

Reglamento de Competencia Fútbol Asociación Primaria

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

ÍNDICE

Capítulo II:	Sistema de Competencia.....	3
Capítulo III:	Registro de Jugadores.....	4
Capítulo IV:	Alineación y Cambios.....	5
Capítulo V:	Uniformes.....	6
Capítulo VI:	Sanciones.....	7
Capítulo VII:	Protestas.....	8
Capítulo VIII:	Partidos.....	8
Capítulo IX:	Terreno de Juego.....	9
Capítulo X:	Árbitros.....	10
Capítulo XI:	Entrenadores.....	11
Capítulo XII:	Faltas e Incorrecciones.....	11
Capítulo XIII:	Tiro Penal.....	13

Capítulo I: Participantes.

Artículo 1.

En la etapa Nacional podrá participar cada equipo campeón de la etapa Estatal (tanto en la rama femenil como en la varonil) de las 32 Entidades Federativas que integran la República Mexicana. Todos los participantes deberán pertenecer a la Liga Deportiva Escolar de su Estado constituidas ante CONADE Y CONDEBA.

Artículo 2.

Los participantes en el torneo se comprometen a respetar las reglas (Fair Play), que son:

- Jugar para ganar.
- Jugar de buena manera (actuar con caballerosidad).
- Conocer y respetar las reglas del juego.
- Mostrar respeto ante los contrarios, compañeros, árbitros, oficiales y espectadores.
- Aceptar la derrota con dignidad.
- Rechazar la corrupción, drogas, racismo, violencia y otros peligros que pudieran dañar la competencia.
- Denunciar a quienes atenten contra nuestro deporte con actos que denigren la calidad de la competencia.

Capítulo II: Sistema de Competencia.

Artículo 3.

El sistema de competencia para la etapa Nacional, se regirá por lo expresado en el Anexo Técnico de este deporte.

Artículo 4.

Todos los equipos que participen en el torneo contarán con un tiempo de 15 minutos de tolerancia únicamente para el primer juego de la jornada; en los juegos siguientes de la misma, no habrá tolerancia.

Nota: Queda a criterio del Comité Organizador (Coordinador Técnico Nacional, Delegado del Comité Local o del Cuerpo Arbitral) otorgar tiempo de tolerancia para el o los equipos que su juego este programado posterior al primer juego de la jornada, solamente en caso de que se presente algún imprevisto (tráfico vial, falla mecánica, falta de coordinación, etc.), siempre y cuando éstos den aviso por algún medio con 15 minutos de anticipación a la hora de inicio del juego.

Artículo 5.

Durante la etapa Nacional, cada equipo podrá obtener determinado número de puntos de acuerdo a los resultados obtenidos (en la fase de grupos). Estos son: **a)** Por juego ganado: 3 *puntos*.

b) Por juego empatado y ganado en penales: 2 *puntos*.

c) Por juego empatado y perdido en penales: 1 *punto*.

d) Por juego perdido: *0 puntos*.

Nota: En caso de terminar un partido empatado en el tiempo regular (salvo en el juego por el 1° lugar), se tirará una tanda de 5 (cinco) tiros penales en el mismo marco, alternándose los jugadores y equipos en su ejecución en forma rotativa declarando vencedor al equipo que anote mayor número de goles y obtener así el punto adicional; si después de los 5 tiros penales aún persiste el empate, se tirarán penales a muerte súbita hasta que surja el equipo ganador.

Ningún jugador podrá ejecutar un segundo tiro penal hasta después de que todos los jugadores que terminaron el tiempo reglamentario lo hayan realizado.

Si por cualquier causa un tirador, en su oportunidad dejara de ejecutar un tiro penal, éste se considerará como no anotado.

Antes de comenzar con el lanzamiento de tiros penales, el árbitro se asegurará de que en el círculo central se ubiquen los dos equipos, destacando los 5 tiradores de penales. En este momento se puede realizar cambio del portero, únicamente por alguno de los jugadores que terminaron en el campo los tiempos regulares.

Para el juego final por el 1° lugar, en caso de haber empate en el tiempo regular, se jugarán 2 tiempos extras de 10 minutos cada uno sin descanso (el equipo que anote más goles gana). Si al término de los tiempos extras persiste el empate, se tirará una tanda de 5 (cinco) tiros penales por equipo, y si aún así persiste el empate se tirará una tanda de penales a muerte súbita; cuando un equipo haya marcado un gol más que el otro, será declarado como equipo campeón.

Artículo 6.

Todos los equipos participantes en la etapa Nacional, durante la fase clasificatoria, se sujetarán a los siguientes criterios de desempate, con el propósito de adjudicarse algún lugar por puntuación y para definir la ubicación de los equipos en su respectivo grupo, los criterios de desempate se aplicaran solo cuando el empate persista después de haber tomado en cuenta los puntos logrados por cada equipo y el gol average (diferencia entre goles recibidos y goles anotados).

Entre 2 equipos, el único criterio será el marcador particular entre sí (considerando el resultado en serie de penales).

Entre más de 2 equipos:

1. Mayor diferencia de goles (anotados menos recibidos).
2. Mayor número de goles anotados.
3. Mejor disciplina (en primera instancia las tarjetas rojas, en segunda las amarillas).
4. Sorteo (volado).

Capítulo III: Registro de Jugadores.

Artículo 7.

Cada Estado participante, deberá registrar en ambas ramas obligatoriamente 18 jugadores, de los cuales deberán asistir 16 a la competencia en la etapa Nacional. Y dos sustitutos para casos de lesión o enfermedad de los 16 registrados y que alguno tenga que ser sustituido antes del inicio de la etapa nacional.

Nota: El registro de los jugadores e integrantes del cuerpo técnico de los equipos participantes, se realizará en los formatos oficiales emitidos por el CONDEBA (cédula de inscripción).

Artículo 8.

Cada jugador participante en la etapa Nacional, deberá presentarse a sus partidos con el gafete de acreditación de deportista (original) expedido por el Comité Organizador, ya que éste hará el papel de registro e identificación.

Nota: En caso de extravío del gafete de acreditación, el Delegado General del Estado deberá gestionar inmediatamente ante el Comité Organizador la reposición del mismo, siempre y cuando se justifique el extravío.

Artículo 9. Cada deportista deberá acreditar su ubicación en las categorías convocadas.

Capítulo IV: Alineación y Cambios.

Artículo 10.

Antes del inicio del partido, el entrenador, a través de su capitán, le entregará al árbitro la alineación correspondiente (en el formato establecido).

Para iniciar un juego en la etapa Nacional, cada equipo deberá presentarse al terreno de juego con un mínimo de 15 jugadores registrados, y el jugador restante deberá incorporarse antes de finalizar el primer tiempo reportándose con el juez de línea correspondiente, 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 y por escrito).

Cada entrenador está obligado a incluir en cada partido a todos sus jugadores reservas; estos jugadores suplentes, deberán jugar por lo menos 15 minutos en cada encuentro. De igual manera, jugador que inicie como titular, para ser sustituido deberá haber jugado por lo menos 15 minutos (salvo que sea un cambio por lesión y con la valoración de un médico del Comité Organizador). Estos cambios se pueden realizar de la siguiente manera: cuatro por jugadores de campo más un cambio de portero, o en su defecto cinco cambios por jugadores de campo. En todos los casos, los 15 minutos obligatorios de juego serán tomados en cuenta del tiempo reglamentario que comprende el partido (no será contabilizado el tiempo agregado por el árbitro).

El árbitro una vez iniciado el juego y cumplido el minuto 15 del mismo, podrá hacer una señal visible hacia los entrenadores para que si así lo requieren puedan hacer cambios, de igual manera, si el caso lo amerita en el segundo tiempo al minuto 13 del mismo, podrá hacer la señal visible con los dedos índice y medio (señal de "V") para indicar que en dos minutos deben de completar el resto de sus cambios. En caso de que lo considere necesario, 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.

En el caso de que un jugador tenga que abandonar el partido por lesión y el equipo ya agotó todos sus cambios, se podrá elegir a un jugador sustituido (por sorteo) para que tome el lugar del lesionado en el terreno de juego.

NOTA: Se aclara que todos los jugadores deberán participar en cada uno de los partidos del torneo por lo menos 15 minutos, excluyendo a aquellos que estén sancionados o lesionados con valoración por escrito del servicio médico del Comité Organizador. No se aceptarán justificantes médicos con fecha anterior a la inscripción nacional, si un jugador se lesiona enferma o no tiene permiso de los padres antes de las fechas de inscripción deberá ser sustituido por uno de los dos deportistas registrados como sustitutos.

Capítulo V: Uniformes.

Artículo 11.

Todos los jugadores integrantes de los equipos participantes, deberán portar un uniforme representativo de competencia (se sugiere que se eviten uniformes de equipos profesionales de Fútbol Asociación que tengan anuncios de marcas cerveceras), el cual tendrá en la parte central trasera de la playera el número que identifique a ese jugador (de 15 a 20cm.de largo y ancho), de diferente color al de la playera para que sea visible, deberá ser impreso, vulcanizado o estampado, no se permiten números hechos con cintas adhesivas o pintados con plumón o marca textos, por ningún motivo habrá números repetidos en los uniformes de un equipo incluyendo también al del portero.

El uniforme del portero deberá ser diferente al del resto de los jugadores de su equipo y del equipo contrario.

En caso de coincidir en el color de las playeras ambos equipos, se procederá a sortear qué equipo usará las casacas, mismas que proporcionará el Comité Organizador de la sede en la etapa Nacional. Los jugadores (**ambas ramas**) podrán participar en el partido únicamente con zapatos de fútbol con tachones de hule, por ningún motivo con tachones de aluminio e intercambiables.

Bajo ninguna circunstancia un jugador podrá utilizar objetos, que a consideración del árbitro central, puedan dañar la integridad física del propio jugador o los demás (pulseras, anillos, relojes, cadenas, etc.). Si existe algún jugador que utilice lentes de aumento, éstos deberán ser especiales y quedará a juicio del árbitro central aprobar la participación del jugador en el partido.

Queda establecido como obligatorio el uso de espinilleras durante los partidos, en caso contrario no se le permitirá participar al jugador.

Los jugadores deberán portar en el uniforme, el nombre de su Estado completo o la abreviatura de la entidad federativa en la parte superior trasera de la playera, con opción a portar también publicidad comercial, siempre y cuando no sean marcas de alcohol y/o tabaco. Esta publicidad deberá permitir identificar, en la espalda, el número de los jugadores. No se permitirá publicidad de partidos políticos. 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. 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 del uniforme, si algún jugador no lo cumple no podrá iniciar el juego hasta que regularice su situación. 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. En las sustituciones durante un juego deberá revisar el uniforme del jugador que ingresa y si no cumple con las características del reglamento no podrá entrar al terreno de juego hasta haber cumplido con los requerimientos establecidos. 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.

Capítulo VI: Sanciones.

Artículo 12.

Todos los participantes en el torneo de Fútbol Asociación de los Juegos Deportivos Nacionales Escolares de la Educación Básica 2014-2015, se sujetarán a los siguientes criterios de sanciones que serán aplicadas en el juego o los juegos siguientes de su equipo:

a) Un juego de suspensión.

- Al jugador que sea expulsado por juego brusco o por haber recibido dos tarjetas amarillas durante un partido. No importando la fase del torneo en que haya ocurrido.
- Al entrenador o auxiliar, que sea expulsado de un juego, no importando la fase en la cual su equipo se encuentre.
- Al jugador que acumule dos tarjetas amarillas durante el desarrollo de cualquier fase (clasificatoria y final).

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.

b) Dos juegos de suspensión.

- Al jugador que sea expulsado por juego brusco grave o conducta violenta.
- Al jugador y/o entrenador que sea expulsado por intentar agredir a un rival (jugador, cuerpo técnico) o de su mismo equipo, así como al árbitro.
- Al jugador y entrenador que sea expulsado por ofender a un rival (jugador, cuerpo técnico) o de su mismo equipo, así como al árbitro.

c) Tres juegos de suspensión.

- Al jugador que reincida en acumulación de doble tarjeta amarilla durante el desarrollo de alguna fase
- Al entrenador que reciba una segunda expulsión, no importando la fase de competencia.

d) Expulsión definitiva del torneo.

- Al o los jugadores así como el cuerpo técnico (entrenador, auxiliar, etc.) que participen en una riña.
- Al cuerpo técnico o directivos que participen en apuestas o sobornos para algún beneficio a sus equipos.

Cuando un jugador que ha sido suspendido alinea en el(los) juego(s) sancionado(s), su equipo se hará acreedor a la pérdida automática de dicho(s) encuentro(s). Todas las suspensiones de jugadores por alguna sanción, deberán ser comunicadas por escrito por parte de la Coordinación Técnica de este deporte a más tardar una hora antes del inicio del partido.

Cuando un equipo incurra en suplantación de un jugador o algún integrante del cuerpo técnico que esté debidamente registrado, el equipo infractor será sancionado con la inhabilitación de los involucrados por el resto del torneo. Además, si el equipo infractor gana, o empata el encuentro, siempre y cuando le sea comprobada la falta mediante una protesta elaborada en tiempo y forma, y/o sea comprobada dicha falta por el Comité Organizador, se le acreditará el marcador a favor del equipo agraviado dos goles a cero.

Capítulo VII: Protestas.

Artículo 13.

Cuando se vaya a presentar una protesta por parte de algún integrante del cuerpo técnico (entrenador o delegado por deporte) de un equipo, éste la deberá hacer antes del inicio del juego de manera verbal al árbitro para su conocimiento, y al final del partido, deberá hacerlo de forma escrita en la cédula arbitral, para su respectiva valoración por la instancia correspondiente (según el procedimiento indicado en el Reglamento General de Participación de estos Juegos).

Capítulo VIII: Partidos.

Artículo 14.

En todos los partidos se jugarán dos tiempos de 30 minutos cada uno (tiempo reglamentario), con un intervalo de descanso de 10 minutos. Este tiempo será independiente del tiempo de tolerancia en caso de haber sido aplicado.

Únicamente en caso de empate en el partido final por el 1º lugar, se jugarán 2 tiempos extras de 10 minutos cada uno sin descanso (el equipo que anote más goles gana); en caso de prevalecer el empate, se procederá a la serie de tiros penales (5 por equipo), y de continuar el empate se definirá en muerte súbita. En los demás partidos de la fase final, en caso de empate, se procederá a la serie de tiros penales (5 por equipo), y de continuar el empate se definirá en muerte súbita.

Artículo 15.

Cada equipo durante la etapa eliminatoria, deberá jugar una sola vez al día, y durante la fase final se sujetarán a la programación de Comité Organizador.

Artículo 16.

Cuando un partido ya iniciado, sea suspendido por causa de fuerza mayor y ajena a los equipos participantes, el Coordinador Técnico Nacional en coordinación con el Comité Organizador, buscará la forma de reanudar el juego para terminar los tiempos reglamentarios del encuentro. En caso de no poderse concluir el tiempo reglamentario del juego por situaciones de la organización del evento, se tomará como oficial el marcador del encuentro al momento de la suspensión.

Artículo 17.

Cuando un partido sea suspendido por falta de garantías y motivado por invasión de participantes (padres de familia, porra, etc.), **el equipo que origine tal situación perderá el partido** y en cuanto a los goles, estos se anularán y el marcador se anotará 2 goles a 0 a favor del equipo contrario, o bien, si el marcador es mayor a favor del equipo no infractor, entonces se asentará éste como resultado final. El árbitro realizará el reporte en la cédula oficial y la turnará al Comité Organizador, quien a su vez hará del conocimiento a la Comisión de Honor y Justicia para su valoración, y en su caso, aplique la sanción correspondiente.

Artículo 18.

Cuando un partido haya iniciado y uno de los equipos quedase con menos de 8 jugadores, ya sea por expulsión o lesión, el árbitro deberá suspender el encuentro y realizará el reporte correspondiente en la cédula, **el equipo que origine tal situación perderá el partido** y en cuanto a los goles, estos se anularán y el marcador se anotará 2 goles a 0 a favor del equipo contrario, o bien, si el marcador es mayor a favor del equipo no infractor, entonces se asentará éste como resultado final.

Artículo 19.

Si un equipo, una vez iniciado el partido, se retira injustificadamente del terreno de juego, y con ello impide que se juegue completo, se le tomará como partido perdido con un marcador de 2 goles a 0. Si el marcador es mayor a favor del equipo no infractor, entonces se asentará éste como resultado final.

Si un equipo pierde por incomparecencia, el resultado que se anotará en la cédula arbitral será de 0 goles a dos.

Capítulo IX: Terreno de Juego.**Artículo 20.**

Los partidos del torneo deberán jugarse en las instalaciones deportivas, días y horarios designados por el Comité Organizador, teniendo como base el sorteo de la Junta Técnica Nacional.

Artículo 21.

Para la categoría y ambas ramas (femenil y varonil), en la etapa Nacional la superficie del terreno de juego deberá ser de pasto natural o sintético. Las dimensiones mínimas son 75 metros de largo por 45 metros de ancho, mientras que las máximas son de 80 metros de largo por 50 metros de ancho.

Artículo 22.

Las porterías en su parte interior son de 6 metros de largo por 1.90 metros de alto. Los postes y largueros deberán ser fabricados de metal y redondos.

Artículo 23.

El área técnica se deberá trazar ubicada a 1 metro de la línea de banda, y su largo será 1 metro mayor a cada lado de la banca de los suplentes.

Artículo 24.

El terreno de juego deberá estar ubicado de preferencia alejado del público, si no es así, se deberá delimitar con algún material que impida el paso del mismo (cualquier persona ajena al desarrollo del partido). En caso de utilizarse estadios, deberán cumplir con los requisitos de seguridad para jugadores, cuerpo técnico y cuerpo arbitral.

Artículo 25.

Durante el tiempo de juego, el sonido deberá ser utilizado únicamente para anuncios relacionados con: alineaciones, amonestaciones, expulsiones, cuestiones de seguridad o de protección civil. Cualquier otro asunto de uso del sonido local, deberá ser asentado en la cédula arbitral.

Artículo 26. En las tres categorías y en ambas ramas, se utilizará el balón del No. 4.

Capítulo X: Árbitros.**Artículo 27.**

Los árbitros serán designados de acuerdo al Reglamento General de Participación, siendo sus decisiones inapelables, por lo que no serán objeto de reporte en la cédula arbitral. Tienen la autoridad para tomar medidas disciplinarias, a partir de que ingresan a la cancha y hasta que la abandonan después del silbatazo final.

Artículo 28.

Ningún árbitro se hará cargo de dirigir un partido donde participe el equipo de su Estado de procedencia. A excepción de que no haya el número necesario de árbitros foráneos para cubrir este requisito.

Artículo 29.

El trato para con los niños, será siempre de manera respetuosa y educativa además de formativa.

Artículo 30.

Los partidos del torneo deberán ser dirigidos por una tripleta arbitral, con la posibilidad de contar con un cuarto árbitro y serán designados en cada partido por la Coordinación Técnica Nacional en coordinación con el Comité Organizador Local.

Artículo 31.

Todos los árbitros del torneo, deberán promover el fair play entre los jugadores por lo que deberá realizar el saludo entre los jugadores de los equipos participantes en el torneo, esto se realizará al inicio y al final de cada juego, citando a los jugadores al centro del campo.

Artículo 32.

Todos los árbitros que dirigirán un partido deberán presentarse por lo menos cuarenta y cinco minutos antes del inicio del encuentro y solicitar el llenado de la hoja de alineación, debiendo anexarla a la cédula arbitral para entregarla a la Coordinación Técnica Nacional.

Artículo 33.

Todos los árbitros, en caso de alguna acción reprobatoria de sus decisiones por parte de la porra o padres de familia, deberá dirigirse exclusivamente al entrenador; en caso de reincidencia, el cuerpo arbitral tomará la decisión más adecuada para evitar esas acciones.

Capítulo XI: Entrenadores.**Artículo 34.**

El entrenador será el único responsable del equipo, así como de la porra (padres de familia, familiares, etc.) que los acompañe; en el entendido que cualquier acto de indisciplina de estos últimos, le competará sólo a el entrenador para su atención.

Artículo 35.

El auxiliar se hará cargo del equipo y la porra, siempre y cuando el entrenador haya sido suspendido de sus funciones o tenga algún impedimento válido para hacerlo.

Artículo 36.

Los entrenadores asumirán la responsabilidad del **Artículo 10** en el rubro de obligatoriedad de tiempo de juego mínimo de cada jugador.

Capítulo XII: Faltas e Incorrecciones.**Artículo 37.**

Se concederá un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete alguna de las siguientes infracciones y que a juicio del árbitro sean imprudentes, temerarias o con el uso de una fuerza excesiva:

- Dar o intentar dar una patada a un adversario.
- Poner o intentar poner una zancadilla a un contrario.
- Saltar sobre un adversario.
- Cargar contra un adversario.
- Golpear o intentar golpear a un adversario.
- Empujar a un adversario.
- Escupir a un contrario.
- Sujetar a un adversario.

- Tocar o jugar el balón deliberadamente con las manos (excepto el portero). □ Proferir palabras altisonantes (groserías).

Artículo 38.

Se concederá un tiro penal si un jugador comete alguna de las faltas antes mencionadas dentro de su área penal, independientemente de la posición del balón siempre y cuando esté en juego.

Artículo 39.

Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario si un portero:

- Tarda más de 8 segundos en poner en juego el balón después de haberlo controlado con las 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 los pies.

Así mismo si un jugador:

- Juega de forma peligrosa.
- Obstaculiza el avance de un adversario.
- Impide que un guardameta pueda sacar el balón con las manos.

Artículo 40.

Un jugador será amonestado y recibirá una tarjeta amarilla, si comete alguna de las siguientes infracciones:

- Mostrar conducta antideportiva.
- Desaprobar con palabras y acciones las decisiones del árbitro.
- Infringir las reglas del juego.
- Hacer tiempo o retardar la jugada deliberadamente.
- No respetar la distancia reglamentaria en un tiro libre, tiro de esquina o saque de banda.
- Proferir palabras altisonantes (groserías).

Los jugadores y/o cuerpo técnico de la banca serán amonestados si:

- Muestran conducta antideportiva.
- Desaprueban con palabras o actitudes las decisiones de los árbitros.
- Retardan la reanudación del juego.
- Profieren palabras altisonantes (groserías).

Un jugador será expulsado y recibirá una tarjeta roja, 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 una mano intencionada un gol o una oportunidad manifiesta de gol.
- Recibir una segunda tarjeta amarilla durante un juego.

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 paró 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 paró 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.

Capítulo XIII: Tiro Penal.

Artículo 41.

Se concederá un tiro penal contra el equipo que cometa alguna de las faltas que están marcadas como tiro libre directo, dentro de su área penal mientras el balón está en juego.

Artículo 42.

Se concederá tiempo adicional para poder ejecutar un tiro penal al final de cada tiempo o al final de los tiempos extras.