

LIGAS DE FUTBOL 7 ELITEFUTBOL

REGLAS DE JUEGO



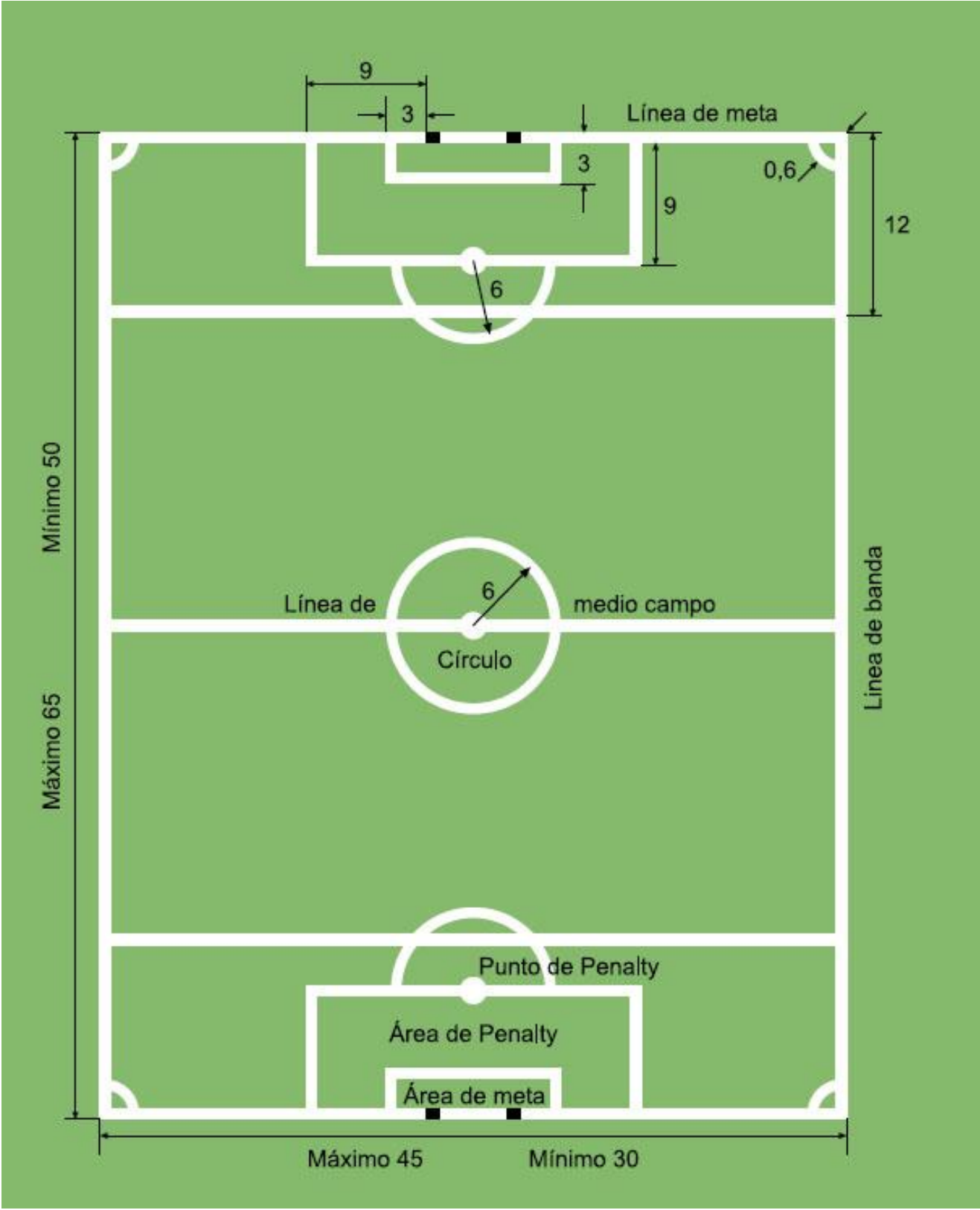
TEMPORADA 2017-2018

REGLAS DE FÚTBOL 7 ELITEFUTBOL TEMP. 17-18

REGLA 1: EL TERRENO DE JUEGO

1. **EL TERRENO DE JUEGO:** Será un rectángulo de una longitud máxima de sesenta (60) metros y mínima de cuarenta (40) metros, y una anchura máxima de cuarenta (40) metros y mínima de treinta (30) metros. En todos los casos, la longitud habrá de ser mayor que la anchura. De las líneas que lo delimitan, las más largas se llaman líneas de banda, y las más cortas se llaman líneas de meta. Estará marcado por líneas visibles de ocho (8) cm de ancho, y se trazará una línea paralela a las de meta que lo divida en dos partes iguales. El centro del campo estará visiblemente marcado y desde el se trazará una circunferencia de seis (6) metros de radio. **será reglamentario igualmente, la longitud del terreno de juego, que sea igual al ancho de un campo de Fútbol-11,**
2. **LOS MARCOS:** En el centro de cada línea de meta se colocarán los marcos o porterías, los cuales estarán formados por dos postes de ocho (8) cm de diámetro equidistantes y verticales del terreno de juego, separados seis (6) metros entre sí (media interior), y unidos en sus dos extremos superiores por un larguero horizontal cuyo borde inferior estará a dos (2) metros del suelo.
3. **EL ÁREA DE META:** En cada extremo del terreno de juego, y distanciados a tres (3) metros de cada poste del marco, se trazarán dos líneas perpendiculares a la de meta, las cuales se adentrarán cuatro metros y treinta centímetros (4,30m) en el terreno de juego, las cuales se unirán por sus dos extremos mediante una línea paralela a la de meta. Cada uno de los dos espacios limitados por estas líneas y la línea de meta se denominarán Área de Meta.
4. **EL ÁREA DE PENALTY:** En cada extremo del terreno de juego, y a una distancia de nueve (9) metros de cada poste del marco, se trazarán dos líneas perpendiculares a la de meta que se adentrarán once (11) metros en el terreno de juego, y se unirán en sus extremos con una línea paralela a la de meta. La superficie comprendida entre estas líneas y la de meta se denominará Área de Penalty.

4,1 EL PUNTO DE PENALTY: En cada área de penalty, se marcará de una manera visible un punto, el cual estará situado sobre una línea imaginaria perpendicular a la línea de meta a una distancia de nueve (9) metros de ésta. Dicha señal será el punto de ejecución de penalty.
5. **ZONA DE FUERA DE JUEGO:** A cada extremo del terreno de juego y a trece (13) metros de la línea de meta, se trazará una línea paralela a ésta, la cual unirá ambas bandas y delimitará la zona de fuera de juego. Dicha línea de fuera de juego no será obligatoria en los campos donde se dispute la competición Elitefútbol, puesto que no se aplicará la norma del fuera de juego.
6. **EL ÁREA DE ESQUINA:** Desde cada esquina del terreno de juego, y con un radio de sesenta (60) centímetros, se marcará un arco de circunferencia en la parte interior del campo, desde donde se efectuarán los saques de esquina.



REGLA 2: EL BALÓN DE JUEGO

PROPIEDADES Y MEDIDAS: El balón será de fútbol, el cual corresponde al **número 5. Además se jugará con el Balón Oficial de la Liga de F-7 y su uso será de carácter obligatorio. Cada equipo deberá disponer de 2 balones para disputar sus encuentros, independientemente de que el equipo figure como Local o como Visitante. Se podrá jugar con el balón de la temporada pasada si los dos equipos no ponen impedimento y están de acuerdo.**

REEMPLAZO DE UN BALON DEFECTUOSO. El balón no podrá ser cambiado o reemplazado 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 3: LOS JUGADORES

1. El partido será jugado por dos equipos compuestos por siete (7) jugadores cada uno, uno de los cuales actuará como guardameta.
2. Cada equipo podrá iniciar el encuentro con, al menos, 5 jugadores, **pudiéndose incorporar posteriormente HASTA LA FINALIZACION DEL PARTIDO los restantes integrantes del equipo.**
3. **No obstante cuando esto suceda dichos jugadores deben identificarse al colegiado a la finalización del encuentro. Una vez finalizado el encuentro si dicho jugador no se identifica se podrá considerar alineación indebida.**
4. Cada equipo puede presentar antes de iniciarse el partido, hasta quince (15) licencias de jugadores, como máximo, los cuales figurarán inscritos en el acta del mismo, de manera que los cinco 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 previa autorización del árbitro, es decir, (Estos se deberán pedir al árbitro y éstos los concederá cuando el balón no se encuentre en juego. El jugador sustituto deberá estar preparado en la zona de sustituciones para que en el momento del cambio no haya pérdidas de tiempo). Los jugadores sustituidos podrán volver al terreno cuantas veces se considere conveniente.
6. Cuando durante el desarrollo del encuentro, un equipo, por la circunstancia que sea, quedara con menos de cinco (5) jugadores sobre el terreno de juego, el árbitro dará por finalizado el encuentro haciéndolo constar en el anverso del acta 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 reemplazado, tanto este como su sustituto deberán observar los siguientes requisitos:
 - a) Que el árbitro haya sido informado previamente de tal propuesta de cambio, no pudiendo entrar al terreno de juego el sustituto hasta tanto el sustituido lo haya abandonado y éste, reciba del árbitro la señal de autorización al respecto.
 - b) Todos los jugadores e integrantes del equipo inscritos en el acta del partido, quedarán sometidos a la autoridad y jurisdicción del árbitro, ello con independencia de su participación o no en el juego.

INFRACCIONES / SANCIONES. Si un jugador entra en el terreno de juego sin la autorización del árbitro:

- Se interrumpirá el juego
- Se concederá un tiro libre directo al equipo adversario, que se lanzará desde el lugar donde se encontraba el balón. Excepto si el balón se encuentra dentro del área que se concederá un tiro de libre indirecto.

JUGADORES Y SUTITUTOS EXPULSADOS

- Un jugador que es expulsado:
- **Antes de la entrega de la lista del equipo**, no puede ser designado para ningún puesto en la lista del equipo.
- **Tras ser designado en la lista del equipo y antes del saque de inicial**, sólo podrá ser reemplazado por uno de los sustitutos designados cuyo puesto no podrá ser ocupado por otro jugador; no se reducirá el número de sustituciones del equipo.
- **Tras el saque inicial, NO PUEDE SER SUSTITUIDO**

PERSONAS NO AUTORIZADAS EN EL TERRENO DE JUEGO

- Los delegados y los demás integrantes de la lista del equipo (a excepción de los jugadores y los sustitutos) se considerarán miembros del cuerpo técnico.
- Toda persona no inscrita en la lista del equipo como jugador, sustituto o miembro del cuerpo técnico es un agente externo.
- **Si un miembro del cuerpo técnico, sustituto, jugador sustituido, jugador expulsado o agente externo entra en el terreno de juego, el árbitro deberá:**
 - Detener el juego únicamente si hay una interferencia en el juego,
 - Hacer que la persona salga del terreno de juego cuando se detenga el juego,
 - Tomar la medida disciplinaria apropiada.
- **Si se detiene el juego y la interferencia fue causada por:**
- **Un miembro del cuerpo técnico, sustituto, jugador sustituido o jugador**

- **expulsado,**
 - se reanudará el juego con un tiro libre directo o un penalti;
- **Un agente externo,**
 - se reanudará el juego con un balón a tierra.
- Si el balón va a entrar en la portería y la interferencia no impide que un jugador del equipo defensor juegue el balón, se concede gol si el balón entra en la portería (incluso si se produjo un contacto con el balón), a menos que el balón entre en la portería del adversario.

9. GOL MARCADO MIENTRAS UNA PERSONA NO AUTORIZADA SE HALLA EN EL TERRENO DE JUEGO

- Si después de anotarse un gol el árbitro se da cuenta, antes de que se reanude el juego, de que una persona no autorizada se hallaba en el terreno de juego en el momento de marcarse el gol:
 - **EL ÁRBITRO DEBERÁ ANULAR EL GOL** si la persona no autorizada era:
 - un jugador, sustituto, jugador sustituido, jugador expulsado o miembro del cuerpo técnico del equipo que marcó el gol
 - **EL ÁRBITRO DEBERÁ CONCEDER EL GOL** si la persona era:
 - Un jugador, sustituto, jugador sustituido, jugador expulsado o miembro del cuerpo técnico del equipo que recibió el gol
 - Un agente externo que no interfirió en el juego.
- En todos los casos, el árbitro ordenará que la persona no autorizada salga del terreno de juego
- Si, después de que se marque un gol y se haya reanudado el juego, el árbitro se da cuenta de que había una persona no autorizada en el terreno de juego cuando se marcó el gol, este no se podrá anular.

Si la persona no autorizada está todavía en el terreno de juego, el árbitro deberá:

- detener el juego;
 - ordenar que la persona no autorizada salga del terreno de juego;
 - reanudar el juego con un balón a tierra o un tiro libre, según proceda.
- El árbitro elevará informe de la incidencia a las autoridades competentes.

10. CAPITÁN DEL EQUIPO

- El capitán de un equipo no goza de una categoría especial o privilegio alguno, pero tiene cierto grado de responsabilidad en lo concerniente a la conducta de su equipo.

REGLA 4: EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

1. EL EQUIPO BÁSICO OBLIGATORIO DE UN JUGADOR,

- Consistirá en una camiseta con mangas, pantalón corto, medias y calzado. Si se usan pantalones térmicos debajo de los cortos y / o mallas, pantis o leotardos, se recomienda expresamente que tengan el mismo color principal de los pantalones cortos, asimismo, se **recomienda expresamente el uso de canilleras o espinilleras.**
- El guardameta podrá utilizar pantalón largo.
- Un jugador que pierda accidentalmente un zapato o una espinillera deberá volver a colocárselo lo antes posible, **NUNCA MAS TARDE QUE LA PROXIMA VEZ QUE EL BALON DEJE DE ESTAR EN JUEGO**; si antes de ello el jugador y/o marca un gol, el gol será válido.

2. COLORES

- Los dos equipos vestirán colores que los diferencien entre si y del árbitro.
- Cada guardameta vestirá colores que lo diferencien de los demás jugadores y del colectivo arbitral:
 - Si las camisetas de los dos guardametas son del mismo color y ninguno de ellos tiene una camiseta de otro color el árbitro deberá permitir que se dispute el partido.

3. 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) si el colegiado lo considera oportuno.

4. OTRO EQUIPAMIENTO

Se permite el equipamiento protector no peligroso, como por ejemplo protectores de cabeza, máscaras faciales, rodilleras y protectores del brazo fabricados con material blando, ligero y acolchado. También se permiten gorras para guardametas y gafas deportivas. **(Se podrá utilizar lentes correctoras, si bien, previamente, deberá presentarse al árbitro del partido, el oportuno certificado de homologación extendido por El Comité de Competición).**

- Cuando se usen protectores de cabeza, estos deberán:
 - Ser de color negro o del color principal de la camiseta (siempre y cuando los jugadores de un mismo equipo usen el mismo color)
 - Estar en consonancia con el aspecto profesional del equipamiento del jugador
 - Estar separados de la camiseta

- NO suponer ningún riesgo para el jugador que lo lleve ni para ningún otro jugador (p. ej. un mecanismo de apertura alrededor del cuello)
 - Carecer de partes que sobresalgan (protuberancias).
5. Los números de los dorsales permitidos serán del 0 al 99. **NO SE PERMITIRÁ JUGAR SIN DORSAL a excepción que el colegiado no tenga ninguna duda al respecto de la identidad del jugador y se lo comunique al equipo adversario.**
 6. Las canilleras/espilleras deberán estar cubiertas completamente por las medias y deberán ser de un material apropiado y ofrecer la protección adecuada.

INFRACCIONES / SANCIONES. El árbitro ordenará que abandone el terreno de juego, o permitirá su reemplazo, a cualquier jugador que quebrante esta regla, para que ponga en orden su equipamiento o equipaje o algún equipamiento 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 directo, ejecutado desde el lugar donde se encontraba el balón en el momento de la interrupción. Excepto si se encuentra dentro del área que se concederá tiro libre indirecto.

REGLA 5: EL ÁRBITRO

1. AUTORIDAD DEL ÁRBITRO

Será reglamentariamente obligatoria la designación de un árbitro para dirigir cada partido. Sus competencias en el ejercicio de sus funciones comienzan en el momento que entra en las instalaciones de juego, y finalizan cuando abandona las instalaciones. Su facultad de sancionar se extenderá también cuando el balón esté fuera de juego. Sus decisiones en relación con el juego serán definitivas

2. DECISIONES DEL ÁRBITRO

Las decisiones serán tomadas según el mejor criterio del árbitro de acuerdo a las Reglas de Juego y el espíritu del juego y se basarán en la opinión del árbitro, quien tiene la discreción para tomar las decisiones adecuadas dentro del marco de las Reglas de Juego.

- Las decisiones del árbitro sobre hechos relacionados con el juego, incluyendo el determinar si se marcó un gol o no y el resultado del partido, son definitivas.
- El árbitro no podrá cambiar una decisión si se da cuenta que era incorrecta o conforme a una indicación de otro miembro del equipo arbitral si se ha reanudado el juego o el árbitro ha señalado el final del primer o del segundo tiempo (incluyendo el tiempo suplementario) y abandonado el terreno de juego o ha finalizado el partido.

- Si el árbitro está incapacitado, el partido podrá continuar bajo la supervisión de los demás miembros del equipo arbitral hasta que el balón deje de estar en juego.

3. PODERES Y DEBERES

El árbitro:

- Hará cumplir las Reglas de Juego
- Controlará el partido en colaboración con los otros miembros del equipo arbitral o miembros autorizados de la organización.
- Actuará como cronometrador, tomará nota de los incidentes del partido y remitirá a las autoridades competentes un informe del partido, con datos sobre todas las medidas disciplinarias y sobre cualquier otro incidente que haya ocurrido antes, durante y después del partido.
- Supervisará y/o indicará la reanudación del juego.

La ventaja

- Permitirá que el juego prosiga si el equipo que sufre la infracción acaba en una situación ventajosa tras la acción, y sancionará la infracción cometida si no se produjera la situación ventajosa de manera inmediata o transcurridos unos pocos de segundos.

Medidas disciplinarias

- Castigará la infracción más grave, en términos de sanción, reanudación, gravedad física y repercusiones tácticas, cuando se cometan más de una infracción al mismo tiempo.
- Tomará medidas disciplinarias contra jugadores que cometan infracciones merecedoras de amonestación o expulsión.
- Tendrá autoridad para tomar las medidas disciplinarias desde el momento que entra en el terreno de juego para realizar la inspección previa al partido hasta que lo abandona una vez terminado el partido (lo cual incluye los tiros desde el punto de penalti). Si, antes de entrar en el terreno de juego al comienzo del partido, un jugador comete una infracción merecedora de expulsión, el árbitro tiene autoridad para impedir que el jugador participe en el partido. El árbitro elaborará un informe sobre todo tipo de conducta incorrecta.
- Tendrá autoridad para mostrar tarjetas amarillas o rojas desde el momento que entra en el terreno de juego al comienzo del partido hasta que el partido ha terminado, lo cual incluye la pausa del medio tiempo, el tiempo suplementario y los tiros desde el punto de penalti.
- Tomará medidas contra los miembros del cuerpo técnico de los equipos que no actúen de forma responsable y podrá expulsarlos del terreno de juego y sus alrededores.
- Actuará conforme a las indicaciones de los otros miembros del equipo arbitral o miembros autorizados por la organización en relación con los incidentes que no haya podido observar.

Lesiones

- Permitirá que el juego continúe hasta que el balón esté fuera de juego si un jugador está levemente lesionado.
- Detendrá el juego si algún jugador ha sufrido una lesión grave y se asegurará de que sea transportado fuera del terreno de juego. Un jugador lesionado que abandona el terreno de juego, no se le permitirá volver a entrar en él hasta que el juego haya sido reanudado; si el balón está en juego, el reingreso debe hacerse por la línea de banda; pero si el balón está fuera de juego, puede realizarse por cualquier línea de demarcación.
- Se asegurará de que todo jugador que esté sangrando abandone el terreno de juego. El jugador solo podrá volver a entrar tras la señal del árbitro, quien se cerciorará de que la hemorragia haya cesado y que no haya sangre en su equipamiento.
- Si el árbitro decidiera amonestar o expulsar a un jugador lesionado y este debiera salir del terreno de juego para recibir tratamiento, deberá mostrarle la tarjeta antes de que abandone el terreno de juego.
- Si el juego no hubiera sido detenido por cualquier otro motivo, o si la lesión sufrida por el jugador no fuera producto de una infracción de las Reglas de Juego, se reanudará con balón a tierra.

Interferencia externa

- Detendrá o suspenderá temporalmente o suspenderá de manera definitiva el partido por cualquier tipo de infracción de las Reglas de Juego o interferencia externa, por ej. Cuando:
 - La iluminación artificial sea inadecuada.
 - Un objeto lanzado por un espectador golpee a un miembro del equipo arbitral o miembro de la organización o a algún miembro del cuerpo técnico o jugador de un equipo; el árbitro podrá permitir que el partido continúe, o bien lo detenga, lo suspenda temporalmente o lo suspenda definitivamente en función de la gravedad del incidente.
 - Un espectador haga sonar un silbato que interfiera en el juego, en ese caso, se detendrá el juego y se reanudará con un balón a tierra.
 - Un segundo balón, un objeto o un animal entre en el terreno de juego durante el partido; en este caso, el árbitro deberá:
 - Detener el juego (y reanudarlo con un balón a tierra) únicamente si interfiere en el juego, excepto si el balón va a entrar en la portería y la interferencia no impide que un defensor juegue el balón; se concederá gol si el balón entra en la portería (incluso si se produjo contacto con el balón), a menos que el balón entre en la portería del adversario;
 - Permitir continuar el juego si no hay interferencia en el juego y ordenar que se retire del terreno de juego lo antes posible
- No permitirá que personas no autorizadas entren en el terreno de juego.

Equipamiento del árbitro

Equipamiento obligatorio

- Silbato (s)
- Cronómetro (s)
- Tarjetas rojas y amarillas
- Cuaderno de notas (u otro medio para anotar incidencias partido)

Otro equipamiento

Los árbitros tienen autorización para emplear:

- Equipamiento para comunicarse con los otros miembros del colectivo arbitral o responsables de la organización.
- Sistemas electrónicos en caso de fallar cronometro o cuaderno de notas para poder tomar nota de las incidencias del partido y su cronometraje.

Responsabilidad del equipo arbitral

Un árbitro u otro miembro de la organización no será responsable de:

- Ningún tipo de lesión que sufra un jugador, miembro del cuerpo técnico o espectador.
- Ningún daño a la propiedad, sea esta del carácter que sea.
- Cualquier otra pérdida sufrida por una persona física, club, empresa, federación o entidad, la cual se deba o pueda deberse a alguna decisión tomada conforme a las Reglas de Juego o con respecto al procedimiento normal requerido para celebrar, jugar y controlar un partido.

Entre tales situaciones pueden tratarse de decisiones:

- De permitir o no la disputa del encuentro dependiendo de las condiciones del terreno de juego, de sus inmediateces o de las condiciones climatológicas.
- De suspender definitivamente un partido por la razón que estime oportuna.
- Relativa a la idoneidad del equipamiento o del balón utilizados durante el partido.
- De detener o no un partido debido a la interferencia de los espectadores o a cualquier problema en el área de los espectadores.
- De detener o no el juego para permitir que un jugador lesionado sea transportado fuera del terreno de juego para recibir tratamiento.
- De permitir o no al un jugador llevar cierta ropa o equipamiento.
- Donde el árbitro posea esta autoridad, de permitir o no a una persona (incluidos los miembros del cuerpo técnico y del estadio, personal de seguridad, fotógrafos y otros representantes de los medios de comunicación) estar presente en los alrededores del terreno de juego.

- Cualquier otra decisión tomada conforme a las Reglas de Juego o de acuerdo con sus deberes y lo estipulado por las normas o de acuerdo con sus deberes de la competición bajo cuya jurisdicción se dispute el partido.

REGLA 6: LOS OTROS MIEMBROS DEL EQUIPO ARBITRAL (INFORMADORES)

Se podrán designar para un partido otros miembros del equipo arbitral. Estos ayudarán al árbitro a controlar el partido de acuerdo con las Reglas de Juego, pero el árbitro siempre tomará la decisión definitiva.

Los INFORMADORES ayudarán al árbitro en las infracciones graves cuando tengan una mejor visión que éste y deberán elevar un informe a las autoridades competentes sobre cualquier conducta incorrecta grave u otros incidentes que el árbitro no haya apreciado. Deberán informar al árbitro de cualquier incidencia que se produjese en el terreno de juego durante el partido, si ésta vulnerasen las Reglas de Juego.

REGLA 7: DURACIÓN DEL PARTIDO

Periodos de juego

El partido durará dos periodos iguales de 25 minutos a tiempo corridos y sin intermedio.

Recuperación del tiempo perdido

El árbitro podrá prolongar cada periodo para recuperar el tiempo perdido debido a:

- Sustituciones
- Evaluación y/o retirada de jugadores lesionados
- Pérdida de tiempo
- Sanciones disciplinarias
- Paradas del juego para beber o por motivos médicos autorizados por el reglamento de competición
- Cualquier otro motivo, lo que incluye todo retraso significativo en una reanudación (p. ej. Celebraciones de goles).

Penalti

En caso de que se deba ejecutar o repetir un penalti al final de un periodo, se prolongará el periodo hasta que el penalti se haya completado.

Partido suspendido definitivamente

Un partido suspendido definitivamente se volverá a jugar, a menos que el reglamento de la competición o el organizador de la competición estipulen otro procedimiento.

REGLA 8: INICIO Y REANUDACIÓN DEL JUEGO

El juego se iniciará con un saque inicial al comienzo de cada tiempo de un partido, del tiempo suplementario y después de cada gol marcado. Los tiros libres (directos o indirectos), penaltis, saques de banda, saques de meta y saques de esquina constituyen otros tipos de reanudación del juego (ver reglas 13 – 17).

Cuando el árbitro detiene el juego por un motivo indicado en las Reglas de Juego, el juego se reanuda con un balón a tierra.

Si se produce una infracción cuando el balón no está en juego, esto no cambiará la manera en que se reanude el juego.

SAQUE INICIAL

Procedimiento

- Se realizará un sorteo y el equipo favorecido en el sortero decidirá la dirección en la que atacará en el primer tiempo del partido.
- El equipo adversario realizará el saque inicial.
- El equipo que ganó el sorteo ejecutará el saque inicial para iniciar el segundo tiempo.
- En el segundo tiempo, los equipos cambiarán de mitad de campo y atacarán la portería opuesta.
- Cuando un equipo marque gol, el equipo adversario reanudará el juego con un saque inicial.

En el saque inicial:

- Todos los jugadores deberán encontrarse en su propia mitad del terreno de juego.
- Los adversarios del equipo que efectuará el saque inicial deberán encontrarse como mínimo a seis (6) metros del balón hasta que el balón este en juego.
- El balón se hallara inmóvil en el punto central.
- El árbitro dará la señal.
- El balón estará en juego en el momento en que sea pateado y se mueva con claridad.
- Se podrá marcar un gol directamente contra el equipo adversario desde un saque inicial.

Infracciones y sanciones

En caso de que el ejecutor del saque inicial toque el balón por segunda vez antes de que lo toque otro jugador, se concederá un tiro libre indirecto, o bien un tiro libre directo si lo toca con la mano deliberadamente.

Para cualquier otra infracción del procedimiento del saque inicial, se repetirá dicho saque.

BALON A TIERRA

Procedimiento

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

El balón estará en juego en el momento en que toque el suelo.

Infracciones y sanciones

Se repetirá el balón a tierra si:

- Toca un jugador antes de tocar el suelo.
- Sale del terreno de juego después de tocar el suelo sin haber tocado a un jugador.

Si se patea un balón que se ha dejado caer a tierra y entra en la portería sin tocar como mínimo a dos jugadores, el juego se reanudará con:

- Un saque de meta si el balón entró en la portería del adversario
- Un saque de esquina si entró en la portería de su equipo

REGLA 9: BALÓN EN JUEGO O FUERA DE ÉL**Balón fuera de juego**

El balón estará fuera de juego cuando.

- Haya atravesado completamente la línea de meta o de banda, ya sea por el suelo o por el aire.
- El juego haya sido detenido por el árbitro.

Balón en juego

El balón estará en juego en el resto de situaciones, lo que incluye cuando rebote de un miembro del equipo arbitral, poste de la portería, travesaño o banderín de esquina y permanezca en el terreno de juego.

REGLA 10: EL RESULTADO DEL UN PARTIDO**Gol marcado**

Se habrá marcado un gol cuando el balón haya atravesado completamente la línea de meta entre los postes y por debajo del travesaño, siempre que el equipo que marcó el gol no haya cometido previamente una falta o infracción de las Reglas de Juego.

Si un árbitro señalara un gol antes de que el balón haya atravesado completamente la línea de meta, el juego se reanudará con un balón a tierra.

Equipo ganador

El equipo que haya marcado el mayor número de goles será el ganador. Si ambos equipos marcan el mismo número de goles o ninguno, el partido terminará en empate.

Si el reglamento de la competición exige que haya un equipo ganador después de un partido empatado o una eliminatoria que finaliza en empate, será el organizador el que dictamine el proceso de desempate.

Tiros desde el punto de penalti (desempate partido)

Los tiros desde el punto de penalti se ejecutarán una vez terminado el partido y a menos que se estipule algo diferente, se aplicarán las Reglas de Juego correspondientes.

Salvo excepciones previstas en estas reglas, se ganará un tanto cuando el balón haya traspasado totalmente la línea de meta entre los postes y por debajo del larguero.

Procedimiento

Antes de comenzar los tiros desde el punto de penalti

- A menos que deban tenerse en cuenta otras consideraciones (p. ej. Estado del terreno de juego, seguridad, etc.), el árbitro realizará un sorteo para decidir en qué portería es en la que se desarrollaran los tiros desde el punto de penalti; esta decisión únicamente podrá modificarse por motivos de seguridad o si la portería no estuviera en condiciones o esa zona del terreno de juego estuviera impracticable.
- El árbitro realizara un nuevo sorteo y el equipo que salga favorecido decidirá si ejecutará el primer o el segundo penalti.
- Con excepción de los jugadores **EXPULSADOS** durante el partido o aquellos ya sea por lesión o por cambio en el equipamiento etc., podrán participar en tiros desde el punto de penalti.
- Cada equipo será responsable de decidir el orden en el que ejecutarán los tiros desde el punto de penalti **NO SE INFORMARA DEL ORDEN AL ARBITRO**.
- Si, al finalizar el partido y antes de los tiros desde el punto de penalti o durante ellos, un equipo tiene más jugadores que su adversario, deberá reducir su número para equiparlo al de su adversario, y se informará al árbitro del nombre y el número de cada jugador excluido. Ningún jugador excluido podrá participar en los tiros (salvo en el caso descrito a continuación).
- Un guardameta que no pueda continuar antes o durante los tiros y cuyo equipo no haya utilizado el número máximo permitido de sustituciones, podrá ser sustituido por un sustituto designado o un jugador excluido para igualar el número de jugadores, pero el guardameta no volverá a participar ni podrá ejecutar un tiro.

Durante los tiros desde el punto de penalti

- Solamente los jugadores elegibles y los miembros del equipo arbitral podrán permanecer en el terreno de juego.
- Todos los jugadores elegibles, excepto el jugador que ejecutará el penalti y los dos guardametas, deberán permanecer en el interior del círculo central.
- El guardameta del equipo del ejecutor del penalti deberá permanecer en el terreno de juego, fuera del área de penalti, en la intersección de la línea de meta con la línea de demarcación del área de penalti.
- Cualquier jugador elegible puede cambiar su puesto con el guardameta.
- Se considerará que el penalti se ha completado cuando el balón deje de moverse, deje de estar en juego o el árbitro detenga el juego por una infracción de las Reglas de Juego.
- El árbitro llevará el control de todos los tiros.

Cada equipo ejecutará tres tiros bajo las condiciones estipuladas más abajo

- los tiros deberán ejecutarse alternadamente
- si antes de que ambos equipos hayan ejecutado sus tres (3) tiros, uno hubiera marcado más goles que los que el otro pudiera anotar aún completando sus tres tiros, se darán por terminados los tiros desde el punto de penalti.
- Si ambos equipos han ejecutado sus tres tiros y el marcador está empatado, se proseguirá con los tiros hasta que un equipo haya marcado un gol más que el otro tras ejecutar el mismo número de tiros.
- Cada tiro deberá ser ejecutado por un jugador diferente y todos los jugadores elegibles deberán ejecutar un tiro antes de que un jugador pueda ejecutar un segundo tiro.
- El principio anteriormente mencionado sigue aplicándose en toda secuencia posterior de tiros, pero los equipos pueden cambiar el orden de los tiradores
- Los tiros desde el punto de penal no deben retardarse por un jugador que abandone el terreno de juego. El tiro del jugador se considerará no marcado si el jugador no regresa a tiempo para ejecutarlo.

Sustituciones y expulsiones durante los tiros desde el punto de penalti

- Un jugador, sustituto o jugador sustituido podrá ser amonestado o expulsado.
- Un guardameta que sea expulsado deberá ser sustituido por un jugador elegible.
- No se podrá sustituir a un jugador que no pueda continuar, excepto el guardameta.
- El árbitro no deberá suspender definitivamente el partido si un equipo quedara con menos de 5 jugadores.

REGLA 11: FUERA DE JUEGO.

1. Para que un jugador esté fuera de juego, ha de estar dentro de la línea de trece (13) metros del adversario, y encontrarse más cerca de la línea de meta contraria que el balón en el momento que éste sea jugado, salvo que entre él y la línea de meta contraria, haya dos adversarios por lo menos.
2. Un jugador solamente será declarado fuera de juego y sancionado por esta posición, si en el momento en que toca el balón o es jugado por otro compañero, según el criterio del árbitro está interfiriendo el juego a un contrario o tratando de sacar ventaja de esta posición.
3. Un jugador será declarado fuera de juego por el árbitro, cuando aun no estando en esta posición, venga de la misma y se aproveche de ello para sacar ventaja.
4. Un jugador no será declarado en fuera de juego por el árbitro, si recibe el balón de un saque de meta, de banda o de “bote neutral”.
5. El fuera de juego, se castiga con un tiro libre **directo** contra el equipo infractor.

AVISO IMPORTANTE:
PARA EL PRESENTE CAMPEONATO NO SE
APLICARÁ LA REGLA NÚMERO X. POR TANTO,
NO SE JUGARÁ CON FUERA DE JUEGO.

REGLA 12: FALTAS Y CONDUCTA INCORRECTA

Los tiros libres directos e indirectos y los penaltis solamente podrán concederse por infracciones cometidas cuando el balón esté en juego.

Tiro libre directo

Se concederá un tiro libre directo 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:

- Cargar sobre un adversario.
- Saltar sobre un adversario.
- Dar una patada un adversario o intentarlo.
- Empujar a un adversario.
- Golpear un adversario o intentarlo (cabezazos incluidos).
- Poner una zancadilla a un adversario o intentarlo.

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

- Tocar deliberadamente el balón con las manos (excepto el guardameta dentro de su propia área de penalti).
- Sujetar al adversario.
- Obstaculizar a un adversario mediante contacto físico.
- Escupir a un adversario.

Ver también las infracciones de la Regla 3

Todos los jugadores del equipo contrario al que efectúa el saque de un tiro libre deberán estar a una distancia mínima de seis (6) metros del balón.

Tocar el balón con la mano

Tocar el balón con la mano implica la acción deliberada de un jugador de tocar el balón con la mano o el brazo.

Se deberá de tener en cuenta lo siguiente:

- El movimiento de la mano hacia el balón (no la del balón hacia la mano).
- La distancia entre el adversario y el balón (balón que llega de forma inesperada).
- La posición de la mano no presupone necesariamente una infracción.
- Tocar el balón con un objeto sujetado con la mano (como una prenda o espinillera, etc.) se considera una infracción.

- Golpear el balón con un objeto lanzado (una bota, espinillera, etc.) se considera una infracción.

El guardameta está sujeto a las mismas restricciones que cualquier otro jugador en cuanto a tocar el balón con las manos fuera de su propia área de penalti.

Tiro libre indirecto

Se concederá un tiro libre indirecto:

En todos los partidos se sancionaran TODAS LAS FALTAS con tiro libre DIRECTO a excepción de todas aquellas acciones sancionadas dentro del área de penalti del propio equipo y no sean considerados libres directos.

- Juega de forma peligrosa.
- Obstaculiza el movimiento del adversario SIN QUE EXISTA CONTACTO FISICO.
- Comete cualquier otra infracción que no haya sido mencionada en las Reglas de Juego, por el cual el juego sea detenido para amonestar o expulsar a un jugador.

Se concederá un tiro libre indirecto si un guardameta comete una de las siguientes infracciones dentro de su propia área de penalti:

- Controla el balón con las manos durante más de seis segundos antes de lanzarlo.
- Toca le balón con las manos después de que:
 - Lo haya lanzado y sin que otro jugador lo haya tocado,
 - Un compañero se lo haya cedido intencionadamente con el pie,
 - Lo haya recibido directamente de un saque de banda lanzado por un compañero de su equipo.

Juego peligroso

Juego peligroso es toda acción que, al intentar jugar el balón, supone un peligro de lesión para alguna persona (incluyendo al propio jugador); esto incluye impedir que un adversario que está cerca juegue el balón por miedo a lesionarse.

Esta permitido los remates de “chilena” o las “tijeras”, siempre que no entrañen ningún peligro para el adversario.

Obstaculizar el avance de un adversario sin que exista contacto

Obstaculizar el avance de un adversario supone colocarse en el camino del adversario para obstruir, bloquear, relentizar o forzar a cambiar de dirección a dicho adversario cuando el balón no está a distancia de juego de los jugadores involucrados.

Todos los jugadores tienen derecho a su posición en el terreno de juego; encontrarse en el camino de un adversario no es lo mismo que moverse hacia el camino del adversario.

Un jugador que se coloca entre un adversario y el balón por motivos tácticos no cometerá una infracción mientras el balón se halle a distancia de juego y el jugador no retenga a su adversario con los brazos o el cuerpo. Si el balón se hallara a distancia de juego, el adversario puede cargar contra el jugador, dentro de los márgenes permitidos en las Reglas de Juego.

Medidas Disciplinarias

El árbitro tiene la autoridad para tomar medidas disciplinarias desde que entra en el terreno de juego para realizar la inspección previa al partido hasta que abandona el terreno de juego una vez terminando el partido (lo que incluye los tiros desde el punto de penalti).

Si antes de entrar en el terreno de juego al comienzo del partido, un jugador cometiera una infracción merecedora de expulsión, el árbitro tendrá la autoridad para impedir que el jugador participe en el partido. El árbitro elaborará un informe sobre conductas incorrectas.

Todo jugador que cometa una infracción sancionable con una amonestación o una expulsión, ya sea dentro o fuera del terreno de juego, contra un adversario, un compañero, un miembro del equipo arbitral o cualquier otra persona, o contra las Reglas de Juego, será sancionado conforme a la infracción cometida.

La tarjeta amarilla se utiliza para comunicar una amonestación y la tarjeta roja para comunicar una expulsión.

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

Retrasar la reanudación del juego para mostrar una tarjeta

Una vez que el árbitro haya decidido amonestar o expulsar a un jugador, el juego no deberá reanudarse hasta que la tarjeta haya sido mostrada.

Ventaja

Si el árbitro aplica la ventaja por una infracción merecedora de una amonestación / expulsión si el juego hubiera sido detenido, dicha amonestación / expulsión deberá aplicarse en cuanto el balón deje de estar en juego, excepto cuando en una oportunidad manifiesta de gol y tras la ventaja se marque gol, el jugador será amonestado por conducta antideportiva.

No se debería aplicar la ventaja en situaciones de juego brusco grave, conducta violenta o segunda infracción merecedora de amonestación, a menos que exista una clara oportunidad de marcar un gol. El árbitro expulsará al jugador en cuanto el balón deje de estar en juego, pero si el jugador juega el balón o se lo disputa o interfiere en un adversario, el árbitro detendrá el juego, expulsará al jugador y reanudará el juego con un tiro libre indirecto.

Si un defensor comienza a sujetar a un adversario fuera del área de penalti y continua sujetándolo dentro de la misma, el árbitro concederá penalti.

Infracciones sancionables con una amonestación

Un jugador será amonestado si es culpable de:

- Retardar la reanudación del juego.
- Desaprobar con palabras o acciones.
- Entrar o volver a entrar en el terreno de juego, o bien abandonarlo, de manera deliberada y sin el permiso del árbitro.
- No respetar la distancia reglamentaria en un saque de esquina, tiro libre o saque de banda.
- Infringir reiteradamente las Reglas de Juego (no hay un número de infracciones ni otro tipo de indicación específica sobre lo que implica “infringir reiteradamente”);
- Conducta antideportiva.

Un sustituto o jugador sustituido será amonestado si es culpable de:

- Retardar la reanudación del juego.
- Desaprobar con palabras o acciones.
- Entrar o volver a entrar en el terreno de juego sin el permiso del árbitro.
- Conducta antideportiva.

Amonestaciones por conducta antideportiva

Existen diferentes circunstancias en las cuales se amonestará a un jugador por conducta antideportiva, entre ellas si un jugador:

- Intenta engañar al árbitro, p. ej. al fingir una lesión o pretender haber sido objeto de una infracción (simulación),
- Intercambia su puesto con el guardameta durante el juego o sin permiso del árbitro,
- Comete de manera temeraria una infracción sancionable con tiro libre directo,
- Comete una infracción o toca un balón con la mano para interferir o detener un ataque prometedor,
- Toca el balón con la mano en un intento de marcar gol (independientemente de que lo consiga o no) o en un intento de evitar un gol sin conseguirlo,
- Efectúa marcas no autorizadas en el terreno de juego,
- Juega el balón cuando está saliendo del terreno de juego, después de haber recibido permiso para abandonarlo,
- Muestra una falta de respeto por el juego,
- Emplea un truco deliberado para pasar el balón a su guardameta (incluso mientras ejecuta un tiro libre) con la cabeza, el pecho, la rodilla, etc. a fin de burlar la Regla, independientemente de si el guardameta toca el balón con las manos o no,
- Distrae de forma verbal a un adversario durante el juego o en una reanudación.

Celebración de un gol

Los jugadores pueden celebrar la consecución de un gol, pero las celebraciones no deben ser excesivas; no se deberán alentar las celebraciones coreografiadas y no deben ocasionar una pérdida de tiempo excesiva.

El hecho de salir del terreno de juego para celebrar un gol no es una infracción sancionable con amonestación, pero los jugadores deberán regresar al terreno de juego tan pronto como sea posible.

Se deberá amonestar a un jugador por:

- Trepar por las vallas perimetrales,
- Hacer gestos provocadores, denigrantes u ofensivos,
- Cubrirse la cabeza o cara con una máscara o artículos similares,
- Quitarse la camiseta,

Retardar la reanudación del juego

Los árbitros amonestarán a los jugadores que retarden la reanudación del juego cuando:

- Finjan lanzar un saque de banda, pero dejen de repente el balón a un compañero para que efectúe el saque,
- Retarden la salida del terreno de juego durante una sustitución,
- Retrasen excesivamente la reanudación del juego,
- Pateen o lancen objetos lejos, o provoquen deliberadamente un enfrentamiento tocando el balón después de que el árbitro haya detenido el juego,
- Ejecuten un tiro libre desde un lugar erróneo para forzar su repetición.

Infracciones sancionables con expulsión

Se deberá expulsar a un jugador, un sustituto o un jugador sustituto que cometa alguna de las siguientes infracciones,

- Impedir con mano intencionada un gol o malograr una oportunidad manifiesta de gol (excepto en el caso del guardameta dentro de su propia área de penalti),
- Malograr una oportunidad manifiesta de gol a un adversario que se dirige hacia la portería contraria del jugador mediante una infracción sancionable con un tiro libre (excepto las situaciones que se describen más abajo),
- Juego brusco grave,
- Escupir a un adversario o a cualquier persona,
- Conducta violenta,
- Emplear lenguaje y / o gestos ofensivo, insultante o humillante,
- Recibir una segunda amonestación en el mismo partido.

Un jugador, un sustituto, o un jugador sustituto que ha sido expulsado deberá abandonar los alrededores del terreno de juego y del área técnica, teniéndose que ir obligatoriamente a los vestuarios.

Impedir un gol o una ocasión manifiesta de gol

Cuando un jugador impida un gol o malogre una oportunidad manifiesta de gol del equipo adversario mediante una mano deliberada, el jugador será expulsado independientemente de donde se produzca la infracción.

Cuando un jugador cometa una infracción contra un adversario dentro de su propia área de penalti que malogre una oportunidad manifiesta de gol de un adversario y el árbitro conceda un penalti, el infractor será amonestado a menos que:

- La infracción consista en sujetar, alejar o empujar a un adversario, o bien,
- El infractor no intente jugar el balón o no tenga posibilidad alguna de jugarlo ,o bien,
- La infracción fuera sancionable con expulsión en cualquier lugar del terreno de juego donde se produjese (p. eje juego brusco grave, conducta violenta etc.).

En todas las circunstancias anteriores, es expulsará al jugador.

Se debe tener en cuenta lo siguiente:

- Distancia entre el lugar donde se cometió la infracción y la portería,
- Dirección del juego,
- Probabilidad de mantener o controlar el balón,
- Posición y número de defensores.

Juego Brusco Grave

Una entrada o disputa de balón que ponga en peligro la integridad física de un adversario o utilice una fuerza excesiva o brutalidad deberá ser sancionada como juego brusco grave.

Todo jugador que arremeta contra un adversario en la disputa del balón de frente, por un lado o por detrás, utilizando una o ambas piernas con fuerza excesiva o poniendo en peligro la integridad física del adversario, será culpable del juego brusco grave.

Conducta violenta

Conducta violenta es cuando un jugador emplea o intenta emplear una fuerza excesiva o brutalidad contra un adversario cuando no le está disputando el balón, o contra un compañero de equipo, miembro del equipo arbitral, espectador o cualquier otra persona, independientemente de si se produce un contacto.

Además, un jugador que, sin estar disputando el balón, golpee deliberadamente a un adversario o a cualquier otra persona en la cabeza o cara con la mano o el brazo, será culpable de conducta violenta a menos que la fuerza empleada sea insignificante.

Infracciones relacionadas con el lanzamiento de objetos (o del balón)

Si el balón está en juego y un jugador, sustituto o jugador sustituido lanza un objeto (incluso el balón) contra un adversario o cualquier otra persona, el árbitro deberá detener el juego y si la infracción fue:

- Temeraria: se amonestará al infractor por conducta antideportiva,
- Con fuerza excesiva: se expulsará al infractor por conducta violenta.

Reanudación del juego tras faltas y conducta incorrecta

- Si el balón no estuviera en juego, el partido se reanudará según la decisión adoptada anteriormente.
- Si el balón estuviera en juego y un jugador cometiera una infracción dentro del terreno de juego contra:
 - un adversario: tiro libre indirecto o penalti, según el caso,
 - un compañero de equipo, sustituto, jugador sustituido, miembro del cuerpo técnico o miembro del equipo arbitral: tiro libre directo o penalti, según el caso,
 - cualquier otra persona: balón a tierra.
- Si el balón estuviera en juego y un jugador cometiera una infracción fuera del terreno de juego:
 - si el jugador ya se encontraba fuera del terreno de juego, el juego se reanudará con balón a tierra,
 - si el jugador saliera del terreno de juego para cometer la infracción, el juego se reanudará con un tiro libre indirecto desde el lugar donde estaba el balón cuando el juego fue detenido. No obstante, si un jugador sale del terreno de juego como parte del juego y cometiera una infracción contra otro jugador, el juego se reanudará con un tiro libre desde la línea de demarcación más cercana al lugar de donde se produjo la infracción; en el caso de las infracciones sancionables con tiro libre directo, se concederá un penalti si sucede dentro del área de penalti del infractor.
- Si un jugador que se halla dentro o fuera del terreno de juego lanza un objeto contra un adversario que se encuentra en el terreno de juego, el juego se reanudará mediante un tiro libre directo desde el lugar donde el objeto golpeó o habría golpeado al adversario o un penalti.
- El juego se reanudará con un tiro libre indirecto si:
 - un jugador situado dentro del terreno de juego lanza un objeto a una persona que esté fuera del terreno de juego;
 - un sustituto o jugador sustituido lanza un objeto a un adversario situado dentro del terreno de juego.

REGLA 13: TIROS LIBRES

Se concederá un tiro libre directo o indirecto al equipo adversario de un jugador responsable de una falta o incorrección.

Todos los jugadores del equipo contrario al que efectúa el saque de un tiro libre deberán estar a una distancia mínima de seis (6) metros del balón.

El balón entra en la portería

- Si un tiro libre directo entra directamente en la portería contraria, se concederá gol.
- Si un tiro libre indirecto entra directamente en la portería contraria, se concederá saque de meta.
- Si un tiro libre directo o indirecto entra directamente en propia portería, se concederá un saque de esquina al equipo adversario.

Procedimiento

Todos los tiros libres se ejecutarán desde el lugar donde se produzca la infracción, excepto en los siguientes casos:

- Los tiros libres indirectos concedidos a favor del equipo atacante por una infracción que ha ocurrido dentro del área del adversario se ejecutarán desde el punto más próximo de la línea del área de meta paralela a la línea de meta;
- Los tiros libres a favor del equipo defensor en su área de meta podrán ejecutarse desde cualquier punto del área de meta;
- Los tiros libres por infracciones relacionadas con la entrada o la salida del terreno de juego de un jugador sin permiso se ejecutarán desde el lugar donde se encontraba el balón cuando se detuvo el juego. Sin embargo cuando un jugador abandone el terreno de juego como parte del juego y cometa una infracción contra otro jugador el juego será reanudado con un tiro libre ejecutado en la línea de demarcación mas cercana a donde se produjo la infracción; en el caso de infracciones con tiro libre dentro directo dentro del área de penalti del infractor, se concederá penalti;

El balón

- Deberá estar inmóvil y el ejecutor del saque no deberá tocar el balón por segunda vez hasta que esta haya sido tocado por otro jugador;
- Estará en juego cuando sea pateado y se mueva con claridad, salvo para un tiro libre a favor del equipo defensor en su área de penalti, donde el balón estará en juego cuando sea pateado directamente fuera del área de penalti.

Hasta que el balón esté en juego, todos los adversarios deberán permanecer:

- Como mínimo a 6 metros del balón, salvo si se hallan sobre la línea de meta entre los postes de su propia portería;
- Fuera del área de penalti en el caso de tiros libres dentro del área de penalti del adversario.

Se podrá ejecutar un tiro libre elevando el balón con un pie o con los dos pies simultáneamente.

Utilizar fintas durante la ejecución de un tiro libre para confundir a los adversarios forma parte del juego y está permitido.

Si durante la ejecución correcta de un tiro libre el ejecutor patea intencionadamente el balón contra el adversario con la intención de jugarlo de nuevo, pero no lo hace de forma imprudente ni temeraria, ni empleando una fuerza excesiva, el árbitro permitirá que el juego continúe.

Infracciones y sanciones

Si al ejecutar un tiro libre un adversario se encuentra más cerca del balón que la distancia reglamentaria, se volverá a ejecutar el tiro a menos que se pueda aplicar ventaja; pero si un jugador ejecuta un tiro libre rápidamente y un adversario se halla a menos de 6 metros intercepta el balón, el árbitro permitirá que el juego continúe. No obstante un adversario que impida deliberadamente un saque de un tiro libre deberá ser amonestado por retardar la reanudación del juego.

Si el equipo que defiende ejecuta rápidamente un tiro libre dentro de su área de penalti y algún adversario se halla todavía dentro de dicha área debido a que no tuvo tiempo de salir, el árbitro permitirá que el juego continúe.

Si el equipo defensor ejecuta un tiro libre dentro de su propia área de penalti y el balón no sale del área, se repetirá el saque.

Si, una vez que el balón esté en juego, el jugador que ejecutó el tiro libre vuelve a tocar el balón antes de que lo toque otro jugador, se concederá un tiro libre indirecto (DIRECTO EN NUESTRA COMPETICIÓN), o en caso de que el ejecutor toque deliberadamente el balón con la mano:

- Se concederá un tiro libre directo

REGLA 14: PENALTY

Se concederá un penalti si un jugador comete una infracción sancionable con tiro libre directo dentro del área de penalti o fuera del terreno de juego como parte del juego, según estipula en las reglas 12 y 13.

Se podrá marcar un gol directamente de un penalti.

Procedimiento

El balón deberá estar inmóvil en el punto de penalti.

El ejecutor del penalti deberá ser debidamente identificado.

El guardameta deberá permanecer sobre su propia línea de meta, entre los postes de la portería y frente al ejecutor del tiro hasta que el balón haya sido pateado.

Los jugadores, excepto el ejecutor del penalti y el guardameta, deberán estar:

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

Una vez que los jugadores hayan ocupado su posición de conformidad con la presente regla, el árbitro dará la señal para que se ejecute el penalti.

El ejecutor del penalti pateará el balón hacia delante; se permite golpear el balón con el tacón siempre que el balón se mueva hacia delante.

El balón estará en juego en el momento en que sea pateado y se mueva claramente.

El ejecutor del penalti no podrá tocar el balón por segunda vez hasta que lo haya tocado otro jugador.

Le ejecución del penalti se completará cuando el balón deje de moverse, deje de estar en juego o el árbitro detenga el juego por alguna infracción de las reglas.

Se concederá tiempo adicional al final de cada periodo del partido o del tiempo suplementario para poder ejecutar y completar un penalti.

Infracciones y sanciones

Una vez el árbitro haya dado la señal para ejecutar un penalti, se deberá proceder a ello. Si antes de que el balón esté en juego sucede algo de lo siguiente:

El ejecutor del penalti o un compañero del equipo infringen las Reglas de Juego:

- Si el balón entra en la portería, se repetirá el penalti,
- Si el balón no entra en la portería, el árbitro detendrá el juego y lo reanudará con un tiro libre indirecto.

Excepto en los siguientes casos, en los cuales se detendrá el juego y se reanudará con un tiro libre indirecto, independientemente de si se marco gol o no:

- El penalti es ejecutado hacia atrás,
- El penalti es ejecutado por un compañero del equipo del jugador designado para ejecutarlo; el árbitro amonestará al jugador que ejecutó el penalti,
- El ejecutor del penalti hace una finta al patear el balón habiendo ya finalizado la carrera (se permiten las fintas durante la carrera); el árbitro amonestará al ejecutor.

El guardameta o un compañero del equipo infringen las Reglas de Juego:

- Si el balón entra en la portería, se concederá un gol,
- Si el balón no entra en la portería, se repetirá el penalti; el guardameta será amonestado si es el culpable de la infracción.

Si un jugador del equipo defensor y otro del equipo atacante infringieran las Reglas de Juego, se repetirá el penalti a menos que un jugador cometiera una infracción más grave (p. ej. una finta antirreglamentaria).

Si después de que haya lanzado el penalti:

El ejecutor del penalti vuelve a tocar el balón antes de que haya tocado otro jugador:

- Se concederá un tiro libre indirecto (o tiro libre directo en caso de que el ejecutor toque deliberadamente el balón con la mano).

El balón vuelve al terreno de juego rebotado del guardameta, el travesaño o los postes, y después es tocado por un agente externo:

- El árbitro detendrá el juego.
- El juego será reanudado con un balón a tierra en el lugar donde fue tocado por el agente externo.

Resumen

	Resultado del penalti	
	Gol	No gol
Adelantamiento de Un atacante	Se repite penalti	Tiro libre directo
Adelantamiento de Un defensor	Gol	Se repite el penalti
Infracción del Guardameta	Gol	Se repite el penalti y amonestación
Balón pateado Hacia atrás	Tiro libre indirecto	Tiro libre indirecto
Finta Antirreglamentaria	Tiro libre indirecto Amonestación ejecutor	Tiro libre indirecto amonestación ejecu
Ejecutor incorrecto	Tiro libre indirecto Amonestación Al no identificado	Tiro libre indirecto amonestación Al no identificado

REGLA 15: SAQUE DE BANDA

Se concederá un saque de banda a los adversarios del último jugador que tocó el balón antes de atravesar la línea de banda por el suelo o por el aire.

No se podrá anotar un gol directamente de un saque de banda:

- Si el balón entra en la portería del adversario, se concederá un saque de meta.
- Si el balón entra en la portería del lanzador, se concederá un saque de esquina.

Procedimiento

En el momento del saque de banda el lanzador deberá:

- Estar de frente al terreno de juego,
- Tener una parte de cada pie sobre la línea de banda o en el suelo al exterior de la misma,
- Lanzar el balón con ambas manos desde atrás y por encima de la cabeza desde el lugar en que salió del terreno de juego.

Todos los adversarios deberán permanecer a una distancia mínima de 2 metros del lugar en que se ejecute el saque de banda.

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

Si el balón toca el suelo antes de entrar en el terreno de juego, se repetirá el saque de banda desde la misma posición. Si no se ejecutó correctamente, el saque deberá ser ejecutado por el equipo adversario.

Si durante la ejecución correcta de un saque de banda el ejecutor lanza intencionadamente el balón contra un adversario con la intención de jugarlo de nuevo, pero no lo hace de manera imprudente, temeraria, ni empleando una fuerza excesiva, el árbitro permitirá que continúe el juego.

El ejecutor del saque no deberá jugar el balón por segunda vez hasta que este haya tocado a otro jugador.

Infracciones y sanciones

Si una vez que el balón esté en juego, el jugador que realizó el saque vuelve a tocarlo antes de que toque a otro jugador, se concederá un tiro libre indirecto, o en caso de que toque deliberadamente el balón con la mano:

- Se concederá un libre directo,
- Se concederá un penalti si la infracción ocurrió dentro de su área de penalti, a menos que fuera el guardameta del equipo defensor, en cuyo caso se concederá un tiro libre indirecto.

Un adversario que distraiga u obstaculice al ejecutor del saque de banda (lo que incluye acercarse a menos de 2 metros del lugar donde se ejecuta el saque) será amonestado por conducta antideportiva y se concederá un tiro libre indirecto si ya se ejecutó el saque.

Para cualquier otra infracción a esta regla, un jugador del equipo adversario siempre repetirá el saque.

REGLA 16: SAQUE DE META

Se concederá un saque de meta cuando el balón haya atravesado completamente la línea de meta, por el suelo o por el aire, siendo el último en tocar el balón un jugador del equipo atacante, y no se haya marcado un gol.

Se podrá marcar un gol directamente de un saque de meta, pero solamente contra el equipo adversario; si el balón entra directamente en la portería del ejecutor del saque, se concederá un saque de esquina al adversario si el balón salió del área de penalti.

Procedimiento

- El balón deberá estar inmóvil y un jugador del equipo defensor lo pateará desde cualquier lugar del área de meta,
- El balón estará en juego en el momento en que salga del área de penalti,
- Los adversarios deberán permanecer fuera del área de penalti hasta que el balón esté en juego.

Infracciones y sanciones

Si el balón no sale del área de penalti o es tocado por un jugador antes de salir del área de penalti, se repetirá el saque de meta.

Si, una vez que el balón esté en juego, el jugador que ejecutó el saque vuelve a tocarlo antes de que toque a otro jugador, se concederá un tiro libre indirecto, o en caso de que toque deliberadamente el balón con la mano:

- Se concederá un tiro libre directo

Si un adversario que se encuentra en el área de penalti cuando se ejecuta un saque de meta toca o disputa el balón antes de que toque a otro jugador. Se repetirá el saque de meta.

Si un jugador entra en el área de penalti antes de que el balón esté en juego y comete una infracción contra un adversario o es objeto de una infracción por parte de él, deberá repetirse el saque de meta y el infractor podrá ser amonestado o expulsado, según la gravedad de la infracción.

Para cualquier otra infracción de esta regla, se repetirá el saque.

REGLA 17: SAQUE DE ESQUINA

Se concederá un saque de esquina cuando el balón haya atravesado completamente la línea de meta, por el suelo o por el aire, siendo el último en tocar el balón un jugador del equipo defensor, y no se haya marcado un gol.

Se podrá marcar un gol directamente de un saque de esquina, pero solamente contra el equipo adversario; si el balón entra directamente en la portería del ejecutor del saque, se concederá un saque de esquina al adversario.

Procedimiento

- El balón se colocara en el cuadrante de esquina más cercano al lugar por el que cruzo la línea de meta,
- El balón deberá esta inmóvil y será pateado por un jugador del equipo atacante;
- El balón estará en juego cuando sea pateado y se mueva con claridad; no es necesario que salga del cuadrante de esquina,
- No se deberá mover el poste del banderín,
- Los adversarios deberán permanecer a un mínimo de 6 metros del cuadrante de esquina hasta que el balón este en juego.

Infracciones

Si, una vez que el balón este en juego, el jugador que realizó el saque vuelve a tocarlo antes de que este toque a otro jugador, se concederá un tiro libre indirecto, o en caso de que toque deliberadamente el balón con la mano:

- Se concederá un tiro libre directo,
- Se concederá un penalti si la infracción ocurrió dentro del área de penalti, a menos que fuera el guardameta, en cuyo caso se concederá un tiro libre indirecto.

Si durante la ejecución correcta de un saque de esquina el ejecutor patea intencionadamente el balón contra un adversario con la intención de jugarlo de nuevo, pero no lo hace de manera imprudente ni temeraria, ni empleando una fuerza excesiva, el árbitro permitirá que el juego continúe.

Para cualquier otra infracción de esta regla, se repetirá el saque.

REGLA 18: LAS TARJETAS

El árbitro podrá sancionar durante el encuentro a todos los jugadores que infrinjan el reglamento o actúen de forma incorrecta. Todo jugador que reciba tarjeta roja, por doble amarilla o directa abandonará el terreno de juego, quedando su equipo con un jugador menos.