

Normativa



Fútbol-Sala

Temporada 2009 - 2010

INDICE

Regla	Página
1.- La superficie de juego	3
2.- El balón	5
3.- El número de jugadores	5
4.- El equipamiento de los jugadores	7
5.- El árbitro	8
6.- El cronometrador y el tercer árbitro	9
7.- La duración del partido	9
8.- El inicio y reanudación del juego	9
9.- El balón en juego o fuera de juego	11
10.- Gol marcado	11
11.- Faltas e incorrecciones	12
12.- Tiros libres	14
13.- Faltas acumulativas	16
14.- El tiro penal	18
15.- El saque de banda	20
16.- El saque de meta	21
17.- El saque de esquina	22
➤ Procedimientos para determinar el ganador de un partido	23
➤ Instrucciones adicionales para árbitros	23
➤ Aclaraciones sobre reglamento	29
➤ Señales arbitrales	32

1. LA SUPERFICIE DE JUEGO

Dimensiones

La superficie de juego será rectangular y su longitud será siempre mayor que su anchura.

Longitud:	mínimo	25 m
	máximo	42 m
Anchura:	mínimo	15 m
	máximo	25 m

Marcación

La superficie de juego se marcará con líneas de 8 cms. de ancho. Dichas líneas pertenecerán a las zonas que demarcan. Las dos líneas de marcación más largas se denominan líneas de banda. Las dos más cortas se llaman líneas de meta.

La superficie estará dividida en dos mitades por una línea media, denominada línea de medio campo.

El centro de la superficie estará indicado con un punto, situado en el centro de la línea de medio campo, alrededor del cual se trazará un círculo central con un radio de 3 m.

El área penal

El área penal, situada a ambos extremos de la superficie de juego, se demarcará de la siguiente manera:

Se trazarán dos líneas imaginarias de 6 metros de longitud, desde el exterior de cada poste de meta y perpendiculares a la línea de meta; al final de estas líneas se trazará un cuadrante en dirección a la banda más cercana, que tendrá, cada uno, un radio de 6 m desde el exterior del poste. La parte superior de cada cuadrante se unirá mediante una línea de 3,16 metros de longitud, paralela a la línea de meta entre los postes.

La línea curva que marca el límite exterior del área penal se conoce como la línea del área penal.

El punto penal

Se dibujará un punto a 6 metros de distancia del punto medio de la línea entre los postes y equidistantes de éstos.

El punto de 10 metros

Se dibujará un segundo punto a 10 metros de distancia del punto medio de la línea entre los postes y equidistantes de éstos.

El cuadrante de esquina

Se trazará en el interior de la superficie de juego un cuadrante con un radio de 25 cm desde cada esquina.

Zona de sustituciones

La zona de sustituciones es la zona en la línea de banda, situada frente a los bancos de los equipos, que utilizarán jugadores para entrar y salir de la superficie de juego.

Se situará frente a los bancos de los equipos y se extenderá desde 5 m de la línea de medio campo hasta 10 metros. Se marcará con dos líneas en cada extremo, de 80 cm de largo, 40 cm hacia el interior de la superficie de juego y 40 cm.

Área técnica

Es la zona por donde el entrenador puede permanecer de pie durante el encuentro y que comprende desde la línea de cambios más cercana a la línea de medio campo de su banquillo hasta la línea de meta de su portería.

Las metas

Las metas se colocarán en el centro de cada línea de meta. Consistirán en dos postes verticales, equidistantes de las esquinas y unidos en la parte superior por un travesaño horizontal.

La distancia (media interior) entre los postes será de 3 m. y la distancia del borde inferior del travesaño al suelo será de 2 m.

Los postes y el travesaño tendrán la misma anchura y espesor. 8 cm. Las líneas de meta tendrán la misma anchura que los postes y el travesaño. Las redes, que deberán ser de cáñamo, yute o nailon, se engancharán en la parte posterior de los postes y del travesaño mientras que la parte inferior estará sujeta a tubos encorvados o a cualquier otro soporte adecuado.

La profundidad de la meta, es decir, del lado interno de ambos postes hacia el exterior de la superficie de juego, será de al menos 80 cm. en su parte superior y de 100 cm. a nivel del suelo.

Superficie de juego

La superficie de juego deberá ser lisa y estar libre de asperezas.

Decisiones

- 1 Se podrá hacer una marca en el exterior de la superficie de juego, a 5 m de la esquina y perpendicular a la línea de meta, para señalar la distancia que deberá observarse en la ejecución de un saque de esquina. La anchura de la marca será de 8 cm.
- 2 Los bancos de los equipos se situarán detrás de la línea de banda a 5 metros de la línea del medio campo.

2. EL BALÓN

Propiedades y medidas

El balón:

- Será esférico.
- Será de cuero u otro material adecuado.
- Tendrá una circunferencia mínima de 62 cm y máxima de 64 cm.
- Tendrá un peso superior a 400 g. e inferior a 440 g. al comienzo del partido.
- Tendrá una presión equivalente a 0.4 – 0.6 atmósferas (400-600 g/cm²) al nivel del mar.

NOTA: En categorías prebenjamín, benjamín y alevín se utilizará el de 58 cms (canica).

Reemplazo de un balón defectuoso

Si el balón explota o se daña durante un partido:

- Se interrumpirá el juego.
- Se reanudará el juego por medio de un balón al suelo, ejecutado con el nuevo balón 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 de salida, saque de meta, saque de esquina, tiro libre, tiro penal o saque de banda)

- El partido se reanudará conforme a las Reglas.

El balón no podrá reemplazarse durante el partido sin la autorización del árbitro.

Decisiones

El balón no deberá rebotar menos de 50 cm. ni más de 65 cm. en el primer bote, efectuado desde una altura de 2 metros.

3. NÚMERO DE JUGADORES

Jugadores

El partido lo disputarán dos equipos formados por un máximo de 5 jugadores cada uno, uno de los cuales jugará como guardameta.

Procedimientos de sustitución

El número máximo permitido de jugadores sustitutos es de siete y deberán permanecer sentados en el banco que estará situado en su campo de defensa.

Se permitirá un número ilimitado de sustituciones durante el partido.

Un jugador que ha sido reemplazado podrá reingresar en la superficie del juego sustituyendo a otro jugador. Una sustitución puede realizarse siempre, esté o no el balón en juego, si se observan las siguientes disposiciones:

- El jugador sale de la superficie de juego por la zona de sustituciones de su propio equipo
- El jugador entra en la superficie de juego por la zona de sustituciones y únicamente cuando el jugador que sale ha traspasado completamente la línea de banda.
- Un sustituto se somete a la autoridad y jurisdicción de los árbitros, sea o no llamado a participar en el encuentro.
- La sustitución se completa cuando el sustituto entra en la superficie de juego, momento en el que se convierte en jugador, mientras que el jugador a quien reemplaza deja de serlo.

El guardameta podrá cambiar su puesto con cualquier otro jugador.

Infracciones/Sanciones

Si un jugador sustituto entra en la superficie de juego antes de que haya salido el jugador que sustituirá:

- Se interrumpirá el juego.
- Se ordenará al jugador por sustituir abandonar la superficie de juego.
- Se sancionará al sustituto con tarjeta amarilla y se le ordenará que salga de la superficie de juego para cumplir el procedimiento de sustitución.
- Se reanudará el juego con un tiro libre indirecto a favor del equipo contrario en el lugar donde estaba el balón cuando se interrumpió el juego.

Si, en una sustitución, un sustituto entra en la superficie de juego o el jugador que sustituirá sale de ésta por un lugar que no sea la zona de sustituciones de su propio equipo:

- Se interrumpirá el juego
- Se sancionará al infractor con la tarjeta amarilla y se le ordenará que salga de la superficie de juego para cumplir el procedimiento de sustitución
- Se reanudará el juego con un tiro libre indirecto a favor del equipo contrario en el lugar donde estaba el balón cuando se interrumpió el juego.

Decisiones

- 1 Se requieren 5 jugadores por equipo para poder iniciar un partido.
- 2 En caso de expulsión de varios jugadores, se suspenderá el partido, si en la superficie de juego quedan menos de tres jugadores en uno o ambos equipos (incluido el guardameta)
- 3 Un técnico o entrenador podrá impartir instrucciones tácticas a los jugadores durante el partido. Los técnicos deberán evitar estorbar los movimientos de los jugadores y árbitros, comportándose de forma correcta.

4. EL EQUIPAMIENTO DE LOS PORTEROS

Seguridad

Los jugadores no utilizarán ningún equipamiento ni llevarán ningún objeto que sea peligroso para ellos mismos o para los demás jugadores (**incluido cualquier tipo de joyas, pulseras o piercings**)

Equipamiento básico

El equipamiento básico obligatorio de un jugador será:

- Una camiseta
- Pantalón corto – si se usan pantalones térmicos debajo del corto, estos tendrán el color principal del pantalón corto.
- Medias
- Espinilleras (optativas)
- Calzado – el único tipo de calzado permitido será zapatillas de lona o cuero blanco, así como zapatillas de entrenamiento con suela de goma u otro material similar.

Jersey o camiseta

- Se pueden usar camisetas con los números en la espalda del 1 al 99.
- Será obligatorio el contraste entre el número y la camiseta.

Guardametas

- El guardameta podrá utilizar pantalones largos
- Cada guardameta vestirá colores que lo diferencien de los demás jugadores y de los árbitros
- Si un jugador de campo sustituye al guardameta, deberá llevar el número dorsal que le corresponde en una camiseta de guardameta.

Infracciones/Sanciones

En caso de cualquier contravención a la presente Regla:

- Los árbitros ordenarán al jugador infractor abandonar la superficie de juego para que ponga su equipamiento en orden o lo complete con la pieza faltante. Podrá volver a la superficie de juego sólo después de haberse presentado ante uno de los árbitros, quien tendrá que cerciorarse de que el equipamiento del jugador está en orden.

Reanudación del juego

Si los árbitros interrumpieran el juego para amonestar al infractor:

- **El juego se reanudará por medio de un tiro libre indirecto** lanzado por un jugador del equipo adversario desde donde se encontraba el balón cuando el árbitro interrumpió el partido.

5. EL ÁRBITRO

La autoridad del árbitro

Cada partido será controlado por un árbitro, quién tendrá la autoridad total para hacer cumplir las Reglas de Juego en el partido para el que ha sido nombrado, desde el momento en que entra en la instalación donde se encuentra la superficie de juego hasta que la abandona.

Poderes y deberes

El árbitro:

- Hará cumplir las Reglas de Juego
- Permitirá que el juego continúe si el equipo contra el cual se ha cometido una infracción se beneficia de una ventaja y sancionará la infracción cometida inicialmente si la ventaja previste no es tal.
- Tomará nota e informará a las autoridades competentes de todos los incidentes ocurridos antes, durante y después del partido, así como de las medidas disciplinarias tomadas contra jugadores u oficiales de los equipos.
- Actuará como cronometrador.
- Interrumpirá, suspenderá o finalizará el partido en caso de i.5 a las Reglas de Juego o por cualquier tipo de interferencia externa.
- Tomará medidas disciplinarias contra jugadores que cometan infracciones merecedoras de amonestación o expulsión.
- No permitirá que personas no autorizadas entren en la superficie de juego.
- Interrumpirá el juego si juzga que algún jugador ha sufrido una lesión grave y ordenará trasladarlo fuera de la superficie de juego.
- Si juzga que está lesionado levemente, permitirá que el juego continúe hasta que el balón esté fuera del juego.
- Se asegurará de que los balones utilizados correspondan a las exigencias de la Regla 2.
- **Castigará la infracción más grave cuando un jugador comete más de una infracción al mismo tiempo.**

Decisiones del árbitro

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

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

6. EL CRONOMETRADOR Y EL TERCER ÁRBITRO

No existe en Escuelas Católicas de Madrid.

7. LA DURACIÓN DEL PARTIDO

Periodo de juego

El partido durará dos tiempos de 25 minutos cada uno a reloj corrido para categorías infantil, cadete y juvenil. En alevín, benjamín y pre-benjamín serán dos tiempos de 20.

La duración de cada periodo podrá prolongarse a fin de permitir la ejecución de un tiro penal o un tiro libre directo contra un equipo que ha cometido más de cinco faltas acumuladas.

Tiempo muerto

Los equipos tienen derecho a un minuto de tiempo muerto en cada uno de los periodos. Durante este minuto el reloj deberá permanecer parado.

Se deberán respetar las siguientes disposiciones:

- Los entrenadores de los equipos están autorizados a solicitar un minuto de tiempo muerto.
- El minuto de tiempo muerto se concederá únicamente cuando el equipo solicitante esté en posesión del balón.
- Se concederá el tiempo muerto cuando el balón esté fuera del juego.
- Durante el tiempo muerto, los jugadores deben permanecer en el interior de la superficie de juego. En caso de que quieran recibir instrucciones de un oficial de su equipo, sólo podrán hacerlo al borde de la línea de banda a la altura de su banco de sustitutos, pero no podrán abandonar la superficie de juego. Igualmente no se permitirá que un oficial imparta instrucciones en la superficie de juego.
- Si un equipo no solicita el tiempo muerto que le corresponde en el primer periodo, seguirá disfrutando únicamente de un minuto de tiempo muerto en el segundo periodo.

Intervalo del medio tiempo

El intervalo entre los dos periodos no durará más de 10 minutos.

8. EL INCIO Y REANUDACIÓN DEL JUEGO

Introducción

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

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

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

Saque de salida

El saque de salida es una forma de iniciar o reanudar el juego:

- Al comienzo del partido
- Tras haber marcado un gol
- Al comienzo del segundo tiempo del partido

Se puede anotar un gol directamente de un saque de salida.

Procedimiento

- Todos los jugadores deben encontrarse en su propio campo.
- Los jugadores del equipo contrario a aquél que efectúa el saque de salida deberán encontrarse al menos a 3 metros del balón hasta que esté en juego.
- El balón estará inmóvil en el punto central.
- El árbitro dará la señal.
- El balón entrará en juego en el momento en que sea golpeado y se mueva hacia delante.
- El ejecutor del saque no podrá tocar el balón por segunda vez antes de que no sea tocado por otro jugador.

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

Infracciones/Sanciones

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 infracción del procedimiento de saque de salida se repetirá el saque de salida.

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

El árbitro dejará caer el balón en el lugar donde se hallaba cuando se interrumpió el juego. El juego se reanuda cuando el balón toca el suelo.

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.

9. EL 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.

10. GOL 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. Si ambos equipos marcan el mismo número de goles o no marcan ninguno, el partido terminará en empate.

11. FALTAS E INCORRECCIONES

Las faltas e incorrecciones se sancionarán de la siguiente manera:

Tiro libre directo

Se concederá un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes siete 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.
- Golpear o intentar golpear a un adversario.
- Realizar una entrada contra un adversario para ganar la posesión del balón, tocándole antes que al balón.
- Empujar a un adversario.

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

- Sujetar a un adversario.
- Escupir a un adversario.
- Deslizarse para tratar de jugar el balón cuando está siendo jugado o 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.
- 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 vuelve a tocar tras el pase voluntario de un compañero, sin que el balón haya atravesado la línea de medio campo, sin que 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 12, 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. Salvo si es a favor del atacante dentro del área, que se saca a la línea, sobre la misma.

Sanciones disciplinarias

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 amonestación

Un jugador, oficial 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.

Infracciones sancionables con expulsión

Un jugador, oficial 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.
- Emplear lenguaje o gesticular de manera grosera y obscena
- Recibir una segunda amonestación en el mismo partido.

Decisiones

- 1 Un jugador u oficial 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 después de la expulsión.
- 2 En virtud de las estipulaciones de la Regla 12, un jugador podrá pasar el balón a su guardameta, tras haberlo despejado éste, si lo recibe habiendo traspasado anteriormente la línea media o 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 12.
- 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, mostrándole tarjeta amarilla y reanudando el juego, si se hubiera interrumpido para mostrar la tarjeta, con un libre indirecto en el lugar donde se cometió la infracción.
- 5 El jugador que se quite la camiseta al celebrar un gol deberá ser amonestado por conducta antideportiva.

12. TIROS LIBRES

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 árbitro siempre ordenará el saque con un toque de silbato.

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. El árbitro ordenará el saque con un toque de silbato.

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.

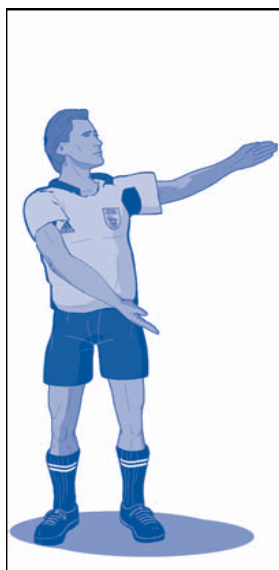
Si el equipo ejecutor del tiro libre se demora más de 4 segundos en hacerlo:

- 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:

- Los árbitros señalarán 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 que se trata de una falta acumulativa.



Libre directo

Tiro libre indirecto:

- Los árbitros señalarán 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.



Libre indirecto

13. FALTAS ACUMULATIVAS

Faltas acumulativas

- Son aquellas sancionadas con un tiro libre directo y mencionadas en la Regla 12.
- En el informe del partido se registrarán las primeras cinco faltas acumuladas por cada equipo en cada periodo.
- 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 este fuera del juego anotara la falta acumulativa.

Posición en el tiro libre

En las cinco primeras faltas acumuladas por cada equipo en cada periodo, 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 periodo:

- Los jugadores del equipo defensor no podrán formar una barrera para defender los **tiros libres directos**.
- 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. La ubicación del segundo punto penal se indica en la Regla 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 adelante:

- 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.

14. EL TIRO PENAL

El tiro penal

- 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 o al final de los periodos del tiempo suplementario.

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 periodo, 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.

15. EL SAQUE DE BANDA

El saque de banda

El saque de banda es una forma de reanudar el juego

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

Se concederá un saque de banda:

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

El balón:

- Deberá permanecer inmóvil sobre la línea de banda
- 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.

16. 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 11

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 o haya cruzado la línea de medio campo.
- 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.

17. 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. Si un jugador marca gol directo en su propia portería de saque de esquina, se reanudará con saque de esquina favorable al otro equipo, desde el cuadrante de esquina más cercano a donde entró el balón.

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 Regla 11.

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. El tiro libre indirecto se ejecutará desde el cuadrante de esquina.

Para cualquier otra infracción a la Regla:

- Se repetirá el saque.

PROCEDIMIENTO PARA DETERMINAR EL GANADOR DE UN PARTIDO

Tiros desde el punto penal

- El árbitro deberá elegir la meta en que se lanzarán los tiros penales.
- El árbitro lanzará una moneda y el equipo cuyo capitán gane el sorteo decidirá si ejecuta el primer o el segundo tiro.
- El árbitro y el cronometrador anotarán todos los tiros lanzados
- Sujeto a las condiciones estipuladas más abajo, cada equipo lanzará cinco tiros.
- Los tiros deberán ejecutarse alternadamente.
- Si antes de que ambos equipos hayan ejecutado sus cinco tiros uno ha marcado más goles de los que el otro pudiera anotar aún completando sus cinco tiros, la ejecución de los mismos se dará por terminada.
- Si ambos equipos han ejecutado sus cinco tiros, marcando la misma cantidad de goles o sin marcar ninguno, la ejecución de los tiros deberá continuar en el mismo orden hasta que un equipo haya marcado un gol más que el otro tras lanzar el mismo número de tiros.
- Todos los jugadores y sustitutos estarán autorizados a ejecutar los tiros penales.
- Cada tiro deberá ser ejecutado por un jugador diferente y todos los jugadores elegibles deberán lanzar un tiro antes de que no de ellos pueda lanzar un segundo tiro.
- Cualquier jugador elegible podrá cambiar de puesto con el guardameta en todo momento durante la ejecución de los tiros.
- Solamente los jugadores elegibles y los árbitros podrán encontrarse en la superficie de juego cuando se ejecutan los tiros desde el punto penal.
- Todos los jugadores elegibles, exceptuando el jugador que lanzará el tiro penal y los dos guardametas, deben permanecer en la otra mitad del campo, junto al tercer árbitro.
- El guardameta que es compañero del ejecutante deberá permanecer en la superficie de juego, fuera del área penal en la que se ejecutan los tiros, en la intersección de la línea de meta con la línea que se extiende perpendicular a la línea de meta (línea del área penal).
- Si, al finalizar el partido, un equipo tiene más jugadores, entre titulares y sustitutos, que su adversario, deberá reducir su número para equipararse al equipo contrario, y comunicar al árbitro el nombre y el número de cada jugador excluido. El capitán del equipo será el responsable de esta tarea.
- Antes de comenzar con el lanzamiento de tiros desde el punto penal, el árbitro se asegurará de que permanezcan dentro del campo adversario al de ejecución el mismo número de jugadores elegibles por equipo para lanzar los tiros penales.

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 juego limpio.

El juego brusco grave y la conducta violenta son dos infracciones que conllevan una agresión física inaceptable, sancionada con la expulsión en la Regla 12.

Juego brusco grave

Un jugador será culpable de juego brusco grave si emplea fuerza excesiva 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 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.
- 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.

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 intervenir inmediatamente y con firmeza ante esta situación, en virtud de la Regla 12.

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 la Regla 12, 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 patee el balón.

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

El tiro desde el punto de 10 metros, 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, deberá 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 reanuda 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.

Celebración de un gol

Por más que esté permitido que los jugadores expresen su alegría cuando marcan un gol, la celebración no deberá ser excesiva.

En la circular n° 579, la FIFA concedió el permiso de celebrar de forma razonable un gol. Sin embargo, no se deberá alentar la práctica de celebraciones coreografiadas si éstas ocasionan una pérdida de tiempo excesiva. En este caso, los árbitros deberán intervenir.

Se amonestará a un jugador si, en opinión del árbitro:

- Hace gestos provocadores, irrisorios o exaltados.
- Abandona la superficie de juego y accede a la zona donde se encuentra el público para celebrar un gol.
- Se quita la camiseta por encima de su cabeza, o se cubre la cabeza con la camiseta.

El hecho de abandonar la superficie de juego para celebrar un gol no es, en sí, una infracción punible, pero es esencial que los jugadores retornen inmediatamente.

Se pretende que los árbitros actúen de forma preventiva y utilicen el sentido común al encarar las celebraciones de un gol.

Bebidas refrescantes

Los jugadores tienen derecho a tomar bebidas refrescantes durante una interrupción del partido, pero únicamente al borde de la línea de banda. No está permitido lanzar bolsas de agua o cualquier otro tipo de recipiente con agua a la superficie de juego.

Equipamiento básico de los jugadores

Guardametas:

- Cada guardameta usará colores que lo distingan de los otros jugadores y de los árbitros.
- Si el color de las camisetas de los dos guardametas es igual y ni uno ni otro tiene otra camiseta para cambiarla, el árbitro permitirá que el juego comience.

Equipamiento no básico de los jugadores:

- Un jugador no debe utilizar en su equipamiento cualquier cosa que sea peligrosa para él o para otro jugador.
- El equipo protector moderno, tal como protectores de cabeza, máscaras faciales, rodilleras y protectores del brazo hechos en material suave, ligero, no se considera peligroso y por lo tanto se permite.
- La nueva tecnología ha hecho que las gafas deportivas sean más seguras, para los propios jugadores y para otros jugadores. Los árbitros deben demostrar tolerancia al autorizar su uso.

Seguridad

Un jugador no debe utilizar en su equipamiento cualquier cosa que sea peligrosa para él o para otro jugador (se incluye cualquier clase de joyería).

Joyería

Todos los artículos de joyería son potencialmente peligrosos. No se permite a los jugadores utilizar esparadrapo para cubrir la joyería.

Los anillos, los pendientes, el cuero o las gomas no son necesarios para jugar y lo único que pueden hacer es causar una lesión

El término “peligroso” puede a veces ser ambiguo y polémico, por lo tanto, para actuar de forma uniforme y consistente, cualquier clase de joyas o adornos está prohibida tanto para los jugadores, sustitutos y árbitros.

Tapar la joyería no es una protección adecuada

Para evitar problemas de último momento, los equipos deberán informar a sus jugadores por adelantado de la prohibición.

- Apenas autorizada la entrada de los médicos en la superficie de juego el jugador deberá abandonar la misma, ya sea en camilla o caminando. Si no cumple esta regla, será amonestado por retrasar deliberadamente la reanudación del juego.
- Un jugador lesionado, si no ha sido sustituido, sólo podrá reincorporarse a la superficie de juego después de que el partido se haya reanudado.
- Un jugador lesionado no tiene que abandonar la superficie de juego por la zona de sustituciones, puede hacerlo por cualquier línea que delimita la superficie de juego.
- Un jugador lesionado que ha abandonado o tenido que abandonar la superficie de juego puede ser sustituido, pero el sustituto siempre deberá entrar por la zona de sustituciones.
- Cuando el balón esté en juego, el jugador lesionado, si no fue sustituido, podrá ingresar nuevamente en la superficie de juego, pero sólo por la línea de banda. Cuando el balón esté fuera del juego, podrá entrar en la superficie de juego por cualquier línea de demarcación.
- Únicamente los árbitros están autorizados a permitir que un jugador lesionado que no ha sido sustituido, vuelva a entrar en la superficie de juego, independientemente de que el balón esté o no en juego.
- Si el juego no ha sido interrumpido por cualquier otro motivo, o si la lesión sufrida por el jugador no es producto de una infracción de las Reglas de Juego del Fútbol el árbitro reanudara el juego con un balón al suelo que se ejecutará en el lugar en donde se encontraba el balón en el momento de la interrupción.

Procedimiento en caso de jugadores lesionados

El árbitro deberá atenerse a las siguientes instrucciones en caso de que un jugador resulte lesionado:

- Permitirá seguir jugando hasta que el balón esté fuera del juego si, en su opinión la lesión es leve,
- Detendrá el juego si, en su opinión, la lesión es grave.
- Después de consultar con el jugador lesionado, el árbitro autorizará la entrada en la superficie de juego de uno, máximo dos médicos, para evaluar el tipo de lesión y organizar el traslado seguro y rápido del jugador fuera de la superficie de juego.
- En caso necesario, los camilleros entrarán en la superficie de juego al mismo tiempo que los médicos para acelerar el traslado del jugador.
- El árbitro se asegurará de que el jugador lesionado sea trasladado con seguridad y rapidez fuera de la superficie de juego.
- No está permitido tratar al jugador en la superficie de juego
- Todo jugador con herida sangrante abandonará la superficie de juego y no podrá retornar hasta que el árbitro considere que la herida ha dejado de sangrar. Un jugador no puede utilizar ropa manchada de sangre.

Excepciones

Las excepciones a este proceder se dan sólo en caso de:

- Lesión del guardameta.
- Cuando el guardameta y un jugador de campo chocan y necesitan una atención inmediata.
- Cuando ocurre una lesión grave, por ejemplo, tragarse la lengua, conmoción cerebral, fractura de pierna, etc.

ACLARACIONES SOBRE REGLAMENTO

Saque de banda y penal

El atacante saca sobre la portería contraria y sobre la misma línea de gol la intercepta un defensa con la mano. La sanción técnica está clara, libre directo dentro del área, penal. Pero la disciplinaria es sólo amarilla porque no es ocasión manifiesta de gol, pues no se puede conseguir gol directamente desde un saque de banda.

Protestas de los miembros del banquillo

Si cualquier jugador reserva se dirige al árbitro para protestar será sancionado con cartulina amarilla y no será falta acumulativa. En caso de que tenga que interrumpirse el juego para sancionar la protesta será reiniciado con un tiro libre indirecto contra el equipo del jugador infractor, que se efectuará en el lugar donde se encontrase el balón en el momento de la interrupción. Si la infracción fuese cometida por un entrenador/delegado se sancionará de la misma manera que si fuera un suplente.

Superficie de juego

Un apunte importante sobre el trazado de la superficie de juego. Cuando se habla del área de penal el Reglamento FIFA dice: ***“se trazarán dos líneas imaginarias de 6 metros de longitud, desde el exterior de cada poste de meta y perpendiculares a la línea de meta; al final de estas líneas se trazará un cuadrante en dirección a la banda más cercana, que tendrá, cada uno, un radio de 6***

m desde el exterior del poste. La parte superior de cada cuadrante se unirá mediante una línea de 3,16 metros de longitud, paralela a la línea de meta entre los postes”.

Por tanto esta línea frontal del área se encuentra paralela a la línea de meta a 6 metros de esta. Así, con estas características, el punto de penal se dibujará en el punto medio de esta frontal de 3.16 metros de longitud. Pero si el campo tiene un ancho de 15 metros, que es posible en las Reglas FIFA, las dos líneas imaginarias, que se trazan desde el exterior de cada poste de meta y perpendiculares a la línea de meta no pueden ser de 6 metros ya que de esa manera se solaparían con las de banda. Por tanto esas líneas imaginarias deberían ser de una dimensión inferior a 6 metros.

A su vez, el radio que se tomaría desde la base del poste para trazar los cuadrantes del área sería inferior a 6 metros y por ende la parte superior de cada cuadrante se uniría por una línea de 3.16 metros de longitud, pero, debido al radio tomado, la línea frontal no estaría situada paralela a 6 metros de la línea de meta, sino que estaría a menos distancia. Aquí llega la duda, si el árbitro señala un penalti, dónde se colocará el balón, sobre el punto medio de la línea frontal, por lo que el balón se encontraría a menos de 6 metros, o en punto a 6 metros de distancia del punto medio de la línea entre los postes y equidistantes de éstos.

La solución es la segunda ya que el reglamento dice que el punto penal ***“se dibujará un punto a 6 metros de distancia del punto medio de la línea entre los postes y equidistantes de éstos”***, aunque no esté dibujado se lanzará desde los seis metros, pues lo que nos ha inducido a error es que si tomamos las medidas del área que refleja el Reglamento coincide el punto de penal sobre el punto medio de la frontal del área, pero si la distancia de esta última hasta la línea de meta fuese menor el punto estará situado fuera del área, este dibujado o no.

Esto genera otra duda. El área para determinar dónde puede jugar el portero con la mano y donde un tiro libre directo contra el atacante será sancionado con penalti es la que está dibujada o el árbitro tendría que pensar que es el espacio imaginario entre el punto de seis metros y la línea de meta. Pues es la que está dibujada la que determina las dimensiones del área y en caso de señalizarse un penalti habría que colocar el esférico en un punto a 6 metros de distancia del punto medio de la línea entre los postes y equidistantes de éstos.

Diferencias entre saque de banda y saque de esquina

El procedimiento para sacar de esquina y de banda coincide en que ambos se efectúan con el pie, pero entre uno tipo de saque y otro existen diferencias. La primera es que, aunque en los dos tiene que estar el balón parado y colocado en el sitio adecuado, en caso de banda por donde salió el balón y en el de esquina dentro del cuadrante de radio 25 CMS, si se efectúa desde un sitio incorrecto o con el balón en movimiento la reanudación del juego se hará de forma distinta. En el saque de banda la mala ejecución se sanciona con un cambio de saque, es decir, sacaría el contrario desde el lugar adecuado (donde traspasó el balón originariamente la línea de banda y desde donde tenía que haber sacado el infractor), mientras que en la saque de esquina se repetiría el lanzamiento por el equipo que lo había efectuado mal desde el lugar correcto y con el esférico inmóvil.

La segunda es que de saque de banda no se puede conseguir un gol directo, sino que para que el tanto suba al marcador la pelota ha debido ser tocada por un segundo jugador, ya sea del equipo lanzador o del contrario. Por su parte desde el saque de esquina sí se puede obtener gol directamente, tal como ocurre en fútbol. Pero sólo contra la portería contraria. ¿Qué quiere decir esto? Que si un jugador efectúa un saque de esquina sobre su propia portería y entra sin haberla tocado alguien, ya sea su compañero o un contrario, el juego se reanudará con un saque de esquina para el equipo adversario, al igual que ocurría con las antiguas reglas de juego.

Saque de meta

Estas reglas permiten que el portero al efectuar el saque de meta (que siempre ha de ser con la mano) sobrepase la línea de medio campo sin que el balón antes haya botado en su propia cancha o haya sido tocado por un jugador. Pero hay que distinguir entre saque de meta y un lanzamiento del portero cuando el balón está en juego.

Este último caso es un lanzamiento del portero y este también puede jugar de la manera citada en el párrafo anterior. Pero en este apartado hay todavía muchas confusiones y algunos porteros piensan que desde dentro de su área, como ocurría el año pasado, no pueden sobrepasar la línea central y siguen echando la pelota fuera para luego golpearla con el pie. Este procedimiento ya no es necesario porque desde dentro de su área puede patear o jugar con la mano el balón, pasando la línea de medio campo.

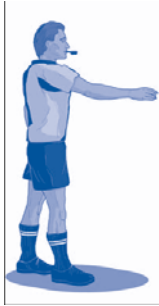
También sería bueno decir que los cuatro segundos del portero con el balón en juego se cuentan desde que tiene posesión de la pelota y dispone de ese tiempo para hacer con ella lo que quiera, es decir, jugarla dentro o fuera del área de meta. Pero en el caso de saque de meta los segundos se pueden y deben contar desde que el portero está en disposición de jugar la pelota, no desde que la tiene cogida como mucha gente piensa.

Tiempos muertos

El reglamento FIFA estipula dos tiempos muertos para cada equipo, que deberá disfrutar uno en el primer tiempo y otro en el segundo. El no utilizarlo no quiere decir que se acumule, es decir, que si un conjunto no solicita su tiempo en el primer periodo, durante el segundo dispondrá sólo de un minuto de tiempo, ya que el tiempo no utilizado en la primera mitad lo pierde.

Otra cuestión importante respecto a los tiempos muertos es que no se podrá utilizar el tiempo de la segunda mitad durante la prórroga, en el caso de que la hubiera. ¿Qué quiere decir esto? Pues que si no se aprovecha el tiempo correspondiente a la segunda mitad durante los veinte minutos reglamentarios, este se pierde y no se podrá disfrutar en la prórroga.

SEÑALES ARBITRALES



Saque de centro



Ley de ventaja



Tarjeta amarilla



Tarjeta roja



Quinta acumulativa



Tiempo muerto



Cuatro segundos

XXI JUEGOS DEPORTIVOS DE ESCUELAS CATÓLICAS DE MADRID

