

# Reglamento de Competencia Fútbol Asociación Secundaria

*Juegos Deportivos Nacionales Escolares  
de la Educación Básica 2016-2017*

# INDICE

1. EL TERRENO DE JUEGO. ....	3
2. LA META O PORTERÍA. ....	4
3. BALÓN .....	5
4. JUGADORES.....	5
5. EQUIPAMIENTO DEL JUGADOR. ....	6
6. ÁRBITROS .....	7
7. DESARROLLO DEL JUEGO.....	9
8. ASIGNACIÓN DE PUNTOS POR RESULTADO.....	10
9. INICIO Y REANUDACIÓN DEL JUEGO .....	11
10. BALÓN EN JUEGO O FUERA DE JUEGO .....	11
11. GOL MARCADO .....	11
12. FUERA DE JUEGO .....	11
13. FALTAS E INCORRECCIONES .....	12
14. BALONES QUIETOS.....	16



## 2. LA META O PORTERÍA.

Sobre las líneas de meta se colocarán dos postes verticales, ambos equidistantes de los banderines, y unidos por un poste horizontal (travesaño). La distancia entre la parte interior de los postes verticales será de 7,32m, y la distancia entre la parte inferior del travesaño y el suelo de 2,44m. Los postes deberán tener el mismo ancho que las líneas de meta, y ser de color blanco. Esta construcción será llamada meta o portería, y debe poseer una red que la cubra, pero deberá estar entre la línea de meta y la parte exterior del terreno. Los postes pueden ser de forma cuadrada, rectangular, redonda o elíptica, y pueden estar hechos de madera, metal u otro material aprobado.

En la zona de las metas se trazarán las áreas de meta. Se trazan dos líneas perpendiculares a la línea de meta, ubicadas a 5,5m de la parte interior de cada poste vertical de la meta. Dichas líneas se adentrarán 5,5m en el terreno de juego y se unirán con una línea paralela a la línea de meta. El área delimitada por dichas líneas y la línea de meta será el área de meta.

La denominada área penal se traza igual que el área de meta, pero con líneas de 16,5m. Dentro de esta área, se marcará el punto penal. Dicho punto estará ubicado a 11m de la línea de meta y equidistante de los postes de la meta. En el exterior del área de castigo se marcará un segmento de circunferencia con centro en el punto de penalti o punto penal y un radio igual a 9,16m.



### 3. BALÓN



El balón o pelota es un objeto con forma esférica utilizado para la práctica del fútbol. Deberá ser de cuero u otro material sintético adecuado. Su circunferencia será de entre 68 y 70cm, su masa de entre 410 y 450g, y su presión de entre 0,6 y 1,1atm al nivel del mar.

El balón será del N° 5.

Si un balón se daña durante un partido, sólo el árbitro podrá dar el visto bueno para cambiarlo por otro, en caso de que el balón reviente en el palo de alguna de las porterías, el árbitro deberá reemplazar el balón y pitar bote neutral desde el centro del campo.

En el fútbol no se puede coger el balón con las manos, a excepción del arquero y los saques de banda.

### 4. JUGADORES

Todos los jugadores deberán pertenecer a la Liga Deportiva Escolar de su Estado constituida ante CONADE Y CONDEBA.

Cada uno de los dos equipos que disputan un partido durante el transcurso del mismo, podrá tener un máximo de 11 jugadores dentro del terreno, de los cuales uno jugará como guardameta, y no menos de 7 por equipo. Si se llega a menos de este número de jugadores, se terminará el partido dando como ganador al equipo contrario, con un marcador de dos a cero. Si el equipo que gana el juego por esta circunstancia tuviera un marcador a su favor por dos goles o más en él partido, este se mantendrá para él resultado final.

En estos juegos cada equipo podrá hacer hasta 5 cambios en un mismo partido, y se podrán tener en el banco a 5 suplentes.

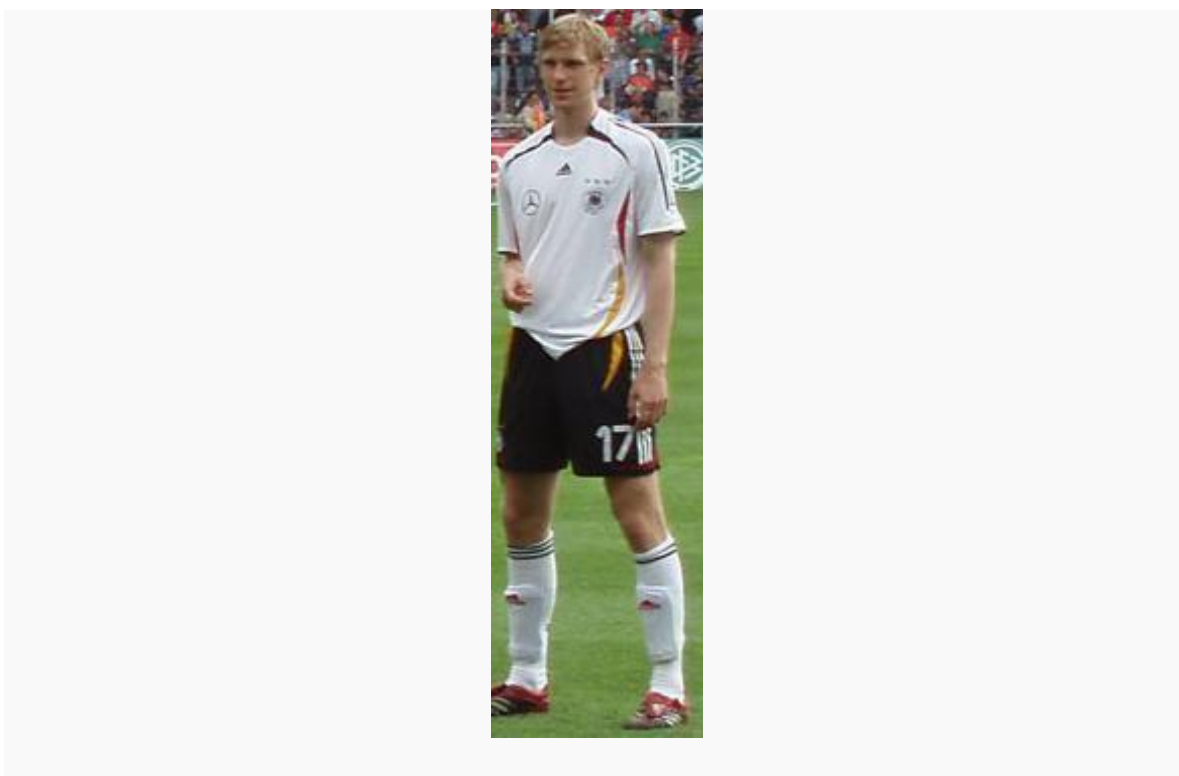
Para realizar una sustitución entre un futbolista titular y un suplente se deberá informar al árbitro de esto. El suplente o sustituto no podrá ingresar al campo de juego hasta que el jugador reemplazado haya abandonado por completo el campo de juego y el árbitro

autorice la entrada. La sustitución se realizará sobre la línea de banda y sobre la mitad del campo durante una interrupción del partido. Si el jugador al ingresar viola estas reglas, será amonestado.

En cualquier momento del partido, incluso durante una tanda de penales, un jugador de campo (no guardameta) podrá cambiar de posición con el guardameta siempre y cuando el árbitro haya sido informado sobre esta acción, y la misma se realice durante una interrupción. Si alguna de estas dos condiciones no se cumplen, ambos jugadores serán amonestados.

Si hay un expulsado antes del comienzo del partido, podrá ser reemplazado por un suplente. Si un suplente es expulsado antes del partido, no podrá jugar, ni ser reemplazado.

## 5. EQUIPAMIENTO DEL JUGADOR.



Por cuestiones de seguridad, los jugadores no podrán llevar elementos que puedan resultar peligrosos como por ejemplo manillas, collares etc. Para ellos mismos y para los demás. Todo tipo de joyería está prohibido durante un partido, incluso si las mismas están cubiertas por algún tipo de cinta adhesiva. La vestimenta no debe tener manchas de sangre. Ciertos protectores de cabeza, rodilla o lentes de material blando están permitidos por no ser considerados peligrosos.

Cada jugador deberá tener las siguientes vestimentas y objetos en su indumentaria.

- Camiseta larga o corta.
- Canilleras o espinilleras que resistan cualquier tipo de golpe.(obligatorias)
- Calzados o botines. (tacos para fútbol).Son obligatorios en ambas ramas para poder participar en un juego de fútbol
- Short.
- Medias largas.

Las camisetas de ambos equipos y las de los dos guardametas deberán tener diferencias para evitar la confusión de los jugadores y los árbitros, deberán estar numeradas sin repetición de algún número, este deberá medir 15 cm. De largo y por lo menos 1cm. De ancho la línea que marca el número. Deberá estar colocado en la parte central trasera de la camiseta y de diferente color al de la camiseta, deberá ser estampado, impreso o vulcanizado (no se permitirán números hechos con cintas adhesivas o pintado con plumón o marca texto). Si por alguna circunstancia el portero de algún equipo tuviera que jugar en otra posición deberá usar el mismo número en las dos playeras. El uniforme debe ser el representativo de la entidad con el nombre completo o la abreviatura de la entidad federativa en la parte superior trasera de la camiseta. El escudo del estado es opcional y si se coloca deberá estar en el frente de la camiseta. El número en el short es opcional. Sí en algún partido las camisetas de los equipos son iguales o muy parecidas el comité organizador proporcionará chalecos y se celebrará un sorteo para definir qué equipo los utilizará. El capitán de cada equipo deberá tener una banda en uno de sus brazos para diferenciarlo de los demás jugadores.

Previo al inicio de cada partido, los árbitros deberán verificar que los jugadores cumplan con el reglamento de equipamiento, si algún jugador no lo cumple no podrá iniciar el juego hasta que regularice su equipamiento. Si durante el desarrollo del partido, el árbitro nota algún incumplimiento de las reglas en el uniforme, esperará a una interrupción del juego para indicarle a él o los jugadores que se retiren del campo de juego. Cuando el jugador haya hecho los cambios requeridos, el árbitro verificará los cambios durante una interrupción, y si están dentro de lo permitido dejará volver al jugador al campo de juego. Los minutos que permanezca fuera del terreno de juego un jugador por esta circunstancia, no contabilizan para la permanencia obligatoria de cada jugador en un partido.

## 6. ÁRBITROS

### ÁRBITRO PRINCIPAL

El árbitro principal es la máxima autoridad del juego. El árbitro es quien tendrá la autoridad total para hacer cumplir las reglas de juego en el partido para el que ha sido nombrado. Todas las decisiones del árbitro son definitivas. Solo él puede modificar una decisión, siempre que no haya reanudado el juego o el partido haya finalizado.

Aparte de controlar que se respeten las otras reglas, el árbitro debe cronometrar y tomar nota de los incidentes del partido, interrumpir, suspender o finalizar el partido de

ser necesario, expulsar a cualquier funcionario o persona externa del campo de juego, e incluso fuera del escenario.

Interrumpirá el juego si considera que un jugador sufrió una lesión grave, y podrá continuar el juego si a su parecer la lesión es leve. En este último caso, cuando el juego se interrumpa por otro motivo permitirá el ingreso de asistentes para tratar al jugador lesionado. Dicho jugador deberá abandonar el terreno de juego tras ser atendido y sólo podrá regresar al mismo con la autorización del árbitro. Podrá hacerlo por cualquier parte del campo con el balón parado o por la línea de banda con el balón en juego siempre y cuando no influya en el mismo. En este caso hay las siguientes excepciones:

- Un portero lesionado no deberá abandonar el campo.
- Un jugador que choque contra un portero no deberá abandonar el campo.
- Dos jugadores del mismo equipo que choquen entre ellos no deberán abandonar el campo.
- Si un equipo está con el número mínimo de jugadores, un jugador lesionado no deberá abandonar el campo.

Se asegurará que todo jugador que sufra una hemorragia abandone el campo de juego. El mismo podrá reingresar en una interrupción, luego de una verificación del árbitro.

Le mostrará tarjeta amarilla o roja a todo jugador que cometa una infracción merecedora de la misma. En caso de que un jugador cometa más de una infracción al mismo tiempo, el árbitro castigará la más grave.

Permitirá que el juego continúe si el equipo contra el cual se ha cometido una infracción mantiene la posesión del balón y consigue mayor ventaja con respecto al contrario, y sancionará la infracción cometida inicialmente si la ventaja prevista no se cumple en ese momento. A esta acción se le conoce popularmente como *ley de la ventaja*.

En caso de que una infracción suceda fuera de su campo visual, actuará conforme a las indicaciones de sus árbitros asistentes.

Cuando un jugador suplente interviene en el juego sin autorización del árbitro, este será amonestado con una tarjeta amarilla, si el jugador suplente interviene de forma que salva un gol, el árbitro deberá expulsar a dicho jugador y deberá pitar tiro libre indirecto donde el jugador suplente haya interferido con el balón.

Terminado el partido emitirá un informe con los detalles del partido a las autoridades competentes. Por medio de la cédula arbitral firmada por él y por los dos capitanes, entregando una copia a cada uno de ellos.

De existir una protesta será el responsable de recibirla si no estuviera el responsable técnico del evento.



En caso de una protesta si es necesario se le solicitará por medio del Jurado de Apelación una ampliación de reporte.

## ÁRBITROS ASISTENTES

Además del árbitro principal hay árbitros asistentes, que son los encargados de ayudar al árbitro a tomar decisiones particulares por su ubicación en el campo. Los asistentes tienen la misión de indicar las siguientes situaciones, decisión que podrá ser aceptada o no por el árbitro principal:

- El balón ha traspasado los límites del terreno
- A qué equipo corresponde realizar un saque de esquina, de meta o de banda □  
Posición de fuera de juego.
- Sustitución de jugadores.
- Infracciones o incidentes fuera del campo visual del árbitro principal.
- Infracciones o incidentes cercanos al asistente.
- Si el guardameta se adelanta en un penalti, o la pelota no ingresó a la meta por completo.

Los asistentes pueden moverse a lo largo de una de las mitades de las líneas de banda, pero pueden ingresar al campo si fuese necesario, por ejemplo para marcar la distancia de la barrera en un tiro libre.

Si un asistente se comporta en forma indebida, puede ser expulsado por el árbitro principal. El partido se daría por suspendido si no hay un reemplazo para el asistente expulsado.

## 7. DESARROLLO DEL JUEGO

### DURACIÓN DEL PARTIDO

Cada partido se juega en dos periodos de 40 minutos cada uno, entre ambos periodos se realizará un descanso de 15 minutos, en ambas ramas.

- Para iniciar un partido, cada equipo deberá presentarse al terreno de juego con un mínimo de 15 jugadores registrados de los cuales juegan 11, el jugador faltante deberá incorporarse antes de finalizar el primer tiempo, reportándose con el árbitro asistente respectivo, de no ser así, será declarado incompleto y perderá el partido por ausencia (salvo jugadores sancionados, lesionados y/o por enfermedad, valorado por un médico del Comité Organizador). Todo partido perdido por incomparecencia será con marcador de 2 a 0.
- Cada jugador que conforma la plantilla del equipo (incluyendo porteros), deberá jugar por lo menos 20 minutos en cada partido. Esto quiere decir que cada equipo deberá realizar todos sus cambios que tenga disponibles. Por tal motivo, en caso de que faltando 20 minutos para terminar un partido, algún equipo no haya realizado todos sus cambios, el árbitro podrá detener el encuentro para que se

realicen de manera obligatoria los cambios restantes. En caso de que un equipo no cumpla con esta disposición, automáticamente perderá el partido. Los entrenadores serán los responsables definitivos de hacer cumplir esta regla.

- Por ningún motivo se podrá sustituir a un jugador expulsado de un partido.
- En el caso de que un jugador tenga que abandonar el partido por lesión o enfermedad y el equipo ya agotó todos sus cambios, se podrá elegir mediante un sorteo a un jugador sustituido para que tome el lugar del lesionado en el terreno de juego.
- Por equipo sólo podrán permanecer en el área de competencia (banca y contracancha) los jugadores, entrenador, auxiliar y médico del equipo.

Un entrenador, auxiliar y/o médico expulsado no podrá permanecer en la banca de su equipo durante su suspensión

Una vez cumplido el tiempo reglamentario el árbitro podrá, según su criterio, añadir más tiempo para recuperar el tiempo perdido. Los motivos para conformar ese tiempo añadido son los siguientes:

- Sustituciones.
- Evaluación de una lesión por parte del árbitro.
- Transporte de los jugadores fuera del terreno. □ Cualquier otro motivo de pérdida de tiempo.

En caso de que se deba patear o volver a patear un penal con el tiempo extra ya cumplido, se prolongará el tiempo hasta que se efectúe el penal. El mismo se considera efectuado cuando es gol, es desviado fuera del campo, toca al guardameta o toca cualquier parte de la meta. Una vez terminado el tiempo reglamentario (80 minutos por lo general), incluidas las adiciones, puede ser necesario disputar una prórroga o tiempo extra, (soló en el partido de la final). Dicha prórroga consta de dos periodos de 15 minutos sin descanso, solo se realiza cambio de cancha. Sí persiste el empate al final de los tiempos extras se ejecutarán tiros penales, una serie de 5 penales por equipo, si aún no hay ganador se pasa a la muerte súbita por penales hasta que un equipo falle y el otro acierte teniendo por lo tanto un ganador. Ningún jugador podrá volver a tirar un penal en estas series hasta que todos los jugadores que terminaron el juego hayan pasado a tirar un penal.

En la fase eliminatoria (para asignar un punto extra), en cuartos de final y semifinal (para definir un ganador), si al término del partido hay empate se ejecutarán tiros penales, una serie de 5 penales por equipo, si aún no hay ganador se pasa a la muerte súbita por penales hasta que un equipo falle y el otro acierte teniendo por lo tanto un ganador. Ningún jugador podrá volver a tirar un penal en estas series hasta que todos los jugadores que terminaron el juego hayan pasado a tirar un penal.

## 8. ASIGNACIÓN DE PUNTOS POR RESULTADO

- Por juego ganado: *3 puntos*.
- Por juego empatado y ganado en penales: *2 puntos*.
- Por juego empatado y perdido en penales: *1 punto*.  Por juego perdido: *0 puntos*.

## 9. INICIO Y REANUDACIÓN DEL JUEGO

Previo al comienzo del partido, los capitanes de ambos equipos se reúnen con el árbitro principal en el centro del campo. Uno de ellos elige un lado de una moneda que será lanzada por el árbitro. El jugador que acierte de qué lado cayó la moneda deberá elegir hacia que meta atacará su equipo o iniciará el partido moviendo del centro del campo el balón, el equipo contrario tomará la opción que no eligió el ganador del sorteo. Para el segundo tiempo, los equipos cambiarán de meta y moverá el equipo que no movió el balón al inicio del juego. (Se podrá anotar un gol directamente de un saque de salida.) En algunas situaciones de un partido, por ejemplo cuando se detiene el juego para retirar del campo a un jugador lesionado, es necesario hacer un balón a tierra. El balón a tierra es una forma para reanudar el juego después de una interrupción temporal necesaria.

Si los jugadores del equipo adversario tardan mucho en sacar el árbitro les mostrará tarjeta amarilla. Cuando el saque sea de meta el tiempo de tolerancia es de 8´.

## 10. BALÓN EN JUEGO O FUERA DE JUEGO

El balón se considera fuera de juego (no confundir con la regla del *offside*) cuando ha traspasado por completo los límites del terreno o el árbitro ha interrumpido el juego. Cabe destacar que las líneas del terreno forman parte del campo de juego, y no se consideran como exteriores. No tiene que ver que la pelota no haya tocado el piso fuera de la línea, al traspasar los límites del terreno, ya sea por aire o por tierra, el balón se considera fuera de juego.

## 11. GOL MARCADO

Se marca un gol cuando el balón cruza completamente la arista interna de la línea de meta entre los postes verticales y por debajo del travesaño de la meta, siempre y cuando el equipo que anota no haya infringido las reglas del juego previamente. Si un equipo marca más goles que el otro, será el ganador del partido. Si ambos marcan la misma cantidad de goles, el partido será empate y se tendrá que pasar a tirar series de penales para definir un ganador que obtendrá un punto extra (a excepción del partido por la final).

## 12. FUERA DE JUEGO

Ningún jugador podrá recibir una tarjeta amarilla o roja del árbitro al infringir esta regla.

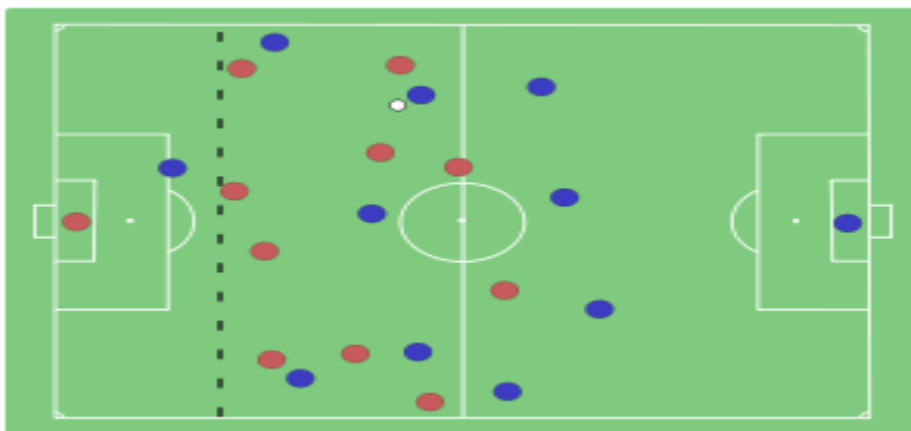
Un jugador está en posición de fuera de juego si cuando un compañero le da un pase y se encuentra:

- más cerca de la línea de meta contraria que el balón
- más cerca de la línea de meta contraria que el penúltimo adversario

Estas reglas no aplicaran si el jugador

- está en su propia mitad del campo
- si el pase recibido proviene de un saque de meta o de banda.

Estar en posición de fuera de juego no es suficiente para cometer la infracción. Aparte de esto, el jugador en posición de fuera de juego deberá estar interfiriendo en el juego o con un adversario o ganando ventaja de dicha situación para que el árbitro cobre la infracción. Si se cobra la infracción, el árbitro marcará un tiro libre indirecto al equipo defensor desde el lugar que estaba el jugador inhabilitado del equipo atacante.



## 13. FALTAS E INCORRECCIONES



El árbitro concederá un tiro libre o un penalti directo al equipo rival del jugador que cometa una de las siguientes infracciones, que el árbitro considere imprudentes, temerarias o con el uso de una fuerza excesiva:

- Intentar o dar una patada a un adversario.
- Poner o intentar hacer una zancadilla a un adversario.
- Saltar sobre un adversario.
- Cargar contra un adversario.
- Golpear o intentar golpear a un adversario. □ Empujar a un adversario.

También se sancionarán con tiro libre o penalti directo las siguientes acciones:

- Sujetar a un adversario.
- Escupir a un adversario.
- Tocar el balón deliberadamente con las manos, considerando la misma desde el hombro inclusive hasta el final de la extremidad (se exceptúa al guardameta dentro de su propia área de castigo).

El mismo se ejecutará desde el lugar donde ocurrió la infracción. Si ocurrió dentro del área penal del jugador que cometió la infracción se sancionará con penalti siempre que en el momento de cometerse la infracción el balón esté en juego.

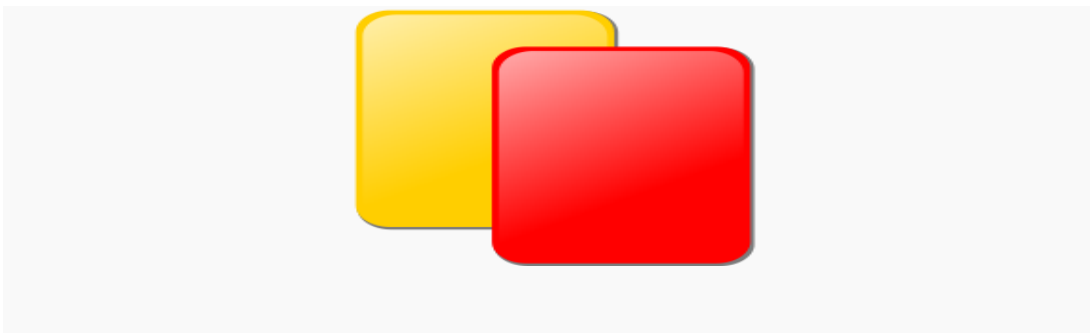
Además se señalará un tiro libre indirecto para el rival si un jugador comete a juicio del árbitro cualquiera de las siguientes infracciones:

- Juega de forma peligrosa.
- Obstaculiza el avance de un adversario.
- Impide que el guardameta pueda sacar el balón con las manos.
- Comete cualquier otra infracción que no haya sido anteriormente mencionada y por la cual el juego deba ser interrumpido para amonestarle o expulsarle.

También se marcará un tiro libre indirecto a favor del rival si el guardameta comete una de las siguientes infracciones:

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

El tiro libre indirecto en todos estos supuestos se ejecutará desde el lugar donde ocurrió la infracción.



Previamente, durante y ya finalizado el partido, el árbitro podrá mostrar tarjetas amarillas y rojas de ser necesario.

Amonestación (tarjeta amarilla), expulsión (tarjeta roja) a cualquier jugador sustituto, jugadores sustituidos o miembros del cuerpo técnico (Directores Técnicos y Asistentes) que figuren en las listas de ambos equipos para el partido.

Un jugador que se encuentre dentro del terreno durante el desarrollo del juego podrá ser amonestado si comete una de las siguientes infracciones:

- Ser culpable de conducta antideportiva.
- Desaprobar con palabras o acciones.
- Infringir persistentemente las Reglas de Juego.
- Retardar la reanudación del juego.
- No respetar la distancia reglamentaria en un saque de esquina, tiro libre o saque de banda.
- Salir y volver a entrar en el terreno de juego sin el permiso del árbitro.

Si el jugador en cuestión es un sustituto o un jugador sustituido, podrá ser amonestado si comete alguna de las siguientes infracciones:

- Ser culpable de conducta antideportiva.
- Desaprobar con palabras o acciones. □ Retardar la reanudación del juego.

Un jugador (titular, sustituto o sustituido) podrá ser expulsado si comete alguna 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 vale para el guardameta dentro de su propia área penal).
- Malograr la oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia la meta del jugador mediante una infracción sancionable con tiro libre o penal.
- Emplea lenguaje o gesticula de manera ofensiva, grosera, obscena o insultante. □ Recibir una segunda amonestación en el mismo partido.

El significado de "conducta antideportiva" ha sido tema de discusión a lo largo de la historia. Uno de los más conocidos es cuando un jugador se quita la camiseta al momento de festejar un gol. Si la camiseta se pone por encima de la cabeza o se quita, se considera conducta antideportiva y es merecedor de una tarjeta amarilla. Tratar de engañar al árbitro para que este tome una decisión errónea se considera conducta antideportiva, y deberá ser amonestado.

La acumulación de dos tarjetas amarillas durante la fase de grupos tendrá como sanción la suspensión de un juego que será aplicado en el siguiente juego de su equipo.

Si un jugador es expulsado del juego por acumulación de dos tarjetas amarillas, la sanción es un juego de suspensión que será aplicado al siguiente juego de su equipo.

Si la expulsión es directa la sanción será de acuerdo a la gravedad de la falta y al reporte del árbitro en la cédula arbitral y el castigo se aplicará como lo marcan los reglamentos de los Juegos Deportivos Nacionales Escolares de la Educación Básica.

Si por alguna circunstancia durante el desarrollo del juego alguno de los equipos juega con uno o más jugadores de los permitidos, el árbitro detendrá el juego y expulsará al jugador o jugadores alineados indebidamente y se reiniciará el juego con tiro libre directo en contra del equipo infractor en el lugar donde el árbitro paro el juego.

Si la infracción la cometen los dos equipos se expulsará a los jugadores alineados indebidamente y el juego se reiniciará con un balón a tierra en el lugar que el árbitro paro el juego.

El gol o los goles que hayan sido anotados por un jugador o jugadores alineados indebidamente serán anulados por el árbitro del juego.

**OBSERVACIONES:** Equipo que pase a la fase final del torneo teniendo uno o varios jugadores con una sola tarjeta amarilla, éstas le serán condonadas, por tanto jugará limpio dicha fase, contabilizándose a partir de ésta la acumulación de tarjetas amarillas.

**Protestas.-** el equipo que la realice tiene hasta 30 minutos después de que haya finalizado el partido para entregarla por escrito junto con la cantidad correspondiente (\$2500.00), de no hacerlo en tiempo y en forma la protesta no será recibida.

## 14. BALONES QUIETOS. TIROS LIBRES



:

En el fútbol existen dos tipos de tiros libres: los directos e indirectos. Estos son marcados por el árbitro cuando un equipo comete una infracción merecedora de los mismos.

El procedimiento para ejecutar un tiro libre es tocar el balón con el pie mientras el primero esta inmóvil. El ejecutante no puede volver a tocar el balón sin que otro jugador lo toque. Todos los adversarios deberán estar a por lo menos 9,15m de distancia del balón. Si un jugador decide ejecutar un tiro libre rápidamente y un adversario que se halla a menos de 9.15 metros intercepta el balón, el árbitro deberá permitir que el juego continúe. Si un jugador decide ejecutar un tiro libre rápidamente y un adversario que se halla cerca del balón obstaculiza intencionadamente la ejecución, el árbitro deberá amonestar al jugador por retrasar la reanudación del juego. Si el tiro libre es en el área de meta propia, el mismo se puede ejecutar desde cualquier lugar de la misma, y todos los rivales deberán estar fuera del área. Si es dentro del área de meta rival, el mismo se ejecutará sobre la línea paralela a la línea de meta más cercana, a la misma altura de donde ocurrió la infracción. Si el equipo defensor tiene un tiro libre a favor dentro de su área penal, el mismo deberá ser



enviado fuera del área para que un jugador rival pueda tocar el balón. Si el rival no cumple con lo anterior, se repetirá el tiro.

El ejecutor debe tocar el balón con su pie, pero luego no puede volver a tocarlo hasta que otro jugador lo haga. Si el jugador toca el balón con cualquier parte, excepto las manos, luego del tiro y sin que ningún jugador lo haya tocado, se marcará un tiro libre indirecto al equipo contrario. Si esto último se da con un toque de la mano, se concederá un tiro libre directo al equipo rival desde donde ocurrió la infracción. Si sucede dentro del área penal propia, será un tiro penal lo que se marque. Si el guardameta ejecuta el tiro, y toca el balón con sus manos dentro del área de castigo propia sin que otro jugador lo haya tocado, se concederá un tiro libre indirecto para el equipo rival desde donde ocurrió la infracción.

En un tiro libre, el juego reanuda cuando el ejecutante toca y mueve el balón, o sea que colocar el pie encima del balón previo al tiro no es ponerlo en juego.

Se puede marcar un gol directamente de un tiro libre directo, mientras que en uno indirecto no. Para este último caso, si el balón entra en propia meta, se marcará saque de esquina para el rival, pero si es en la meta contraria, se marcará un saque de meta para el rival. Para indicar un tiro libre directo, el árbitro extiende su brazo hacia la defensa del equipo infractor. Para los indirectos el procedimiento del árbitro es similar, pero además debe mantener uno de sus brazos verticalmente hasta que otro jugador toque el balón.

## TIRO PENAL O PENALTI



El tiro penal se marca cuando un jugador comete una infracción merecedora del cobro de un tiro libre directo dentro de su propia área penal. Se puede marcar un gol directamente del mismo.

Lo ejecutará un jugador del equipo rival al que cometió la infracción. El balón debe ser colocado en el punto penal, y el ejecutante deberá ser debidamente identificado. El guardameta del equipo rival deberá estar sobre la línea de meta del área penal mencionada, y dentro de su meta. Todos los demás jugadores deberán estar dentro del terreno de juego, fuera del área penal, detrás del punto penal y a 9,15m del punto penal. El árbitro asistente más cercano se colocará al borde del área penal, sobre la línea de meta, y en la posición más cercana a la línea de banda que cubre.

Dadas las condiciones anteriores, el árbitro podrá dar la señal para que se ejecute el tiro penal. Cuando se dé la señal, el ejecutor deberá mover el balón con su pie hacia adelante (hacia la portería rival). El juego se reanudará cuando el jugador toque y mueva el balón hacia adelante.

Si después de la señal, pero antes de la ejecución, el ejecutor infringe alguna regla, el árbitro continuará con la jugada. Si es gol, se repetirá el tiro, si no lo es, se marcará un tiro libre indirecto al equipo rival desde donde ocurrió la infracción. Si sucede lo mismo con el guardameta rival (lo más común suele ser adelantarse antes de que el juego esté restablecido), se concederá gol si el balón ingresó en la meta, pero se repetirá si no lo hizo.

Si un compañero del ejecutor infringe alguna regla (la infracción más común suele ser ingresar al área penal antes de que el juego esté restablecido), el árbitro continuará jugando. Si es gol, se repetirá el tiro, pero si no lo es, se marcará un tiro libre indirecto al equipo rival desde donde ocurrió la infracción. Si sucede lo mismo con un compañero del guardameta, se concederá el gol si el balón ingresó en la meta, pero se repetirá si no lo hizo. Si los infractores de las reglas son jugadores de ambos equipos, se repetirá el tiro independientemente del resultado del mismo.

Si el ejecutor toca el balón nuevamente sin que otro jugador lo haya hecho luego del tiro, se marcará un tiro libre indirecto al equipo rival desde donde ocurrió la infracción. Si lo hace con las manos, será un tiro libre directo.

Si el balón toca cualquier otro objeto desde el momento en que se mueve hacia delante el balón, se repetirá el tiro. Si luego de rebotar en el guardameta, en los postes o en el travesaño, el balón toca algún otro objeto, el árbitro detendrá el juego y lo reanudará con un balón a tierra desde donde ocurrió el hecho.

Si un tiro penal ocurre cuando ya se ha consumido por completo el tiempo añadido al final de un periodo, se ejecutará de todas formas. En el momento de la ejecución, el árbitro podrá dar por terminado el periodo luego de que la pelota haya ingresado dentro de la meta. Si el balón rebota en el guardameta o en la meta y vuelve al terreno, el árbitro podrá dar por terminado el periodo. Si sucede lo último, pero el balón se va fuera del terreno de juego o hacia adentro de la meta (gol en este último caso), podrá dar por terminado el partido.

## SAQUE DE BANDA

El saque de banda es una forma de reanudar el juego. Se otorga cuando el balón cruza por completo cualquiera de las líneas de banda. El mismo lo realiza un jugador del equipo que no tocó por última vez el balón antes de que saliera, y lo realiza con sus manos desde el lugar por donde salió el balón. El procedimiento para realizarlo es el siguiente: el ejecutante debe estar de pie de frente al campo, tener una parte de ambos pies sobre la línea de banda o en el exterior de la misma, utilizar ambas manos y lanzar el balón desde atrás y por encima de la cabeza con los pies juntos y en el piso.

Luego del saque, el ejecutante no puede tocar el balón hasta que lo toque otro jugador, pero si sucediera esto (excepto con las manos), se concedería un tiro libre indirecto al equipo rival desde el lugar donde ocurrió la infracción. Si esto último sucede con el guardameta (o sea que ejecuta el saque y toca el balón con cualquier parte excepto las manos) y dentro del área, se sancionará con un tiro libre indirecto desde el lugar donde se cometió la infracción.

Si el ejecutante toca el balón con la mano, y sin que lo toque previamente otro jugador tras el saque de banda, el árbitro marcará un tiro libre directo al equipo rival desde donde ocurrió el toque con la mano. Si ocurriera dentro del área penal, el árbitro marcará un tiro penal para el equipo rival. Si el ejecutante es el guardameta y esto sucede dentro del área penal, se marcaría un tiro libre indirecto al equipo rival dentro del área penal, desde donde ocurrió la infracción.

Los jugadores rivales tienen que estar por lo menos a 2m de distancia del ejecutor. Si un rival no cumple con esto último, pero no incide en la jugada, se seguirá jugando. Si el rival distrae o estorba de forma incorrecta al ejecutor del saque, el primero recibirá una tarjeta amarilla. Si el ejecutante realiza mal el saque (lo hace en el lugar equivocado o de forma incorrecta en cuanto a su procedimiento), el saque será ejecutado por un jugador del equipo contrario.

No se puede convertir un gol directamente de un saque de banda. Si esto sucediera, se otorgaría un saque de meta al equipo rival. Si sucediera en propia meta, se otorgaría un saque de esquina al rival.

## SAQUE DE META

El saque de meta es una forma de reanudar el juego. Se otorga cuando el balón cruza por completo cualquiera de las líneas de meta después de ser tocado por un jugador del equipo atacante.

Para ejecutarlo, un jugador del equipo defensor debe patear el balón desde cualquier parte del área de meta. Todos los rivales deben estar fuera del área penal hasta que el balón esté en juego, o sea cuando haya salido del área penal. Si el balón no sale del área penal, se repetirá el tiro.

Si el jugador toca el balón con cualquier parte, excepto las manos, luego del saque y sin que ningún jugador lo haya tocado, se marcará un tiro libre indirecto al equipo contrario. Si esto último se da con un toque de la mano, se concederá un tiro libre directo al equipo rival desde donde ocurrió la infracción. Si sucede dentro del área penal, será un tiro penal lo que se marque. Si el guardameta ejecuta el saque, y toca el balón con sus manos dentro del área penal sin que otro jugador lo haya tocado, se concederá un tiro libre indirecto para el equipo rival desde donde ocurrió la infracción.

Se puede convertir un gol directamente de un saque de meta. Si un jugador marca contra su propia meta en un saque de meta, se concederá un saque de esquina para el equipo contrario.

## SAQUE DE ESQUINA



El saque de esquina es una forma de reanudar el juego. Se otorga cuando el balón cruza por completo cualquiera de las líneas de meta después de ser tocado por un jugador del equipo defensor, y si el balón no cruza por dentro de la meta (si no es gol).

Para ejecutarlo, se coloca el balón sobre la semicircunferencia más cercana al lugar donde salió el balón, junto al banderín. Todos los rivales deben estar por lo menos a 9,15m de la semicircunferencia (a 10,15m del banderín). Si un rival no cumple con esto último, pero no incide en el juego, el árbitro dejará jugar.

El ejecutor debe tocar el balón con su pie, pero luego no puede volver a tocarlo hasta que otro jugador lo haga. Si el jugador toca el balón con cualquier parte, excepto las manos, luego del saque y sin que ningún jugador lo haya tocado, se marcará un tiro libre indirecto al equipo contrario. Si esto último se da con un toque de la mano, se concederá un tiro libre directo al equipo rival desde donde ocurrió la infracción. Si sucede dentro del área penal propia, será un tiro penal lo que se marque. Si el guardameta ejecuta el saque, y toca el balón con sus manos dentro del área penal propia sin que otro jugador lo haya tocado, se concederá un tiro libre indirecto para el equipo rival desde donde ocurrió la infracción.

Se puede convertir un gol directamente de un saque de esquina, pero sólo en la portería contraria a la del equipo que realiza el lanzamiento (el denominado *gol olímpico*). Si el jugador que efectúa el saque marca contra su propia meta no se concederá el gol y el árbitro señalará un saque de esquina para el equipo contrario.