*
- *Si ambos equipos juegan con tres jugadores y se marca un gol, ambos equipos mantendrán el mismo número de jugadores.*
- *Si el equipo en inferioridad numérica marca un gol, se continuará el juego sin alterar el número de jugadores.*

2 En virtud de las estipulaciones de la Regla Faltas e Incorrecciones(REGLA IX), un jugador podrá pasar el balón a su guardameta, tras haberlo despejado éste, si lo recibe habiendo sido tocado o jugado por un adversario, utilizando su cabeza, el pecho o la rodilla, etc. No obstante, si en opinión de los árbitros, un jugador emplea un truco deliberado para evadir la Regla, mientras el balón está en juego, el jugador será culpable de conducta antideportiva. Será amonestado, recibirá la tarjeta amarilla y se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario desde el lugar donde 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.

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

4 Toda simulación en la superficie de juego que tenga por finalidad engañar a los árbitros será sancionada como conducta antideportiva.

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

Tipos de tiros libres

Los tiros libres son directos o indirectos.

Tanto para los tiros libres directos como 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.

El tiro libre directo

Se concederá un gol si el balón se introduce directamente en la meta contraria.

El tiro libre indirecto

Sólo se concederá un gol si el balón toca a otro jugador antes de entrar en la meta.

Posición en el tiro libre

Todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a 5 metros del balón hasta que el balón esté en juego. El balón estará en juego después de que sea tocado o jugado.

Si el equipo defensor ejecuta un tiro libre desde su propia área penal, todos los adversarios deberán situarse fuera de esta área. El balón estará en juego cuando haya salido de esta área.

Infracciones/Sanciones

Si al ejecutar un tiro libre un adversario no observa la distancia reglamentaria:

- Se repetirá el tiro.

Si el balón está en juego y el ejecutor del tiro toca por segunda vez el balón sin que lo 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 equipo ejecutor del tiro libre se demora más de 4 segundos en hacerlo:

• Los árbitros señalarán un tiro libre indirecto a favor del equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.

Señales

Tiro libre directo:

• Uno de los árbitros señalará el tiro libre directo manteniendo el brazo levantado horizontalmente y señalando la dirección en la que el tiro libre debe ser lanzado. Con el dedo índice del otro brazo señalará hacia el suelo de manera que quede claro para el tercer árbitro (o cualquier otro árbitro en la mesa de anotación) que se trata de una falta acumulativa.

Tiro libre indirecto:

• Uno de los árbitros señalará el tiro libre indirecto levantando un brazo por encima de su cabeza y manteniéndolo en esa posición hasta que se haya ejecutado el tiro y el balón haya sido jugado o tocado por otro jugador o haya salido del juego.

REGLA XVI. FALTAS ACUMULATIVAS.

Faltas acumulativas

• Son aquellas sancionadas con un tiro libre directo y mencionadas en la Regla Faltas e Incorrecciones,

• En el informe del partido se registrarán las primeras cinco faltas acumuladas por cada equipo en cada período.

• Los árbitros podrán detener o no el juego, en virtud de si deciden aplicar ventaja, y siempre que un equipo no hubiese cometido ya sus primeras cinco faltas acumulativas, salvo que el equipo afectado por la falta tuviese una oportunidad manifiesta de marcar un gol.

• Si han aplicado ventaja, una vez que el balón esté fuera del juego le indicarán al primer árbitro que anoten la falta acumulativa.

Posición en el tiro libre

En las cinco primeras faltas acumuladas por cada equipo en cada período, y siempre que el juego se haya detenido por tal motivo:

• Una barrera de jugadores del equipo contrario podrá defender los tiros libres.

• Los adversarios deberán encontrarse al menos a 5 metros del balón

• Se podrá anotar un gol en la portería contraria directamente de un tiro libre de este tipo.

A partir de la sexta falta acumulada por cada equipo en cada período:

• Los jugadores del equipo defensor no podrán formar una barrera para defender los tiros libres.

• El ejecutor del tiro estará debidamente identificado.

• El guardameta permanecerá en su área penal a una distancia del balón de cinco metros como mínimo.

• Los jugadores permanecerán en la superficie de juego, detrás de una línea imaginaria alineada con el balón, paralela a la línea de meta y fuera del área penal, a una distancia de cinco metros del balón y no podrán obstaculizar al jugador que ejecuta el tiro libre.

Ningún jugador podrá cruzar dicha línea imaginaria hasta que el balón sea golpeado y entre en movimiento.

Procedimiento (para la sexta y siguientes faltas acumuladas)

• El ejecutor del tiro libre deberá lanzarlo con la intención de marcar un gol y no podrá pasar el balón a otro compañero.

- Después de ejecutar el tiro libre, ningún jugador podrá tocar el balón hasta que éste haya tocado al guardameta defensor, rebotado en uno de los postes o en el travesaño, o abandonado la superficie de juego.

- Si un jugador que comete una sexta falta en la mitad de la superficie de juego del adversario o en su propia mitad dentro de una zona delimitada por la línea media y una línea imaginaria paralela a esta última y que atraviesa el segundo punto penal a 10 metros de la línea de meta, el tiro libre se lanzará desde el segundo punto penal. 1. El tiro libre deberá ejecutarse de acuerdo con lo establecido en el apartado precedente "Posición en el tiro libre".

- Si un jugador comete una sexta falta en la mitad de su propia superficie de juego, entre la línea de 10 m y la línea de meta, fuera del área penal, el equipo atacante decidirá si lanza el tiro libre desde el segundo punto penal o desde el lugar donde se cometió la infracción.

- Se debe permitir tiempo adicional para ejecutar un tiro libre directo al final de cada parte del partido o al final de cada periodo del tiempo suplementario.

Infracciones/Sanciones

Si un jugador del equipo defensor infringe esta Regla de Juego:

- Si no se marca un gol, se ejecutará nuevamente el tiro libre.

- Si se marca un gol, no se repetirá el tiro libre.

Si un jugador del equipo que ejecuta el saque infringe esta Regla de Juego:

- Si se marca un gol, se ejecutará nuevamente el tiro libre,

- Si no se marca un gol, los árbitros detendrán el juego y lo reanudarán con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor, que se ejecutará desde el lugar en donde se cometió la infracción).

Si el ejecutor del tiro libre infringe esta Regla de Juego después de que el balón esté en juego:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.

Si un jugador del equipo defensor y otro del equipo atacante infringen esta Regla de Juego:

- Se repetirá el tiro libre.

Si el balón toca cualquier otro objeto en el momento en que se mueve hacia delante:

- Se repetirá el tiro.

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

- Los árbitros detendrán el juego.

- Reanudarán el juego con balón al suelo, que se ejecutará desde el lugar donde tocó el objeto

REGLA XVII. PENALTI.

Se concederá un tiro penal contra el equipo que comete una de las infracciones sancionables con un tiro libre directo dentro de su propia área penal mientras el balón está en juego.

Se podrá marcar un gol directamente de un tiro penal.

Se concederá tiempo adicional para poder ejecutar un tiro penal al final de cada tiempo.

Posición del balón y de los jugadores

El balón:

- Se colocará en el punto penal.

El ejecutor del tiro penal:

- 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.

Los jugadores, excepto el ejecutor del tiro, estarán ubicados:

- En la superficie de juego.

- Fuera del área penal,

- Detrás o a los lados del punto penal,

- A un mínimo de 5 metros del punto penal.

Procedimiento

- El ejecutor del tiro penal golpeará el balón hacia delante.
- No volverá a jugar el balón hasta que el esférico haya tocado a otro jugador.
- El balón estará en juego en el momento en que sea golpeado y se ponga en movimiento.

Cuando se ejecuta un tiro penal durante el curso normal del partido o durante una prolongación del primer o segundo período, se concederá un gol si el balón, antes de pasar entre los postes y bajo el travesaño:

- Toca uno o ambos postes, o el travesaño, o al guardameta.

Infracciones/Sanciones

Si un jugador del equipo defensor infringe esta Regla de Juego:

- Si no se marca un gol, se ejecutará nuevamente el tiro penal.
- Si se marca un gol, no se repetirá el tiro penal.

Si un jugador del equipo que ejecuta el tiro infringe esta Regla de Juego:

- Si se marca un gol, se ejecutará nuevamente el tiro penal,
- Si no se marca un gol, los árbitros detendrán el juego y lo reanudarán con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor, que se ejecutará desde el lugar en donde se cometió la infracción.

Si el ejecutor del tiro penal infringe esta Regla de Juego después de que el balón esté en juego:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará del lugar donde se cometió la infracción.

Si un jugador del equipo defensor y otro del equipo atacante infringen esta Regla de Juego:

- Se repetirá el tiro penal.

Si el balón toca cualquier otro objeto en el momento en que se mueve hacia delante:

- se repetirá el tiro.

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

- Los árbitros detendrán el juego,
- Reanudarán el juego con balón al suelo, que se ejecutará desde el lugar donde tocó el objeto

INSTRUCCIONES ADICIONALES PARA ÁRBITROS.

La finalidad de estas instrucciones adicionales para árbitros es facilitar la correcta aplicación de las Reglas de Juego del Fútbol.

El fútbol es un deporte competitivo, y el contacto físico entre los jugadores es un aspecto normal y aceptable del juego. No obstante, los jugadores deben respetar las Reglas de Juego del Fútbol y los principios del fair play, es decir, del juego limpio.

El juego brusco grave y la conducta violenta son dos infracciones que conllevan una agresión física inaceptable, sancionada con la expulsión.

Juego brusco grave

Un jugador será culpable de juego brusco grave si emplea fuerza excesiva o brutalidad contra su adversario en el momento de disputar el balón en juego.

Cualquier jugador que se abalance sobre un contrario en la disputa del balón desde delante, detrás o los lados, utilizando una o ambas piernas con fuerza excesiva y poniendo en peligro la integridad física del oponente, será culpable de juego brusco grave.

Conducta violenta

La conducta violenta puede ocurrir dentro o fuera de la superficie de juego, estando o no el balón en juego. Un jugador será culpable de conducta violenta si emplea fuerza excesiva o brutalidad contra un rival sin que el balón esté en disputa entre los dos.

Será asimismo culpable de conducta violenta si emplea fuerza excesiva o brutalidad contra un compañero o cualquier otra persona.

Infracciones contra el portero

Se recuerda a los árbitros que:

- Es infracción si un jugador impide al guardameta lanzar, sacar o soltar el balón de sus manos,
- Se deberá sancionar a un jugador por juego peligroso si juega o intenta jugar con el pie el balón cuando el guardameta lo está lanzando, sacando o soltándolo de sus manos.
- Es infracción restringir los movimientos del guardameta de forma antideportiva durante un saque de esquina.

Cubrir el balón

No es infracción si un jugador que controla el balón a distancia de juego intenta cubrirlo con el cuerpo sin extender los brazos.

Sin embargo, si impide que el adversario pueda quitarle el balón utilizando la mano, los brazos, las piernas o el cuerpo en forma antirreglamentaria, será sancionado con un tiro libre directo o un penal, si la infracción se cometió en el área penal.

Tijera o chilena

Se permite la tijera o chilena siempre que, en opinión del árbitro, no constituya una acción peligrosa para un adversario.

Mano intencionada

Se recuerda a los árbitros que la mano intencionada se castiga generalmente con un tiro libre directo o penal, si la infracción se comete en el área penal. Normalmente no se impondrá una amonestación o una expulsión.

Malograr una oportunidad manifiesta de gol

Sin embargo, se expulsará a un jugador que impida con mano intencionada un gol o malogre una oportunidad de gol. Este castigo no se impone por mano intencionada, sino por la intervención inaceptable y antideportiva que impide marcar un gol.

Amonestaciones por conducta antideportiva debido a mano intencionada

Existen circunstancias en las que, además de cobrar un tiro libre directo, se deberá amonestar a un jugador por conducta antideportiva, por ejemplo, cuando el jugador:

- Toca o golpea deliberada y manifiestamente el balón para evitar que el adversario lo reciba.
- Si intenta marcar un gol tocando o golpeando deliberadamente el balón.

Sujetar a un adversario

Una crítica muy común contra los árbitros es su incapacidad de identificar correctamente y sancionar la infracción de sujetar a un adversario.

Esta incapacidad de evaluar adecuadamente la acción de sujetar la camiseta o el brazo puede conducir a situaciones controvertidas, de modo que se urge a los árbitros interve ir inmediatamente y con firmeza ante esta situación, en virtud de la Regla.

Generalmente, un tiro libre directo o un tiro penal es sanción suficiente, pero en ciertas circunstancias se deberá imponer una sanción adicional. Por ejemplo:

- Se amonestará por conducta antideportiva si un jugador sujeta al adversario para impedir que obtenga el balón o pueda colocarse en una posición ventajosa.
- Se expulsará a un jugador que malogre una oportunidad manifiesta de gol al sujetar al adversario.

Aplicación de ventaja

Cuando un equipo ha sumado cinco faltas acumulativas y comete una falta sancionable con tiro libre directo o penal, excepto en una ocasión manifiesta de gol, los árbitros deberán sancionar ese tiro libre directo o penal.

Sin embargo, si se comete una falta sancionable con tiro libre indirecto de acuerdo con las Reglas, los árbitros deberán procurar aplicar la ventaja para dar fluidez al juego, siempre que ello no conlleve la toma de represalias o perjudique al equipo contra el que se ha cometido la infracción.

Lanzamiento de tiros libres

Se recuerda a los árbitros que se deberá amonestar a un jugador si:

- No observa la distancia reglamentaria cuando se reanuda el juego.

El tiro penal

Es una violación de las reglas colocarse a menos de 5 m del punto penal antes de que se haya efectuado el tiro. El guardameta también infringe las reglas si se mueve fuera de su línea de meta antes de que se pateo el balón.

Los árbitros deben garantizar que se adopta la medida apropiada cuando los jugadores infringen esta regla.

El tiro desde el segundo punto penal y tiros libres directos sin barrera

Es una violación de las reglas colocarse el guardameta a menos de 5 m del balón antes de que se haya efectuado el tiro. El guardameta también infringe las reglas si se sitúa fuera de su área penal antes de que se golpee el balón con el pie.

Cualquier otro jugador, exceptuando el ejecutor, deberán situarse por detrás de una línea imaginaria alineada con el balón, paralela a la línea de meta, fuera del área penal y a 5 m del balón hasta que esté en juego.

Los árbitros deben garantizar que se adopta la medida apropiada cuando los jugadores infringen esta regla.

Infracciones de guardametas

Se recuerda a los árbitros que los guardametas no pueden retener el balón en las manos o en sus pies (dentro de su mitad de superficie de juego) más de cuatro segundos. Todo guardameta culpable de esta infracción será sancionado con un tiro libre indirecto.

Infractores persistentes

Los árbitros deberán estar siempre alerta respecto a jugadores que infringen persistentemente las Reglas de Juego del Fútbol. Considerarán ante todo que, incluso cuando un jugador comete diferentes infracciones, deberá ser amonestado por infringir persistentemente las Reglas.

Comportamiento frente al equipo arbitral

El capitán de un equipo no goza de una categoría especial o de privilegio de acuerdo a las Reglas de Juego del Fútbol, pero tiene un cierto grado de responsabilidad en lo que concierne a la conducta de su equipo.

Todo jugador que sea culpable de desaprobar con palabras las decisiones del equipo arbitral deberá ser amonestado.

Todo jugador que ataque a un miembro del equipo arbitral o sea culpable de emplear lenguaje o gestos ofensivos, groseros y obscenos deberá ser expulsado.

Simulación

Todo jugador que intente engañar a los árbitros simulando lesión o pretendiendo haber sido objeto de infracción será culpable de simulación y se le amonestará por conducta antideportiva. Si el juego fuese detenido por esta infracción, el juego se reanudará con un tiro libre indirecto que se ejecutará en el lugar en que cometió la infracción.

Retrasar la reanudación del juego

Los árbitros amonestarán a jugadores que retrasen la reanudación del juego mediante las siguientes tácticas:

- Lanzar un tiro libre desde el lugar erróneo con la deliberada intención de obligar al árbitro a ordenar su repetición.

- Jugar con el pie lejos el balón o llevárselo en las manos después de que el árbitro ha detenido el juego.



TIRO LIBRE DIRECTO

LIBRE INDIRECTO