



REGLAS DE JUEGO

FÚTBOL SALA

REGLAS DE JUEGO DEL FÚTBOL SALA



EDITA:

FEDERACIÓN MADRILEÑA DE FÚTBOL SALA
Calle Capitán Haya, 18 28020 Madrid
Tel. 91 444 44 70 Fax 91 444 44 75
www.femafusa.com



Julio Cabello Victoria
Presidente de la FMFS

La evolución y progresión del Fútbol Sala y por ende Las reglas de Juego, han servido para universalizar la forma de jugar de este bello deporte, facilitando el futuro en cuanto a comprensión, interpretación y aplicación, haciéndolas más sencillas para jugadores, árbitros y técnicos.

En esta nueva temporada, deseo que nuestras selecciones territoriales y nuestros clubes alcancen una vez más los éxitos deportivos que les corresponde de lo cual me siento enormemente orgulloso.

A toda la gran familia de este maravilloso deporte, jugadores, técnicos, árbitros, cronometradores, dirigentes, aficionados, patrocinadores y a todos los que trabajan por y para su desarrollo, quiero agradecer su esfuerzo e ilusión, que como presidente me enorgullezco de todos ellos.





FEDERACIÓN MADRILEÑA DE FÚTBOL SALA

Presidente: Julio Cabello Victoria
Secretario General: José Vicente Callejo García
Dirección: Capitán Haya, 18 28020 Madrid
Teléfono: 91 444 44 70
Fax: 91 444 44 75
Internet: www.femafusa.com
E-mail: sgeneral@femafusa.com

JUNTA DIRECTIVA

Presidente:	Julio Cabello Victoria
Vicepresidente Económico y Deportivo:	Manuel Serrano Bris
Vicepresidente de Formación:	Saturnino Niño Gutiérrez
Secretario Técnico:	Juan Pines Llases
Presidente Comité de Árbitros:	Juan B. Sánchez Díaz
Presidente Colegio Entrenadores:	Adolfo Barreno de la Hoz
Relaciones Sociales:	José Enrique Domínguez Tejedor
Coordinador Delegaciones:	Manuel García Arista
Relaciones Institucionales:	Fernando Ocio Barbosa
Fútbol Sala Femenino:	Ángel Parada Castro
Fútbol Sala Base:	David Solís García





DELEGACIONES ZONALES DE LA FMFS

DELEGACIÓN DE ALCORCÓN

Delegado: D. Fernando Ocio
Polideportivo Los Cantos
Avda. Los Cantos, s/n
28922 Alcorcón
Teléfono 91 643 51 48
Fax 91 643 51 48
E-mail: alcorcon@femafusa.com

DELEGACIÓN DE FUENLABRADA

Delegado: D. Alonso Ricardo Trenado
Centro Deportivo de Sedes Federativas
C/Creta, 2
28940 Fuenlabrada
Teléfono 91 690 66 06
Fax 91 690 66 06
E-mail: fuenlabrada@femafusa.com

DELEGACIÓN DE GETAFE

Delegado: D. Javier Solís
Polideportivo Municipal Juan de la Cierva
Avda. Juan de Borbón, s/n
28903 Getafe
Teléfono 91 683 79 57
Fax 91 683 79 57
E-mail: getafe@femafusa.com

DELEGACIÓN DE LEGANÉS

Delegado: D. Manuel Ariza
Polideportivo Nuevo Carrascal
Avda. Alemania, 2
28916 Leganés
Teléfono 91 680 25 46
Fax 91 680 25 46
E-mail: leganes@femafusa.com

DELEGACIÓN DE PARLA

Delegado: D. David Solís
Centro Municipal de Formación San Ramón
C/ Pinto, 76
28980 Parla
Teléfono 91 605 83 52
Fax 91 605 83 52
E-mail: parla@femafusa.com

DELEGACIÓN DE SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES/ALCOBENDAS

Delegado: D. Fernando Prieto
Polideportivo Valvanera
Avda. de la Sierra, s/n
28700 San Sebastián de los Reyes
Teléfono 91 663 74 55
Fax 91 663 74 55
E-mail: alcobendassanse@femafusa.com

DELEGACIÓN DE TORREJÓN DE ARDOZ

Delegada: Dña. Isabel Barrios
Complejo Deportivo El Juncal
C/ Aragón, 6
38850 Torrejón de Ardoz
Teléfono 91 677 84 03
Fax 91 656 63 13
E-mail: torrejon@femafusa.com

DELEGACIÓN DE COLLADO VILLALBA

Delegado: D. Santiago Martínez
Bloques del Pontón
C/ Real, 26
28400 Collado Villalba
Teléfono 91 851 45 93
Fax 91 851 43 83
E-mail: villalba@femafusa.com

DELEGACIÓN DE COSLADA/SAN FERNANDO

Delegado: D. Ángel Castrillejo
Polideportivo Valleaguado
C/ Perú, s/n
28823 Coslada
Teléfono 91 673 43 76
Fax 91 674 10 44
E-mail: cosladasanfernando@femafusa.com

FEDERACIÓN MADRILEÑA DE FÚTBOL SALA

Coordinador de Delegaciones:
D. Manuel García Arista
C/ Capitán Haya, 18
28020 Madrid
Teléfono 91 444 44 70
Fax 91 444 44 75
E-mail: delegaciones@femafusa.com

ÓRGANOS DE GARANTÍAS NORMATIVAS

Juez Competición: D. Francisco Montero
Juez Apelación: D. Juan Gómez
C/ Capitán Haya, 18
28020 Madrid
Teléfono 91 444 44 70
Fax 91 444 44 75

www.femafusa.com



SUMARIO

1 La superficie de juego	13
2 El balón	21
3 El número de jugadores	23
4 El equipamiento de los jugadores	27
5 Los árbitros	31
6 Los árbitros asistentes	35
7 La duración del partido	39
8 El inicio y la reanudación del juego	43
9 El balón en juego o fuera de juego	47
10 Gol marcado	49
11 El fuera de juego	51
12 Faltas e incorrecciones	53
13 Tiros libres	57
14 El tiro penal	67
15 El saque de banda	71
16 El saque de meta	75
17 El saque de esquina	77
Procedimientos para determinar el ganador de un partido o eliminatoria	81
El área técnica	85
El árbitro asistente de reserva	87
Señales de los árbitros y árbitros asistentes	89
Interpretación de las Reglas de Juego del Fútbol y directrices para árbitros	99

Hombres y mujeres

Toda referencia al género masculino en las Reglas de Juego del Fútbol por lo que respecta a árbitros, jugadores u oficiales equivaldrá (para simplificar la lectura) tanto a hombres como a mujeres.





REGLA 1 LA SUPERFICIE DE JUEGO

Superficie de juego

Los partidos deberán jugarse en superficies lisas, libres de asperezas y que no sean abrasivas, preferentemente de madera o de un material sintético, de acuerdo con el reglamento de la competición. Se deberán evitar las superficies de hormigón o alquitrán.

De manera excepcional, y únicamente para competiciones nacionales, se permitirán las superficies de césped artificial.

Marcación de la superficie

La superficie de juego será rectangular y estará marcada con líneas. Dichas líneas pertenecerán a las zonas que demarcan y deberán diferenciarse claramente del color de la superficie de juego.

Las dos líneas de marcación más largas se denominarán líneas de banda. Las dos más cortas se llamarán líneas de meta.

La superficie de juego estará dividida en dos mitades por una línea media, que unirá los dos puntos medios de las dos líneas de banda.

El centro de la superficie de juego estará marcado con un punto en la mitad de la línea media, alrededor del cual se trazará un círculo con un radio de 3 m.

Se deberá hacer una marca fuera de la superficie de juego, a 5 m de cada área de 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.

Se deberán hacer dos marcas adicionales en la superficie de juego, a 5 m del segundo punto penal, a izquierda y derecha, para señalar la distancia mínima que deberá observarse en la ejecución de un tiro desde el segundo punto penal. La anchura de la marca será de 8 cm.

REGLA 1 LA SUPERFICIE DE JUEGO

Dimensiones

La longitud de la línea de banda deberá ser superior a la longitud de la línea de meta.

Todas las líneas deberán tener una anchura de 8 cm.

En partidos no internacionales las medidas serán:

Longitud (línea de banda):	mínimo 25 m
	máximo 42 m
Anchura (línea de meta):	mínimo 16 m
	máximo 25 m

En partidos internacionales las medidas serán:

Longitud (línea de banda):	mínimo 38 m
	máximo 42 m
Anchura (línea de meta):	mínimo 20 m
	máximo 25 m

Área penal

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 metros 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. El área delimitada por dichas líneas y la línea de meta será el área penal.

En cada área penal se marcará un punto penal a 6 metros de distancia del punto medio de la línea entre los postes de meta y equidistante de éstos.



REGLA 1 LA SUPERFICIE DE JUEGO

Segundo punto penal

Se marcará un segundo punto a 10 metros de distancia del punto medio de la línea entre los postes de meta y equidistante de éstos.

Área de esquina

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

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 una barra horizontal (travesaño). Los postes y el travesaño deberán ser de madera, metal u otro material aprobado. Deberán tener forma cuadrada, rectangular, redonda o elíptica y no deberán constituir ningún peligro para los jugadores.

La distancia (medida 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 redes deberán ser de cáñamo, yute, nylon u otro material aprobado, y se engancharán en la parte posterior de los postes y del travesaño con un soporte adecuado. Deberán estar sujetas de forma conveniente y no deberán estorbar al guardameta.

Los postes y los travesaños deberán ser de un color que los distinga de la superficie de juego.

Las metas deberán disponer de un sistema que garantice la estabilidad e impida su vuelco. Se podrán utilizar metas portátiles sólo en caso de que se cumpla esta condición.

REGLA 1 LA SUPERFICIE DE JUEGO



Zonas de sustituciones

Las zonas de sustituciones serán las zonas en la línea de banda, situadas frente a los bancos de los equipos, cuya función se describe en la Regla 3.

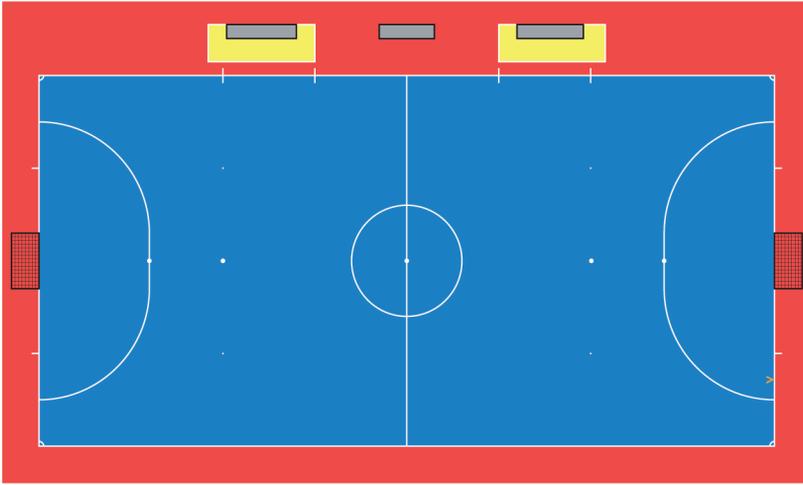
- Cada zona se situará frente al área técnica y se extenderá 5 m. Se marcará con dos líneas en cada extremo, de 80 cm de largo, 40 cm hacia el interior de la superficie de juego y 40 cm hacia el exterior, así como de 8 cm de ancho.
- El área situada frente a la mesa de cronometraje, es decir, 5 m a cada lado de la línea de medio campo, permanecerá libre.
- La zona de sustitución de un equipo estará ubicada en la parte de la superficie de juego que defienda dicho equipo, cambiándose en el segundo periodo del partido y en los tiempos suplementarios, en caso de que los haya.



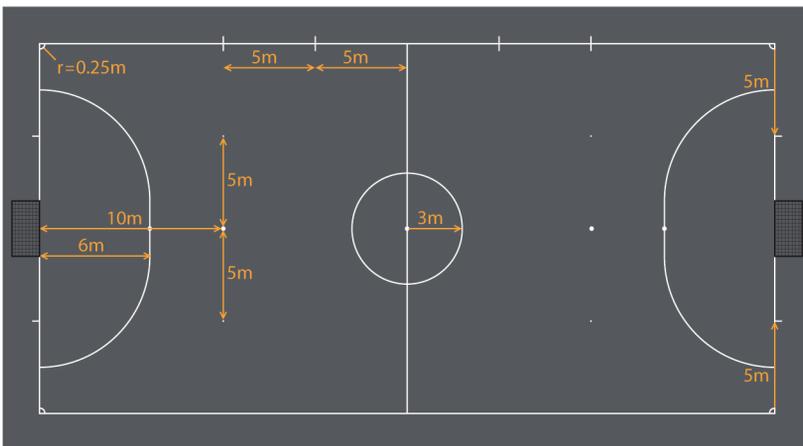


REGLA 1 LA SUPERFICIE DE JUEGO

La superficie de juego



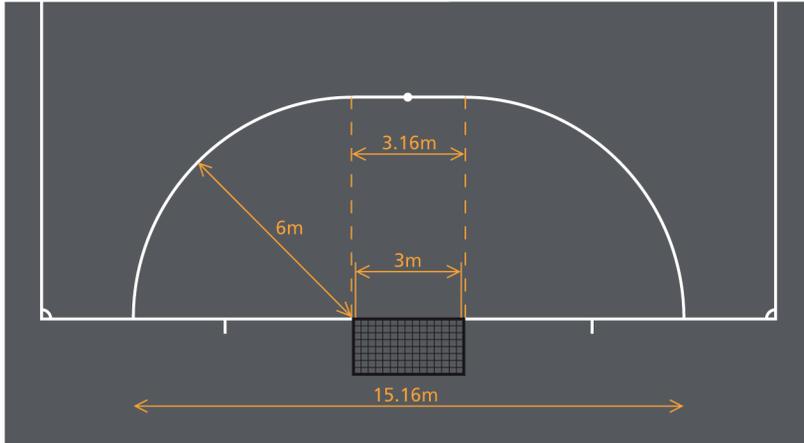
Medidas de la superficie de juego



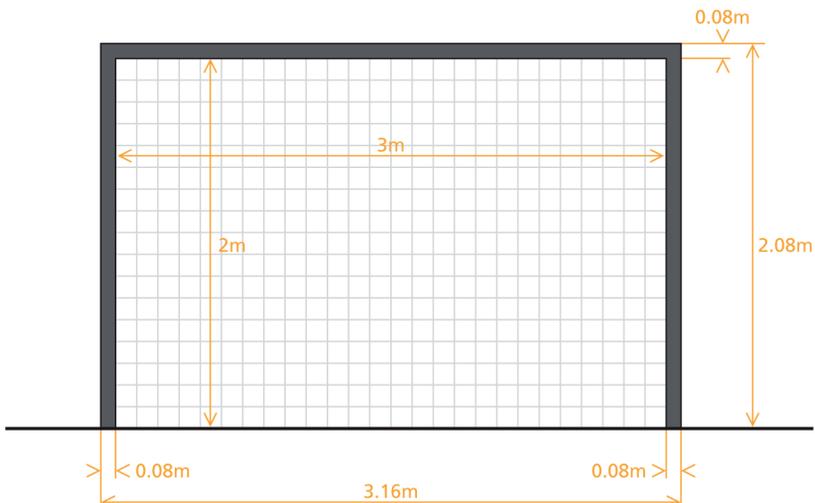


REGLA 1 LA SUPERFICIE DE JUEGO

El área penal

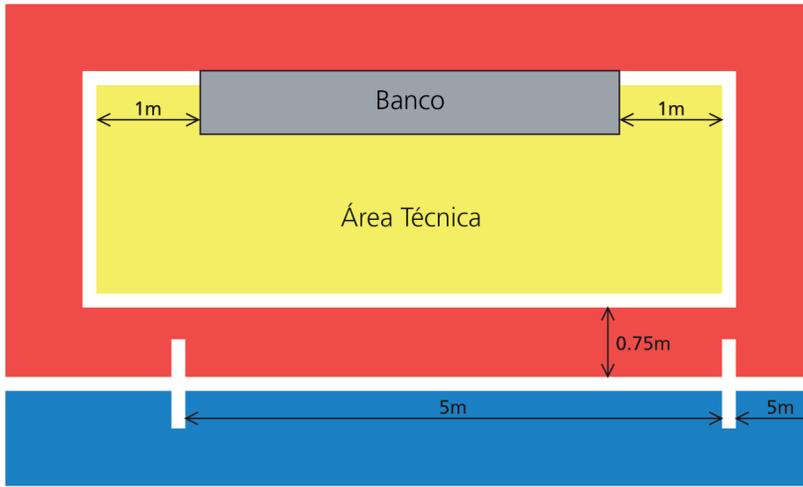


La meta





Zona de sustituciones y área técnica



Decisión 1

El área técnica deberá cumplir los requisitos que se describen en la sección de la presente publicación titulada "El área técnica".



REGLA 2 EL BALÓN

Características y medidas

El balón:

- Será esférico.
- Será de cuero u otro material aprobado.
- Tendrá una circunferencia no superior a 64 cm y no inferior a 62 cm.
- Tendrá un peso no superior a 440 g y no inferior a 400 g al comienzo del partido.
- Tendrá una presión equivalente a 0.6-0.9 atmósferas (600-900 g/cm²) al nivel del mar.
- No deberá rebotar menos de 50 cm ni más de 65 cm en el primer bote, efectuado desde una altura de 2 m.

Reemplazo de un balón defectuoso

Si el balón explota o se daña mientras está en juego, se interrumpirá el juego:

- El juego se reanuda dejando caer el balón de reserva al suelo, en el sitio donde se dañó el balón original, a menos que el partido se haya interrumpido dentro del área penal, en cuyo caso uno de los árbitros dejará caer un balón de reserva al suelo en la línea del área penal, en el punto más cercano al sitio donde el balón original se encontraba cuando se interrumpió el juego.
- El juego se reanuda con repetición del tiro si el balón explota o se daña en el lanzamiento de un tiro libre directo sin barrera, un tiro desde el segundo punto penal o un tiro penal y no ha tocado los postes, el travesaño o a un jugador, ni se ha cometido una infracción.

Si el balón explota o se daña en un momento en que no se halla en juego (saque de salida, saque de meta, saque de esquina, balón al suelo, tiro libre, tiro penal o saque de banda):

- El partido se reanuda conforme a las Reglas de Juego del Fútbol.

El balón no podrá ser cambiado durante el partido sin la autorización de los árbitros.

REGLA 2 EL BALÓN



Logotipos en los balones

Además de las especificaciones de la presente Regla 2, la aprobación de un balón para partidos de una competición oficial organizada por la FIFA o las confederaciones estará sujeta a que el balón tenga uno de los tres logotipos siguientes:

- El logotipo oficial "FIFA APPROVED".
- El logotipo oficial "FIFA INSPECTED".
- El logotipo "INTERNATIONAL MATCHBALL STANDARD".



Dichos logotipos indicarán que el balón ha sido controlado oficialmente y cumple las especificaciones técnicas, diferentes para cada logotipo, y adicionales a las especificaciones mínimas estipuladas en la presente Regla 2. La lista de dichas especificaciones adicionales, características de cada uno de los logotipos, deberá ser aprobada por el International F.A. Board. Los centros que lleven a cabo los controles de calidad estarán sujetos a la aprobación de la FIFA.

En las competiciones de asociaciones miembro se podrá exigir el uso de balones que lleven uno de los tres logotipos.

Publicidad

En los partidos que se jueguen en una competición oficial bajo los auspicios de la FIFA, las confederaciones y las asociaciones miembro está prohibida toda clase de publicidad comercial en el balón, con excepción del emblema de la competición, el organizador de la competición y la marca registrada autorizada del fabricante. El reglamento de la competición puede restringir el tamaño y el número de dichas marcas.

REGLA 3 EL NÚMERO DE JUGADORES

Jugadores

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

El partido no comenzará si uno de los equipos tiene menos de tres jugadores.

El partido se suspenderá si en la superficie de juego quedan menos de tres jugadores en uno de los dos equipos.

Competiciones oficiales

Se podrán utilizar como máximo nueve sustitutos en cualquier partido de una competición oficial bajo los auspicios de la FIFA, las confederaciones o las asociaciones miembro. El reglamento de la competición deberá estipular cuántos sustitutos podrán ser nombrados, hasta un máximo de nueve.

Se permitirá un número ilimitado de sustituciones durante el partido.

Otros partidos

En los partidos de selecciones "A" se podrá utilizar un máximo de diez sustitutos. En todos los demás partidos se podrá utilizar un número mayor de sustitutos, siempre que:

- Los equipos en cuestión lleguen a un acuerdo sobre el número máximo.
- Se haya informado a los árbitros antes del comienzo del partido.

Si los árbitros no han sido informados, o no se ha llegado a un acuerdo antes del inicio del partido, no se permitirán más de diez sustitutos.

Todos los partidos

En todos los partidos, los nombres de los jugadores y sustitutos, estén o no presentes, deberán entregarse a los árbitros antes del comienzo del encuentro. Todo sustituto cuyo nombre no se haya entregado a los árbitros en dicho momento no podrá participar en el partido.

REGLA 3 EL NÚMERO DE JUGADORES



Procedimiento de sustitución

Una sustitución podrá realizarse siempre, esté o no el balón en juego. Para reemplazar a un jugador por un sustituto se deberán observar las siguientes condiciones y disposiciones:

- El jugador saldrá de la superficie de juego por la zona de sustituciones de su propio equipo, salvo en las excepciones previstas en las Reglas de Juego del Fútbol.
- El sustituto no podrá entrar en la superficie de juego hasta que el jugador al que debe reemplazar no haya abandonado la superficie de juego.
- El sustituto entrará en la superficie de juego por la zona de sustituciones.
- Una sustitución terminará cuando el sustituto entre en la superficie de juego por la zona de sustituciones.
- Desde ese momento, el sustituto se convierte en jugador, y el jugador al que sustituye se convierte en sustituto.
- Un jugador sustituido podrá volver a participar en el partido.
- Todos los sustitutos estarán sometidos a la autoridad y jurisdicción de los árbitros, sean llamados o no a participar en el partido.
- Si un período se prolonga para ejecutar un tiro penal, un tiro desde el segundo punto penal o un tiro libre directo sin barrera, no se permitirá ninguna sustitución, con excepción de la del guardameta defensor.

Sustitución del guardameta

- Cualquiera de los sustitutos podrá reemplazar al guardameta, sin necesidad de avisar a los árbitros ni estar el juego detenido.
- Cualquiera de los jugadores podrá cambiar su puesto con el guardameta.
- Un jugador que sustituya al guardameta deberá hacerlo en el momento en que se haya detenido el juego y deberá advertir previamente a los árbitros.
- Un jugador o sustituto que reemplace al guardameta deberá llevar el número dorsal que le corresponde en una camiseta de guardameta.



REGLA 3 EL NÚMERO DE JUGADORES

Infracciones y sanciones

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

- Los árbitros interrumpirán el juego (aunque no inmediatamente si pueden aplicar la ventaja).
- Los árbitros amonestarán al jugador por contravenir el procedimiento de sustitución y le ordenarán salir de la superficie de juego.

Si los árbitros han interrumpido el juego, éste se reanuda con un tiro libre indirecto a favor del equipo adversario, desde el lugar donde se hallaba el balón en el momento de la interrupción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres). Si este sustituto o su equipo comete además otra infracción, el juego se reanuda conforme a lo expuesto en la sección “Interpretación de las Reglas de Juego del Fútbol y directrices para árbitros (Regla 3)”.

Si en una sustitución, el jugador que será sustituido sale de la superficie de juego, por causas no justificadas en las Reglas de Juego del Fútbol, por un lugar que no sea la zona de sustituciones de su propio equipo:

- Los árbitros interrumpirán el juego (aunque no inmediatamente si pueden aplicar la ventaja).
- Los árbitros amonestarán al jugador por contravenir el procedimiento de sustitución.

Si los árbitros han interrumpido el juego, éste se reanuda con un tiro libre indirecto a favor del equipo adversario, desde el lugar donde se hallaba el balón en el momento de la interrupción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).

Para cualquier otra infracción de esta regla:

- Se amonestará a los jugadores en cuestión.
- El partido se reanuda con un tiro libre indirecto a favor del equipo adversario, desde el lugar donde se hallaba el balón en el momento de la interrupción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres). En casos especiales el juego se reanuda conforme a lo expuesto en la sección “Interpretación de las Reglas de Juego del Fútbol y directrices para árbitros (Regla 3)”.

REGLA 3 EL NÚMERO DE JUGADORES**Jugadores y sustitutos expulsados**

Un jugador expulsado antes del saque de salida sólo podrá ser reemplazado por uno de los sustitutos designados.

Un sustituto designado, expulsado antes del saque de salida o después del comienzo del partido, no podrá ser sustituido.

Un sustituto podrá sustituir a un jugador expulsado y entrar en la superficie de juego una vez transcurridos dos minutos de juego efectivos después de la expulsión, siempre que cuente con la autorización del cronometrador o el tercer árbitro (árbitros asistentes), salvo si se marca un gol antes de que transcurran dos minutos, en cuyo caso, se aplicarán las siguientes disposiciones:

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

REGLA 4 EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

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).

Equipamiento básico

El equipamiento básico obligatorio de un jugador se compone de las siguientes piezas separadas:

- Un jersey o camiseta – si se usa ropa interior, las mangas de esta ropa deberán tener el color principal de las mangas del jersey o camiseta.
- Pantalones cortos – si se usan pantalones cortos interiores, estos deberán tener el color principal de los pantalones cortos. El guardameta podrá vestir pantalones largos.
- Medias – si se usa cinta adhesiva o un material similar en la parte exterior, deberá ser del mismo color que la parte de las medias sobre la que se usa.
- Canilleras/espilleras.
- Calzado – zapatillas de lona o de cuero blando con suela de goma u otro material similar.

Canilleras / espilleras

- Deberán estar cubiertas completamente por las medias.
- Deberán ser de caucho, plástico o de un material similar aprobado.
- Deberán ofrecer una protección adecuada.

Colores

- Los dos equipos vestirán colores que los diferencien entre sí y de los árbitros y los árbitros asistentes.
- Cada guardameta vestirá colores que lo diferencie de los demás jugadores, de los árbitros y los árbitros asistentes.

REGLA 4 EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES



Infracciones y sanciones

En el caso de infracción de esta regla:

- No siempre será necesario interrumpir el juego.
- Los árbitros ordenarán al jugador infractor que abandone la superficie de juego para que ponga en orden su equipamiento en la siguiente ocasión en que el balón no se halle en juego, a menos que para entonces el jugador ya haya puesto en orden su equipamiento.
- Todo jugador que haya tenido que salir de la superficie de juego para poner en orden su equipamiento no podrá retornar a la superficie de juego sin la autorización de los árbitros o del tercer árbitro.
- Los árbitros se cerciorarán de que el equipamiento del jugador esté en orden antes de permitir que reingrese en la superficie de juego, bien directamente o por medio del tercer árbitro.
- El jugador, si no ha sido sustituido, sólo podrá reingresar en la superficie de juego cuando el balón no se halle en juego, o con el balón en juego si lo hace bajo la supervisión del tercer árbitro.

Se amonestará al jugador que haya sido obligado a abandonar la superficie de juego por infracción de esta regla y que, no habiendo sido sustituido anteriormente, retorne a la superficie de juego sin la autorización de los árbitros o el tercer árbitro.

Reanudación del juego

Si los árbitros interrumpen el juego para amonestar al infractor:

- El juego se reanudará mediante un tiro libre indirecto lanzado por un jugador del equipo adversario desde el lugar donde se hallaba el balón cuando los árbitros interrumpieron el partido (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).





REGLA 4 EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

Publicidad en el equipamiento

Los jugadores no deberán mostrar al público ropa interior con lemas o publicidad. El equipamiento básico obligatorio no deberá tener mensajes políticos, religiosos ni personales.

El organizador de la competición sancionará a aquellos jugadores que levanten su camiseta para mostrar lemas o publicidad. El organizador de la competición o la FIFA sancionará al equipo de un jugador cuyo equipamiento básico obligatorio tenga mensajes políticos, religiosos o personales.





REGLA 5 LOS ÁRBITROS

La autoridad de los árbitros

Los partidos serán controlados por dos árbitros, árbitro y segundo árbitro, quienes tendrán la autoridad total para hacer cumplir las Reglas de Juego del Fútbol en dicho encuentro.

Poderes y deberes

Los árbitros:

- Harán cumplir las Reglas de Juego del Fútbol.
- Controlarán el partido en cooperación con los árbitros asistentes, siempre que el caso lo requiera.
- Se asegurarán de que los balones utilizados correspondan a las exigencias de la Regla 2.
- Se asegurarán de que el equipamiento de los jugadores cumpla las exigencias de la Regla 4.
- Tomarán nota de los incidentes en el partido.
- Interrumpirán el partido cuando lo juzguen oportuno, en caso de que se contravengan las Reglas de Juego del Fútbol.
- Interrumpirán el partido por cualquier tipo de interferencia externa.
- Interrumpirán el juego si juzgan que algún jugador ha sufrido una lesión grave y se asegurarán de que sea transportado fuera de la superficie de juego; un jugador lesionado sólo podrá regresar a la superficie de juego después de que se haya reanudado el partido.
- Permitirán que el juego continúe hasta que el balón esté fuera del juego si juzgan que un jugador está levemente lesionado.
- Se asegurarán de que todo jugador que sufra una hemorragia salga de la superficie de juego; el jugador sólo podrá reingresar tras la señal de los árbitros, quienes se cerciorarán de que la hemorragia ha cesado, bien directamente o por medio del tercer árbitro.
- Permitirán que el juego continúe si el equipo contra el cual se ha cometido una infracción se beneficia de una ventaja, y sancionarán la infracción cometida inicialmente si la ventaja prevista no sobreviene en ese momento.
- Castigarán la falta más grave cuando un jugador cometa más de una falta al mismo tiempo.



REGLA 5 LOS ÁRBITROS

- Castigarán la incorrección más grave cuando un jugador cometa más de una incorrección al mismo tiempo.
- Tomarán medidas disciplinarias contra jugadores que cometan infracciones merecedoras de amonestación o expulsión; no están obligados a tomar medidas inmediatamente, pero deberán hacerlo en la ocasión siguiente en que el balón no esté en juego.
- Tomarán medidas contra los oficiales de los equipos que no se comporten de forma correcta y podrán, si lo juzgan necesario, expulsarlos del área técnica y los alrededores de la superficie de juego.
- No permitirán que personas no autorizadas entren en la superficie de juego.
- Autorizarán reanudar el juego tras una interrupción.
- Deberán hacer las señales que se describen en la sección de la presente publicación titulada "Señales de los árbitros y árbitros asistentes".
- Deberán ubicarse en la superficie de juego según se determina en la sección de la presente publicación titulada "Colocación de los árbitros cuando el balón está fuera del juego", que forma parte de la Interpretación de las Reglas de Juego del Fútbol y directrices para árbitros (Regla 5 - Los árbitros), cuando se disponga que es obligatoria.
- Remitirán a las autoridades competentes un informe del partido, con datos sobre todas las medidas disciplinarias tomadas contra jugadores u oficiales de los equipos y sobre cualquier otro incidente que haya ocurrido antes, durante y después del partido.

El árbitro:

- Actuará como cronometrador y tercer árbitro en caso de que los árbitros asistentes no estén presentes.
- Suspenderá temporal o definitivamente el partido cuando lo juzgue oportuno en caso de contravención de las Reglas de Juego de Fútbol.
- Suspenderá temporal o definitivamente el partido por cualquier tipo de interferencia externa.

El segundo árbitro:

- Sustituirá al árbitro en caso de lesión o indisposición de este último.



REGLA 5 LOS ÁRBITROS

Decisiones de los árbitros

Las decisiones de los árbitros sobre hechos relacionados con el juego, incluidos el hecho de si se ha marcado gol o no y el resultado del partido, son definitivas.

Los árbitros podrán modificar su decisión únicamente si se dan cuenta de que es incorrecta o, si lo juzgan necesario, conforme a una indicación de los árbitros asistentes, siempre que no hayan reanudado el juego o finalizado el partido.

Las decisiones del árbitro prevalecerán sobre las del segundo árbitro si ambos señalan una infracción y hay desacuerdo entre ellos.

El árbitro prescindirá del segundo árbitro o de los árbitros asistentes en caso de una intervención indebida o conducta incorrecta de cualquiera de ellos, tomará las disposiciones necesarias para que sean sustituidos y notificará el hecho al organismo competente.

Responsabilidades de los árbitros

Los árbitros (o, en el caso que proceda, los árbitros asistentes) no serán responsables de:

- Cualquier tipo de lesión que sufra un jugador, oficial o espectador.
- Cualquier daño a todo tipo de propiedad.
- Cualquier otra pérdida sufrida por una persona, club, compañía, asociación o entidad similar, la cual se deba o pueda deberse a alguna decisión que hayan podido tomar conforme a las Reglas de Juego del Fútbol o con respecto al procedimiento normal requerido para celebrar, jugar y controlar un partido.

Entre tales situaciones podrán figurar:

- Una decisión por la cual las condiciones de la superficie de juego, sus alrededores, o meteorológicas sean tales que no permitan disputar el encuentro.
- Una decisión de suspender definitivamente un partido por cualquier razón.

REGLA 5 LOS ÁRBITROS



- Una decisión sobre la idoneidad de los accesorios y el equipamiento utilizados durante un partido.
- Una decisión de interrumpir o no un partido debido a la interferencia de los espectadores o a cualquier problema en el área de los espectadores.
- Una decisión de interrumpir o no el juego para permitir que un jugador lesionado sea transportado fuera de la superficie de juego para ser atendido.
- Una decisión de solicitar que un jugador lesionado sea retirado de la superficie de juego para ser atendido.
- Una decisión de permitir o no a un jugador llevar cierta ropa o equipamiento.
- Una decisión (cuando posean la autoridad) de permitir o no a toda persona (incluidos los oficiales de los equipos y del recinto deportivo, personal de seguridad, fotógrafos u otros representantes de los medios de información) estar presente en los alrededores de la superficie de juego.
- Cualquier otra decisión que puedan tomar conforme a las Reglas de Juego del Fútbol o de acuerdo con sus deberes y lo estipulado por las normas o reglamentos de la FIFA, la confederación, la asociación miembro o la liga bajo cuya jurisdicción se dispute el partido.

Partidos internacionales

En partidos internacionales será obligatoria la presencia de un segundo árbitro.

Árbitro asistente de reserva

En torneos o competiciones en los que se designe un árbitro asistente de reserva, las tareas y los deberes de éste deberán hallarse en conformidad con las directrices descritas en esta publicación.



REGLA 6 LOS ÁRBITROS ASISTENTES

La autoridad de los árbitros asistentes

Se podrá designar a dos árbitros asistentes (un tercer árbitro y un cronometrador), quienes deberán cumplir las Reglas de Juego del Fútbol en lo referente a sus deberes. Se ubicarán en el exterior de la superficie de juego, a la altura de la línea media y en el mismo lado que las zonas de sustituciones. El cronometrador permanecerá sentado en la mesa de cronometraje, mientras que el tercer árbitro podrá estar sentado o de pie para ejercer sus funciones.

El tercer árbitro y el cronometrador recibirán un cronómetro adecuado y el dispositivo necesario para controlar la acumulación de faltas, que será facilitado por la asociación o el club en cuya jurisdicción se juega el partido.

Dispondrán de una mesa de cronometraje para poder ejercer correctamente sus funciones.

Poderes y deberes

El tercer árbitro:

- Asistirá a los árbitros y al cronometrador.
- Llevará un registro de los jugadores que participan en el juego.
- Controlará el reemplazo de balones a petición de los árbitros.
- Controlará el equipamiento de los sustitutos antes de que entren en la superficie de juego.
- Anotará los números de los jugadores que marcaron los goles.
- Informará al cronometrador de la solicitud de tiempo muerto cuando un oficial de uno de los equipos lo haya solicitado (ver Regla 7 - La duración del partido).
- Efectuará la señal preceptiva de la solicitud de tiempo muerto, después de que el cronometrador haya hecho sonar la señal acústica, para informar a los árbitros y los equipos sobre la concesión del tiempo muerto.
- Llevará un registro de los tiempos muertos solicitados.
- Llevará un registro de las faltas acumuladas por cada equipo, señaladas por los árbitros en cada período.



REGLA 6 LOS ÁRBITROS ASISTENTES



- Efectuará la señal preceptiva de que un equipo ha cometido 5 faltas acumulables en un período.
- Colocará una señal visible sobre la mesa de cronometraje para informar que un equipo ha cometido ya 5 faltas acumulables en un período.
- Tomará nota de los números y nombres de los jugadores que hayan sido amonestados o expulsados.
- Entregará antes del comienzo de cada período un documento a los oficiales de cada equipo con el que éstos podrán solicitar los tiempos muertos y lo recogerá al final de cada período en caso de que no los hayan solicitado.

FIFA®

For the Game. For the World.

TIME-OUT TEMP MORT TIEMPO MUERTO AUSZEIT

- Entregará un documento a los oficiales del equipo en el que figurará cuándo puede incorporarse al juego el sustituto de un jugador expulsado.

FIFA®

For the Game. For the World.

THE SUBSTITUTE PLAYER WILL BE ABLE TO ENTER THE FIELD OF PLAY, WHEN THERE ARE - ___ MINUTE(S) AND ___ SECOND(S) ON THE CHRONOMETER LEFT TO END THE ___ PERIOD.

LE JOUEUR SUBSTITUT POURRA ENTRER DANS LE TERRAIN DE JEU QUAND LE CHRONOMETRE INDIQUERA ___ MINUTE(S) ET ___ SECONDE(S) ___ POUR FINIR LA ___ PÉRIODE.

EL JUGADOR SUSTITUTO PODRÁ ENTRAR EN EL TERRENO DE JUEGO CUANDO EL CRONÓMETRO ESTÉ EN EL MINUTO ___ Y SEGUNDOS ___ PARA FINALIZAR EL ___ PERIODO

DER ERSATZPIELER KANN DAS SPIELFELD BETRETEN, WENN AUF DER ZEITMESSUNG NOCH ___ MINUTE(N) UND ___ SEKUNDE(N) FEHLEN, UM DIE ___ PERIODE ZU BEENDEN.



REGLA 6 LOS ÁRBITROS ASISTENTES

- Bajo la supervisión de los árbitros controlará la entrada de un jugador que ha salido de la superficie de juego para poner en orden su equipamiento.
- Bajo la supervisión de los árbitros controlará la entrada de un jugador que ha salido de la superficie de juego por cualquier tipo de lesión.
- Indicará a los árbitros un error manifiesto en la amonestación o expulsión de un jugador, o si se produce una conducta violenta fuera de su campo visual; no obstante, los árbitros decidirán sobre cualquier asunto relacionado con el juego.
- Supervisará el comportamiento de las personas ubicadas en el área técnica, en caso de que la haya, o en los bancos, y comunicará a los árbitros cualquier conducta impropia.
- Llevará un registro de las interrupciones del juego por interferencias externas y las razones de las mismas.
- Proporcionará cualquier otra información importante para el juego.
- Deberá ubicarse en la superficie de juego según se determina en la sección de la presente publicación titulada "Colocación de los árbitros cuando el balón está fuera del juego", que forma parte de la Interpretación de las Reglas de Juego del Fútbol y directrices para árbitros (ver Regla 5 - Los árbitros) cuando se disponga que es obligatoria.
- Sustituirá al segundo árbitro en caso de lesión o indisposición del árbitro o el segundo árbitro.

El cronometrador:

- Controlará que el partido tenga la duración estipulada en la Regla 7, y para ello:
 - Pondrá en marcha el cronómetro después de que un saque de salida se haya efectuado correctamente.
 - Detendrá el cronómetro cuando el balón esté fuera del juego.
 - Volverá a ponerlo en marcha tras una correcta reanudación del juego después de un saque de banda, de meta, de esquina o de salida, de un tiro libre, de tiros desde el punto penal o desde el segundo punto penal, o de un balón al suelo.
- Anotará en el marcador público, en caso de que exista, los goles, las faltas acumuladas y los períodos.

REGLA 6 LOS ÁRBITROS ASISTENTES



- Indicará, mediante un silbato o una señal acústica diferente de la de los árbitros, la solicitud de un tiempo muerto de un equipo, tras comunicárselo el tercer árbitro.
- Cronometrará el minuto de tiempo muerto.
- Anunciará, mediante un silbato o una señal acústica diferente de la de los árbitros, el final del minuto de tiempo muerto.
- Indicará, mediante un silbato o una señal acústica diferente de la de los árbitros, la quinta falta acumulada de un equipo, tras comunicárselo el tercer árbitro.
- Cronometrará los 2 minutos de expulsión de un jugador.
- Anunciará, mediante un silbato o una señal acústica diferente de la de los árbitros, el final del primer tiempo, del partido o de los tiempos suplementarios, en caso de que los haya.
- Deberá ubicarse en la superficie de juego según se determina en la sección de la presente publicación titulada "Colocación de los árbitros cuando el balón está fuera del juego", que forma parte de la Interpretación de las Reglas de Juego del Fútbol y directrices para árbitros (ver Regla 5 - Los árbitros) cuando se disponga que es obligatoria.
- Ejercerá las funciones específicas del tercer árbitro en caso de ausencia de este último.
- Proporcionará cualquier otra información importante para el juego.

Partidos internacionales

En partidos internacionales será obligatoria la presencia de un tercer árbitro y de un cronometrador.

En partidos internacionales, el cronómetro utilizado deberá tener todos los dispositivos necesarios (cronometría precisa y un dispositivo para cronometrar simultáneamente los dos minutos de un período de expulsión de cuatro jugadores, así como para poder controlar la acumulación de faltas de cada equipo en cada período).

REGLA 7 LA DURACIÓN DEL PARTIDO

Períodos de juego

El partido durará dos períodos iguales de 20 minutos cada uno, salvo que por mutuo acuerdo entre el árbitro y los dos equipos participantes se convenga otra cosa. Todo acuerdo de alterar los períodos de juego deberá tomarse antes del inicio del partido y conforme al reglamento de la competición.

Finalización de los períodos

El cronometrador determinará con la señal acústica o silbato el fin de cada período. Uno de los árbitros, tras oír el silbato o la señal acústica del cronometrador, anunciará por medio de su silbato el final del período o del partido, teniendo en cuenta las siguientes circunstancias:

- En caso de que se deba ejecutar o repetir un tiro desde el segundo punto penal o un tiro libre directo a partir de la sexta falta acumulada, se prolongará el período en cuestión hasta que se haya ejecutado dicho tiro.
- En caso de que se deba ejecutar o repetir un tiro penal, se prolongará el período en cuestión hasta que se haya ejecutado dicho tiro.

Si el balón ya ha sido jugado hacia una de las metas, los árbitros esperarán a que finalice el lanzamiento efectuado antes de que sonara el silbato o señal acústica del cronometrador. El período finalizará cuando:

- El balón vaya directamente a la meta y se anote un gol.
- El balón salga de los límites de la superficie de juego.
- El balón toque al guardameta o a otro jugador del equipo defensor, los postes, el travesaño o el suelo y cruce la línea de meta y se anote un gol.
- El guardameta u otro jugador del equipo defensor toquen el balón, o este rebote en los postes o el travesaño y no cruce la línea de meta.
- El balón toque a cualquier jugador del equipo que jugó el balón, excepto si se había ejecutado un tiro libre indirecto y el balón, tras tocarlo el segundo jugador, se dirigía hacia la meta adversaria.
- No se haya cometido ninguna infracción sancionada con tiro libre directo, tiro libre indirecto o tiro penal, ni se obligue a la repetición de un tiro libre directo, tiro libre indirecto o tiro penal.

Si en ese intervalo se ha cometido una infracción sancionada con tiro libre directo después de la quinta falta acumulada de uno de los equipos, o sancionada con un tiro penal, el período finalizará cuando:

REGLA 7 LA DURACIÓN DEL PARTIDO

- El balón no sea pateado directamente a la meta.
- El balón vaya directamente a la meta y se anote un gol.
- El balón salga de los límites de la superficie de juego.
- El balón toque uno o ambos postes, el travesaño, al guardameta o a otro jugador del equipo defensor, y se anote un gol.
- El balón toque uno o ambos postes, el travesaño, al guardameta o a otro jugador del equipo defensor, y no se anote un gol.
- No se cometa otra infracción sancionada con tiro libre directo, tiro libre indirecto o tiro penal.

Si en ese intervalo se ha cometido una infracción sancionada con tiro libre directo antes de la sexta falta acumulada de su equipo, el período finalizará cuando:

- El balón no sea pateado directamente a la meta.
- El balón vaya directamente a la meta y se anote un gol.
- El balón salga de los límites de la superficie de juego.
- El balón toque uno o ambos postes, el travesaño, al guardameta o a otro jugador del equipo defensor, y se anote un gol.
- El balón toque uno o ambos postes, el travesaño, al guardameta o a otro jugador del equipo defensor, y no se anote un gol.
- El balón toque a un jugador del equipo ejecutor.
- No se cometa otra infracción sancionada con tiro libre directo, tiro libre indirecto o tiro penal.

Si en ese intervalo se ha cometido una infracción sancionada con tiro libre indirecto, el período finalizará cuando:

- El balón vaya directamente a la meta y no sea tocado en su trayectoria por ningún otro jugador, o toque uno o ambos postes o el travesaño, en cuyo caso no se concederá el gol.
- El balón salga de los límites de la superficie de juego.
- El balón toque en uno o ambos postes o el travesaño, tras tocar al guardameta o a otro jugador del equipo defensor o atacante, diferente al ejecutor, y se anote un gol.
- El balón toque uno o ambos postes o el travesaño, tras tocar al guardameta o a otro jugador del equipo defensor o atacante, diferente al ejecutor, y no se anote un gol.
- No se cometa otra infracción sancionada con tiro libre directo, tiro libre indirecto o tiro penal.



REGLA 7 LA DURACIÓN DEL PARTIDO

Tiempo muerto

Los equipos tendrán derecho a un minuto de tiempo muerto en cada uno de los períodos.

Se deberán respetar las siguientes disposiciones:

- Los oficiales de los equipos estarán autorizados a solicitar al tercer árbitro, o al cronometrador si no hay un tercer árbitro, un minuto de tiempo muerto, con el documento a su disposición.
- El cronometrador concederá el tiempo muerto cuando el equipo solicitante esté en posesión del balón y éste se encuentre fuera del juego, utilizando un silbato o una señal acústica diferente de las usadas por los árbitros.
- Durante el tiempo muerto, los jugadores podrán permanecer en el interior o en el exterior de la superficie de juego. Si los jugadores toman alguna bebida, deberán salir de la superficie de juego.
- Durante el tiempo muerto, los sustitutos deberán permanecer en el exterior de la superficie de juego.
- Durante el tiempo muerto, no se permitirá que los oficiales impartan instrucciones en el interior de la superficie de juego.
- La sustitución de jugadores sólo se podrá efectuar después de que haya sonado la señal acústica o el silbato de finalización del tiempo muerto.
- Si un equipo no solicita el tiempo muerto que le corresponde en el primer período, seguirá disfrutando únicamente de un tiempo muerto en el segundo período.
- En caso de no haber un tercer árbitro ni cronometrador, un oficial de equipo podrá solicitar el tiempo muerto al árbitro.
- No habrá tiempos muertos en el tiempo suplementario, dado el caso.

REGLA 7 LA DURACIÓN DEL PARTIDO



Intervalo del medio tiempo

Los jugadores tendrán derecho a un descanso en el medio tiempo.

El descanso del medio tiempo no deberá durar más de quince minutos.

El reglamento de la competición deberá estipular claramente la duración del descanso del medio tiempo.

La duración del descanso del medio tiempo podrá alterarse únicamente con el consentimiento del árbitro.

Partido suspendido

Se volverá a jugar un partido suspendido, a menos que el reglamento de la competición estipule otro procedimiento.



REGLA 8 EL INICIO Y LA REANUDACIÓN DEL JUEGO

Introducción

Se lanzará una moneda al aire y el equipo favorecido decidirá la dirección en la que atacará en el primer período del partido.

El otro equipo efectuará el saque de salida para iniciar el partido.

El equipo favorecido tras lanzar la moneda al aire en el primer período ejecutará el saque de salida para iniciar el segundo período.

En el segundo período 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 período del partido.
- Al comienzo de cada período del tiempo suplementario, dado el caso.

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

Procedimiento

- Todos los jugadores deberán encontrarse en su propia mitad de la superficie de juego.
- Los adversarios del equipo que efectuará el saque de salida deberán encontrarse como mínimo a 3 m del balón hasta que sea jugado.
- El balón se hallará inmóvil en el punto central.
- El árbitro dará la señal.
- El balón estará en juego en el momento en que sea pateado y se mueva hacia adelante.

Después de que un equipo marque un gol, y si no se ha finalizado el período, el equipo contrario procederá a efectuar un saque de salida.

REGLA 8 EL INICIO Y LA REANUDACIÓN DEL JUEGO



Infracciones y sanciones

Si el balón está en juego y el ejecutor del saque toca el balón por segunda vez (excepto con las manos) antes de que éste haya tocado a otro jugador:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).

Si el balón está en juego y el ejecutor del saque toca intencionadamente el balón con las manos antes de que éste haya tocado a otro jugador:

- Se concederá un tiro libre directo al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres) y se sancionará a su equipo con una falta acumulable.

Para cualquier infracción del procedimiento del saque de salida:

- Se repetirá el saque de salida, no pudiéndose aplicar la ventaja.

Balón al suelo

Si el balón está en juego y los árbitros deben interrumpir temporalmente el partido por cualquier motivo no indicado en las Reglas de Juego del Fútbol, el partido se reanudará con un balón al suelo. El juego también se reanudará con balón al suelo cuando así lo determinen las Reglas de Juego del Fútbol.

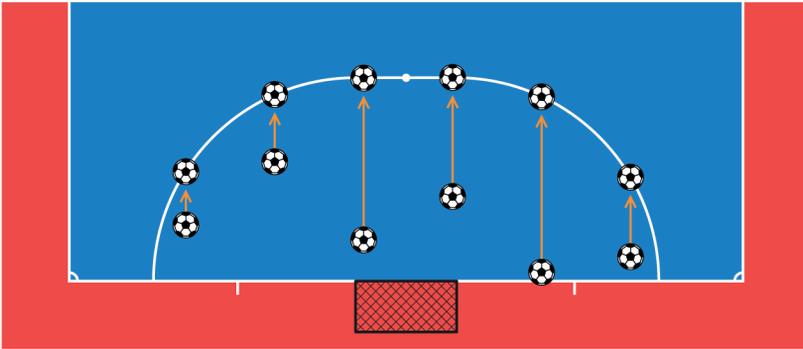
Procedimiento

El árbitro o el segundo árbitro dejará caer el balón en el lugar donde se hallaba cuando el juego fue interrumpido, a menos que se interrumpa en el área penal, en cuyo caso uno de los árbitros dejará caer el balón al suelo en la línea del área penal, en el punto más cercano al sitio donde el balón se encontraba cuando el juego fue interrumpido.



REGLA 8 EL INICIO Y LA REANUDACIÓN DEL JUEGO

El juego se considerará reanudado cuando el balón toque el suelo dentro de los límites de la superficie de juego. Si el balón sale de la superficie de juego después de tocar el suelo, y sin haber sido tocado antes por un jugador tras estar en juego, se volverá a dejar caer el balón en el mismo lugar en que se dejó caer el balón al suelo por primera vez.



Infracciones y sanciones

Se volverá a dejar caer el balón en el mismo lugar en que dejó caer el balón al suelo por primera vez:

- Si es jugado por un jugador antes de tocar el suelo.
- Si se comete cualquier infracción antes de que el balón toque el suelo.

Si el balón entra directamente en la meta, tras haber tocado el suelo y haber sido jugado o tocado posteriormente por un jugador:

- Los árbitros concederán un saque de meta si el balón se introdujo en la portería adversaria.
- Los árbitros concederán un saque de esquina si el balón se introdujo en la portería propia.



REGLA 9 EL BALÓN EN JUEGO O FUERA DEL JUEGO

Balón fuera del juego

El balón estará fuera del juego cuando:

- Haya cruzado completamente una línea de banda o de meta, ya sea por tierra o por aire.
- El juego haya sido interrumpido por los árbitros.
- Golpee el techo.

Balón en juego

El balón estará en juego en cualquier otro momento, incluso cuando:

- Rebote en los postes o travesaño y permanezca en el interior de la superficie de juego.
- Rebote en los árbitros ubicados en el interior de la superficie de juego.

Superficie techada

La altura mínima libre de las superficies techadas se establecerá en el reglamento de la competición, pero será como mínimo de cuatro metros.

Si el balón golpea el techo estando en juego, el partido se reanudará con un saque de banda que ejecutarán los adversarios del último equipo que tocó el balón. El saque de banda se efectuará en el lugar más próximo a donde el balón tocó el techo (ver Regla 15 – Posición en saques de banda).



REGLA 10 GOL MARCADO

Gol marcado

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

Un gol no será válido si el guardameta del equipo atacante lanza o golpea el balón intencionadamente con la mano o el brazo, desde su propia área penal, y es el último jugador que toca o juega el balón. El partido se reanudará con un saque de meta a favor del equipo adversario.

Si los árbitros, tras anotarse un gol y antes de que se efectúe el saque de salida, se dan cuenta de que el equipo que ha conseguido el gol juega con un jugador de más o ha realizado una sustitución de forma incorrecta, no validarán el gol y reanudarán el juego con un tiro libre indirecto, que ejecutará el equipo adversario del infractor desde cualquier lugar del área penal. Si el saque de salida ya se ha efectuado, tomarán contra el jugador infractor las medidas que determina la Regla 3, pero el gol será válido. Los árbitros elevarán informe del hecho a la autoridad correspondiente. Si el gol lo ha conseguido el equipo adversario, lo darán por válido.

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 ningún gol, el partido terminará en empate.

Reglamentos de competición

Si el reglamento de la competición establece que deberá haber un equipo ganador después de un partido o una eliminatoria que finaliza en empate, se permitirán solamente los siguientes procedimientos:

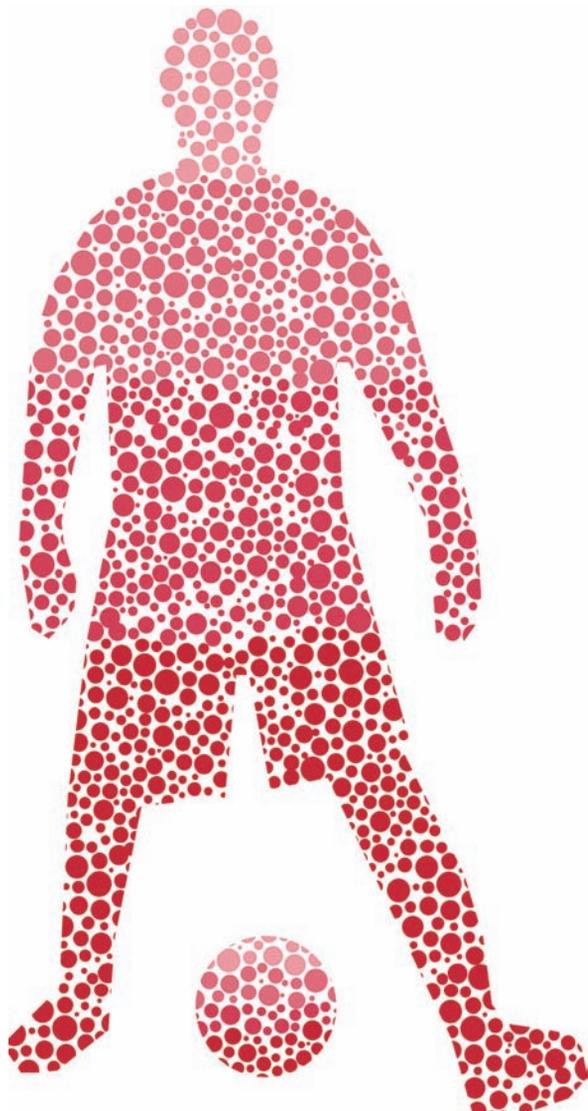
- Regla de goles marcados fuera de casa.
- Tiempo suplementario.
- Tiros desde el punto penal.

Estos procedimientos se describen en la sección titulada "Procedimientos para determinar el ganador de un partido o eliminatoria".



REGLA 11 EL FUERA DE JUEGO

En el Fútbol no existe la infracción del fuera de juego.





REGLA 12 FALTAS E INCORRECCIONES

Las faltas e incorrecciones son infracciones a las Reglas de Juego del Fútbol que se sancionarán de la siguiente manera:

Faltas

Las faltas se sancionarán con un tiro libre directo, un tiro penal o un tiro libre indirecto.

Faltas sancionadas con un tiro libre directo

Se concederá un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes siete faltas de una manera que los árbitros consideren imprudente, temeraria o con el uso de fuerza excesiva:

- Dar o intentar dar una patada a un adversario.
- Poner una zancadilla a un adversario.
- Saltar sobre un adversario.
- Cargar sobre un adversario.
- Golpear o intentar golpear a un adversario.
- Empujar a un adversario.
- Realizar una entrada contra un adversario.

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

- Sujetar a un adversario.
- Escupir a un adversario.
- Tocar el balón deliberadamente con las manos (se exceptúa al guardameta dentro de su propia área penal).

El tiro libre directo se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).

Las infracciones anteriormente mencionadas serán faltas acumulables.

REGLA 12 FALTAS E INCORRECCIONES



Faltas sancionadas con un tiro penal

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

Faltas sancionadas con un tiro libre indirecto

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

- Controla el balón con las manos o los pies en su propia mitad de la superficie de juego durante más de cuatro segundos.
- Tras jugar el balón, lo vuelve a tocar en su propia mitad de la superficie de juego tras el pase voluntario de un compañero, sin que el balón haya sido jugado o tocado por un adversario.
- Toca el balón con las manos en su propia área penal después de que un jugador de su equipo se lo haya cedido con el pie.
- Toca el balón con las manos en su propia área penal después de haberlo recibido directamente de un saque de banda lanzado por un compañero.

Se concederá asimismo un tiro libre indirecto al equipo adversario si un jugador, en opinión de los árbitros:

- Juega de forma peligrosa ante un adversario.
- Obstaculiza el avance de un adversario.
- Impide que el guardameta pueda soltar el balón de sus manos.
- Comete sobre un compañero una de las nueve infracciones sancionadas con tiro libre directo si se cometen sobre un adversario.
- Comete cualquier otra infracción que no haya sido anteriormente mencionada en la Regla 12 o en cualquier otra Regla, 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 (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).



REGLA 12 FALTAS E INCORRECCIONES

Incorrecciones

Las incorrecciones se sancionarán con una amonestación o una expulsión.

Sanciones disciplinarias

La tarjeta amarilla se utilizará para comunicar al jugador o al sustituto que ha sido amonestado.

La tarjeta roja se utilizará para comunicar al jugador o al sustituto que ha sido expulsado.

Sólo se podrán mostrar tarjetas amarillas o rojas a los jugadores o a los sustitutos. La tarjeta correspondiente se mostrará de forma pública únicamente en la superficie de juego y si el partido ya ha comenzado. En los demás casos, los árbitros informarán de forma verbal a los oficiales de los equipos de la sanción disciplinaria tomada.

Los árbitros poseen la autoridad para tomar medidas disciplinarias desde el momento en que llegan a las instalaciones de la superficie de juego antes del comienzo del partido y hasta que las abandonan.

Si un jugador comete una infracción sancionable con una amonestación o una expulsión, ya sea dentro o fuera de la superficie de juego, contra un adversario, un compañero, los árbitros, o contra cualquier otra persona, será castigado conforme a la naturaleza de la infracción cometida.

Incorrecciones sancionables con una amonestación

Un jugador será amonestado si comete una de las siguientes siete infracciones:

- Ser culpable de conducta antideportiva.
- Desaprobar con palabras o acciones.
- Infringir persistentemente las Reglas de Juego del Fútbol.
- Retardar la reanudación del juego.
- No respetar la distancia reglamentaria en un saque de esquina, un tiro libre o un saque de banda (jugadores defensores).

REGLA 12 FALTAS E INCORRECCIONES



- 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.

Un sustituto será amonestado si comete una de las siguientes cuatro infracciones:

- Ser culpable de conducta antideportiva.
- Desaprobar con palabras o acciones.
- Retardar la reanudación del juego.
- Entrar en la superficie de juego contraviniendo el procedimiento de sustitución.

Incorrecciones sancionables con una expulsión

Un jugador o un sustituto será expulsado si comete una de las siguientes siete infracciones:

- Ser culpable de juego brusco grave.
- Ser culpable de conducta violenta.
- Escupir a un adversario o a cualquier otra persona.
- Impedir con mano intencionada un gol o malograr una oportunidad manifiesta de gol (esto no es válido para el guardameta dentro de su propia área penal).
- Malograr la oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia la meta del jugador mediante una infracción sancionable con un tiro libre o un tiro penal.
- Emplear lenguaje ofensivo, grosero u obsceno y/o gestos de la misma naturaleza.
- Recibir una segunda amonestación en el mismo partido.

Un sustituto será expulsado si comete la siguiente infracción:

- Malograr o impedir un gol o una oportunidad manifiesta de gol.

Un jugador o un sustituto expulsado deberá abandonar los alrededores de la superficie de juego y el área técnica.

REGLA 13 TIROS LIBRES

Tipos de tiros libres

Los tiros libres son directos o indirectos.

Tiro libre directo

Señal

Uno de los árbitros señalará el tiro libre directo manteniendo el brazo levantado horizontalmente y señalando la dirección en la que el tiro libre debe ser lanzado. Con la mano del otro brazo señalará hacia el suelo de manera que quede claro para el tercer árbitro y el cronometrador que se trata de una falta acumulable.

El balón entra en la meta

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

Faltas acumulables

- Son aquellas sancionadas con un tiro libre directo o tiro penal y mencionadas en la Regla 12.
- En el informe del partido se registrarán las faltas acumulables de cada equipo en cada período.
- Los árbitros podrán detener o no el juego, en virtud de si deciden aplicar la ventaja, y siempre que un equipo no haya cometido anteriormente sus primeras cinco faltas acumulables, salvo que el equipo afectado por la falta haya tenido una oportunidad manifiesta de gol.
- Si han aplicado la ventaja, una vez que el balón esté fuera del juego indicarán al tercer árbitro y al cronometrador, mediante las señales preceptivas, que anoten la falta acumulable.
- Si hay un tiempo suplementario, todas las faltas acumuladas durante el segundo período del partido continuarán acumulándose en el tiempo suplementario del partido.

REGLA 13 TIROS LIBRES



Tiro libre indirecto

Señal

Los árbitros indicarán un tiro libre indirecto levantando el brazo en alto por encima de su cabeza. Mantendrán el brazo en dicha posición hasta que el tiro haya sido ejecutado y hasta que el balón haya tocado a otro jugador o esté fuera del juego.

El balón entra en la meta

Un gol será válido solamente si el balón toca a otro jugador antes de entrar en la meta.

- Si un tiro libre indirecto entra directamente en la meta contraria, se concederá saque de meta.
- Si un tiro libre indirecto entra directamente en la propia meta, se concederá un saque de esquina al equipo contrario.

Procedimiento

Tanto para los tiros libres directos como los indirectos, el balón deberá estar inmóvil cuando se ejecuta el tiro.

Tiro libre directo a partir de la sexta falta acumulable de cada equipo

- 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 salido de la superficie de juego.
- Si un jugador que comete una sexta falta acumulable 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, 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 la sección "Posición en tiros libres".





REGLA 13 TIROS LIBRES

- Si un jugador comete una sexta falta acumulable en la mitad de su propia superficie de juego, entre la línea imaginaria de diez metros 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 deberá conceder tiempo adicional para ejecutar un tiro libre directo a partir de la sexta falta acumulable al final de cada período del partido o al final de cada período del tiempo suplementario.

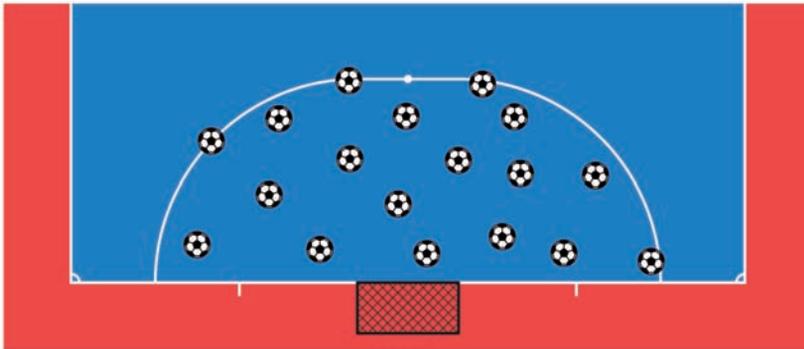
Posición en tiros libres

Tiro libre fuera del área penal

- Todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a 5 m del balón hasta que este último esté en juego.
- El balón estará en juego en el momento en que sea pateado y entre en movimiento.
- El tiro libre se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción o desde el lugar donde se hallaba el balón cuando se cometió la infracción, según el tipo de infracción, o desde el segundo punto penal.

Tiro libre directo o indirecto dentro del área penal a favor del equipo defensor

- Todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a 5 m del balón hasta que este último esté en juego.
- Todos los adversarios deberán permanecer fuera del área penal hasta que el balón esté en juego.
- El balón estará en juego apenas haya sido pateado directamente fuera del área penal.
- Un tiro libre concedido en el área penal podrá ser lanzado desde cualquier punto de dicha área.

REGLA 13 TIROS LIBRES**Tiro libre directo a partir de la sexta falta acumulada en cada período**

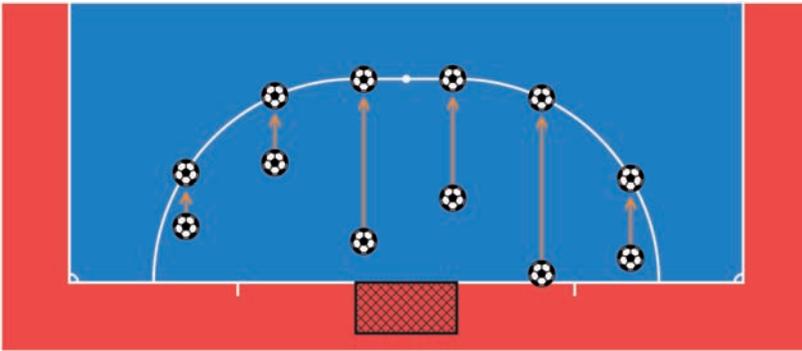
- Los jugadores del equipo defensor no podrán formar una barrera para defender los tiros libres.
- El ejecutor del tiro estará debidamente identificado.
- El guardameta permanecerá en su área penal a una distancia del balón de 5 m como mínimo.
- Los jugadores permanecerán en la superficie de juego, excepto el ejecutor si lo desea.
- Los jugadores, excepto el ejecutor y el guardameta defensor, permanecerán detrás de una línea imaginaria alineada con el balón, paralela a la línea de meta y fuera del área penal, a una distancia de 5 m del balón y no podrán obstaculizar al jugador que ejecuta el tiro libre. Ningún jugador, excepto el ejecutor, podrá cruzar dicha línea imaginaria hasta que el balón esté en juego.



REGLA 13 TIROS LIBRES

Tiro libre indirecto a favor del equipo atacante

- Todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a 5 m del balón hasta que este último esté en juego.
- El balón estará en juego en el momento en que sea pateado y entre en movimiento.
- Un tiro libre indirecto concedido en el área penal se lanzará desde la línea del área penal en el punto más cercano al lugar donde se cometió la infracción.



Infracciones y sanciones

Si al ejecutar un tiro libre un adversario se encuentra más cerca del balón de lo que estipula la distancia reglamentaria:

- Se repetirá el tiro y se amonestará al infractor, salvo que se pueda aplicar la ventaja o se cometa otra infracción sancionable con tiro penal. Si la infracción cometida es sancionable con tiro libre, los árbitros valorarán si sancionan la infracción original o la cometida posteriormente. Si la segunda infracción cometida es sancionable con tiro penal o tiro libre directo, se anotará una falta acumulable al equipo infractor.

Si el equipo defensor ejecuta un tiro libre desde su propia área penal sin que el balón salga del área penal:

- Se repetirá el tiro.

REGLA 13 TIROS LIBRES



Si el equipo ejecutor del tiro libre se demora más de cuatro segundos en ejecutarlo:

- Los árbitros señalarán un tiro libre indirecto a favor del equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se iba a reanudar el juego (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).

Si el ejecutor del tiro libre, a partir de la sexta falta acumulable, no lo efectúa con intención de marcar un gol:

- Los árbitros señalarán un tiro libre indirecto a favor del equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se iba a reanudar el juego.

Si al ejecutarse un tiro libre, a partir de la sexta falta acumulable, éste es pateado por un compañero del jugador que había sido identificado previamente:

- Los árbitros interrumpirán el juego, lo amonestarán por conducta antideportiva y reanudarán el partido con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor, que se ejecutará desde donde pateó el balón.

Tiro libre lanzado por cualquier jugador excepto el guardameta

Si el balón está en juego y el ejecutor del tiro toca el balón por segunda vez (excepto con las manos) antes de que éste haya tocado a otro jugador:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).

Si el balón está en juego y el ejecutor del tiro toca intencionadamente el balón con las manos antes de que el balón haya tocado a otro jugador:

- Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres) y se sancionará a su equipo con una falta acumulable.
- Se concederá un tiro penal si la infracción se cometió dentro del área penal del ejecutor y se sancionará a su equipo con una falta acumulable.





REGLA 13 TIROS LIBRES

Tiro libre lanzado por el guardameta

Si el balón está en juego y el guardameta lo toca por segunda vez (excepto con las manos) antes de que el balón haya tocado a otro jugador:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).

Si el balón está en juego y el guardameta lo toca intencionadamente con la mano antes de que el balón haya tocado a otro jugador:

- Si la infracción ocurrió fuera del área penal del guardameta, se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres) y se sancionará a su equipo con una falta acumulable.
- Si la infracción ocurrió dentro del área penal del guardameta, se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).

Si los árbitros dan la señal de ejecutar el tiro libre directo a partir de la sexta falta acumulable y antes de que el balón esté en juego, y:

Un jugador del equipo que ejecuta el tiro infringe las Reglas de Juego del Fútbol, excepto si el ejecutor se demora más de cuatro segundos:

- Los árbitros permitirán que se ejecute el tiro.
- Si el balón entra en la meta, se repetirá el tiro.
- Si el balón no entra en la meta, los árbitros interrumpirán el juego y reanudarán el partido con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor, que se ejecutará desde el lugar en donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).

Un jugador del equipo defensor infringe las Reglas de Juego del Fútbol:

- Los árbitros permitirán que se ejecute el tiro.
- Si el balón entra en la meta, se concederá un gol.
- Si el balón no entra en la meta, se repetirá el tiro.

Uno o varios jugadores del equipo defensor y uno o varios del equipo atacante infringen las Reglas de Juego del Fútbol:

- Se repetirá el tiro.



REGLA 13 TIROS LIBRES



Si después de que se haya lanzado un tiro libre directo a partir de la sexta falta acumulable:

El ejecutor del tiro no lo pateo hacia delante con la intención de marcar un gol:

- Los árbitros interrumpirán el juego y reanudarán el partido con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor, que se ejecutará desde el lugar en donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).

El ejecutor del tiro toca por segunda vez el balón (excepto con las manos) antes de que el balón haya tocado a otro jugador:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).

Un jugador diferente del ejecutor toca el balón (excepto con las manos) antes de que el balón haya tocado al guardameta defensor, rebotado en uno de los postes o en el travesaño o salido de la superficie de juego:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).

Un jugador toca intencionadamente el balón con las manos:

- Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres) y se sancionará al equipo con una falta acumulable.
- Se concederá un tiro penal si la infracción la cometió un jugador del equipo defensor dentro de su área penal, exceptuando al guardameta defensor (ver Regla 13 – Posición en tiros libres) y se sancionará al equipo con una falta acumulable.

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

- Se repetirá el tiro.



REGLA 13 TIROS LIBRES

El balón rebota hacia la superficie de juego del guardameta, del travesaño o de los postes, y toca luego cualquier otro objeto:

- Los árbitros interrumpirán el juego.
- El juego se reanuda con un balón al suelo en el lugar donde el balón tocó el objeto, a menos que lo haya tocado en el área penal, en cuyo caso uno de los árbitros dejará caer el balón en la línea del área penal en el punto más cercano al sitio donde el balón se encontraba cuando el juego fue interrumpido.

El balón explota o se daña cuando está en juego y no ha tocado anteriormente los postes, el travesaño o a otro jugador:

- Se repetirá el tiro.





REGLA 14 EL TIRO PENAL

Se concederá un tiro penal contra el equipo que cometa una de las diez faltas que se sancionan con un tiro libre directo, dentro de su propia área penal y 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 período o al final de los períodos del tiempo suplementario.

Posición del balón y de los jugadores

El balón:

- Deberá colocarse 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, deberán estar:

- En la superficie de juego.
- Fuera del área penal.
- Detrás del punto penal.
- A un mínimo de 5 m del punto penal.

Procedimiento

- Después de que cada jugador haya ocupado su posición conforme a esta regla, uno de los árbitros dará la señal para que se ejecute el tiro penal.
- El ejecutor del tiro penal pateará el balón hacia delante.
- El balón estará en juego en el momento en que sea pateado y se mueva hacia delante.



REGLA 14 EL TIRO PENAL



Cuando se ejecuta un tiro penal durante el curso normal de un partido o cuando el período de juego se ha prolongado en el primer período, al final del tiempo reglamentario o al final de los períodos del tiempo suplementario, en caso de que los haya, para ejecutar o volver a ejecutar un tiro penal, se concederá un gol si, antes de pasar entre los postes y bajo el travesaño:

- El balón toca uno o ambos postes, el travesaño o al guardameta.

Los árbitros decidirán cuándo se ha completado un tiro penal.

Infracciones y sanciones

Si el ejecutor del tiro penal no lo pateo hacia delante:

- Los árbitros interrumpirán el juego y reanudarán el partido con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor, que se ejecutará desde el punto penal (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).

Si al ejecutarse un tiro penal, el balón es pateado por un compañero del jugador que había sido identificado previamente:

- Los árbitros interrumpirán el juego, lo amonestarán por conducta antideportiva y reanudarán el partido con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor, que se ejecutará desde el punto penal (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).

Si los árbitros dan la señal de ejecutar el tiro penal y, antes de que el balón esté en juego:

Un jugador del equipo que ejecuta el tiro infringe las Reglas de Juego del Fútbol:

- Los árbitros permitirán que se ejecute el tiro penal.
- Si el balón entra en la meta, se repetirá el tiro penal.
- Si el balón no entra en la meta, los árbitros interrumpirán el juego y reanudarán el partido con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor, que se ejecutará desde el lugar en donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).

Un jugador del equipo defensor infringe las Reglas de Juego del Fútbol:



REGLA 14 EL TIRO PENAL

- Si el balón entra en la meta, se concederá un gol.
- Si el balón no entra en la meta, se repetirá el tiro penal.

Uno o varios jugadores del equipo defensor y uno o varios del equipo atacante infringen las Reglas de Juego del Fútbol:

- Se repetirá el tiro penal.

Si después de que se haya lanzado un tiro penal:

El ejecutor del tiro toca por segunda vez el balón (excepto con las manos) antes de que el balón haya tocado a otro jugador:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).

El ejecutor toca intencionadamente el balón con las manos antes de que el balón haya tocado a otro jugador:

- Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres) y se sancionará a su equipo con una falta acumulable.

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

- Se repetirá el tiro penal.

El balón rebota hacia la superficie de juego del guardameta, del travesaño o de los postes, y toca luego cualquier otro objeto:

- Los árbitros interrumpirán el juego.
- El juego se reanudará con un balón al suelo en el lugar donde el balón tocó el objeto, a menos que lo haya tocado en el área penal, en cuyo caso uno de los árbitros dejará caer el balón en la línea del área penal en el punto más cercano al sitio donde el balón se encontraba cuando el juego fue interrumpido.

Si el balón explota o se daña cuando está en juego y no ha tocado los postes, travesaño o a un jugador:

- Se repetirá el tiro penal.



REGLA 15 EL SAQUE DE BANDA

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

El saque de banda se concederá a los adversarios del último jugador que tocó el balón antes de atravesar la línea de banda por tierra o por aire o de haber tocado el techo de la sala.

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

Posición de los jugadores

Los jugadores adversarios deberán estar:

- En la superficie de juego.
- A una distancia no inferior a 5 m del lugar de la línea de banda en donde se ejecuta el saque de banda.

Procedimiento

Existe un tipo de procedimiento:

- Saque de banda con el pie.

Posición en el saque de banda

En el momento de patear el balón, el ejecutor deberá:

- Tener un pie sobre la línea de banda o en el exterior de la superficie de juego.
- Patear el balón, que deberá estar inmóvil, bien desde el sitio por donde salió de la superficie de juego, bien por fuera de ésta a una distancia no mayor de 25 cm de dicho sitio.
- Efectuar el saque en los cuatro segundos posteriores a estar en disposición de ejecutarlo.

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

REGLA 15 EL SAQUE DE BANDA



Infracciones y sanciones

Si al ejecutar un saque de banda un adversario se encuentra más cerca del balón de lo que estipula la distancia reglamentaria:

- Se repetirá el saque de banda por parte del mismo equipo y se amonestará al infractor, salvo que se pueda aplicar la ventaja o se cometa una infracción sancionable con un tiro libre o un tiro penal por parte del equipo adversario al ejecutor.

Si un adversario distrae o estorba al ejecutor del saque de banda:

- Será amonestado por conducta antideportiva.

Para cualquier infracción al procedimiento del saque de banda:

- El saque de banda será ejecutado por un jugador del equipo adversario.

Saque de banda ejecutado por cualquier jugador, excepto el guardameta

Si el balón está en juego y el ejecutor del saque toca el balón por segunda vez (excepto con las manos) antes de que éste haya tocado a otro jugador:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).

Si el balón está en juego y el ejecutor del saque toca intencionadamente el balón con las manos antes de que éste haya tocado a otro jugador:

- Se concederá un tiro libre directo al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres) y se sancionará a su equipo con una falta acumulable.
- Se concederá un tiro penal si la infracción se cometió dentro del área penal del ejecutor del saque y se sancionará a su equipo con una falta acumulable.



REGLA 15 EL SAQUE DE BANDA

Saque de banda ejecutado por el guardameta

Si el balón está en juego y el guardameta toca el balón por segunda vez (excepto con las manos) antes de que éste haya tocado a otro jugador:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).

Si el balón está en juego y el guardameta toca intencionadamente el balón con las manos antes de que éste haya tocado a otro jugador:

- Si la infracción ocurrió fuera del área penal del guardameta, se concederá un tiro libre directo al equipo adversario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres), y se sancionará a su equipo con una falta acumulable.
- Si la infracción ocurrió dentro del área penal del guardameta, se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se lanzará desde la línea del área penal, en el punto más cercano al lugar donde se cometió la infracción. (Ver Regla 13 – Posición en tiros libres).





REGLA 16 EL SAQUE DE META

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

Se concederá un saque de meta cuando el balón haya atravesado completamente la línea de meta, ya sea por tierra o por aire, después de haber tocado por último a un jugador del equipo atacante, y no se haya marcado un gol conforme a la Regla 10.

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

Posición de los jugadores

Los jugadores adversarios deberán estar:

- En la superficie de juego y fuera del área penal del equipo ejecutor hasta que el balón esté en juego.

Procedimiento

- El guardameta del equipo defensor lanzará el balón con las manos desde cualquier punto del área penal.
- El guardameta del equipo defensor efectuará el saque en los cuatro segundos posteriores a estar en disposición de ejecutarlo.
- El balón estará en juego apenas haya sido lanzado directamente fuera del área penal por el guardameta del equipo defensor.

Infracciones y sanciones

Si el balón no es lanzado directamente fuera del área penal desde el interior de ésta:

- Se repetirá el saque, la cuenta de los cuatro segundos continuará cuando el guardameta esté en disposición de volver a ejecutarlo.

Si el balón está en juego y el guardameta toca el balón por segunda vez (excepto con las manos) antes de que éste haya tocado a otro jugador:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).

REGLA 16 EL SAQUE DE META

Si el balón está en juego y el guardameta toca intencionalmente el balón con la mano antes de que éste haya tocado a otro jugador:

- Si la infracción ocurrió fuera del área penal del guardameta, se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres), y se sancionará a su equipo con una falta acumulable.
- Si la infracción ocurrió dentro del área penal del guardameta, se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde la línea del área penal, en el punto más cercano al lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).

Si el balón está en juego y el guardameta lo toca por segunda vez en su propio campo después de que un compañero se lo haya pasado intencionalmente sin que antes lo haya tocado un adversario:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).

Si el saque de meta no se efectúa en los cuatro segundos:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario que se lanzará en la línea del área penal, en el punto más cercano al lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).

Si el saque de meta se efectúa con jugadores atacantes en el interior del área penal:

- Se repetirá el saque de meta si cualquiera de los jugadores atacantes toca el balón o impide la correcta ejecución del saque.

Para cualquier otra infracción de esta regla:

- Se repetirá el saque de meta. Si la infracción ha sido cometida por el equipo ejecutor, la cuenta de los cuatro segundos continuará cuando el guardameta esté en disposición de volver a ejecutarlo.

REGLA 17 EL SAQUE DE ESQUINA

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

Se concederá un saque de esquina cuando el balón haya atravesado la línea de meta, ya sea por tierra o por aire, después de haber tocado por último a un jugador del equipo defensor, y no se haya marcado un gol conforme a la Regla 10.

Se podrá anotar un gol directamente de un saque de esquina, pero solamente contra el equipo contrario.

Posición del balón y de los jugadores

El balón deberá estar:

- En el interior del cuadrante de esquina más cercano al punto en que el balón atravesó la línea de meta.

Los jugadores adversarios deberán estar:

- En la superficie de juego y a un mínimo de 5 m del área de esquina hasta que el balón esté en juego.

Procedimiento

- El balón deberá ser pateado por un jugador del equipo atacante.
- El equipo ejecutor deberá efectuar el saque en los cuatro segundos posteriores a estar en disposición de ejecutarlo.
- El balón estará en juego en el momento en que sea pateado y entre en movimiento.

Infracciones y sanciones

Si al ejecutar un saque de esquina un adversario se encuentra más cerca del balón de lo que estipula la distancia reglamentaria:

- Se repetirá el saque de esquina por parte del mismo equipo y se amonestará al infractor, salvo que se pueda aplicar la ventaja o se cometa una infracción sancionable con un tiro libre o un tiro penal por parte del equipo defensor.

REGLA 17 EL SAQUE DE ESQUINA



Si un adversario distrae o estorba al ejecutor del saque de esquina:

- Será amonestado por conducta antideportiva.

Si el saque de esquina no se efectúa en los cuatro segundos:

- Se concederá un saque de meta al equipo contrario.

Para cualquier otra infracción al procedimiento o a la posición del balón:

- Se repetirá el saque. Si la infracción ha sido cometida por el equipo ejecutor, la cuenta de los cuatro segundos continuará cuando el equipo ejecutor del saque de esquina esté en disposición de volver a efectuarlo.

Saque de esquina ejecutado por cualquier jugador, excepto el guardameta

Si el balón está en juego y el ejecutor del saque toca el balón por segunda vez (excepto con las manos) antes de que éste haya tocado a otro jugador:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).

Si el balón está en juego y el ejecutor del saque toca intencionadamente el balón con las manos antes de que el balón haya tocado a otro jugador:

- Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres), y se sancionará a su equipo con una falta acumulable.
- Se concederá un tiro penal si la infracción se cometió dentro del área penal del ejecutor del saque y se sancionará a su equipo con una falta acumulable.

Saque de esquina lanzado por el guardameta

Si el balón está en juego y el guardameta toca el balón por segunda vez (excepto con la mano) antes de que éste haya tocado a otro jugador:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).





REGLA 17 EL SAQUE DE ESQUINA

Si el balón está en juego y el guardameta toca intencionadamente el balón con la mano antes de que éste haya tocado a otro jugador:

- Si la infracción ocurrió fuera del área penal del guardameta, se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres) y se sancionará a su equipo con una falta acumulable.
- Si la infracción ocurrió dentro del área penal del guardameta, se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará en la línea del área penal, en el punto más cercano al lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 - Posición en tiros libres).





PROCEDIMIENTOS PARA DETERMINAR EL GANADOR DE UN PARTIDO O ELIMINATORIA

Los goles marcados fuera de casa, el tiempo suplementario y los tiros desde el punto penal serán los tres métodos aprobados para determinar el equipo ganador en caso de empate, siempre que el reglamento de una competición así lo exija. El tiempo suplementario y los tiros desde el punto penal no forman parte del partido.

Goles marcados fuera de casa

El reglamento de una competición podrá estipular que si los equipos juegan partidos de ida y vuelta y el resultado total está empatado tras el segundo partido, se contará doble cualquier gol marcado en la cancha del equipo adversario.

Tiempo suplementario

El reglamento de una competición podrá estipular que se jueguen dos tiempos suplementarios iguales de 5 minutos cada uno. Se aplicarán las estipulaciones de la Regla 8.

Tiros desde el punto penal

El reglamento de una competición podrá estipular que se ejecuten tiros desde el punto penal, aplicándose las estipulaciones relacionadas a continuación en el procedimiento.

Procedimiento

- El árbitro elegirá la meta en que se ejecutarán los tiros penales.
- El árbitro lanzará una moneda y el equipo cuyo capitán resulte favorecido decidirá si ejecutará el primer o el segundo tiro.
- El árbitro, el segundo árbitro, el tercer árbitro y el cronometrador anotarán todos los tiros ejecutados.
- Sujeto a las condiciones estipuladas más abajo, cada equipo ejecutará cinco tiros.
- Los tiros deberán ejecutarse alternadamente.



PROCEDIMIENTOS PARA DETERMINAR EL GANADOR DE UN PARTIDO O ELIMINATORIA



- Si antes de que ambos equipos hayan ejecutado sus cinco tiros, uno ha marcado más goles que los que el otro pudiera anotar aun 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 ejecutar el mismo número de tiros.
- Todos los jugadores y sustitutos estarán autorizados a ejecutar los tiros penales.
- Un guardameta podrá ser sustituido por cualquier jugador durante la ejecución de los tiros.
- Cada tiro deberá ser ejecutado por un jugador diferente y todos los jugadores seleccionados deberán lanzar un tiro antes de que un jugador pueda ejecutar un segundo tiro.
- Cualquier jugador seleccionado podrá cambiar de puesto con el guardameta en todo momento durante la ejecución de los tiros, previa advertencia al árbitro y adecuación de su indumentaria.
- Solamente los jugadores seleccionados, incluidos los guardametas, los árbitros y el tercer árbitro podrán encontrarse en la superficie de juego cuando se ejecuten los tiros desde el punto penal.
- Todos los jugadores seleccionados, excepto el jugador que ejecutará el tiro penal y los dos guardametas, deberán permanecer en la otra mitad de campo, junto al tercer árbitro.
- El guardameta compañero del ejecutor del tiro deberá permanecer en el lado opuesto de las zonas de sustituciones dentro de la superficie de juego a la altura del punto penal y a no menos de 5 m de éste.
- A menos que se estipule otra cosa, se aplicarán las Reglas de Juego del Fútbol y las Directrices del Departamento de Arbitraje de FIFA cuando se ejecuten los tiros desde el punto penal.
- Si al finalizar el partido o los tiempos suplementarios, y antes de comenzar la ejecución de tiros desde el punto penal, un equipo tiene más jugadores, entre titulares y sustitutos, que su adversario, deberá reducir su número para equipararse al de su adversario, y el capitán del equipo deberá comunicar al árbitro el nombre y el número de cada jugador excluido.





PROCEDIMIENTOS PARA DETERMINAR EL GANADOR DE UN PARTIDO O ELIMINATORIA

- Si un equipo debe reducir su número de jugadores para equiparse al número de jugadores del equipo adversario, podrá excluir como jugadores seleccionados a los guardametas para ejecutar los tiros penales.
- Un guardameta excluido para ejecutar los tiros penales a fin de equiparar el número de jugadores de su equipo al de los adversarios, es decir, que se encuentre en su área técnica, podrá sustituir en cualquier momento al guardameta titular de su equipo.
- Antes de comenzar con el lanzamiento de tiros penales, el árbitro se asegurará de que el mismo número de jugadores seleccionados por equipo para ejecutar los tiros penales permanezca dentro de la otra mitad de la superficie de juego.



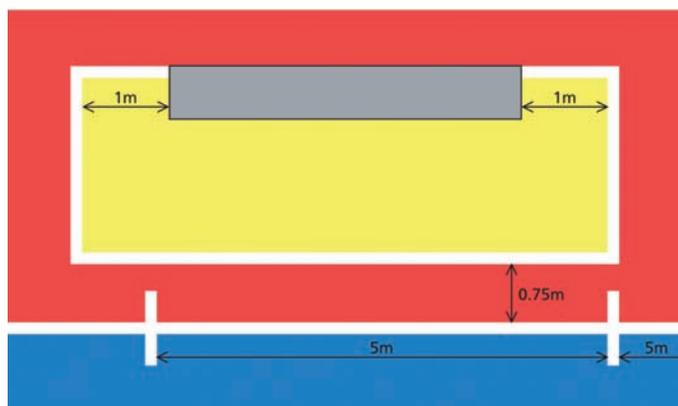


EL ÁREA TÉCNICA

El área técnica es una zona especial para el personal técnico y sustitutos.

Aunque el tamaño y la ubicación de las áreas técnicas pueden diferir de unas instalaciones a otras, las siguientes indicaciones servirán de guía general:

- El área técnica se extiende 1 m a cada lado del área de asientos y hacia adelante hasta 75 cm de la línea de banda.
- Se recomienda utilizar marcaciones para delimitar dicha área.
- El número de personas autorizadas para estar en el área técnica estará determinado por el reglamento de la competición.
- En conformidad con el reglamento de la competición, se deberá identificar a los ocupantes del área técnica antes del inicio del partido.
- Solamente un oficial del equipo a la vez estará autorizado para dar instrucciones técnicas y podrá permanecer de pie.
- El entrenador y los demás oficiales deberán permanecer dentro de los límites del área técnica, salvo en circunstancias especiales, por ejemplo, si un fisioterapeuta o un médico debe entrar en superficie de juego, con el permiso de los árbitros, para atender a un jugador lesionado u organizar su traslado fuera de la superficie de juego.
- El entrenador y demás ocupantes del área técnica deberán comportarse de manera correcta, evitando estorbar los movimientos de los jugadores y árbitros.
- Los sustitutos y el preparador físico podrán calentar durante el transcurso de un partido en la zona habilitada para ello, siempre que no estorben los movimientos de jugadores y árbitros, y se comporten de forma correcta.





EL ÁRBITRO ASISTENTE DE RESERVA

El árbitro asistente de reserva:

- Será designado conforme al reglamento de la competición y reemplazará al cronometrador en caso de que uno de los árbitros no pueda continuar actuando en el partido. Ayudará a los árbitros en todo momento.
- Ayudará en todos los deberes administrativos antes, durante y después del partido, según lo soliciten los árbitros.
- Después del partido, presentará un informe a las autoridades correspondientes sobre cualquier falta u otro incidente que haya ocurrido fuera del campo visual de los árbitros. Avisará a los árbitros de la elaboración de cualquier informe.
- Tomará nota de todos los incidentes ocurridos antes, durante y después del partido.
- Llevará un cronometraje manual alternativo al oficial en caso de que se requiera por algún tipo de incidente.
- Estará ubicado en lugar preferente, pero no junto a los árbitros asistentes.





SEÑALES DE LOS ÁRBITROS Y ÁRBITROS ASISTENTES

Los árbitros estarán obligados a hacer las señales que se relacionan a continuación, teniendo en cuenta que existen señales que sólo debe hacer uno de los árbitros y una señal que deben hacer los dos árbitros al mismo tiempo.

Los árbitros asistentes deberán hacer las señales de tiempo muerto y de la quinta falta acumulada.

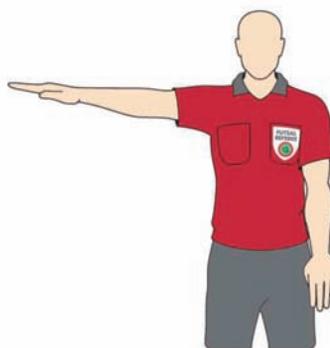
Señales que únicamente hace uno de los árbitros



Saque de salida / Reanudación del juego



Tiro libre directo / Tiro penal



SEÑALES DE LOS ÁRBITROS Y ÁRBITROS ASISTENTES



Saque de banda (1)



Saque de banda (2)



Saque de esquina (1)



Saque de esquina (2)



Saque de meta (1)



Saque de meta (2)





SEÑALES DE LOS ÁRBITROS Y ÁRBITROS ASISTENTES



Tiempo muerto



Cuenta de los 4 segundos (1)



Cuenta de los 4 segundos (2)

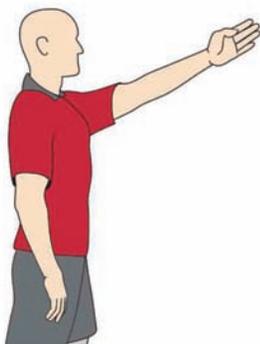


Quinta falta acumulable

SEÑALES DE LOS ÁRBITROS Y ÁRBITROS ASISTENTES



Ventaja en falta acumulable



Ventaja en falta no acumulable



Falta acumulable después



Falta acumulable después





SEÑALES DE LOS ÁRBITROS Y ÁRBITROS ASISTENTES



Falta acumulable después de aplicación de ventaja (3)



Falta acumulable después de aplicación de ventaja (4)



Amonestación (Tarjeta amarilla)



Expulsión (Tarjeta roja)



Tiro libre indirecto

SEÑALES DE LOS ÁRBITROS Y ÁRBITROS ASISTENTES



Número de los jugadores – 1



Número de los jugadores – 2



Número de los jugadores – 3



Número de los jugadores – 4



Número de los jugadores – 5



Número de los jugadores – 6





SEÑALES DE LOS ÁRBITROS Y ÁRBITROS ASISTENTES



Número de los jugadores – 7



Número de los jugadores – 8



Número de los jugadores – 9



Número de los jugadores – 10



Número de los jugadores – 11



Número de los jugadores – 12

SEÑALES DE LOS ÁRBITROS Y ÁRBITROS ASISTENTES



Número de los jugadores – 13



Número de los jugadores – 14



Número de los jugadores – 15



Gol



Gol en propia meta (1)



Gol en propia meta (2)





SEÑALES DE LOS ÁRBITROS Y ÁRBITROS ASISTENTES

Señal que hacen los dos árbitros al reanudarse el juego



Tiro libre indirecto

Señales que hacen los árbitros asistentes



Tiempo muerto



Quinta falta acumulable

MAGIA

en un

PALMO *de* TERRENO



MOD. FASTENDOS SÓLO PARA MAGOS DEL BALÓN



JOHN SMITH 

CALZADO Y EQUIPAMIENTO OFICIALES DE LA FEDERACIÓN MADRILEÑA DE FÚTBOL SALA



Interpretación de las Reglas de Juego del Fútbol y directrices para árbitros



REGLA 1 LA SUPERFICIE DE JUEGO

Superficie de juego

Los partidos deberán jugarse en superficies lisas, de acuerdo con el reglamento de la competición.

Superficies de césped artificial

En partidos de competición entre equipos representativos de asociaciones miembro afiliadas a la FIFA o en partidos internacionales de competición de clubes no estará permitido el uso de césped artificial.

Marcación de la superficie de juego

Se prohíbe marcar la superficie de juego con líneas discontinuas.

Si un jugador realiza marcas no autorizadas en la superficie de juego, será amonestado por conducta antideportiva. Si los árbitros se percatan de ello durante el partido, detendrán el juego si no pueden aplicar la ventaja, amonstarán al infractor por conducta antideportiva y reanudarán el juego con un tiro libre indirecto para el equipo adversario desde el lugar donde se encontraba el balón cuando el juego fue interrumpido (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).

Se intentará utilizar únicamente las líneas estipuladas en la Regla 1 para marcar la superficie de juego, pero al practicarse el fútbol habitualmente en recintos deportivos dedicados a diversos deportes, se deberán aceptar líneas ajenas al fútbol, siempre que no confundan a jugadores y árbitros.

No se permiten líneas o marcas a 5 m del segundo punto penal y dentro del área penal que indiquen la distancia que debe guardar el guardameta defensor en la ejecución de un tiro desde el segundo punto penal.



REGLA 1 LA SUPERFICIE DE JUEGO



Metas

Si el travesaño se rompe o se sale de su sitio, se interrumpirá el juego hasta que haya sido reparado o colocado en su lugar. Si no es posible reparar el travesaño, se deberá suspender definitivamente el partido. No se permitirá el empleo de una cuerda como reemplazo del travesaño. Si se puede reparar el travesaño, y el partido se ha suspendido temporalmente por ello, se reanudará con un balón al suelo en el sitio donde el balón se hallaba cuando el juego fue interrumpido, a menos que se haya interrumpido en el área penal, en cuyo caso uno de los árbitros dejará caer el balón en la línea del área penal en el punto más cercano al sitio donde el balón se encontraba cuando el juego fue interrumpido.

Seguridad

El reglamento de la competición determinará la distancia que deberá existir entre las líneas de demarcación de la superficie de juego (líneas de banda y de meta) y las vallas de separación de los espectadores, pero siempre de tal manera que se proteja la integridad física de los participantes.

Publicidad en la superficie de juego

Si el reglamento de la competición no lo prohíbe, se permitirá publicidad en el piso de la superficie de juego, siempre que no confunda a los jugadores o árbitros, y permita ver las líneas de marcación que determinan las Reglas de Juego del Fútbol.

Publicidad en las redes de las metas

Si el reglamento de la competición no lo prohíbe, se permitirá publicidad en las redes de las metas, siempre que no confunda a los jugadores o árbitros.

Publicidad en las áreas técnicas

Si el reglamento de la competición no lo prohíbe, se permitirá publicidad en el piso de las áreas técnicas, siempre que no confunda a las personas que se encuentran en dichas áreas, al tercer árbitro o a los árbitros.





REGLA 1 LA SUPERFICIE DE JUEGO

Publicidad comercial alrededor de la superficie de juego

La publicidad vertical, de existir, deberá hallarse al menos a:

1. Un metro de las líneas de banda, excepto en las áreas técnicas y zonas de sustituciones, en las que queda prohibida toda publicidad.
2. La misma distancia de la línea de meta que la profundidad de las redes de meta.
3. Un metro de la red de la meta.





REGLA 2 EL BALÓN

Balones adicionales

Se podrán colocar balones adicionales alrededor de la superficie de juego para utilizarlos durante el encuentro, siempre que cumplan las especificaciones estipuladas en la Regla 2 y los árbitros controlen su uso.

Balones adicionales en la superficie de juego

En caso de que un balón adicional entre en la superficie de juego estando el balón en juego, los árbitros deberán interrumpir el juego únicamente si dicho balón adicional interfiere en el juego. El partido se reanudará con un balón al suelo en el sitio donde el balón se hallaba cuando el juego fue interrumpido, a menos que se haya interrumpido en el área penal, en cuyo caso uno de los árbitros dejará caer el balón en la línea del área penal en el punto más cercano al sitio donde el balón se encontraba cuando el juego fue interrumpido.

Si un balón adicional entra en la superficie de juego estando el balón en juego y no interfiere en el juego, los árbitros ordenarán retirarlo en la primera oportunidad posible.

Balón que explota o se daña

Si el balón explota o se daña tras chocar con uno de los postes o el travesaño y entra en la meta, los árbitros concederán el gol.



REGLA 3 EL NÚMERO DE JUGADORES

Procedimiento de sustitución

- Se podrá efectuar una sustitución durante el juego o en una interrupción del juego, excepto durante un tiempo muerto.
- El jugador que será reemplazado no necesitará obtener el permiso de los árbitros para salir de la superficie de juego.
- Los árbitros no necesitarán autorizar el ingreso del sustituto en la superficie de juego.
- Antes de ingresar en la superficie de juego, el sustituto deberá esperar a que salga de la superficie de juego el jugador al que reemplaza.
- El jugador que será reemplazado está obligado a salir de la superficie de juego por la zona de sustituciones de su propio equipo, a menos que ya esté fuera de ella por autorización de los árbitros o por motivos de la Regla 3 ó 4.
- En ciertas circunstancias se podrá negar la entrada al sustituto, p. ej. si no tiene en orden su equipamiento.
- Un sustituto que no haya completado el procedimiento de sustitución entrando en la superficie de juego por su zona de sustituciones, no podrá reanudar el juego con un saque de banda, un saque de esquina, etc. hasta que complete el procedimiento de sustitución.
- Si un jugador que va a ser reemplazado rehúsa salir de la superficie de juego, la sustitución no se podrá efectuar.
- Si se realiza una sustitución durante la pausa del medio tiempo o antes de cualquiera de los períodos del tiempo suplementario, el sustituto deberá entrar en la superficie de juego por su zona de sustituciones tras avisar al tercer árbitro o al árbitro, en caso de que no haya un tercer árbitro.

Personas adicionales en la superficie de juego

Personas externas

Todo aquel que no figure en la lista de jugadores antes del comienzo del partido, como jugador o sustituto, o no sea oficial de un equipo, se considerará como una persona externa.

Si una persona externa ingresa en la superficie de juego:

- Los árbitros deberán interrumpir el juego, aunque no inmediatamente si dicha persona no interfiere en el juego.



REGLA 3 EL NÚMERO DE JUGADORES



- Los árbitros ordenarán sacarla de la superficie de juego y sus inmediaciones.
- Si los árbitros interrumpen el juego, deberán reanudarlo con un balón al suelo en el sitio donde el balón se hallaba cuando el juego fue interrumpido, a menos que se haya interrumpido en el área penal, en cuyo caso uno de los árbitros dejará caer el balón en la línea del área penal en el punto más cercano al sitio donde el balón se encontraba cuando el juego fue interrumpido.

Oficiales de un equipo

Si el oficial de un equipo ingresa en la superficie de juego:

- Los árbitros deberán interrumpir el juego, aunque no inmediatamente si el oficial no interfiere en el juego y cabe aplicar la ventaja.
- Los árbitros ordenarán sacarlo de la superficie de juego y, en caso de que su conducta no fuese correcta, lo expulsarán de la superficie de juego y de sus inmediaciones.
- Si los árbitros interrumpen el juego, deberán reanudarlo con un balón al suelo en el sitio donde el balón se hallaba cuando el juego fue interrumpido, a menos que se haya interrumpido en el área penal, en cuyo caso uno de los árbitros dejará caer el balón en la línea del área penal en el punto más cercano al sitio donde el balón se encontraba cuando el juego fue interrumpido.

Jugadores expulsados

Si un jugador expulsado ingresa en la superficie de juego:

- Los árbitros deberán interrumpir el juego, aunque no inmediatamente si el jugador expulsado no interfiere en el juego y cabe aplicar la ventaja.
- Los árbitros ordenarán sacarlo de la superficie de juego y de sus inmediaciones.
- Si los árbitros interrumpen el juego, deberán reanudarlo con un balón al suelo en el sitio donde el balón se hallaba cuando el juego fue interrumpido, a menos que se haya interrumpido en el área penal, en cuyo caso uno de los árbitros dejará caer el balón en la línea del área penal en el punto más cercano al sitio donde el balón se encontraba cuando el juego fue interrumpido.





REGLA 3 EL NÚMERO DE JUGADORES

Jugador fuera de la superficie de juego

Si un jugador que sale de la superficie de juego para poner en orden algo no permitido en su uniforme o equipamiento, para tratar una lesión o una hemorragia, porque tiene sangre en su equipamiento, o por cualquier otro motivo autorizado por los árbitros reingresa en la superficie de juego sin el permiso de los árbitros o el tercer árbitro, estos deberán:

- Interrumpir el juego, aunque no inmediatamente si cabe aplicar la ventaja.
- Amonestar al jugador por ingresar en la superficie de juego sin autorización.
- Ordenar al jugador que salga de la superficie de juego en caso necesario. (p. ej. por infracción de la Regla 4)

Si los árbitros interrumpen el juego, éste se reanudará:

- Con un tiro libre indirecto para el equipo adversario desde el lugar donde se encontraba el balón cuando el juego fue interrumpido (ver Regla 13 – Posición en tiros libres), en caso de que no exista otra infracción.
- De acuerdo con la Regla 12, si el jugador, además, infringió esta regla.

Si un jugador que está fuera de la superficie de juego con permiso de los árbitros, y no ha sido sustituido, reingresa en la superficie de juego sin permiso de los árbitros o del tercer árbitro y, además, comete otra infracción sancionable con amonestación, los árbitros lo expulsarán por doble amonestación, por ejemplo: el jugador entra sin permiso de los árbitros o del tercer árbitro y pone una zancadilla a un adversario de forma temeraria. Si esta infracción se comete con uso de fuerza excesiva, el jugador será expulsado de forma directa.

Si los árbitros interrumpen el juego, éste se reanudará de acuerdo con la Regla 12.

Si un jugador cruza involuntariamente una de las líneas de demarcación de la superficie de juego, no habrá cometido ninguna infracción. Si un jugador sale de la superficie de juego por motivo de la acción del juego, no habrá cometido ninguna infracción.

REGLA 3 EL NÚMERO DE JUGADORES



Sustitutos

Si un sustituto ingresa en la superficie de juego incumpliendo el procedimiento de sustitución o causando que su equipo juegue con un jugador de más, los árbitros, ayudados por los árbitros asistentes, deberán atenerse a las siguientes directrices:

- Interrumpirán el juego, aunque no inmediatamente si cabe aplicar la ventaja.
- Lo amonestarán por conducta antideportiva, si su equipo juega con un jugador de más, o por incumplir el procedimiento de sustitución, si la sustitución no se realizó correctamente.
- Lo expulsarán si malogra o impide un gol o una oportunidad manifiesta de gol. Su equipo verá reducido el número de jugadores si la infracción fue por incumplir el procedimiento de sustitución, o no verá reducido el número de jugadores si su equipo estuvo jugando con un jugador de más.
- El sustituto deberá salir de la superficie de juego en la primera interrupción del partido, si no ha salido antes, bien para completar el procedimiento de sustitución, si la infracción fue por ese motivo, o bien para ubicarse en el área técnica, si su equipo estaba jugando con un jugador de más.
- Si aplican la ventaja, detendrán el juego en el momento en que el equipo del sustituto esté en posesión del balón y deberán reanudarlo con un tiro libre indirecto para el equipo adversario, ejecutado en el lugar donde se encontraba el balón cuando el juego fue interrumpido (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).
- Si aplican la ventaja y detienen el juego porque el equipo adversario comete una infracción o porque el balón sale de la superficie de juego, deberán reanudarlo con un tiro libre indirecto para el equipo adversario al del sustituto, ejecutado en el lugar donde se encontraba el balón cuando el juego fue interrumpido (ver Regla 13 – Posición en tiros libres). Si es necesario, tomarán, además, la medida disciplinaria correspondiente a la infracción cometida por el equipo adversario al del sustituto.
- Si aplican la ventaja y otro jugador del equipo del sustituto comete una infracción sancionable con un tiro libre directo o un tiro penal, sancionarán al equipo del sustituto con un tiro libre directo (ver Regla 13 – Posición en tiros libres) o tiro penal. Si es necesario tomarán, además, la medida disciplinaria correspondiente a la infracción cometida.



REGLA 3 EL NÚMERO DE JUGADORES

- Si aplican la ventaja y el sustituto no cumple con el procedimiento de sustitución y comete una infracción sancionable con un tiro libre directo o un tiro penal, sancionarán al equipo del sustituto con un tiro libre directo (ver Regla 13 – Posición en tiros libres) o un tiro penal. Si es necesario tomarán, además, la medida disciplinaria correspondiente a la infracción cometida.
- Si aplican la ventaja y el equipo del sustituto juega con un jugador de más, y este jugador comete una infracción sancionable con un tiro libre directo o un tiro penal, sancionarán al equipo de este jugador con un tiro libre indirecto, ejecutado en el lugar donde se encontraba el balón cuando el juego fue interrumpido (ver Regla 13 – Posición en tiros libres). Si es necesario tomarán, además, la medida disciplinaria correspondiente a la infracción cometida.

Si un sustituto designado entra en la superficie de juego en lugar de otro jugador designado al inicio del partido sin que se haya notificado el cambio a los árbitros o a los árbitros asistentes:

- Los árbitros permitirán que el sustituto designado siga disputando el partido.
- No se adoptarán sanciones disciplinarias contra el sustituto designado.
- El árbitro elevará informe del hecho a la autoridad competente.

Si un sustituto comete una infracción sancionable con expulsión antes de entrar en la superficie de juego, su equipo no verá reducido el número de jugadores, pudiendo entrar en la superficie de juego otro sustituto o el jugador al que iba a sustituir.

REGLA 3 EL NÚMERO DE JUGADORES



Salida permitida de la superficie de juego

Además de en una sustitución normal, un jugador podrá salir de la superficie de juego sin permiso de los árbitros en las siguientes situaciones:

- Por efecto del juego y volviendo inmediatamente a la superficie de juego, es decir para jugar el balón o colocarse en una posición ventajosa driblando a un adversario. Sin embargo, no está permitido que abandone la superficie de juego y pase por detrás de una de las metas reincorporándose a continuación a la superficie de juego con el fin de engañar a los adversarios; si lo hace, los árbitros detendrán el juego si no pueden aplicar la ventaja. Si detienen el juego, deberán reanudarlo con un tiro libre indirecto que se ejecutará en el lugar en donde se encontraba el balón en el momento en que detuvieron el juego (ver Regla 13 – Posición en tiros libres). Se amonestará al jugador por salir de la superficie de juego sin permiso de los árbitros.
- Por lesión. El jugador necesitará la autorización de los árbitros o del tercer árbitro para volver a entrar a la superficie de juego si no ha sido sustituido. Si sufre una herida sangrante, la hemorragia deberá haber cesado antes de que se reintegre a la superficie de juego, y tras un control de los árbitros o del tercer árbitro.
- Para adecuar o reponer su indumentaria. El jugador necesitará la autorización de los árbitros para volver a entrar a la superficie de juego si no ha sido sustituido, y los árbitros o el tercer árbitro deberán revisar su equipamiento antes de la reincorporación al juego.

Salida no permitida de la superficie de juego

Si un jugador sale de la superficie de juego sin permiso de los árbitros y por motivos no autorizados en las Reglas de Juego del Fútbol, el cronometrador o el tercer árbitro hará sonar la señal acústica para advertir a los árbitros, si no se puede aplicar la ventaja. En caso de que sea necesario detener el juego, los árbitros sancionarán al equipo del jugador infractor con un tiro libre indirecto que se ejecutará desde el lugar donde se encontraba el balón cuando se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres). Si se aplica la ventaja, deberán hacer sonar la señal acústica en la siguiente interrupción del juego. Se deberá amonestar al jugador por abandonar deliberadamente la superficie de juego sin el permiso de los árbitros.



REGLA 3 EL NÚMERO DE JUGADORES

Número mínimo de jugadores

A pesar de que un partido no podrá comenzar si cualquiera de los equipos tiene menos de tres jugadores, el número mínimo de jugadores necesario para un encuentro, sumando titulares y sustitutos, se dejará al criterio de las asociaciones miembro.

Un encuentro no deberá continuar si hay menos de tres jugadores en cualquiera de los equipos.

Si un equipo tiene menos de tres jugadores debido a que uno o más jugadores abandonaron la superficie de juego, los árbitros no estarán obligados a interrumpir inmediatamente el juego y se podrá aplicar la ventaja. En este caso, los árbitros no deberán reanudar el partido después de que el juego haya sido detenido si un equipo no tiene un número mínimo de tres jugadores.

Jugadores lesionados

En el caso de que haya jugadores lesionados, los árbitros deberán atenerse a las siguientes directrices:

- Permitirán seguir jugando hasta que el balón esté fuera del juego si, en su opinión, la lesión es leve.
- Interrumpirán el juego si, en su opinión, la lesión es grave.
- Después de consultar con el jugador lesionado, autorizarán el ingreso de uno o máximo dos médicos en la superficie de juego para evaluar la lesión y proceder al traslado seguro y rápido del jugador fuera de dicha superficie.
- Después de la señal correspondiente, permitirán ingresar a los camilleros en la superficie de juego con una camilla al mismo tiempo que los médicos a fin de acelerar el traslado del jugador.
- Se asegurarán de que el jugador lesionado sea trasladado con seguridad y rapidez fuera de la superficie de juego.
- No permitirán tratar al jugador en la superficie de juego, salvo que la gravedad de la lesión así lo requiera.

REGLA 3 EL NÚMERO DE JUGADORES

- Deberán ordenar a todo jugador que sufra una hemorragia salir de la superficie de juego y no le permitirán regresar hasta que se cercioren de que la hemorragia haya cesado (el tercer árbitro podrá comprobarlo, pero serán los árbitros quienes autoricen su entrada, si no ha sido sustituido); no permitirán que un jugador vista ropa con manchas de sangre.
- Tras la autorización de la entrada de los médicos, el jugador lesionado deberá salir de la superficie de juego, ya sea caminando o en camilla; si no acata esta disposición, deberá ser amonestado por retardar la reanudación del juego. No se reanudará el juego hasta que dicho jugador abandone la superficie de juego.
- Permitirán que un jugador lesionado abandone la superficie de juego por un lugar distinto a la zona de sustituciones. Podrá hacerlo por cualquier línea que delimita la superficie de juego.
- Permitirán que un jugador lesionado pueda ser sustituido, pero el sustituto deberá entrar por la zona de sustituciones, una vez haya abandonado la superficie de juego el jugador lesionado.
- Permitirán que un jugador que estuvo lesionado, si no ha sido sustituido, pueda regresar a la superficie de juego solamente después de que se haya reanudado el partido.
- Permitirán reingresar en la superficie de juego al jugador que estuvo lesionado, si no ha sido sustituido, cuando el balón esté en juego, pero únicamente por la línea de banda; cuando el balón esté fuera del juego, podrá entrar en la superficie de juego por cualquier línea de demarcación (línea de meta y línea de banda).
- Únicamente los árbitros estarán autorizados para permitir que el jugador vuelva a ingresar en la superficie de juego, si no ha sido sustituido e independiente de que el balón esté o no en juego. No le permitirán la entrada si el balón está en juego y si el juego está desarrollándose por la zona en que se encuentra.
- Autorizarán el reingreso de un jugador que estuvo lesionado a la superficie de juego después de que el tercer árbitro haya verificado que el jugador está listo para entrar.





REGLA 3 EL NÚMERO DE JUGADORES

- 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 a las Reglas de Juego del Fútbol, deberán interrumpir el juego, que reanudarán con un balón al suelo en el sitio donde el balón se hallaba cuando el juego fue interrumpido, a menos que se haya interrumpido en el área penal, en cuyo caso uno de los árbitros dejará caer el balón en la línea del área penal en el punto más cercano al sitio donde el balón se encontraba cuando el juego fue interrumpido.
- Una vez que hayan decidido mostrar una tarjeta a un jugador que esté lesionado, y éste deba abandonar la superficie de juego para recibir tratamiento médico, deberán mostrarle la tarjeta antes de que abandone la superficie de juego.
- No mostrarán una tarjeta a un jugador lesionado cuando esté siendo atendido, lo harán una vez se haya reincorporado y antes de que el juego sea reanudado. Si el jugador debe abandonar la superficie de juego en camilla, le mostrarán la tarjeta antes de salir de la superficie de juego.
- Se ayudarán del tercer árbitro para hacer cumplir las autorizaciones de entrada de los sustitutos que reemplacen a jugadores lesionados o de los jugadores que estuvieron lesionados.

Las excepciones a esta disposición se harán sólo cuando:

- Se lesione un guardameta.
- Un guardameta y cualquier otro jugador choquen y requieran atención inmediata.
- Jugadores del mismo equipo choquen y requieran atención inmediata.
- Ocurra una lesión grave, por ejemplo, tragarse la lengua, conmoción cerebral, fractura de pierna, fractura de brazo, etc.

REGLA 3 EL NÚMERO DE JUGADORES



Bebidas refrescantes

Los árbitros permitirán a los jugadores tomar bebidas refrescantes durante los tiempos muertos o en una interrupción temporal del partido, pero únicamente fuera de la superficie de juego, para no mojarla. No está permitido lanzar bolsas con líquidos o cualquier otro recipiente que contenga líquidos a la superficie de juego.

Jugadores expulsados

- Si un jugador que comete una incorrección es expulsado por una segunda amonestación o de forma directa tras la aplicación de una ventaja y su equipo recibe un gol tras la aplicación de dicha ventaja antes de que sea expulsado, su equipo no verá reducido el número de jugadores, ya que la incorrección se cometió antes de conseguirse el gol.
- Si durante el descanso del partido o antes del inicio de uno de los dos períodos del tiempo suplementario, un jugador comete una incorrección que conlleva la expulsión, su equipo comenzará el siguiente período o el período del tiempo suplementario con un jugador menos.



REGLA 4 EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

Equipamiento básico

Colores:

- Si las camisetas de los dos guardametas tienen el mismo color y ninguno de ellos tiene una camiseta o jersey de repuesto, el árbitro permitirá que se inicie el partido.

Si un jugador pierde accidentalmente su calzado e inmediatamente después juega el balón y anota un gol, no existirá infracción alguna y se concederá el gol, ya que la pérdida del calzado fue accidental.

Otro equipamiento

Los jugadores podrán utilizar equipamiento distinto a la vestimenta básica, siempre que la única finalidad sea protegerse físicamente y no constituya ningún peligro para ellos mismos o para cualquier otro jugador.

Los árbitros deberán inspeccionar toda pieza de vestir o equipamiento para determinar que no revista peligro alguno.

Los árbitros permitirán a los jugadores el uso de equipamiento protector moderno, tal como protectores de cabeza, máscaras faciales, rodilleras y protectores del brazo si están confeccionados en material blando y ligero, al no considerarse peligroso.

Los árbitros permitirán a los jugadores el uso de gafas deportivas, si no constituyen ningún peligro para los jugadores.

Los árbitros prohibirán el uso de una pieza de vestimenta o equipamiento que haya sido controlada al inicio del partido y considerada no peligrosa, si durante el partido llegase a constituir un peligro o fuese utilizada de manera peligrosa.

Los árbitros prohibirán el uso de sistemas electrónicos entre los jugadores o el cuerpo técnico.

REGLA 4 EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES



Accesorios de joyería

Se prohíbe estrictamente el uso de todo accesorio de joyería (collares, anillos, brazaletes, pendientes, bandas de cuero o goma, etc.), que deberán quitarse los titulares y los sustitutos antes del comienzo del partido. No se autoriza cubrir las joyas con cinta adhesiva.

Igualmente, se prohíbe a los árbitros y árbitros asistentes llevar alhajas o adornos personales (excepto al árbitro al que se le permitirá portar un reloj o aparato similar para cronometrar el partido, en caso de ausencia del cronometrador).

Numeración de los jugadores

El reglamento de la competición deberá estipular la numeración de los jugadores, que normalmente será del 1 al 15, quedando el número 1 reservado para un guardameta.

Los organizadores tendrán en cuenta la imposibilidad para los árbitros de poder señalar números superiores al 15.

El número de cada jugador deberá ser visible en su espalda y se diferenciará del color predominante de la camiseta. El reglamento de la competición determinará las medidas de los números, así como la obligatoriedad de éstos y sus medidas en otras partes del equipamiento básico de los jugadores.

Medidas disciplinarias

Se deberá controlar que los titulares y los sustitutos no lleven una vestimenta o joya prohibida antes del inicio del partido. El tercer árbitro hará un segundo control visual de los sustitutos antes de que ingresen en la superficie de juego. Si se descubre que un jugador lleva una vestimenta o joya prohibida durante el partido, los árbitros deberán:

- Indicar al jugador que debe quitarse la pieza en cuestión.
- Ordenar al jugador que salga de la superficie de juego durante la siguiente interrupción del juego si no puede o no quiere acatar la orden.



REGLA 4 EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

- Amonestar al jugador si rehúsa obstinadamente acatar la orden o si se le ha ordenado quitarse la pieza y se descubre que la lleva nuevamente.

Si se interrumpe el juego para amonestar al jugador, se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario en el lugar donde se encontraba el balón cuando el juego fue interrumpido (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).





REGLA 5 LOS ÁRBITROS

Poderes y deberes

Los árbitros deben entender que el fútbol es un deporte competitivo y el contacto físico entre los jugadores es un aspecto normal y aceptable del juego. No obstante, si los jugadores no respetan las Reglas de Juego del Fútbol y los principios de la deportividad, es decir, del juego limpio, los árbitros deberán tomar las medidas oportunas para que se respeten.

Los árbitros deberán suspender temporalmente el partido si, en su opinión, la iluminación de los focos es insuficiente por algún tipo de avería. Si la avería no se arreglase, el árbitro suspenderá definitivamente el partido.

Si un objeto lanzado por un espectador golpea a un componente del equipo arbitral, a un jugador, o a un oficial de un equipo, el árbitro, según la gravedad del incidente, podrá permitir que el juego continúe, suspender temporalmente el juego, o suspender definitivamente el partido. En todo caso, remitirá un informe a las autoridades competentes.

Los árbitros poseen la autoridad para amonestar o expulsar en el intervalo del medio tiempo y después de que finalice el partido, así como durante el tiempo suplementario y el lanzamiento de tiros desde el punto penal, ya que las decisiones disciplinarias permanecen bajo su jurisdicción en esos momentos.

Si uno de los árbitros está incapacitado temporalmente por cualquier motivo, el juego podrá continuar bajo la supervisión del otro árbitro y los árbitros asistentes hasta que el balón esté fuera del juego.

Aplicación de la ventaja

Los árbitros podrán aplicar la ventaja siempre que se cometa una infracción y las Reglas de Juego del Fútbol no prohíban explícitamente esta aplicación de la ventaja. Por ejemplo, está permitida en un saque de meta con jugadores atacantes dentro del área penal si el guardameta lo quiere ejecutar rápidamente; sin embargo, no está permitida en un saque de banda mal realizado.

REGLA 5 LOS ÁRBITROS



En infracciones de los cuatro segundos no está permitida la aplicación de la ventaja, salvo que la infracción la cometa el guardameta al controlar el balón, estando ya en juego, en su propia mitad de la superficie de juego, y si pierde la posesión del balón. En el resto de casos: tiros libres, saque de banda, saque de meta y saque de esquina, los árbitros no podrán aplicar la ventaja.

Los árbitros deberán considerar las siguientes circunstancias para decidir si deben aplicar la ventaja o interrumpir el juego:

- La gravedad de la infracción; si la infracción implica una expulsión, los árbitros deberán interrumpir el juego y expulsar al jugador, a menos que se presente una oportunidad de marcar un gol.
- El lugar en que se cometió la infracción: cuanto más cerca de la meta adversaria, tanto más efectiva será la ventaja.
- La oportunidad de un ataque inmediato y peligroso contra la meta adversaria.
- Que la infracción cometida no sea la sexta falta acumulable de un equipo u otra superior, a menos que se presente una oportunidad de marcar un gol.
- El ambiente del partido.

La decisión de sancionar la infracción original deberá tomarse en los segundos después de que ocurra, pero no se podrá volver atrás si no se ha hecho la señal correspondiente con anterioridad o si se permite otra jugada.

Si la infracción implica una amonestación, ésta deberá imponerse durante la siguiente interrupción del juego. Sin embargo, a menos que exista una clara situación de ventaja, se recomienda que los árbitros interrumpan el juego y amonesten inmediatamente al jugador infractor. En caso de no imponer la amonestación en la siguiente interrupción del juego, la amonestación no podrá imponerse más tarde.

Si la infracción implica una reanudación del juego por medio de un tiro libre indirecto, los árbitros deberán aplicar la ventaja para dar fluidez al juego, siempre que ello no conlleve la toma de represalias o perjudique al equipo adversario al que comete la infracción.





Más de una infracción al mismo tiempo

- Infracciones cometidas por dos o más jugadores del mismo equipo:
 - Los árbitros deberán castigar la falta más grave.
 - El juego deberá reanudarse conforme a la falta más grave.
 - Independientemente de los dos párrafos anteriores, los árbitros amonestarán o expulsarán a los jugadores, conforme a las infracciones cometidas, o no tomarán medida disciplinaria alguna.
 - Si las faltas cometidas se sancionan con un tiro libre directo, los árbitros mandarían anotar las correspondientes faltas acumulables.

- Infracciones cometidas por jugadores de diferentes equipos:
 - Los árbitros deberán interrumpir el juego, ya que no cabe la aplicación de la ventaja y lo reanudarán con un balón al suelo en el sitio donde el balón se hallaba cuando el juego fue interrumpido, a menos que se haya interrumpido en el área penal, en cuyo caso uno de los árbitros dejará caer el balón en la línea del área penal en el punto más cercano al sitio donde el balón se encontraba cuando el juego fue interrumpido.
 - Independientemente del párrafo anterior, los árbitros amonestarán o expulsarán a los jugadores, conforme a las infracciones cometidas, o no tomarán medida disciplinaria alguna.
 - Si las faltas cometidas se sancionan con un tiro libre directo, los árbitros mandarían anotar las correspondientes faltas acumulables.

Injerencias externas

Los árbitros detendrán el juego si un espectador hace sonar un silbato y consideran que dicha acción interfiere en el juego, por ejemplo, si un jugador levanta el balón con las manos. Si lo detienen, lo reanudarán con un balón al suelo en el sitio donde el balón se hallaba cuando el juego fue interrumpido, a menos que se haya interrumpido en el área penal, en cuyo caso uno de los árbitros dejará caer el balón en la línea del área penal en el punto más cercano al sitio donde el balón se encontraba cuando el juego fue interrumpido.



DIRECTRICES PARA ÁRBITROS

Cuenta de los cuatro segundos cuando el balón está en juego

Cada vez que el guardameta de un equipo esté en posesión del balón mientras éste último esté en juego y en su propia mitad de la superficie de juego, uno de los árbitros deberá hacer la cuenta de los cuatro segundos de forma visible.

Reanudaciones del juego

Los árbitros cuidarán especialmente de que las reanudaciones de juego se hagan de forma rápida y no permitirán que por razones tácticas no se reanude el juego inmediatamente tras una interrupción temporal (saques de banda, meta, esquina o tiros libres). En estos casos, comenzarán la cuenta de los 4 segundos y no será necesario que hagan uso del silbato para ello. En los casos en que la reanudación no permita la cuenta de los 4 segundos (saques de salida o tiros penales) se amonestará al jugador o a los jugadores que lo retrasen. Está permitido que se coloquen personas con balones alrededor de la superficie de juego para agilizar las reanudaciones y el desarrollo del juego.

Colocación de los árbitros cuando el balón está en juego

Recomendaciones:

- El juego deberá desarrollarse entre el árbitro y el segundo árbitro.
- Los árbitros utilizarán un sistema de diagonal amplia.
- Una posición lateral a la línea de banda ayudará al árbitro a mantener el control del juego y al otro árbitro más cercano de su campo visual.
- El árbitro más cercano al juego deberá hallarse en el campo visual del otro árbitro.
- Uno de los árbitros estará suficientemente cerca de la jugada para observar el juego, pero no deberá interferir.
- Entrarán en la superficie de juego únicamente para seguir mejor el juego.
- “Lo que se debe ver” no ocurre siempre cerca del balón. Los árbitros prestarán atención a:
 - Agresivos enfrentamientos individuales de jugadores lejos del balón.
 - Posibles infracciones en el área penal hacia donde se dirige el juego.
 - Infracciones que ocurran tras haberse alejado el balón.

DIRECTRICES PARA ÁRBITROS



Ubicación general durante un partido

Uno de los árbitros deberá hallarse a la altura del penúltimo defensor o del balón, si éste se encuentra más cerca de la línea de meta que el penúltimo defensor. Los árbitros deberán estar siempre de frente a la superficie de juego.

El guardameta suelta el balón de sus manos

Uno de los árbitros deberá ubicarse a la altura del borde del área penal y controlará que el guardameta no toque el balón con las manos fuera de dicha área, a la vez que cuenta los segundos de posesión del balón.

Una vez que el guardameta haya soltado el balón, el árbitro deberá situarse en una posición adecuada para controlar el juego.

Situaciones de "gol - no gol"

Si se ha marcado un gol y no existe duda alguna en cuanto a la decisión, el árbitro y el segundo árbitro deberán establecer contacto visual y el árbitro más cercano a la mesa de cronometraje se dirigirá al cronometrador y al tercer árbitro, al que comunicará con la señal preceptiva el número del jugador que ha marcado el gol.

Si se ha marcado un gol, pero el balón parece estar aún en juego, el árbitro más cercano hará sonar inmediatamente su silbato para atraer la atención del otro árbitro, y luego el árbitro más cercano a la mesa de cronometraje se dirigirá al cronometrador y al tercer árbitro, a los que comunicará con la señal preceptiva el número del jugador que ha marcado el gol.

Colocación de los árbitros cuando el balón está fuera del juego

La mejor posición será aquella desde la cual un árbitro podrá tomar la decisión correcta. Todas las recomendaciones respecto a la ubicación en un partido se basan en probabilidades y deberán ajustarse empleando informaciones específicas sobre los equipos, los jugadores y las situaciones de juego acaecidas hasta ese momento.



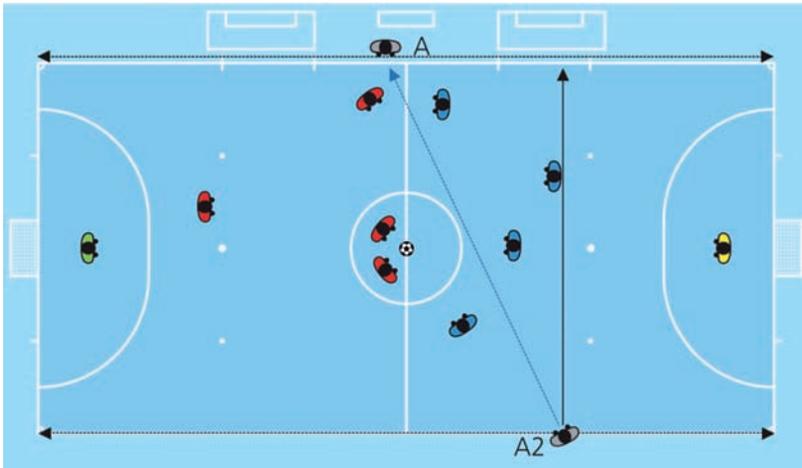
DIRECTRICES PARA ÁRBITROS

Las posiciones propuestas en los siguientes gráficos son básicas; unas se recomiendan a los árbitros y otras son obligatorias. La referencia a una "zona" se emplea para hacer hincapié en que cada posición recomendada constituye realmente un área en la cual el árbitro podrá optimizar su eficacia. Dicha zona podrá ser más amplia, más reducida o de diferente forma, según las circunstancias.

1. Colocación en saque de salida (obligatoria)

El árbitro, situado al comienzo del partido en la línea de banda de la zona de sustituciones, deberá hallarse a la altura de la línea media para vigilar que el saque se efectúe siguiendo el procedimiento establecido.

El segundo árbitro deberá hallarse a la misma altura que el penúltimo defensor del equipo adversario al que efectúa el saque de salida.



DIRECTRICES PARA ÁRBITROS

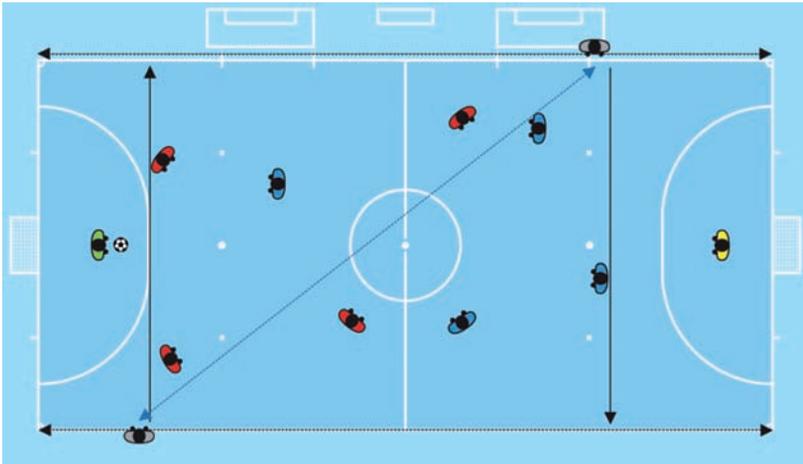


2. Colocación en saque de meta

1. Uno de los árbitros deberá controlar primero si el balón está dentro del área penal:

Si el balón no se halla en el lugar correcto, el árbitro podrá comenzar la cuenta de los 4 segundos si estima que el guardameta ya estaba en disposición de efectuar el saque de meta o si se demora en tomar el balón con las manos por razones tácticas.

2. Una vez que el balón esté dentro del área penal, uno de los árbitros deberá colocarse a la altura del borde del área penal para controlar que el balón salga de dicha área (balón en juego) y que los adversarios se encuentren fuera de la misma. Luego efectuará la cuenta de los 4 segundos, independientemente de que la haya comenzado según lo expuesto en el punto anterior.
3. Finalmente, el árbitro que vigiló dicho saque deberá situarse en una posición adecuada para controlar el juego, lo cual constituye una prioridad absoluta.



**DIRECTRICES PARA ÁRBITROS****3. Colocación en saque de esquina (obligatoria) (1)**

Durante un saque de esquina, el árbitro más cercano al lugar donde se ejecutará, se colocará sobre la línea de banda a una distancia aproximada de 5 metros del cuadrante de esquina. En dicha posición deberá controlar que el balón esté en el interior del cuadrante de esquina y que los defensores se encuentren a 5 metros de distancia. El árbitro más alejado del lugar donde se ejecutará, se colocará detrás del cuadrante de esquina, a la altura de la línea de meta. En dicha posición vigilará el balón y el comportamiento de los jugadores.





4. Colocación en saque de esquina (obligatoria) (2)





DIRECTRICES PARA ÁRBITROS

5. Colocación en tiro libre (1)

Durante un tiro libre, el árbitro más cercano se ubicará a la altura del lugar donde se ejecutará el tiro y vigilará que el balón esté correctamente colocado, además de controlar los adelantamientos de los jugadores durante la ejecución. El árbitro más alejado del lugar donde se ejecutará, deberá ubicarse a la altura del penúltimo defensor o de la línea de meta, lo cual constituye una prioridad absoluta. Ambos árbitros deberán estar preparados para seguir la trayectoria del balón y correr a lo largo de la línea de banda hacia el cuadrante de esquina si se lanza un tiro libre directo hacia la meta y no están a la altura de dicha línea de meta.



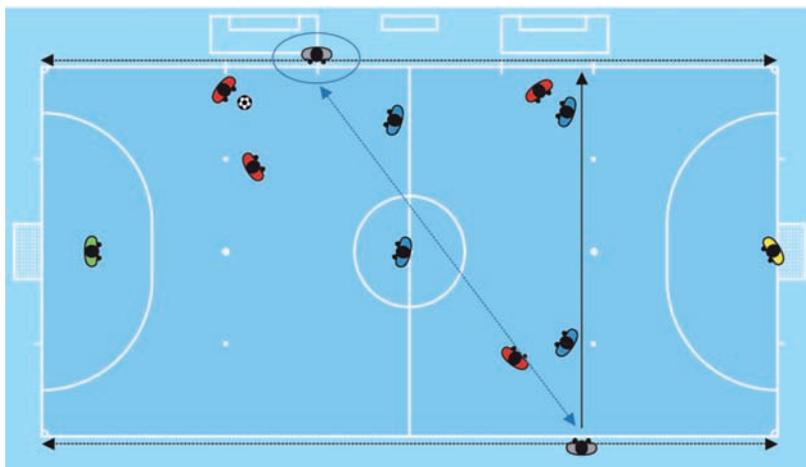
DIRECTRICES PARA ÁRBITROS



6. Colocación en tiro libre (2)

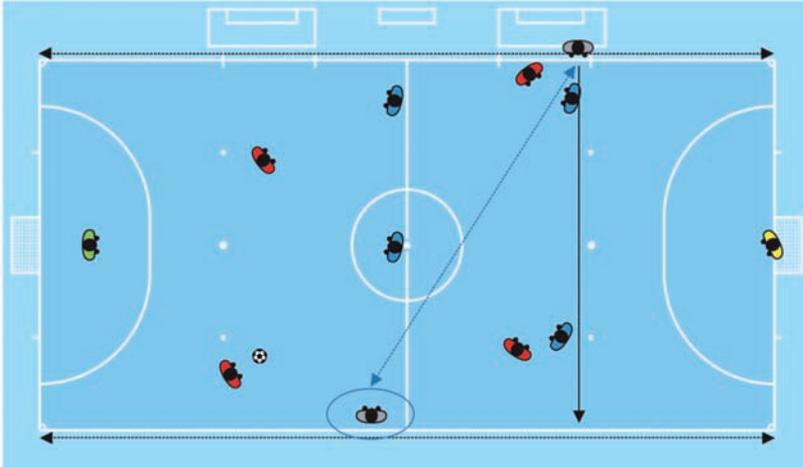


7. Colocación en tiro libre (3)





8. Colocación en tiro libre (4)



DIRECTRICES PARA ÁRBITROS**9. Colocación en tiro penal (obligatoria)**

Uno de los árbitros se ubicará a la altura del punto penal a unos 5 metros de distancia y vigilará que el balón está correctamente colocado, identificará al ejecutor y controlará los adelantamientos de los jugadores durante el procedimiento de ejecución. No dará la orden de ejecución hasta que compruebe que la ubicación de todos los jugadores es la correcta, ayudándose si es necesario del otro árbitro. El otro árbitro se ubicará en la intersección de la línea de meta y el área penal. Si el guardameta se adelanta de la línea de meta antes de que se lance el tiro y no se anota un gol, hará sonar su silbato para que se repita el tiro penal.



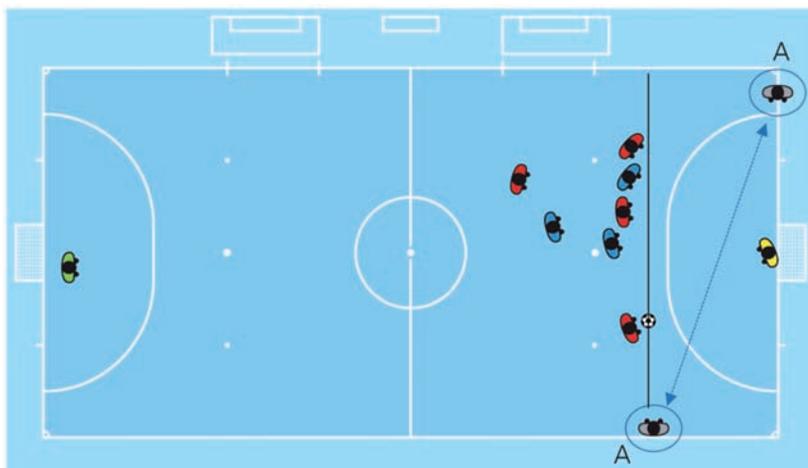
**DIRECTRICES PARA ÁRBITROS****10. Colocación en tiros desde el segundo punto penal (obligatoria)**

Uno de los árbitros se ubicará a la altura del segundo punto penal a unos 5 metros de distancia y vigilará que el balón está correctamente colocado, identificará al ejecutor y controlará los adelantamientos de los jugadores durante el procedimiento de ejecución. No dará la orden de ejecución hasta que compruebe que la ubicación de todos los jugadores es la correcta, ayudándose si es necesario del otro árbitro. El otro árbitro se ubicará en la intersección de la línea de meta y el área penal y vigilará si el balón entra en la meta.



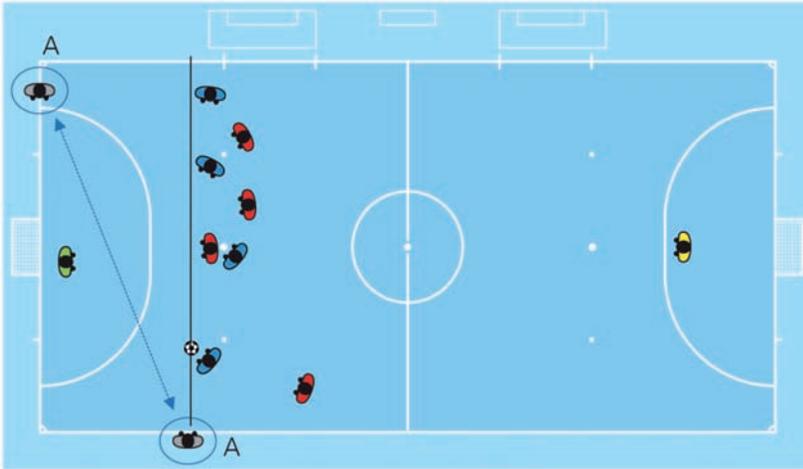
DIRECTRICES PARA ÁRBITROS**11. Colocación en tiros libres después de la sexta falta acumulada (obligatoria) (1)**

Uno de los árbitros se situará a la altura del lugar de ubicación del balón a unos 5 metros de distancia, si es posible, y vigilará que el balón está correctamente colocado, identificará al ejecutor y controlará los adelantamientos de los jugadores durante el procedimiento de ejecución. No dará la orden de ejecución hasta que compruebe que la ubicación de todos los jugadores es la correcta, ayudándose del otro árbitro. El otro árbitro se ubicará en la intersección de la línea de meta y el área penal y vigilará si el balón entra en la meta.





12. Colocación en tiros libres después de la sexta falta acumulada (obligatoria) (2)



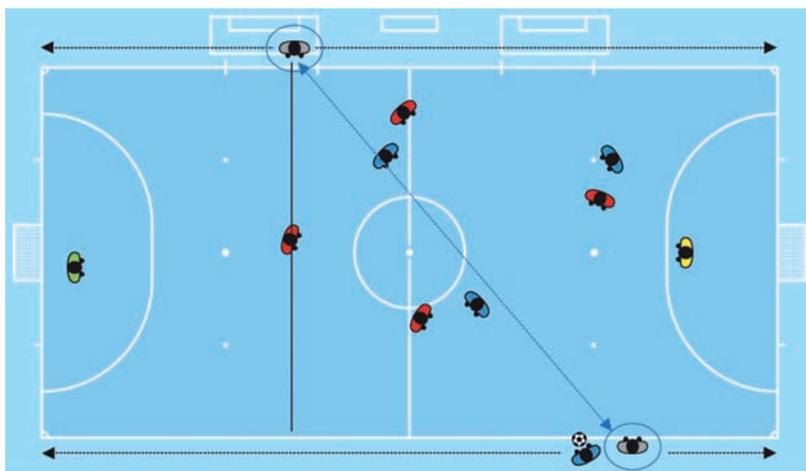
13. Colocación en saque de banda [1]



DIRECTRICES PARA ÁRBITROS



14. Colocación en saque de banda [2]

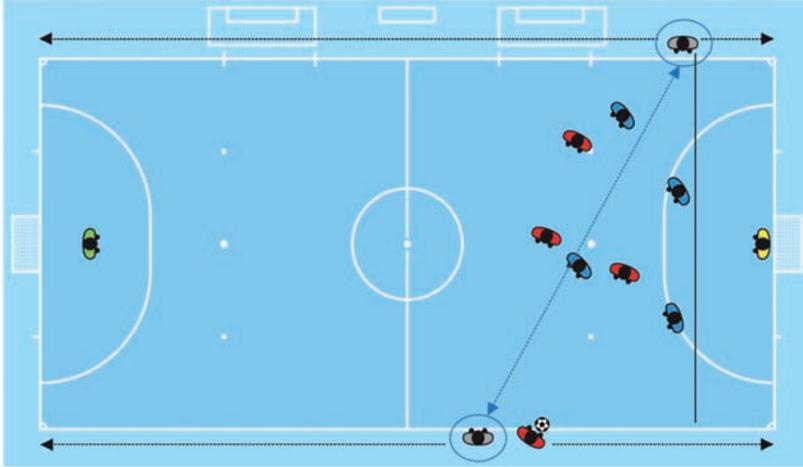


15. Colocación en saque de banda [3]





16. Colocación en saque de banda [4]



DIRECTRICES PARA ÁRBITROS**17. Colocación en saque de banda (obligatoria) [5]**

Durante un saque de banda cercano al cuadrante de esquina, favorable al equipo atacante, el árbitro más cercano al lugar donde se ejecutará, se colocará a una distancia aproximada de 5 metros del lugar de ejecución. En dicha posición deberá controlar que el saque de banda se efectúe conforme al procedimiento y que los defensores se encuentren a 5 metros de distancia de la línea de banda. El árbitro más alejado del lugar donde se ejecutará, se colocará detrás del cuadrante de esquina, a la altura de la línea de meta. En dicha posición vigilará el balón y el comportamiento de los jugadores.





DIRECTRICES PARA ÁRBITROS

18. Colocación en tiros desde el punto penal para determinar el ganador de un partido o eliminatoria (obligatoria)

El árbitro deberá ubicarse en la línea de meta a unos 2 metros de la meta. Su deber principal será controlar si el balón ha atravesado la línea de meta y si el guardameta se adelanta:

Si resulta claro que el balón ha atravesado la línea de meta, el árbitro establecerá contacto visual con el segundo árbitro para corroborar que no se ha cometido ninguna infracción.

El segundo árbitro se ubicará a la altura del punto penal a unos 3 metros de éste para controlar la correcta colocación del balón y del guardameta compañero del ejecutor.

El tercer árbitro se ubicará en el círculo central para controlar a los demás jugadores de ambos equipos.

El cronometrador se ubicará en la mesa de cronometraje y vigilará el correcto comportamiento de los jugadores excluidos de ejecutar los tiros penales y de los oficiales de ambos equipos.

Todos los árbitros anotarán los tiros penales ejecutados y los números de los jugadores que los ejecutaron.



DIRECTRICES PARA ÁRBITROS



Uso del silbato

El uso del silbato será obligatorio para:

- Los saques de salida:
 - Al iniciar el juego (1er y 2º tiempo del partido y 1er y 2º del tiempo suplementario, si es necesario).
 - Al reiniciar el juego después de un gol.
- Interrumpir el juego a fin de:
 - Conceder un tiro libre o un tiro penal.
 - Suspender temporal o definitivamente un partido o reafirmar la señal acústica del cronometrador cuando da por finalizado el período, o cuando al finalizar un período acabe la trayectoria del balón si éste se dirigía hacia una de las metas.
- Reanudar el juego en:
 - Tiros libres, al ordenar a la barrera colocarse a una distancia apropiada.
 - Tiros desde el segundo punto penal.
 - Tiros libres sin barrera a partir de la sexta falta acumulada.
 - Tiros penales.
- Reanudar el juego tras haber sido interrumpido por:
 - La aplicación de una amonestación o expulsión debida a una incorrección.
 - Lesión de uno o varios jugadores.

El uso del silbato no será necesario para:

- Interrumpir el juego por:
 - Un saque de meta, saque de esquina o saque de banda (es obligatorio si son situaciones poco claras).
 - Un gol (es obligatorio si el balón no ha entrado claramente).
- Para reanudar el juego tras:
 - Un tiro libre, si no se solicita la distancia de los 5 metros o si el equipo adversario al ejecutor no ha cometido ya seis faltas acumulables, un saque de meta, saque de esquina o saque de banda.



DIRECTRICES PARA ÁRBITROS

No se podrá usar el silbato para:

- Reanudar el juego en un balón al suelo.

Utilizar innecesariamente con demasiada frecuencia el silbato tendrá menos impacto cuando en verdad se deba utilizar. Cuando el equipo ejecutor solicite la distancia reglamentaria en un tiro libre, saque de banda, saque de esquina, o la correcta colocación de los jugadores adversarios en un saque de meta, los árbitros anunciarán claramente a los jugadores que el juego no se deberá reanudar hasta después del uso del silbato. Si en estos casos el jugador reanuda el juego antes del uso del silbato por parte de los árbitros, se amonestará al jugador por retardar la reanudación del juego.

Si durante el juego uno de los árbitros hace sonar su silbato por error, los árbitros deberán detener el partido si consideran que dicha acción interfiere en el juego. Si así lo han hecho, reanudarán el juego con un balón al suelo en el sitio donde el balón se hallaba cuando el juego fue interrumpido, a menos que se haya interrumpido en el área penal, en cuyo caso uno de los árbitros dejará caer el balón en la línea del área penal, en el punto más cercano al sitio donde el balón se encontraba cuando el juego fue interrumpido. Si el sonido del silbato no interfiere en el juego, los árbitros harán las señales de forma notoria para que los jugadores continúen jugando.

Lenguaje corporal

El lenguaje corporal es una herramienta que los árbitros utilizarán para:

- Ayudarse a controlar el partido.
- Demostrar autoridad y dominio de sí mismos.

El lenguaje corporal no servirá para:

- Justificar decisiones adoptadas.



REGLA 6 LOS ÁRBITROS ASISTENTES

Deberes y responsabilidades

El tercer árbitro y el cronometrador ayudarán a los árbitros a dirigir el partido conforme a las Reglas de Juego del Fútbol. También asistirán a los árbitros en otros aspectos de la dirección de un partido, a petición y bajo control de los árbitros. Esto incluye responsabilidades como:

- Inspeccionar la superficie de juego, los balones a emplear y el equipamiento de los jugadores.
- Determinar si se han resuelto problemas con el equipamiento y en casos de hemorragia.
- Supervisar el procedimiento de sustitución.
- Mantener el control del tiempo, de los goles, de las faltas acumuladas y de las incorrecciones.

Colocación de los árbitros asistentes y trabajo en equipo

1. Saque de salida

El tercer árbitro se ubicará en la mesa de cronometraje y vigilará la correcta ubicación de los sustitutos, oficiales y demás personas.

El cronometrador se ubicará en la mesa de cronometraje y estará atento a que el saque de salida se efectúe correctamente.

2. Ubicación general durante un partido

El tercer árbitro vigilará la correcta ubicación de los sustitutos, oficiales y demás personas. Para ello se desplazará sobre la línea de banda, si es necesario, pero sin entrar en la superficie de juego.

El cronometrador se ubicará en la mesa de cronometraje y estará atento a detener el cronómetro o ponerlo en marcha, según el desarrollo del juego.

3. Sustituciones

El tercer árbitro vigilará el correcto equipamiento de los sustitutos y que las sustituciones se efectúen correctamente. Para ello, se desplazará sobre la línea de banda, si es necesario, pero sin entrar en la superficie de juego.

REGLA 6 LOS ÁRBITROS ASISTENTES



4. Tiros desde el punto penal

El tercer árbitro deberá ubicarse en la mitad de la superficie de juego donde no se ejecutan los tiros penales junto con los jugadores seleccionados. Desde ese sitio observará el comportamiento de los jugadores y comprobará que ningún jugador repite la ejecución del tiro penal antes de que lo hayan efectuado el resto de jugadores seleccionados de su equipo.

El cronometrador se ubicará en la mesa de cronometraje y tomará nota de todos los goles marcados.

Señales de los árbitros asistentes (obligatorias)

Los árbitros asistentes deberán hacer las señales de la quinta falta acumulada de un equipo y de la solicitud de los tiempos muertos, indicando con el brazo el banquillo del equipo que ha cometido su quinta falta acumulable o que ha solicitado el tiempo muerto.

Señal acústica

La señal acústica constituye una señal primordial en un partido, a utilizarse únicamente en caso necesario a fin de atraer la atención de los árbitros.

Situaciones en las cuales será obligatorio el uso de la señal acústica:

- Finalización de los períodos del partido.
- Aviso de la petición de los tiempos muertos.
- Aviso de la finalización de los tiempos muertos.
- Comunicación de la quinta falta acumulable de un equipo.
- Aviso de comportamiento incorrecto de sustitutos u oficiales de los equipos.
- Aviso de sustitución mal efectuada.
- Aviso de error disciplinario cometido por los árbitros.
- Aviso de interferencias externas.

Si durante el juego el cronometrador hace sonar la señal acústica por error, los árbitros deberán detener el juego si consideran que dicha acción interfiere en el juego. Si lo hacen, reanudarán el juego con un balón al suelo en el sitio donde el balón se hallaba cuando el juego fue interrumpido, a menos que se haya interrumpido en el área penal, en cuyo caso uno de los árbitros dejará caer el



REGLA 6 LOS ÁRBITROS ASISTENTES

balón en la línea del área penal en el punto más cercano al sitio donde el balón se encontraba cuando el juego fue interrumpido. Si el sonido de la señal acústica no interfiere en el juego, los árbitros harán las señales de forma notoria para que los jugadores continúen jugando.

Si un equipo que tiene cuatro faltas acumuladas comete una más y los árbitros deciden aplicar la ventaja, el tercer árbitro colocará en el lugar correspondiente de la mesa de cronometraje la señal correspondiente a la quinta falta acumulada. Pero, si ese equipo comete una nueva falta acumulable antes de que el balón esté fuera del juego, los árbitros asistentes deberán hacer sonar la señal acústica, salvo que el equipo adversario al que cometió la falta tenga una oportunidad manifiesta de marcar un gol.

Cronómetro

Si el cronómetro no funciona correctamente, los árbitros asistentes advertirán a los árbitros al respecto. El cronometrador deberá continuar con el cronometraje del partido por medio de un cronómetro manual. Ante esta circunstancia, invitarán a un oficial de cada equipo para informarles del tiempo real del partido.

Si tras una interrupción del juego, el cronometrador se olvida de poner el cronómetro en marcha, los árbitros ordenarán añadir el tiempo que no se contabilizó.

Tras las distintas reanudaciones, el cronómetro se pondrá en marcha de la siguiente forma:

- *Saque de salida*: tras haberse pateado el balón hacia el medio campo adversario, cumpliéndose el procedimiento.
- *Saque de meta*: tras haber soltado el balón de sus manos el guardameta, y salido éste del área penal, cumpliéndose el procedimiento.
- *Saque de esquina*: tras haberse pateado el balón y haberse puesto en movimiento, cumpliéndose el procedimiento.
- *Saque de banda*: tras haber entrado el balón en la superficie de juego, después de que ha sido pateado cumpliéndose el procedimiento.
- *Tiro libre directo fuera de las áreas de penal*: tras haber pateado el balón, cumpliéndose el procedimiento.

REGLA 6 LOS ÁRBITROS ASISTENTES

- *Tiro libre indirecto fuera de las áreas penales favorable a cualquiera de los dos equipos o ejecutado desde la línea del área penal y favorable al equipo atacante: tras haber pateado el balón, cumpliéndose el procedimiento.*
- *Tiro libre directo o indirecto dentro de las áreas penales favorable al equipo defensor: tras haber pateado el balón y salido del área penal, cumpliéndose el procedimiento.*
- *Tiro penal: tras haber pateado el balón hacia delante, cumpliéndose el procedimiento.*
- *Tiro libre directo después de la quinta falta acumulada: tras haber pateado el balón con intención de marcar un gol, cumpliéndose el procedimiento.*
- *Balón al suelo: tras haber salido de las manos de uno de los árbitros y tocado la superficie de juego, cumpliéndose el procedimiento.*



SEÑALES DE LOS ÁRBITROS ASISTENTES



Tiempo muerto



Quinta falta acumulada



REGLA 7 LA DURACIÓN DEL PARTIDO

Intervalo de medio tiempo

Los árbitros concederán el descanso entre ambos períodos si un jugador de uno de los equipos lo solicita, aunque los capitanes de ambos equipos hayan solicitado que no haya descanso.

Tiempo suplementario

Si se disputa el tiempo suplementario no existirá descanso entre los dos períodos. Los equipos únicamente cambiarán de mitad de superficie de juego y los sustitutos y oficiales de equipo de área técnica.





REGLA 8 EL INICIO Y LA REANUDACIÓN DEL JUEGO

Saque de salida

- Los árbitros no deberán solicitar la confirmación de los guardametas o de cualquier otro jugador para ordenar la ejecución de un saque de salida.

Balón al suelo

- Cualquier jugador podrá participar (incluido el guardameta).
- No existe un número mínimo o máximo de jugadores que puedan participar.
- Los árbitros no podrán decidir qué jugadores podrán participar o no.
- No existirá distancia que deba respetarse entre los jugadores salvo que se bloquee al adversario y con ello no se permita la ejecución.
- No será necesario que un equipo participe en un balón al suelo.
- Si se comete una incorrección por parte de un jugador antes de que el balón esté en juego, pero después de que uno de los árbitros lo haya soltado de sus manos, el árbitro repetirá el balón al suelo después de haber tomado la medida disciplinaria correspondiente.





REGLA 9 EL BALÓN EN JUEGO O FUERA DEL JUEGO

El balón en la superficie de juego toca a uno de los árbitros

Si el balón está en juego y toca a uno de los árbitros que se encuentra temporalmente en la superficie de juego, el juego continuará ya que los árbitros forman parte del partido.

Si el balón está en juego y toca a uno de los árbitros asistentes que se encuentra temporalmente en la superficie de juego, los árbitros detendrán el juego y lo reanudarán con un balón al suelo en el sitio donde el balón se hallaba cuando el juego fue interrumpido, a menos que se haya interrumpido en el área penal, en cuyo caso uno de los árbitros dejará caer el balón en la línea del área penal en el punto más cercano al sitio donde el balón se encontraba cuando el juego fue interrumpido.





REGLA 10 GOL MARCADO

Gol anotado mientras una persona ajena al partido se halla en la superficie de juego

Si después de anotarse un gol, los árbitros se percatan, antes de que se reanude el juego, de que una persona ajena al partido se hallaba en la superficie de juego en el momento en que se marcó el gol:

- Los árbitros deberán invalidar el gol si:
 - La persona ajena al partido era una persona externa o un oficial de uno de los equipos e interfirió en el juego.
 - La persona ajena al partido era un jugador, un sustituto, un jugador expulsado o un oficial del equipo que anotó el gol.

- Los árbitros deberán conceder el gol si:
 - La persona ajena al partido era una persona externa y no interfirió en el juego.
 - La persona ajena al partido era un jugador, un sustituto, un jugador expulsado o un oficial del equipo que recibió el gol.

Gol no marcado

Si uno de los árbitros señala un gol antes de que el balón haya atravesado completamente la línea de meta y se percata inmediatamente de su error, el juego se reanudará con un balón al suelo en la línea del área penal en el punto más cercano al sitio donde el balón se encontraba cuando el juego fue interrumpido.



REGLA 11 EL FUERA DE JUEGO

No existe la infracción de fuera de juego en el Fútbol.





REGLA 12 FALTAS E INCORRECCIONES

Requisitos básicos para sancionar una falta

Deberán reunirse las siguientes condiciones para que una infracción sea considerada una falta:

- Deberá ser cometida por un jugador o un sustituto que no haya cumplido correctamente el procedimiento de sustitución.
- Deberá ocurrir en la superficie de juego.
- Deberá ocurrir mientras el balón esté en juego.

Si los árbitros interrumpen el partido debido a una infracción cometida fuera de la superficie de juego (mientras el balón está en juego), y no ha sido cometida por un jugador que abandonó la superficie de juego sin permiso de los árbitros y para cometerla, deberán reanudarla con un balón al suelo en el sitio donde el balón se hallaba cuando el juego fue interrumpido, a menos que se haya interrumpido en el área penal, en cuyo caso uno de los árbitros dejará caer el balón en la línea del área penal en el punto más cercano al sitio donde el balón se encontraba cuando el juego fue interrumpido.

No será falta el que dos o más jugadores pugnen por el balón al mismo tiempo con un adversario, si la pugna es legal.

Manera imprudente, temeraria o con uso de fuerza excesiva

1. **"Imprudente"** significa que el jugador muestra falta de atención o consideración al jugar contra un adversario, o que actúa sin precaución:

- No será necesaria una sanción disciplinaria adicional si la falta se considera imprudente.

2. **"Temeraria"** significa que el jugador realiza la acción sin tener en cuenta el riesgo o las consecuencias para su adversario:

- Un jugador que actúa de manera temeraria deberá ser amonestado.

3. **"Con uso de fuerza excesiva"** significa que el jugador se excede en la fuerza empleada, corriendo el riesgo de lesionar a su adversario:

- Un jugador que emplee fuerza excesiva deberá ser expulsado.

REGLA 12 FALTAS E INCORRECCIONES



Cargar sobre un adversario

La acción de cargar sobre un adversario representará una pugna por un espacio utilizando el contacto físico, pero sin utilizar los brazos o los codos y mientras el balón se encuentra a distancia de juego.

Constituye infracción el cargar sobre un adversario:

- De manera imprudente.
- De manera temeraria.
- Utilizando fuerza excesiva.

Sujetar a un adversario

El hecho de sujetar a un adversario incluirá también la acción de extender los brazos para evitar que el adversario adelante o eluda al infractor, utilizando las manos, los brazos o el cuerpo.

Los árbitros deberán intervenir oportunamente para tratar con firmeza la infracción de sujetar al adversario, especialmente dentro del área penal, y cuando se van a ejecutar saques de esquina, de banda o tiros libres.

Al tratar estas situaciones, los árbitros deberán:

- Advertir a todo jugador que sujete a un adversario antes de que el balón esté en juego.
- Amonestar al jugador si continúa sujetando al adversario antes de que el balón esté en juego.
- Conceder un tiro libre directo o un tiro penal y amonestar al jugador si la infracción ocurre después de que el balón esté en juego.

Si un defensor comienza a sujetar a un adversario fuera del área penal y continúa sujetándolo dentro de ésta, los árbitros concederán un tiro penal.



REGLA 12 FALTAS E INCORRECCIONES

Medidas disciplinarias

- Se deberá amonestar a cualquier jugador que sujete a un adversario para evitar que obtenga el balón o se coloque en una posición ventajosa.
- Se deberá expulsar a un jugador si impide una clara oportunidad de gol al sujetar a un adversario.
- No se deberá tomar ninguna otra medida disciplinaria en otras situaciones en que se sujete a un adversario.

Reanudación del juego

- Tiro libre directo desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 - Posición en tiros libres) o tiro penal si la infracción ocurrió dentro del área penal.

Tocar el balón con la mano

Tocar el balón con la mano implica la acción deliberada de un jugador de tocar el balón con las manos o el brazo. Los árbitros deberán considerar las siguientes circunstancias:

- El movimiento de la mano hacia el balón (no del balón hacia la mano).
- La distancia entre el adversario y la mano (balón que llega de forma inesperada).
- La posición de la mano no presupone necesariamente una infracción (estar separada del cuerpo no significa voluntad).
- Tocar el balón con un objeto sujetado con la mano (como vestimenta, espinillera/canillera, etc.) constituye una infracción por mano voluntaria.
- Lanzar un objeto con la mano y golpear el balón (una bota, espinillera/canillera, etc.) constituye una infracción de mano voluntaria.

REGLA 12 FALTAS E INCORRECCIONES



Medidas disciplinarias

Existen circunstancias en las que se requiere una amonestación por conducta antideportiva cuando un jugador toca el balón deliberadamente con la mano, por ejemplo, cuando el jugador:

- Toca deliberadamente el balón con la mano para impedir que un adversario lo reciba.
- Intenta anotar un gol tocando deliberadamente el balón con la mano.
- Simula jugar el balón con otra parte de su cuerpo, haciéndolo en realidad con la mano, con el fin de engañar a los árbitros.
- Intenta impedir o malograr un gol con la mano, no siendo el guardameta en su propia área penal, y no logrando su objetivo.

Sin embargo, se expulsará a un jugador que impida un gol o una clara oportunidad de gol tocando deliberadamente el balón con la mano. Esta sanción no emana de la acción del jugador de tocar intencionalmente el balón con la mano, sino de la intervención inaceptable y desleal de impedir la anotación de un gol.

Reanudación del juego

- Tiro libre directo desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres) o tiro penal.

Fuera de su propia área penal, el guardameta estará sujeto a las mismas restricciones que cualquier otro jugador en cuanto a tocar el balón con las manos. Dentro de su área penal, el guardameta no será culpable de infracciones de mano sancionables con un tiro libre directo. Podrá, no obstante, ser culpable de varias infracciones sancionables con tiros libres indirectos.



REGLA 12 FALTAS E INCORRECCIONES

Infracciones cometidas por guardametas

El guardameta está en posesión del balón:

- Mientras el balón se halle en sus manos o entre su mano y cualquier superficie (p. ej., el suelo, su propio cuerpo).
- Mientras sujete el balón con la mano abierta extendida.
- Mientras bote el balón en el suelo o lo lance al aire.

Cuando el guardameta controle el balón con las manos, ningún adversario podrá atacarlo.

La posesión del balón implica que el guardameta controla el balón.

El guardameta no podrá tocar el balón en su propia mitad de superficie de juego en las siguientes circunstancias:

- Si controla el balón en su propia mitad de la superficie de juego durante más de cuatro segundos, bien
 - Con las manos en su área penal.
 - Con los pies en su mitad de la superficie de juego.
 - Con las manos en su área penal y con los pies en su mitad de la superficie de juego.

En todos estos casos el árbitro más cercano al guardameta deberá hacer obligatoriamente la cuenta pública de los cuatro segundos.

- Si tras jugar el balón, lo vuelve a tocar en su mitad de la superficie de juego tras el pase voluntario de un compañero, sin que el balón haya sido jugado o tocado por un adversario.
 - Se considera que el guardameta juega el balón cuando lo toca con cualquier parte de su cuerpo, excepto si el balón rebota accidentalmente en él.
- Si toca el balón con las manos en su propia área penal después de que un jugador de su equipo se lo haya cedido con el pie.
- Si toca el balón con las manos en su propia área penal después de haberlo recibido directamente de un saque de banda lanzado por un compañero.

Reanudación del juego

- Tiro libre indirecto desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).

REGLA 12 FALTAS E INCORRECCIONES



Infracciones contra el guardameta

- El hecho de impedir que el guardameta saque el balón con las manos constituirá una infracción, por ejemplo cuando bota el balón.
- Jugar el balón o intentarlo cuando el guardameta lo sostiene en la palma de la mano.
- Se deberá sancionar a un jugador por juego peligroso si patea o intenta patear el balón cuando el guardameta intenta soltar el balón de sus manos.
- El hecho de restringir el radio de acción del guardameta intentando impedir sus movimientos, por ejemplo durante un saque de esquina.
- Entrar en contacto físico un atacante con un guardameta dentro de la propia área penal de éste no presupone que se haya cometido infracción alguna, excepto si en la pugna el atacante salta, carga o empuja al guardameta de manera imprudente, temeraria o con uso de fuerza excesiva.

Reanudación del juego

- Tiro libre indirecto desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 - Posición en tiros libres), excepto si el atacante saltó, cargó o empujó al guardameta de manera imprudente, temeraria o con uso de fuerza excesiva, en cuyo caso los árbitros, independientemente de la medida disciplinaria que adopten, deberán reanudarlo con un tiro libre directo desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 - Posición en tiros libres).

Jugar de forma peligrosa

Jugar de forma peligrosa consiste en que un jugador, al tratar de jugar el balón, ponga en peligro a un jugador adversario o a sí mismo. Esta acción se comete con un adversario cerca e impide que éste juegue el balón por miedo a lesionarse o lesionarle.

Estarán permitidas jugadas de "chilena" o "tijeras", siempre que, en opinión de los árbitros, no constituyan ningún peligro para el adversario.



REGLA 12 FALTAS E INCORRECCIONES

Jugar de forma peligrosa no implica necesariamente un contacto físico entre los jugadores. Si se produce un contacto físico, la acción pasa a ser una infracción sancionable con un tiro libre directo o un tiro penal. En caso de contacto físico, los árbitros deberán considerar detenidamente la probabilidad de que igualmente se haya cometido como mínimo un acto de conducta antideportiva.

Medidas disciplinarias

- Si el jugador juega de forma peligrosa en un duelo “normal”, los árbitros no tomarán ninguna medida disciplinaria. Si la acción se realiza con obvio riesgo de lesión, los árbitros amonestarán al jugador por hacer una entrada contra un adversario de forma temeraria.
- Si un jugador impide una clara oportunidad de gol jugando de forma peligrosa, los árbitros lo expulsarán.

Reanudación del juego

- Tiro libre indirecto desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 - Posición en tiros libres).
- Si se produce un contacto físico, se comete una infracción diferente, sancionable con un tiro libre directo o un tiro penal o si los árbitros estiman que la entrada es imprudente temeraria o con uso de fuerza excesiva se habrá cometido una infracción diferente que será sancionada con un tiro libre directo o un tiro penal.

Obstaculizar el avance de un adversario

Obstaculizar el avance de un adversario supone colocarse en una posición que obstaculice, bloquee, lentifique o fuerce a cambiar de dirección a un adversario cuando el balón no está a distancia de juego de los jugadores involucrados.

Todos los jugadores tienen derecho a su posición en la superficie de juego; encontrarse en el camino de un adversario no es lo mismo que colocarse en el camino de un contrario.

REGLA 12 FALTAS E INCORRECCIONES



Está permitido cubrir el balón. Un jugador que se coloca entre un adversario y el balón por motivos tácticos no comete una infracción mientras el balón se halle a distancia de juego y el jugador no retenga a su adversario con los brazos o el cuerpo.

Retardar la reanudación del juego para mostrar una tarjeta

Cuando los árbitros hayan decidido mostrar una tarjeta y el juego se detiene, ya sea para amonestar o expulsar a un jugador o a un sustituto, el juego no deberá reanudarse hasta que la tarjeta haya sido mostrada.

Amonestaciones por conducta antideportiva

Existen diferentes circunstancias en las cuales se amonestará a un jugador por conducta antideportiva; por ejemplo, si el jugador:

- Comete de forma temeraria una de las siete infracciones sancionables con un tiro libre directo.
- Comete una falta táctica para impedir un ataque prometedor.
- Sujeta al adversario por el motivo táctico de alejarlo del balón o impedir que lo obtenga.
- Toca el balón con la mano para impedir que un adversario se apodere de él o arme un ataque (se exceptúa al guardameta dentro de su propia área penal).
- Toca el balón con la mano para intentar marcar un gol (no es necesario que se consiga).
- Toca el balón con la mano aunque simula jugarlo con otra parte de su cuerpo con el fin de intentar engañar a los árbitros.
- Toca el balón con la mano intentando impedir o malograr un gol, no siendo el guardameta en su propia área penal, y no logrando su objetivo.
- Intenta engañar a los árbitros simulando una lesión o pretendiendo haber sido objeto de infracción (simulación).
- Cambia el puesto con el guardameta durante el juego sin permiso de los árbitros.
- Actúa de una manera que evidencie falta de respeto por el juego.



REGLA 12 FALTAS E INCORRECCIONES

- Juega el balón cuando está saliendo de la superficie de juego después de haber recibido el permiso para abandonarla.
- Distrae de forma verbal a un adversario durante el juego o en su reanudación.
- Efectúa marcas no autorizadas en la superficie de juego.
- Utiliza un truco deliberado mientras el balón está en juego para pasar el balón a su guardameta con la cabeza, el pecho, la rodilla, etc., a fin de evadir la Regla 12, independientemente de si el guardameta toca o no el balón con sus manos. La infracción la comete el jugador que intenta burlar tanto la letra como el espíritu de la Regla 12. El juego se reanudará con un tiro libre indirecto.

Celebración de un gol

Por más que esté permitido que un jugador exprese su alegría cuando marca un gol, la celebración no deberá ser excesiva.

Se permitirán celebraciones razonables. Sin embargo, no se autorizará la práctica de celebraciones coreografiadas si éstas ocasionan una pérdida de tiempo excesiva. En dicho caso, los árbitros deberán intervenir.

Se deberá amonestar a un jugador si:

- Los árbitros opinan que hace gestos provocadores, irrisorios o exaltados.
- Trepa a las vallas periféricas para celebrar un gol.
- Se quita la camiseta por encima de la cabeza, o se cubre la cabeza con la camiseta, aunque tenga otra igual debajo.
- Se cubre la cabeza o cara con una máscara o artículos similares.

El hecho de salir de la superficie de juego para celebrar un gol estará permitido, pero es esencial que los jugadores regresen a la superficie de juego tan pronto como sea posible.

REGLA 12 FALTAS E INCORRECCIONES



Desaprobar con palabras o acciones

Un jugador o sustituto culpable de desaprobar con protestas (verbales o no verbales) las decisiones de los árbitros o árbitros asistentes deberá ser amonestado.

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

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

Retardar la reanudación del juego

Los árbitros amonstarán al jugador que retarde la reanudación del juego mediante las siguientes tácticas:

- Lanzar un tiro libre desde un lugar erróneo con la deliberada intención de obligar a los árbitros a ordenar su repetición.
- Patear el balón lejos o llevárselo con las manos después de que los árbitros han detenido el juego.
- Retardar su salida de la superficie de juego tras haber entrado las asistencias para evaluar una lesión que ha sufrido.
- Provocar deliberadamente un enfrentamiento tocando el balón después de que los árbitros hayan interrumpido el juego.

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 se detiene por esta infracción, se reanudará con un tiro libre indirecto que se ejecutará en el lugar en que cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).



REGLA 12 FALTAS E INCORRECCIONES

Infraconductores persistentes

Los árbitros deberán estar siempre alerta respecto a jugadores que infringen persistentemente las Reglas de Juego del Fútbol. Deberán considerar ante todo que, incluso cuando un jugador cometa diferentes infracciones, se le habrá de amonestar por infringir persistentemente las Reglas de Juego del Fútbol.

No existe un número específico de infracciones que constituya la "persistencia" o la presencia de un patrón de comportamiento; esto es una apreciación de los árbitros, que deberá determinarse en el contexto de una gestión eficaz del partido.

Juego brusco grave

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

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

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

En situaciones de juego brusco grave no se aplicará la ventaja, a menos que exista una clara oportunidad de marcar un gol. En este caso, los árbitros deberán expulsar al jugador en la siguiente interrupción del juego.

Se expulsará a todo jugador culpable de juego brusco grave, y el juego se reanudará mediante un tiro libre directo desde el lugar donde ocurrió la infracción (ver Regla 13 - Posición en tiros libres), o mediante un tiro penal (si la infracción se produjo en el área penal del infractor).

REGLA 12 FALTAS E INCORRECCIONES



Conducta violenta

Un jugador será culpable de conducta violenta si emplea fuerza excesiva o brutalidad contra un rival sin que el balón esté en disputa entre los dos.

Será asimismo culpable de conducta violenta si emplea fuerza excesiva o brutalidad contra un compañero, un espectador, los árbitros o los árbitros asistentes del partido o cualquier otra persona.

La conducta violenta puede ocurrir dentro o fuera de la superficie de juego, estando o no el balón en juego.

En situaciones de conducta violenta no se aplicará la ventaja, a menos que exista una clara oportunidad de marcar un gol. En este caso, los árbitros deberán expulsar al jugador infractor en la siguiente interrupción del juego.

Se recuerda a los árbitros que la conducta violenta a menudo conlleva un enfrentamiento colectivo de jugadores y, por tanto, deberán impedir esta situación con una intervención estricta.

Se deberá expulsar a un jugador o sustituto culpable de conducta violenta.

Reanudación del juego

- Si el balón está fuera del juego, el partido se reanudará según la decisión adoptada anteriormente.
- Si el balón está en juego y la infracción ocurrió fuera de la superficie de juego:
 - Si el jugador está fuera de la superficie de juego por una salida autorizada por las Reglas de Juego del Fútbol y comete la infracción, el partido se reanudará con un balón al suelo en el sitio donde el balón se hallaba cuando el juego fue interrumpido, a menos que se haya interrumpido en el área penal, en cuyo caso uno de los árbitros dejará caer el balón en la línea del área penal, en el punto más cercano al sitio donde el balón se encontraba cuando el juego fue interrumpido.
 - Si el jugador sale de la superficie de juego para cometer la infracción, el juego se reanudará con un tiro libre indirecto desde el lugar donde estaba





REGLA 12 FALTAS E INCORRECCIONES

el balón cuando el juego fue interrumpido (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).

- Si el balón está en juego y un jugador comete la infracción dentro de la superficie de juego:

- *Contra un jugador adversario:*

- El juego se reanuda con un tiro libre directo desde el lugar donde se produjo la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres) o con un tiro penal (si la infracción se produjo en el área penal del infractor).

- *Contra un compañero:*

- El juego se reanuda con un tiro libre indirecto desde el lugar donde se produjo la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).

- *Contra un sustituto:*

- El juego se reanuda con un tiro libre indirecto a favor del equipo del jugador que cometió la conducta violenta, desde el lugar donde se hallaba el balón cuando el juego fue interrumpido (ver Regla 13 – Posición en tiros libres), por ser la entrada ilegal del sustituto la primera infracción cometida.

- *Contra los árbitros:*

- El juego se reanuda con un tiro libre indirecto desde el lugar donde se produjo la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).

- *Contra cualquier otra persona:*

- El juego se reanuda con un balón al suelo en el sitio donde el balón se hallaba cuando el juego fue interrumpido, a menos que se haya interrumpido en el área penal, en cuyo caso uno de los árbitros dejará caer el balón en la línea del área penal, en el punto más cercano al sitio donde el balón se encontraba cuando el juego fue interrumpido.

REGLA 12 FALTAS E INCORRECCIONES



- Si el balón está en juego y un sustituto o un oficial de un equipo comete una infracción fuera de la superficie de juego:

- *Contra cualquier persona:*

- El juego se reanudará con un balón al suelo en el sitio donde el balón se hallaba cuando el juego fue interrumpido, a menos que se haya interrumpido en el área penal, en cuyo caso uno de los árbitros dejará caer el balón en la línea del área penal, en el punto más cercano al sitio donde el balón se encontraba cuando el juego fue interrumpido.

Infracciones relacionadas con el lanzamiento de objetos

Si el balón está en juego y un jugador o un sustituto lanza un objeto, o un balón, de forma temeraria contra un jugador adversario o cualquier otra persona, los árbitros deberán interrumpir el juego, si no pueden aplicar la ventaja, y amonestar al jugador o al sustituto.

Si el balón está en juego y un jugador o un sustituto lanza un objeto, o un balón, empleando fuerza excesiva, contra un jugador adversario o cualquier otra persona, los árbitros deberán interrumpir el juego, si no pueden aplicar la ventaja porque puede producirse una ocasión manifiesta de gol, y expulsarán al jugador o al sustituto por conducta violenta.

Reanudación del juego

- Si un jugador se halla dentro de su propia área penal y lanza un objeto, o un balón, contra un jugador adversario que se encuentra fuera del área penal, los árbitros reanudarán el juego mediante un tiro libre directo a favor del equipo contrario desde el lugar donde el objeto golpeó o hubiera golpeado al adversario (ver Regla 13 - Posición en tiros libres).
- Si un jugador está fuera de su área penal y lanza un objeto, o un balón, contra un jugador adversario que se encuentra dentro del área penal del infractor, los árbitros reanudarán el juego mediante un tiro penal a favor del equipo contrario.
- Si un jugador está dentro de la superficie de juego y lanza un objeto, o un balón, contra cualquier persona fuera de la superficie de juego, los árbitros reanudarán el juego mediante tiro libre indirecto a favor del equipo contrario desde el lugar donde se hallaba el balón cuando el juego fue interrumpido.





REGLA 12 FALTAS E INCORRECCIONES

(ver Regla 13 – Posición en tiros libres); se considera que el jugador ha salido de la superficie de juego sin permiso de los árbitros y por causa no autorizada por las Reglas de Juego del Fútbol.

- Si un jugador se halla fuera de la superficie de juego y lanza un objeto, o un balón, contra un jugador adversario dentro de la superficie de juego, los árbitros reanudarán el juego mediante tiro libre directo a favor del equipo contrario desde el lugar donde el objeto golpeó o hubiera golpeado al rival, o mediante un tiro penal si la infracción se produjo en el área penal del propio equipo.
- Si un sustituto se encuentra fuera de la superficie de juego y lanza un objeto, o un balón, contra un rival dentro de la superficie de juego, los árbitros reanudarán el juego mediante tiro libre indirecto a favor del equipo contrario desde el lugar donde se hallaba el balón cuando el juego fue interrumpido (ver Regla 13 – Posición en tiros libres); se considera que el sustituto ha entrado en la superficie de juego sin permiso de los árbitros, no cumpliendo con el procedimiento de sustitución.
- Si un sustituto se encuentra dentro de la superficie de juego, por lo que su equipo tiene un jugador de más, y lanza un objeto, o un balón, contra cualquier persona situada dentro o fuera de la superficie de juego, los árbitros reanudarán el juego mediante un tiro libre indirecto a favor del equipo contrario desde el lugar donde se hallaba el balón cuando el juego fue interrumpido (ver Regla 13 – Posición en tiros libres); se considera que el sustituto ha entrado en la superficie de juego sin permiso de los árbitros.
- Si un sustituto, que ha incumplido el procedimiento de sustitución, lanza un objeto, o un balón, contra cualquier persona situada dentro o fuera de la superficie de juego, será tratado como si fuese un jugador.
- Si un oficial de un equipo se encuentra dentro o fuera de la superficie de juego y lanza un objeto, o un balón, contra cualquier persona situada dentro o fuera de la superficie de juego, los árbitros reanudarán el juego con un balón al suelo en el sitio donde el balón se hallaba cuando el juego fue interrumpido, a menos que se haya interrumpido en el área penal, en cuyo caso uno de los árbitros dejará caer el balón en la línea del área penal, en el punto más cercano al sitio donde el balón se encontraba cuando el juego fue interrumpido.

REGLA 12 FALTAS E INCORRECCIONES

Infracciones relacionadas con el lanzamiento de objetos contra el balón

Si un jugador, que no sea uno de los guardametas, lanza un objeto, o un balón, con las manos contra el balón:

- Si el balón está en juego y el objeto impacta en el balón, los árbitros deberán interrumpir el juego y lo amonestarán por conducta antideportiva o lo expulsarán si con ello impidió o malogró una ocasión manifiesta de gol. Reanudarán el juego con un tiro libre directo a favor del equipo contrario desde el lugar donde se hallaba el balón cuando el juego fue interrumpido (ver Regla 13 – Posición en tiros libres) o con un tiro penal, si el balón estaba en el área penal del equipo del jugador infractor.
- Si el balón está en juego y el objeto no impacta en el balón, los árbitros deberán interrumpir el juego si no pueden aplicar la ventaja, y lo amonestarán por conducta antideportiva. Reanudarán el juego con un tiro libre indirecto a favor del equipo contrario desde el lugar donde se hallaba el balón cuando el juego fue interrumpido (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).

Si uno de los dos guardametas lanza un objeto, o un balón, con las manos contra el balón:

- Si el balón está en juego y el objeto impacta en el balón dentro del área penal del guardameta, los árbitros deberán interrumpir el juego, y lo amonestarán por conducta antideportiva. Reanudarán el juego con un tiro libre indirecto a favor del equipo contrario desde el lugar donde se hallaba el balón cuando el juego fue interrumpido (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).
- Si el balón está en juego y el objeto impacta en el balón fuera del área penal del guardameta, los árbitros deberán interrumpir el juego y lo amonestarán por conducta antideportiva o lo expulsarán si con ello impidió o malogró una ocasión manifiesta de gol. Reanudarán el juego con un tiro libre directo a favor del equipo contrario desde el lugar donde se hallaba el balón cuando el juego fue interrumpido.
- Si el balón está en juego y el objeto no impacta en el balón, los árbitros deberán interrumpir el juego, si no pueden aplicar la ventaja, y lo amonestarán por conducta antideportiva. Reanudarán el juego con un tiro libre indirecto a favor del equipo contrario desde el lugar donde se hallaba el balón cuando el juego fue interrumpido (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).





REGLA 12 FALTAS E INCORRECCIONES

Si un jugador, incluidos los dos guardametas, lanza un objeto con una parte de su cuerpo diferente de las manos contra el balón:

- Si el balón está en juego y el objeto impacta en el balón, los árbitros deberán interrumpir el juego y lo amonestarán por conducta antideportiva. Reanudarán el juego con un tiro libre indirecto a favor del equipo contrario desde el lugar donde se hallaba el balón cuando el juego fue interrumpido (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).
- Si el balón está en juego y el objeto no impacta en el balón, los árbitros deberán interrumpir el juego, si no pueden aplicar la ventaja, y lo amonestarán por conducta antideportiva. Reanudarán el juego con un tiro libre indirecto a favor del equipo contrario desde el lugar donde se hallaba el balón cuando el juego fue interrumpido (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).

Si un sustituto, no cumpliendo correctamente con el procedimiento de sustitución y no jugando su equipo con un jugador de más, lanza un objeto con las manos contra el balón:

- Si el balón está en juego y el objeto impacta en el balón, los árbitros deberán interrumpir el juego, y lo expulsarán por doble amonestación, la primera por entrar en la superficie de juego sin cumplir con el procedimiento de sustitución y la segunda por conducta antideportiva, o lo expulsarán directamente si con ello impidió o malogró una ocasión manifiesta de gol.
Reanudarán el juego con un tiro libre directo a favor del equipo contrario desde el lugar donde se hallaba el balón cuando el juego fue interrumpido (ver Regla 13 – Posición en tiros libres) o con un tiro penal, si el balón estaba en el área penal del equipo del sustituto.
- Si el balón está en juego y el objeto no impacta en el balón, los árbitros deberán interrumpir el juego, si no pueden aplicar la ventaja, y lo expulsarán por doble amonestación, la primera por entrar en la superficie de juego sin cumplir con el procedimiento de sustitución y la segunda por conducta antideportiva. Reanudarán el juego con un tiro libre indirecto a favor del equipo contrario desde el lugar donde se hallaba el balón cuando el juego fue interrumpido (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).



REGLA 12 FALTAS E INCORRECCIONES



Si un sustituto, no cumpliendo correctamente con el procedimiento de sustitución y no jugando su equipo con un jugador de más, lanza un objeto con una parte de su cuerpo diferente de las manos contra el balón:

- Si el balón está en juego y el objeto impacta en el balón, los árbitros deberán interrumpir el juego y lo expulsarán por doble amonestación, la primera por entrar en la superficie de juego sin cumplir con el procedimiento de sustitución y la segunda por conducta antideportiva, o lo expulsarán directamente si con ello impidió o malogró una ocasión manifiesta de gol. Reanudarán el juego con un tiro libre indirecto a favor del equipo contrario desde el lugar donde se hallaba el balón cuando el juego fue interrumpido (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).
- Si el balón está en juego y el objeto no impacta en el balón, los árbitros deberán interrumpir el juego, si no pueden aplicar la ventaja, y lo expulsarán por doble amonestación, la primera por entrar en la superficie de juego sin cumplir con el procedimiento de sustitución y la segunda por conducta antideportiva. Reanudarán el juego con un tiro libre indirecto a favor del equipo contrario desde el lugar donde se hallaba el balón cuando el juego fue interrumpido (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).

Si un sustituto lanza un objeto con sus manos contra el balón, jugando por ello su equipo con un jugador de más:

- Si el balón está en juego y el objeto impacta en el balón, los árbitros deberán interrumpir el juego, y lo expulsarán por doble amonestación, ambas por conducta antideportiva, la primera por entrar en la superficie de juego sin permiso de los árbitros y la segunda por el lanzamiento del objeto, o lo expulsarán directamente si con ello impidió o malogró una ocasión manifiesta de gol. Reanudarán el juego con un tiro libre indirecto para el equipo adversario, ejecutado en el lugar donde se encontraba el balón cuando el juego fue interrumpido (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).
- Si el balón está en juego y el objeto no impacta en el balón, los árbitros deberán interrumpir el juego, si no pueden aplicar la ventaja, y lo expulsarán por doble amonestación, ambas por conducta antideportiva, la primera por entrar en la superficie de juego sin permiso de los árbitros y la segunda por el lanzamiento del objeto. Reanudarán el juego con un tiro libre indirecto para el equipo adversario, ejecutado en el lugar donde se encontraba el balón cuando el juego fue interrumpido (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).



REGLA 12 FALTAS E INCORRECCIONES

Si un sustituto lanza un objeto con una parte de su cuerpo diferente de las manos contra el balón, jugando por ello su equipo con un jugador de más:

- Si el balón está en juego y el objeto impacta en el balón, los árbitros deberán interrumpir el juego y lo expulsarán por doble amonestación, ambas por conducta antideportiva, la primera por entrar en la superficie de juego sin permiso de los árbitros y la segunda por el lanzamiento del objeto, o lo expulsarán directamente si con ello impidió o malogró una ocasión manifiesta de gol. Reanudarán el juego con un tiro libre indirecto a favor del equipo contrario desde el lugar donde se hallaba el balón cuando el juego fue interrumpido (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).
- Si el balón está en juego y el objeto no impacta en el balón, los árbitros deberán interrumpir el juego, si no pueden aplicar la ventaja, y lo expulsarán por doble amonestación, ambas por conducta antideportiva, la primera por entrar en la superficie de juego sin permiso de los árbitros y la segunda por el lanzamiento del objeto. Reanudarán el juego con un tiro libre indirecto a favor del equipo contrario desde el lugar donde se hallaba el balón cuando el juego fue interrumpido (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).

Si un oficial de un equipo lanza un objeto con cualquier parte de su cuerpo contra el balón:

- Si el balón está en juego y el objeto impacta en el balón, los árbitros deberán interrumpir el juego y lo expulsarán del área técnica y sus alrededores. Reanudarán el juego con un balón al suelo en el sitio donde el balón se hallaba cuando el juego fue interrumpido, a menos que se haya interrumpido en el área penal, en cuyo caso uno de los árbitros dejará caer el balón en la línea del área penal, en el punto más cercano al sitio donde el balón se encontraba cuando el juego fue interrumpido.
- Si el balón está en juego y el objeto no impacta en el balón, los árbitros deberán interrumpir el juego, si no pueden aplicar la ventaja, y lo expulsarán del área técnica y sus alrededores. Reanudarán el juego con un balón al suelo en el sitio donde el balón se hallaba cuando el juego fue interrumpido, a menos que se haya interrumpido en el área penal, en cuyo caso uno de los árbitros dejará caer el balón en la línea del área penal, en el punto más cercano al sitio donde el balón se encontraba cuando el juego fue interrumpido.

REGLA 12 FALTAS E INCORRECCIONES



Si el balón no está en juego y un jugador lanza un objeto contra el balón, los árbitros lo amonestarán por conducta antideportiva. El juego se reanudará de acuerdo con las Reglas de Juego del Fútbol.

Si el balón no está en juego y un sustituto lanza un objeto contra el balón, jugando o no su equipo con un jugador de más, los árbitros lo expulsarán por doble amonestación, ambas por conducta antideportiva, la primera por entrar en la superficie de juego sin permiso de los árbitros y la segunda por el lanzamiento del objeto.

Si el balón no está en juego y un oficial de un equipo lanza un objeto contra el balón, los árbitros lo expulsarán del área técnica y sus alrededores.

Impedir o malograr una oportunidad manifiesta de gol

Existen dos infracciones sancionables con expulsión y relacionadas con el hecho de impedir o malograr una oportunidad manifiesta de gol del adversario. No es necesario que la infracción ocurra dentro del área penal.

Si los árbitros aplican la ventaja durante una oportunidad manifiesta de gol y el gol se anota directamente, pese a que el adversario toque o juegue el balón con la mano voluntariamente, el jugador infractor no será expulsado, pero deberá ser amonestado.

Si los árbitros aplican la ventaja durante una oportunidad manifiesta de gol y el gol se anota directamente, pese a que el adversario cometa una falta, el jugador infractor no será expulsado por la falta en sí, pero podrá ser amonestado o expulsado si la acción fuese, en sí, merecedora de amonestación o expulsión.

Los árbitros considerarán las siguientes circunstancias al decidir si deben expulsar a un jugador por impedir o malograr una oportunidad manifiesta de gol:

- La distancia entre la infracción y la meta.
- La probabilidad de mantener o controlar el balón.
- La dirección del juego.
- El lugar y el número de jugadores defensores.
- La infracción que impide a un adversario una oportunidad manifiesta de gol puede constituir una falta sancionable con tiro libre directo o indirecto.



REGLA 12 FALTAS E INCORRECCIONES

- Si la infracción la comete un sustituto, se le deberá expulsar siempre.

Si un jugador intenta impedir un gol por medio de una mano voluntaria tras una reanudación del juego en la cual no se puede marcar un gol de forma directa, no será expulsado, pero sí será amonestado por conducta antideportiva. Se sancionará a su equipo con un tiro libre directo o un tiro penal, pero el jugador no será expulsado.

Si un sustituto entra en la superficie de juego con el fin de malograr o impedir una ocasión manifiesta de gol, dicho sustituto será expulsado consiga o no su objetivo.





REGLA 13 TIROS LIBRES

Procedimiento

- El balón estará en juego en el momento en que sea pateado y entre en movimiento.
- Se podrá ejecutar un tiro libre elevando el balón con un pie o con los dos pies simultáneamente.
- Utilizar fintas durante la ejecución de un tiro libre para confundir a los adversarios es parte del fútbol y está permitido. Sin embargo, los árbitros deberán amonestar al jugador si consideran que dicha finta representa un acto de conducta antideportiva.
- Si durante la ejecución correcta de un tiro libre el ejecutor patea intencionadamente el balón contra un adversario de manera no imprudente, ni temeraria, ni con el uso de fuerza excesiva, con la intención de jugarlo una segunda vez, los árbitros deberán permitir que el juego continúe.
- Se deberá repetir un tiro libre indirecto si los árbitros omiten levantar el brazo para indicar que el tiro es indirecto y el balón ha sido rematado directamente a las redes. El tiro libre indirecto original no se invalidará debido al error de los árbitros.
- Si por efecto del juego un guardameta queda fuera de su meta, o él o cualquier otro jugador quedan fuera de la superficie de juego, el equipo adversario podrá ejecutar rápidamente un tiro libre directo, siempre que sea antes de la sexta falta acumulable de su equipo.
- Si el balón explota tras chocar con uno de los postes o el travesaño y no entra en la meta, los árbitros no ordenarán repetir el tiro libre: detendrán el juego y lo reanudarán con un balón al suelo, en cuyo caso uno de los árbitros dejará caer el balón en el sitio donde el balón se encontraba cuando explotó (ver Regla 8 - Procedimiento en balón al suelo).
- Si el ejecutor de un tiro libre directo a partir de la sexta falta acumulada de un equipo lanza el balón hacia delante para que un compañero lo remate a gol, los árbitros detendrán el juego, si no pueden aplicar la ventaja, y ordenarán que se reanude con un tiro libre indirecto que se ejecutará en el lugar en donde el compañero del ejecutor tocó el balón (ver Regla 13 - Posición en tiros libres).
- Si los árbitros ordenan repetir un tiro libre, el nuevo tiro libre lo puede ejecutar cualquier jugador, sin tener que ser el que lo hizo originalmente.



REGLA 13 TIROS LIBRES

- Si un jugador lanza un tiro libre directo o un tiro libre indirecto antes de que los árbitros hayan dado la señal correspondiente para que se ejecute y antes de la sexta falta acumulable de un equipo, y siempre que el equipo ejecutor haya solicitado que los adversarios se colocasen a la distancia reglamentaria, los árbitros detendrán el juego, si no pueden aplicar la ventaja, mandarán repetir el tiro libre y lo amonestarán.
- Si un jugador lanza un tiro libre directo antes de que los árbitros hayan dado la señal correspondiente para que se ejecute, a partir de la sexta falta acumulada de un equipo, mandarán repetir el tiro libre y lo amonestarán.
- Si se prolonga un período para ejecutar un tiro libre directo a partir de la sexta falta acumulada, y el balón, antes de atravesar la línea de meta entre los postes y el larguero, golpea en éstos o en el guardameta, los árbitros concederán el gol.
- Si se prolonga un período para ejecutar un tiro libre directo a partir de la sexta falta acumulada, los árbitros permitirán que el guardameta defensor pueda ser sustituido por otro jugador de campo o por un sustituto seleccionado, aunque en este caso se deberá seguir el procedimiento de sustitución.

Distancia

Si un jugador decide ejecutar un tiro libre rápidamente y un adversario que se halla a menos de 5 metros intercepta el balón, los árbitros deberán 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, los árbitros deberán amonestar al jugador adversario por retardar la reanudación del juego.

Si el equipo que defiende ejecuta un tiro libre desde el interior de su área penal y uno o varios adversarios aún se hallan dentro de dicha área debido a que el defensor decidió lanzar rápidamente el tiro y los adversarios no tuvieron tiempo de salir, los árbitros deberán permitir que el juego continúe si el balón sale directamente del área penal sin tocar a otro jugador.



REGLA 13 TIROS LIBRES

Infracciones a partir de la sexta falta acumulada - después del silbato de los árbitros y antes de que el balón esté en juego

Infracciones	Resultado del tiro	
	Gol	Gol no anotado
Jugador del equipo ejecutor	Se repite el tiro libre	Tiro libre indirecto
Ejecutor no lo lanza a gol	—	Tiro libre indirecto
Lanza un jugador no identificado	Tiro libre indirecto	Tiro libre indirecto
Jugador del equipo defensor	Gol	Se repite el tiro libre
Para los dos equipos	Se repite el tiro libre	Se repite el tiro libre



REGLA 14 EL TIRO PENAL

Procedimiento

- Utilizar fintas durante la carrera hacia el punto penal para confundir a los adversarios es parte del fútbol y está permitido. No obstante, utilizar fintas al patear el balón una vez que el jugador ha finalizado la carrera hacia el punto penal se considera una infracción de la Regla 14 y un acto de conducta antideportiva, por lo que debe amonestarse al jugador.
- Utilizar fintas durante la ejecución de un tiro penal para confundir a los adversarios es parte del fútbol y está permitido. Sin embargo, los árbitros deberán amonestar al jugador si consideran que dicha finta representa un acto de conducta antideportiva.
- Si el balón explota tras chocar en uno de los postes o con el travesaño y entra en la meta, los árbitros concederán el gol.
- Si el balón explota tras chocar en uno de los postes o con el travesaño y no entra en la meta, los árbitros no ordenarán repetir el tiro penal, sino que detendrán el juego, que reanudarán con un balón al suelo, en cuyo caso uno de los árbitros dejará caer el balón en la línea del área penal, en el punto más cercano al sitio donde el balón se encontraba cuando estalló.
- Si el ejecutor de un tiro penal lanza el balón hacia delante para que un compañero lo remate a gol, los árbitros concederán el gol si se ha observado el procedimiento para el tiro penal estipulado en la Regla 14.
- Si los árbitros ordenan repetir un tiro penal, el nuevo tiro penal lo puede ejecutar cualquier jugador, sin tener que ser el que lo hizo originalmente.
- Si el ejecutor lanza el tiro penal antes de que los árbitros hayan dado la señal correspondiente, mandarán repetir el tiro penal y lo amonestarán.
- Si se prolonga un período para ejecutar un tiro penal y el balón, antes de atravesar la línea de meta entre los postes y el larguero, golpea en éstos o en el guardameta, los árbitros concederán el gol.
- Si se prolonga un período para ejecutar un tiro penal, los árbitros permitirán que el guardameta defensor pueda ser sustituido por otro jugador de campo o por un sustituto seleccionado, aunque en este caso se deberá seguir el procedimiento de sustitución.



REGLA 14 EL TIRO PENAL

Preparativos de un tiro penal

Los árbitros deberán confirmar que se cumplen los siguientes requisitos antes del lanzamiento de un tiro penal:

- Que el ejecutor esté identificado.
- Que el balón esté colocado correctamente en el punto penal.
- Que el guardameta se encuentre sobre la línea de meta entre los dos postes y de cara al ejecutor del tiro.
- Que los compañeros del ejecutor se hallen:
 - Fuera del área penal.
 - A 5 m del balón.
 - Detrás del balón.

Infracciones - después del silbato de los árbitros y antes de que el balón esté en juego

Infracciones	Resultado del tiro	
	Gol	Gol no anotado
Jugador del equipo ejecutor	Se repite el tiro penal	Tiro libre indirecto
Ejecutor lanza hacia atrás	Tiro libre indirecto	Tiro libre indirecto
Lanza un jugador no identificado	Tiro libre indirecto	Tiro libre indirecto
Jugador del equipo defensor	Gol	Se repite el tiro penal
Para los dos equipos	Se repite el tiro penal	Se repite el tiro penal

**REGLA 14 EL TIRO PENAL**

Si un jugador atacante o defensor comete una infracción a un jugador adversario antes de que el balón esté en juego, pero después de que uno de los árbitros diera la orden de ejecución, éstos permitirán la ejecución del tiro. Si se marca gol y la infracción la ha cometido el equipo defensor, concederán el gol; si la infracción la ha cometido el equipo ejecutor, harán repetir el tiro penal. Si no se marca gol y la infracción la ha cometido el equipo defensor, ordenarán repetir el tiro penal; si la infracción la ha cometido el equipo ejecutor, sancionarán a su equipo con un tiro libre indirecto que se ejecutará en el lugar en donde se cometió la infracción (Ver Regla 13 - Posición en tiros libres). Además, los árbitros tomarán las medidas disciplinarias que correspondan.





REGLA 15 EL SAQUE DE BANDA

Procedimiento – infracciones

Se recuerda a los árbitros que los adversarios deberán permanecer a una distancia que no sea inferior a 5 metros del lugar en que se debe ejecutar el saque de banda. Cuando sea necesario, los árbitros deberán llamar la atención a todo jugador que se encuentre a una distancia inferior antes de que se ejecute el saque de banda, y amonestarán al jugador que no se retire a la distancia correcta. El juego se reanudará con un saque de banda y la cuenta de los cuatro segundos volverá a comenzar si se ha iniciado anteriormente.

Si durante la ejecución correcta de un saque de banda el ejecutor lanza intencionadamente el balón contra un adversario, pero no lo hace de manera imprudente, ni temeraria, ni con el uso de fuerza excesiva con la intención de jugarlo una segunda vez, los árbitros deberán permitir que el juego continúe.

Si el balón entra en la meta contraria directamente de un saque de banda, los árbitros deberán conceder un saque de meta. Si el balón entra en la meta del ejecutor directamente de un saque de banda, los árbitros deberán conceder un saque de esquina.

Si el balón no entra en la superficie de juego, el equipo repetirá el saque de banda desde el mismo sitio, siempre que el saque haya sido ejecutado conforme al procedimiento correcto, pero la cuenta de los cuatro segundos continuará donde se detuvo, cuando el equipo ejecutor esté en disposición de volver a efectuarlo. Si no se ejecutó conforme al procedimiento correcto, un jugador del equipo contrario deberá ejecutarlo.

Si un guardameta, por efecto del juego, queda fuera de su meta, o él o cualquier otro jugador quedan fuera de la superficie de juego, el equipo adversario podrá ejecutar rápidamente un saque de banda.

Si un saque de banda se ejecuta incorrectamente, los árbitros no podrán aplicar la ventaja aunque el balón vaya directamente a un adversario, sino que ordenarán que un jugador del equipo adversario lo efectúe de nuevo.



REGLA 16 EL SAQUE DE META

Procedimiento – infracciones

Si un adversario ingresa en el área penal, o todavía se encuentra en ella antes de que se haya jugado el balón, y es objeto de infracción por parte de un jugador del equipo defensor, el saque de meta deberá repetirse y el defensor podrá ser amonestado o expulsado, según la naturaleza de la infracción.

Si el guardameta efectúa el saque de meta y uno o varios adversarios aún se hallan dentro de dicha área debido a que el guardameta decidió lanzar el balón rápidamente y los adversarios no tuvieron tiempo de salir de la misma, los árbitros deberán permitir que el juego continúe, si el balón sale directamente de dicha área penal sin tocar a otro jugador.

Si durante la ejecución correcta de un saque de meta, el guardameta lanza intencionadamente el balón contra un adversario situado fuera del área penal, pero no lo hace de manera imprudente, ni temeraria, ni con el uso de fuerza excesiva con la intención de jugarlo una segunda vez, los árbitros deberán permitir que el juego continúe.

Si el guardameta que efectúa el saque de meta no suelta el balón desde el interior de su área penal, los árbitros harán repetir el saque de meta, aunque la cuenta de los cuatro segundos continuará donde se detuvo, cuando el guardameta esté en disposición de volver a efectuarlo.

No es necesario que el guardameta tenga el balón en las manos para que los árbitros comiencen la cuenta de los cuatro segundos.

Si un guardameta que ha ejecutado correctamente un saque de meta toca deliberadamente el balón con la mano después de que éste ha salido del área penal y sin que otro jugador haya tocado antes el balón, los árbitros, además de conceder un tiro libre directo al equipo adversario, podrán sancionarlo disciplinariamente, conforme a lo estipulado en las Reglas de Juego del Fútbol.

Si el guardameta efectúa el saque de meta con el pie, los árbitros harán una advertencia y le ordenarán que lo ejecute con la mano, pero la cuenta de los cuatro segundos continuará donde se detuvo, cuando el guardameta esté en disposición de volver a efectuarlo.



REGLA 16 EL SAQUE DE META

Si un guardameta, por efecto del juego, queda fuera de su meta, o él o cualquier otro jugador quedan fuera de la superficie de juego, el guardameta adversario podrá ejecutar rápidamente un saque de meta.

Si el guardameta ejecuta un saque de meta y el balón sale por su línea de meta sin haber salido previamente del área penal, los árbitros ordenarán que repita el saque de meta, pero la cuenta de los cuatro segundos continuará donde se detuvo, cuando el guardameta esté en disposición de volver a efectuarlo.

Si al ejecutarse un saque de meta, el balón golpea a uno de los árbitros dentro del área penal sin haber salido previamente de la misma y entra en juego, los árbitros no harán nada.



REGLA 17 EL SAQUE DE ESQUINA

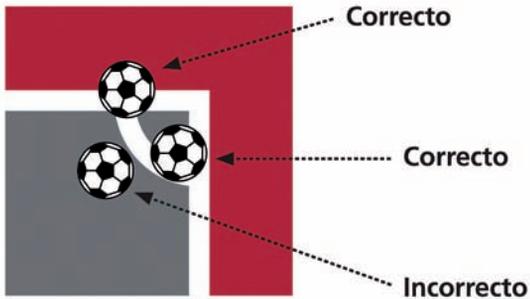
Procedimiento – infracciones

Se recuerda a los árbitros que los adversarios deberán permanecer a una distancia mínima de 5 metros del cuadrante de esquina hasta que el balón esté en juego. Cuando sea necesario, los árbitros deberán llamar la atención a todo jugador que se encuentre a una distancia inferior antes de que se ejecute el saque de esquina y amonestarán al jugador que no se retire a la distancia correcta.

Si durante la ejecución correcta de un tiro de esquina el ejecutor patea intencionadamente el balón contra un adversario, pero no lo hace de manera imprudente, ni temeraria, ni con el uso de fuerza excesiva con la intención de jugarlo una segunda vez, los árbitros deberán permitir que el juego continúe.

El balón deberá colocarse en el cuadrante de esquina y estará en juego en el momento en que sea pateado, de modo que no debe salir necesariamente del cuadrante para estar en juego.

Si un guardameta, por efecto del juego, queda fuera de su meta, o él o cualquier otro jugador quedan fuera de la superficie de juego, el equipo adversario podrá ejecutar rápidamente un saque de esquina.





PROCEDIMIENTO PARA DETERMINAR EL GANADOR DE UN PARTIDO O ELIMINATORIA

Tiempo suplementario

Procedimiento

- Los dos períodos del tiempo suplementario no forman parte del partido.
- Se podrá amonestar o expulsar a jugadores o sustitutos durante los dos períodos del tiempo suplementario.
- Las faltas acumuladas durante los períodos del tiempo suplementario se acumularán a las del segundo período del partido.
- Durante los períodos del tiempo suplementario los equipos no tendrán derecho a tiempos muertos, aún cuando no hayan agotado el correspondiente al segundo período del partido.

Tiros desde el punto penal

Procedimiento

- La serie de tiros desde el punto penal no forma parte del partido.
- Se podrá cambiar el área penal donde se ejecutan los tiros desde el punto penal sólo si la meta o la superficie de juego donde se estaban ejecutando queda inutilizable o por motivos de seguridad.
- Después de que todos los jugadores seleccionados hayan lanzado su tiro respectivo desde el punto penal, no será necesario atenerse al mismo orden que en la primera serie de tiros.
- Cada equipo será responsable de seleccionar a los jugadores que lanzarán el tiro desde el punto penal de entre los jugadores y los sustitutos, así como del orden en el que los jugadores ejecutarán los tiros y deberán comunicarlo al tercer árbitro antes de que vaya a producirse el lanzamiento.
- Con excepción del guardameta, y una vez comenzada la ejecución de los tiros penales, un jugador lesionado no podrá ser reemplazado por un jugador no seleccionado, si lo hay.
- Si se expulsa al guardameta durante el lanzamiento de tiros desde el punto penal, éste podrá ser reemplazado por un jugador seleccionado pero no por otro guardameta si éste está excluido de ejecutar los tiros penales.
- Durante el lanzamiento de tiros desde el punto penal, se podrá amonestar o expulsar a jugadores o sustitutos.

PROCEDIMIENTO PARA DETERMINAR EL GANADOR DE UN PARTIDO O ELIMINATORIA



- Los árbitros no deberán suspender la serie de tiros desde el punto penal si un equipo se queda con menos de tres jugadores durante la serie de tiros desde el punto penal.
- Si un jugador se lesiona o es expulsado durante el lanzamiento de tiros desde el punto penal y su equipo permanece con un jugador menos, los árbitros no deberán reducir el número de jugadores del equipo contrario encargados de ejecutar los tiros.
- Únicamente al inicio de la serie de tiros desde el punto penal deberá haber un número igual de jugadores por equipo.
- Si el balón, antes de atravesar la línea de meta entre los postes y el larguero, golpea en éstos o en el guardameta, los árbitros validarán al gol.
- Si el balón explota o se daña tras chocar en uno de los postes o con el travesaño y entra en la meta, los árbitros validarán el gol.
- Si el balón explota o se daña tras chocar con uno de los postes o el travesaño y no entra en la meta, los árbitros no ordenarán repetir el tiro penal y darán el tiro penal por ejecutado.
- Si el reglamento de la competición determina la ejecución de tiros penales para determinar el ganador de un partido o eliminatoria, y los equipos se niegan a hacerlo, los árbitros comunicarán el hecho a las autoridades correspondientes.
- Si antes de comenzar los tiros penales uno o varios jugadores seleccionados abandonan la superficie de juego, o se niegan a ejecutar los tiros penales una vez comenzados éstos sin estar lesionados, los árbitros suspenderán la ejecución de los tiros e informarán a las autoridades correspondientes.
- Durante la ejecución de los tiros penales los árbitros no permitirán que cámaras u otros medios de comunicación permanezcan dentro de la superficie de juego.







FEDERACIÓN MADRILEÑA DE FÚTBOL SALA
www.femafusa.com