



Organización Nacional
de Fútbol Infantil

REGLAS DE JUEGO

2017



Secretaría Nacional
del Deporte

Organización Nacional de Fútbol Infantil

Dirección: Av. Uruguay 1669, Montevideo, Uruguay

Teléfono: 2 400 65 56 Fax: 2 408 41 38

E-Mail: secretarianfi.org.uy

Internet: www.ONFI.org.uy

Facebook y Twitter: ONFIOficial



REGLAS DE JUEGO PARA LA PRÁCTICA DE FÚTBOL INFANTIL

Las reglas de juego utilizadas en el fútbol infantil son las del Fútbol Asociación con las excepciones propias de un deporte pensado para niños.

En esta edición se detallan las 17 reglas del Fútbol Asociación con las modificaciones incorporadas al fútbol infantil vigentes a la fecha más otras que esta Organización ha entendido convenientes.

El espíritu de este juego ha sido siempre el de brindar al niño un medio de educación, de formación y de recreación, quitando los aspectos de su práctica que pudieran generar dificultades en su aprendizaje y disminuyendo la severidad en la sanción de algunas faltas disciplinarias.

La Organización Nacional de Fútbol Infantil, quien ejerce la rectoría del fútbol infantil en todo el territorio del país, edita éste Reglamento con el cometido de poner en conocimiento de todos, el marco reglamentario único para la práctica de este deporte. Por lo tanto, es obligatorio para todas las organizaciones que practican fútbol con niños desde 6 a 13 años de edad inclusive.

NOTA:



Una línea vertical con el logo de ONFI delante del texto en azul y negrita, indica modificación en la Regla.





ÍNDICE

<u>REGLA</u>	<u>PÁGINA</u>
1- EL TERRENO DE JUEGO	7
2- EL BALON	10
3- LOS JUGADORES	11
4- EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES	15
5- EL ÁRBITRO	18
6- OTROS MIEMBROS DEL EQUIPO ARBITRAL	21
7- LA DURACION DEL PARTIDO	22
8- EL INICIO Y LA REANUDACION DEL JUEGO	23
9- EL BALON EN JUEGO O FUERA DE JUEGO	26
10- EL GOL MARCADO	26
11- EL FUERA DE JUEGO	29
12- FALTAS Y CONDUCTA INCORRECTA	32
13- LOS TIROS LIBRES	43
14- EL TIRO PENAL	47
15- EL SAQUE DE BANDA	52
16- EL SAQUE DE META	54
17- EL SAQUE DE ESQUINA	56





Regla 1 – El terreno de juego

Superficie de juego

Los partidos pueden jugarse en superficies naturales o artificiales, de acuerdo con el reglamento de la competición

Dimensiones

El terreno de juego será rectangular. La longitud de la línea de banda deberá ser superior a la longitud de la línea de meta.

Longitud: mínima 50 mts.
 máxima 60 mts.

Anchura: mínima 33.50 mts.
 máxima 40 mts.

MARCACION DEL TERRENO

El terreno de juego se marcará con líneas. Dichas líneas pertenecerán a las zonas que demarcan. Las dos líneas de marcación más largas se denominan líneas de bandas. Las dos más cortas se llaman líneas de meta.

Todas las líneas tendrán un ancho de 10 cms. como máximo y 8 cms. como mínimo.

El terreno de juego estará dividido en dos mitades por una línea media. El centro del campo estará señalado con un punto en la mitad de la línea media, alrededor del cual se trazará un círculo con un radio de 5 mts.

EL AREA DE META

El área de meta, situada en ambos extremos del terreno se demarcará de la siguiente manera:

Se trazarán dos líneas perpendiculares a la línea de meta a 1 mt. desde la parte interior de cada poste de meta. Dichas líneas se adentrarán 4 mts. en el terreno de juego y se unirán con una línea paralela a la línea de meta. El área delimitada por dichas líneas y la línea de meta será el área de meta.

EL AREA PENAL

El área penal, situada en ambos extremos del terreno de juego, se demarcará de la siguiente manera:

Reglamento para la Práctica del Fútbol Infantil 2017



Se trazarán dos líneas perpendiculares a la línea de meta, a 5,50 mts. desde la parte interior de cada poste de meta. Dichas líneas se adentrarán 11 mts. en el terreno de juego y se unirán con una línea paralela a la línea de meta. El área delimitada por dichas líneas y la línea de meta será el área penal.

En cada área penal se marcará un punto penal a 9 mts. de distancia desde el punto medio de la línea entre los postes, equidistante a los mismos para generaciones de 10 a 13 años. Para las generaciones restantes el punto estará a 8 mts. de distancia. Al exterior de cada área penal, se trazará asimismo un semicírculo con un radio de 5 mts. desde el punto penal de 9 mts.

BANDERINES

En cada esquina se colocará un poste no puntiagudo con un banderín. La altura mínima del poste será de 1,50 mt. de altura.

Así mismo se podrán colocar banderines en cada extremo de la línea media, a una distancia mínima de 1 mt. al exterior de la línea de banda

EL AREA DE ESQUINA

Se trazará un cuadrante con un radio de 0,75 mt. desde cada cuadrante de esquina en el interior del terreno de juego.

LOS ARCOS

Los arcos se colocarán en el centro de cada línea de meta.

Consistirán en dos postes verticales, equidistantes de los banderines de esquina y unidos en la parte superior por una barra horizontal (travesaño). La distancia entre los postes será de 4 mts. y la distancia del borde inferior del travesaño al suelo será de 2 mts. Ambos postes y travesaño tendrán el mismo ancho y espesor, como máximo 10 cms. y como mínimo 8 cms. Las líneas de meta tendrán las mismas dimensiones que los postes y el travesaño. Deberán tener redes enganchadas en los arcos y el suelo detrás de la meta, con la condición que estén sujetas en forma conveniente y no estorben al guardameta.

Los postes y travesaño deberán ser **totalmente** de color blanco.

SEGURIDAD

Los postes deberán estar anclados firmemente en el suelo. Se podrán utilizar metas portátiles sólo en caso de que se cumpla tal exigencia.



ÁREA TÉCNICA

El área técnica se relaciona en particular con los partidos disputados en estadios que cuentan con un área especial con asientos para el cuerpo técnico y los sustitutos, como se describe a continuación:

- El área técnica se extenderá únicamente 1 m a cada lado del área de asientos y hacia adelante hasta 1 m de distancia de la línea de banda

- Deberán utilizarse marcaciones para delimitar dicha área

- El número de personas con presencia autorizada en el área técnica estará determinado por el reglamento de la competición

- Los ocupantes del área técnica:

* Deberán identificarse antes del inicio del partido, de conformidad con el reglamento de la competición;

* Deberán comportarse de un modo responsable;

* Deberán permanecer dentro de los límites del área técnica, salvo en circunstancias especiales, por ejemplo, si un fisioterapeuta o un médico debe entrar en el terreno de juego, con el permiso del árbitro, para evaluar la lesión de un jugador

* Solamente una persona a la vez estará autorizada para dar instrucciones tácticas desde el área técnica

DECISION 1

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 el travesaño no se puede reparar se suspenderá el partido. No se permitirá el empleo de una cuerda como reemplazo del travesaño; si se puede reparar, el partido continuará conforme a la Regla.

DECISION 2

Los postes y los travesaños, deberán ser de madera, metal u otro material aprobado. No deberán constituir ningún peligro para los jugadores.

DECISION 3

Se podrá hacer una marcación fuera del terreno de juego, a 5 mts. del banderín de esquina y perpendicular a la línea de meta, para señalar la distancia que se deberá observar en la ejecución de un saque de esquina.



Regla 2 – El balón

PROPIEDADES Y MEDIDAS

El balón:

- Será esférico
- Será de cuero u otro material adecuado y aprobado. Habrán dos tipos de Balón: N° 3 y N° 4.
- Balón N° 3 (para 6 a 9 años) Tendrá una circunferencia de 60 cms. y un peso no superior a 360 g. y no inferior a 340 g.
- Balón N° 4 (de 10 a 13 años) Tendrá una circunferencia de 65 cms. y un peso no superior a 400 g. y no inferior a 380 g. al comienzo del partido.

REEMPLAZO DE UN BALON DEFECTUOSO

Si el balón explota o se daña durante el partido:

- Se interrumpirá el juego
- El juego se reanudará por medio de balón a tierra ejecutado con un nuevo balón en el lugar donde el primero se dañó.

Si el balón explota o se daña en el momento que no está en juego (saque inicial, saque de meta, saque de esquina, tiro libre, tiro penal o saque de banda):

- El partido se reanudará conforme a la regla.

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

DECISION 1

En partidos de competición sólo se permitirá el uso de balones que correspondan a las especificaciones técnicas mínimas estimuladas en la Regla N° 2.



Regla 3 – Los jugadores

Nº JUGADORES

El partido será jugado por dos equipos formados por un máximo de jugadores según la divisional, de los cuales uno jugará como guardameta. El partido no se iniciará si uno de los equipos tiene tres jugadores menos del máximo permitido por categoría.

Abejitas	6 años	9 jugadores	Mínimo de 7 jugadores para comenzar
Grillitos	7 años	9 jugadores	Mínimo de 7 jugadores para comenzar
Chatitas	8 años	9 jugadores	Mínimo de 7 jugadores para comenzar
Churrinches	9 años	9 jugadores	Mínimo de 7 jugadores para comenzar
Gorriones	10 años	9 jugadores	Mínimo de 7 jugadores para comenzar
Semillas	11 años	7 jugadores	Mínimo de 5 jugadores para comenzar
Cebollitas	12 años	7 jugadores	Mínimo de 5 jugadores para comenzar
Babys	13 años	7 jugadores	Mínimo de 5 jugadores para comenzar

Para la formación de cada una de las categorías, se tiene en cuenta el año de nacimiento de los jugadores.

DE LAS SUSTITUCIONES

Divisional de 6 a 10 años. Se podrán utilizar como máximo nueve (9) sustitutos.

Divisional de 11 a 13 años. Se podrá utilizar como máximo once (11) sustitutos, tres (3) de las cuales deberán realizarse exclusivamente en el intervalo del partido

En todos los partidos el jugador sustituto podrá reingresar al terreno de juego, completándose como nueva sustitución.

REGISTRO DE SUSTITUTOS

Todos los jugadores sustitutos deberán estar registrados en el formulario de partido.

PROCEDIMIENTO DE SUSTITUCION



Para reemplazar a un jugador por un sustituto, se deberán observar las siguientes condiciones:

- El jugador sustituto se presentará en la mesa de control.
- El árbitro deberá ser informado de la sustitución propuesta antes de que ésta sea efectuada.
- El jugador sustituido deberá salir del campo de juego por el lugar más próximo.
- El sustituto no podrá entrar al terreno de juego hasta que el jugador al cual reemplazará haya abandonado el mismo y, además, haya recibido la señal del árbitro para ingresar.
- El sustituto entrará en el terreno de juego únicamente por la línea media y durante una interrupción del juego.
- Una sustitución quedará consumada cuando el sustituto entra en el terreno de juego.
- Desde ese momento, el sustituto se convierte en jugador, y el jugador al que sustituye deja de ser jugador.
- Todos los sustitutos están sometidos a la autoridad y jurisdicción del árbitro.



Un sustituto podrá ejecutar cualquier tipo de reanudación del juego, siempre que primero ingrese al terreno de juego.

CAMBIO DE GUARDAMETA

Cualquiera de los jugadores podrá cambiar su puesto con el guardameta, siempre que:

- El árbitro haya sido previamente informado.
- EL cambio se efectúe durante una interrupción del juego.

INFRACCIONES / SANCIONES

Si un sustituto entra en el terreno de juego sin la autorización del árbitro:

- Se interrumpirá el juego.
- Se sancionará al sustituto con una observación u amonestación verbal.
- Se reanudará el juego mediante tiro libre indirecto a favor del equipo adversario en el lugar donde se interrumpió el juego.

Si un jugador cambia de puesto con el guardameta sin la autorización del árbitro antes de efectuar el cambio:

- Se continuará el juego.



Reglamento para la Práctica del Fútbol Infantil 2017

- Los jugadores en cuestión serán observados verbalmente inmediatamente después de la próxima interrupción del juego.

POR CUALQUIER OTRA INFRACCIÓN A LA REGLA:

Los jugadores serán observados verbalmente.

REANUDACION DEL JUEGO

Si el árbitro detiene el juego para administrar una observación o amonestación:

- El partido será reanudado por medio de un tiro libre indirecto ejecutado por un jugador del equipo contrario desde el lugar donde el balón se encontraba en el momento en que fue detenido.



Un jugador que es expulsado

-Antes de la entrega de la lista del equipo, no puede ser designado para ningún puesto en la lista del equipo.

-Tras ser designado en la lista del equipo y antes del saque inicial, puede ser sustituido por un sustituto, cuyo puesto no podrá ser ocupado por otro jugador; no se reducirá el número de sustituciones que puede hacer el equipo.

-Tras el saque inicial, no puede ser sustituido

Un sustituto que es expulsado antes o después del saque inicial no puede ser sustituido en la lista del equipo.

JUGADORES Y SUSTITUTOS EXPULSADOS:

Un jugador excluido antes del saque de salida podrá ser reemplazado.

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

DECISION 1

El Orientador Técnico es la única persona autorizada a impartir instrucciones técnicas a los jugadores durante el partido.

El Orientador Técnico podrá solicitar un (1) minuto de tiempo a la mesa de control en cada período de tiempo. El minuto de tiempo no solicitado en el primer tiempo queda sin efecto.



La interrupción del partido la dispondrá el árbitro cuando el juego esté detenido, excepto antes de la ejecución de un penal.

Las instrucciones a los jugadores deberán darse **únicamente** por parte del Orientador Técnico dentro del semicírculo del área que defiende su equipo.

El Orientador Técnico que ingrese al campo de juego a dar instrucciones podrá hacerlo con líquido refrescante para los jugadores.

El pedido de tiempo podrá concederse en cualquier momento del partido **–excepto antes de la ejecución de un penal–** y será adicionado por el árbitro a la finalización de cada tiempo reglamentario.

DECISION 2

Las personas autorizadas a representar a su equipo en un partido son:

- 1.- El delegado de mesa, que deberá permanecer en la mesa de control.
- 2.- El Orientador Técnico y su Ayudante, que deberán permanecer dentro de los límites del área técnica establecida a esos efectos.

Todas estas personas deberán comportarse en forma responsable.



PERSONAS NO AUTORIZADAS EN EL TERRENO DE JUEGO (REF. 1)

Toda persona no inscrita en la lista del equipo como jugador, sustituto o miembro del cuerpo técnico es un AGENTE EXTERNO.

Si un miembro del cuerpo técnico, sustituto, jugador sustituido, jugador expulsado o agente externo ingresa al terreno de juego, el árbitro deberá:

- Detener el juego **únicamente si hay interferencia en el juego.**
- Hacer que la persona salga del terreno de juego cuando se detenga el juego.
- Tomar la medida disciplinaria apropiada.

Si se detiene el juego y la interferencia fue causada por:

- *Un miembro del cuerpo técnico, sustituto, jugador sustituido o jugador expulsado, se reanudará el juego con un tiro libre directo o un penal;
- *Un agente externo, se reanudará el juego con un balón a tierra.



Si el balón va a entrar en la portería y la interferencia no impide que un jugador del equipo defensor juegue el balón, se concede gol si el balón entra en la portería (incluso si se produjo un contacto con el balón), a menos que el balón ingrese en la portería del adversario.

El entrenador y los demás integrantes de la lista del equipo (a excepción de los jugadores y los sustitutos) se considerarán miembros del cuerpo técnico.

Toda persona no inscrita en la lista del equipo como jugador, sustituto o miembro del cuerpo técnico es un agente externo.

DECISION 3

Los árbitros, orientadores técnicos, ayudantes técnicos y delegados no están autorizados a fumar dentro del campo de juego ni en las instalaciones deportivas mientras desarrollan su función.

Regla 4 – El equipamiento de los jugadores

SEGURIDAD

Los jugadores no utilizarán ningún equipamiento ni podrán llevar ningún objeto que sea peligroso para ellos mismos o para los demás jugadores (incluido cualquier tipo de joyas)

EQUIPAMIENTO BASICO

El equipamiento básico obligatorio de un jugador será:

- Una camiseta que deberá tener un número identificatorio.
- Pantalones cortos.
- Medias.



Si se le coloca cinta adhesiva o cualquier otro material en la parte exterior, deberá ser del mismo color que la parte de las medias sobre la que se use o cubra.

- Canilleras / espinilleras.



Reglamento para la Práctica del Fútbol Infantil 2017

- Calzado –estará confeccionado con lona o cuero blando-, que no posea punteras reforzadas. La suela debe estar confeccionada con goma, mezcla de goma y plástico, suela blanda o similar. No deben tener ningún elemento que pueda lesionar. Los taponos pueden ser cambiables pero no pueden ser metálicos.

DECISIÓN 1

Los jugadores están autorizados a jugar con pantalones térmicos o pantalón deportivo largo por debajo del short en todas las categorías.



Deberá ser del color principal de los pantalones cortos o de su parte inferior.

CANILLERAS / ESPINILLERAS

- Deberán estar cubiertas completamente por las medias
- Deberán ser de un material apropiado (goma, plástico o similar)
- Deberán proporcionar un grado razonable de protección.

GUARDAMETAS

- Cada guardameta vestirá colores que lo diferencien de los demás jugadores, el árbitro y los árbitros asistentes.

INFRACCIONES / SANCIONES

EN CASO DE CUALQUIER INFRACCIÓN A LA PRESENTE REGLA:

- No será necesario detener el juego.
- El árbitro ordenará al jugador infractor que abandone el terreno de juego para que ponga en orden su equipamiento.
- El jugador saldrá del terreno de juego en la siguiente ocasión que el balón no esté en juego, a menos que para ese entonces el jugador ya haya puesto en orden su equipamiento.
- Todo jugador que haya debido abandonar el terreno para poner en orden su equipamiento no podrá retornar al campo sin la autorización del árbitro



- El árbitro se cerciorará de que el equipamiento del jugador está en orden antes de permitir que reingrese al terreno de juego.



Si existe equipo arbitral:

Un jugador que abandone el terreno de juego para corregir o cambiar su equipamiento deberá:

-Someter el equipamiento al control de un miembro del equipo arbitral antes de poder volver a entrar.



Volver a entrar únicamente con el permiso del árbitro (el cual puede concederse durante el juego).

Un jugador que haya sido obligado a abandonar el terreno de juego por infracción de esta regla y que entra (o reingresa) en el terreno de juego sin la autorización del árbitro será amonestado.

REANUDACION DEL JUEGO

Si el árbitro interrumpe el juego para amonestar al infractor:

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



Regla 5 – El árbitro

LA AUTORIDAD DEL ÁRBITRO

Cada partido será controlado por un árbitro, quien tendrá la autoridad total para hacer cumplir las Reglas de Juego en el partido para el que ha sido nombrado.

PODERES Y DEBERES

- Hará cumplir las reglas de juego
- Controlará el partido en cooperación con los árbitros asistentes cuando corresponda.
- Se asegurará que el balón corresponda a las exigencias de la Regla N° 2
- Se asegurará que el equipamiento de los jugadores cumpla con las exigencias de la Regla N° 4
- Actuará como cronometrador y tomará nota de las incidencias en el partido
- Interrumpirá, suspenderá o finalizará el partido, cuando lo juzgue oportuno, en caso de que se cometan contravenciones a las Reglas de Juego.
- Interrumpirá el juego si juzga que algún jugador ha sufrido una grave lesión y se encargará de que sea transportado fuera de la cancha.
- **Permitirá que el juego continúe hasta que el balón esté fuera del juego si juzga que un jugador esta solo levemente lesionado.**



Excepciones a la norma de salir del terreno por lesión de un jugador solamente cuando:

Se lesiona un jugador como resultado de una infracción con contacto físico por lo cual se amoneste o expulse al adversario (Ej. Una infracción temeraria o con fuerza excesiva), si la evaluación y el tratamiento se lleva a cabo con rapidez.

Si el juego no hubiera sido detenido por cualquier otro motivo, o si la lesión sufrida por el jugador no fuera producto de una infracción de las Reglas de Juego, se reanuda con un balón a tierra.

- Ordenará que todo jugador que sufra una lesión sangrante salga del terreno de juego. El jugador sólo podrá reingresar tras la señal del árbitro, quien se cerciorará que la herida haya dejado de sangrar.
- **Permitirá que el juego continúe si el equipo contra el cual se ha cometido una infracción se beneficia de una ventaja tal, y sancionará la infracción cometida inicialmente si la ventaja prevista no sobreviene en ese momento.**



Castigará la infracción más grave en términos de sanción, reanudación, gravedad física y repercusiones tácticas, cuando se comete más de una infracción al mismo tiempo.



Si, antes de entrar al terreno de juego, al comienzo del partido, un jugador comete una infracción merecedora de expulsión, el árbitro tiene autoridad para impedir que el jugador participe en el partido. VER REGLA 3 - (REF. 1)

- Tomará medidas disciplinarias contra jugadores que cometan faltas que merezcan una amonestación o una expulsión. No está obligado a tomar medidas inmediatamente, pero deberá hacerlo apenas se detenga el juego.



Tendrá autoridad para mostrar tarjetas amarillas o rojas desde el momento en que entre en el terreno de juego, al comienzo del partido, hasta que el partido termine (lo cual incluye la pausa del medio tiempo y tiros del punto penal).

- Tomará medidas contra funcionarios oficiales de los equipos que no se comporten de forma responsable y podrá, si lo juzga necesario expulsarlos del terreno de juego.
- Actuará conforme a las indicaciones de sus árbitros asistentes en relación con incidencias que no ha podido observar.
- No permitirá que personas sin autorización entren en el terreno de juego.
- Reanudará el juego tras una detención.
- Remitirá a las autoridades competentes un informe del partido que incluya datos sobre todas las medidas disciplinarias tomadas contra jugadores y/o funcionarios oficiales de los equipos y cualquier otro incidente que haya ocurrido antes, durante y después del partido.

DECISIONES DEL ÁRBITRO



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

Las decisiones del árbitro sobre hechos en relación con el juego son definitivas. El árbitro podrá modificar su decisión siempre que no haya reanudado aún el juego o no haya finalizado el partido y cuando:

- a.- El mismo se da cuenta que la decisión es incorrecta.
- b.- Él lo juzga necesario ante una indicación de un árbitro asistente.



DECISION 1

Un árbitro (o en caso de que proceda, un árbitro asistente) no será responsable de:

Cualquier tipo de lesión que sufra un jugador, funcionario oficial o espectador.

Cualquier daño a todo tipo de propiedad.

Cualquier otra pérdida sufrida por un individuo, club, compañía, asociación o entidad similar, la cual se deba o pueda deberse a alguna decisión que haya podido tomar conforme a las Reglas de Juego o con respecto al procedimiento normal requerido para celebrar, jugar y controlar el partido.

En tales situaciones pueden comprenderse:

- Una decisión por las que las condiciones del terreno de juego, del recinto o del estado del tiempo sean tales que no permitan llevar a cabo en encuentro.
- Una decisión de suspender definitivamente un partido por cualquier razón.
- Una decisión por lo que respecta al estado de los accesorios y el equipamiento utilizados durante un partido, incluido los postes de la meta, travesaño, los postes de esquina y el balón.
- Una decisión de suspender o no suspender un partido debido a la interferencia de los espectadores o a cualquier problema en el área de los espectadores.
- Una decisión de detener o no el juego para permitir que un jugador lesionado sea transportado fuera del terreno de juego para ser atendido.
- Una decisión de permitir o no a un jugador llevar cierta indumentaria o equipamiento.
- Una decisión (en medida de que esto pueda ser de su responsabilidad) de permitir o no a toda persona (incluidos los funcionarios de equipo y del estadio, personal de seguridad, fotógrafos u otras personas de los medios de información) estar presente en los alrededores del terreno de juego.
- Cualquier otra decisión que pueda tomar conforme a las Reglas de Juego o en conformidad con sus deberes y de acuerdo con lo estipulado con las normas o reglamentos de ONFI o liga bajo cuya jurisdicción se dispute el partido.



Interferencia externa

-Detendrá, suspenderá temporalmente o suspenderá de manera definitiva el partido por cualquier tipo de infracción de las Reglas de Juego o interferencia externa, p. ej. cuando:

-La iluminación artificial sea inadecuada;

-Un objeto lanzado por un espectador golpee a un miembro del equipo arbitral, a un jugador o a un miembro del cuerpo técnico de un equipo; el árbitro podrá permitir que el partido continúe, o bien lo detenga, lo suspenda temporalmente o lo suspenda definitivamente, según la gravedad del incidente;



- Un espectador haga sonar un silbato que interfiera en el juego; en ese caso, se detendrá el juego y se reanudará con un balón a tierra;
- Un segundo balón, un objeto o un animal entre en el terreno de juego durante el partido; en este caso, el árbitro deberá:
 - **detener el juego (y reanudarlo con un balón a tierra) únicamente si interfiere en el juego, excepto si el balón va a entrar en la portería y la interferencia no impide que un defensor juegue el balón; se concederá gol si el balón entra en la portería (incluso si se produjo contacto con el balón), a menos que el balón entre en la portería del adversario;
 - **permitir continuar el juego si no hay interferencia en el juego y ordenar que se retire del terreno de juego lo antes posible.
- No permitirá que personas no autorizadas entren en el terreno de juego.

DECISION 2

Los hechos relacionados con el juego comprenderán si un gol ha sido o no anotado y el resultado del partido.



Regla 6 – Otros miembros del equipo arbitral

DEBERES

En forma optativa podrán designarse dos árbitros asistentes que tendrán –a reserva de lo que decida el árbitro–, la misión de indicar:

- Si el balón ha traspasado en su totalidad los límites del terreno de juego.
- A qué equipo corresponde efectuar los saques de esquina, de meta o de banda.
- Cuando ocurre alguna falta u otro incidente fuera del campo visual del árbitro.
- Cuando se solicita una sustitución.
- Cuando se cometen infracciones más cerca del asistente que del árbitro (en particular, cuando ocurren en el área penal)
- Si, en los tiros penales, el guardameta se adelanta antes de que se pateee el balón y en caso de que el balón haya cruzado la línea.

ASISTENCIA

Los árbitros asistentes ayudarán igualmente a dirigir el juego conforme a las reglas, podrán entrar al campo de juego a marcar la distancia de 5 mts.



En caso de intervención indebida o de conducta incorrecta de un árbitro asistente, el árbitro prescindirá de sus servicios y efectuará un informe a las autoridades pertinentes.

Regla 7 –La duración del partido

PERIODOS DE JUEGO

6 años	ABEJITAS	Dos tiempos iguales de 15 minutos
7 años	GRILLITOS	Dos tiempos iguales de 20 minutos
8 años	CHATITAS	Dos tiempos iguales de 25 minutos
9 años	CHURRINCHES	Dos tiempos iguales de 25 minutos
10 años	GORRIONES	Dos tiempos iguales de 25 minutos
11 años	SEMILLAS	Dos tiempos iguales de 30 minutos
12 años	CEBOLLAS	Dos tiempos iguales de 30 minutos
13 años	BABYS	Dos tiempos iguales de 30 minutos

INTERVALO DEL MEDIO TIEMPO

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

El descanso del medio tiempo no deberá ser menor de 5 minutos ni exceder de 8 minutos.

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

RECUPERACION DEL TIEMPO PERDIDO

Cada período deberá ser prolongado para recuperar todo tiempo perdido ocasionado por:

- Pedidos de tiempo
- Sustituciones.
- Evaluación de la lesión de jugadores
- Transporte de los jugadores lesionados fuera del terreno de juego para ser atendidos.
- Pérdida de tiempo
- Cualquier otro motivo



g) Paradas del juego para beber o por motivos médicos autorizados por el reglamento de la competencia.



Reglamento para la Práctica del Fútbol Infantil 2017

La recuperación del tiempo perdido es obligatoria.

TIRO PENAL

En caso de que se tenga que lanzar o repetir un tiro penal, la duración del período en cuestión será extendida hasta que se haya consumado el tiro penal.

DECISION 1

Es obligatorio que él árbitro señale claramente a la mesa de control los minutos que corresponden jugar por recuperación de tiempo perdido. Esta señal debe hacerse al finalizar el tiempo reglamentario.

Regla 8 – El inicio y la reanudación del juego

INTRODUCCION

Se lanzará una moneda y el equipo que gane el sorteo decidirá la dirección en la que atacará en el primer tiempo del partido.

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

El equipo que ganó el sorteo efectuará el saque de salida para iniciar el segundo tiempo.

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

SAQUE DE SALIDA

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

- Al comienzo del partido
- Tras haber marcado un gol
- Al comienzo del segundo tiempo del partido.
- Al comienzo de cada tiempo suplementario.



Tiros libres (directos o indirectos), penales, saques de banda, saques de meta y saques de esquina, constituyen en otros tipos de reanudación de juego.



Cuando el árbitro detiene el juego por un motivo no indicado en las Reglas de Juego, el juego se reanuda con un balón a tierra.



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

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

PROCEDIMIENTO

- Todos los jugadores deberán encontrarse en su propio campo.
- Los jugadores del equipo contrario a aquél que efectúe el saque de salida deberán encontrarse como mínimo a 5 mts. del balón hasta que sea jugado.
- El balón se hallará inmóvil en el punto central.
- El árbitro dará la señal.



Inicio y reanudación del juego:

- Se incluyen todas las reanudaciones (anteriormente solo se mencionaban el saque inicial y el balón a tierra).
- El balón deberá moverse claramente para que entre en juego en todas las reanudaciones que se ejecuten con el pie.
- El balón podrá patearse en cualquier dirección en el saque inicial (anteriormente debía hacerse hacia adelante).
- El árbitro no podrá 'predefinir' el resultado de un balón a tierra.

- El ejecutor del saque no podrá tocar el balón por segunda vez antes de que sea jugado por otro jugador.



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

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

INFRACCIONES / SANCIONES

En caso de que el ejecutor del saque toque el balón por segunda vez antes de que sea jugado por otro jugador:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, el cual se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta.

Para cualquier otra infracción del procedimiento de saque de salida:

- Se repetirá el saque de salida.



BALON A TIERRA

El balón a tierra es una forma para reanudar el juego después de una interrupción temporal necesaria, cuando el balón este en juego, a causa de cualquier incidente no indicado en las Reglas de Juego.

PROCEDIMIENTO



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

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

No hay límite en el número de jugadores que pueden disputar un balón a tierra (lo que incluye a los guardametas); el árbitro no podrá decidir quién puede disputar un balón a tierra ni quién lo ganará.

INFRACCIONES / SANCIONES

Se repetirá el balón a tierra:

- Si es jugado por un jugador antes de tocar el suelo.
- Si el balón sale del terreno de juego después de tocar el suelo, sin haber sido tocado por un jugador.
- Si el balón entra en un arco después de tocar el suelo sin haber sido tocado por un jugador.



- **Si se patea un balón que se ha dejado caer a tierra y entra en la portería sin tocar como mínimo a dos jugadores, el juego se reanuda con :**
- **Un saque de meta si el balón entró en la portería adversaria,**
- **Un saque de esquina si entró en la portería de su equipo.**

CIRCUNSTANCIAS ESPECIALES

Un tiro libre concedido al equipo defensor en su área de meta podrá ser lanzado desde cualquier parte de dicha área.

Un tiro libre indirecto concedido al equipo atacante en el área de meta adversaria será lanzado desde la línea del área de meta paralela a la línea de meta, en el punto más cercano al lugar donde ocurrió la infracción.



Regla 9 – El balón En Juego o Fuera de Juego

EL BALON FUERA DE JUEGO

El balón estará fuera del juego cuando:

- Ha traspasado **completamente** una línea de banda o de meta ya sea por tierra o por aire.
- El juego ha sido detenido por el árbitro.

EL BALON EN JUEGO

El balón estará en juego en todo momento, incluso cuando:

- Rebota de los postes, travesaño o postes de esquina y permanece en el terreno de juego.



Rebote de un miembro del equipo arbitral.

En el caso del asistente, si este está situado sobre la línea.



Regla 10 – El gol marcado

GOL MARCADO

Se habrá marcado un gol cuando el balón haya traspasado **totalmente** la línea de meta entre los postes y por debajo del travesaño siempre que el equipo a favor del cual se marcó el gol no haya contravenido previamente las Reglas de Juego.

EQUIPO GANADOR

El equipo que haya marcado el mayor número de goles durante un partido será el ganador. Si ambos equipos marcaron el mismo número de goles o si no se hubiera marcado ningún gol, el partido terminará en empate.

REGLAMENTO DE COMPETICION

Los reglamentos de una competición podrán estipular un tiempo suplementario u otro procedimiento para determinar el ganador de un partido en caso de empate.



Si el reglamento de la competición establece que debe haber un equipo ganador en un partido que finaliza en empate, se permite solamente los siguientes procedimientos aprobados por la Internacional F. A. Board:

- ❖ Regla de goles marcados fuera de casa
- ❖ Tiros del punto penal



PROCEDIMIENTO

ANTES DE COMENZAR LOS TIROS DESDE EL PUNTO DE PENALTI

-A menos que deban tenerse en cuenta otras consideraciones (p. ej. estado del terreno de juego, seguridad, etc.), el árbitro realizará un sorteo mediante el lanzamiento de una moneda al aire para decidir la portería en la que se desarrollarán los tiros desde el punto de penalti; esta decisión únicamente podrá modificarse por motivos de seguridad o si la portería no estuviera en condiciones o esa zona del terreno de juego estuviera impracticable.

-El árbitro realizará un nuevo sorteo mediante el lanzamiento de una moneda y el equipo que resulte favorecido decidirá si ejecutará el primer o el segundo penalti.

-Con excepción del sustituto de un guardameta lesionado, solamente aquellos jugadores que al final del partido se encuentren en el terreno de juego, o aquellos que, ya sea por lesión, cambios en el equipamiento, etc., se encuentren momentáneamente fuera del mismo, podrán participar en tiros desde el punto de penalti.

-Cada equipo será responsable de decidir el orden en el que ejecutarán los tiros. No se informará del orden al árbitro.

Si, al finalizar el partido y antes de los tiros desde el punto de penalti o durante ellos, un equipo tiene más jugadores que su adversario, deberá reducir su número para equiparlo al de su adversario, y se informará al árbitro del nombre y el número de cada jugador excluido. Ningún jugador excluido podrá participar en los tiros (salvo en el caso descrito a continuación).

Un guardameta que no pueda continuar antes o durante los tiros y cuyo equipo no haya utilizado el número máximo permitido de sustituciones, podrá ser sustituido por un sustituto designado o un jugador excluido para igualar el número de jugadores, pero el guardameta no volverá a participar ni podrá ejecutar un tiro.



DURANTE LOS TIROS DESDE EL PUNTO DE PENALTI

-Solamente los jugadores elegibles y los miembros del equipo arbitral podrán permanecer en el terreno de juego.

-Todos los jugadores elegibles, excepto el jugador que ejecutará el penalti y los dos guardametas, deberán permanecer en el interior del círculo central.

-El guardameta del equipo del ejecutor del penalti deberá permanecer en el terreno de juego, fuera del área de penalti, en la intersección de la línea de meta con la línea de demarcación del área de penalti.

-Cualquier jugador elegible puede cambiar su puesto con el guardameta.

-Se considerará que el penalti se ha completado cuando el balón deje de moverse, deje de estar en juego o el árbitro detenga el juego por una infracción de las Reglas de Juego.

El árbitro llevará el control de todos los tiros.

CADA EQUIPO EJECUTARÁ CINCO TIROS BAJO LAS CONDICIONES ESTIPULADAS MÁS ABAJO

-Los tiros deberán ejecutarse alternadamente.

-Si antes de que ambos equipos hayan ejecutado sus cinco tiros, uno hubiera marcado más goles que los que el otro pudiera anotar aún completando sus cinco tiros, se darán por terminados los tiros desde el punto de penalti.

-Si ambos equipos han ejecutado sus cinco tiros y el marcador está empatado, se proseguirá con los tiros hasta que un equipo haya marcado un gol más que el otro tras ejecutar el mismo número de tiros.

-Cada tiro deberá ser ejecutado por un jugador diferente y todos los jugadores elegibles deberán ejecutar un tiro antes de que un jugador pueda ejecutar un segundo tiro.

-El principio anteriormente mencionado sigue aplicándose en toda secuencia posterior de tiros, pero los equipos pueden cambiar el orden de los tiradores.



Los tiros desde el punto penal no deben retardarse por un jugador que abandone el terreno de juego. El tiro del jugador se considerará no marcado si el jugador no regresa a tiempo para ejecutarlo.

SUSTITUCIONES Y EXPULSIONES DURANTE LOS TIROS DESDE EL PUNTO DE PENALTI

Un jugador, sustituto o jugador sustituido podrá ser amonestado o expulsado.

Un guardameta que sea expulsado deberá ser sustituido por un jugador elegible.

No se podrá sustituir a un jugador que no pueda continuar, excepto el guardameta.

El árbitro no deberá suspender definitivamente el partido si un equipo se quedara con menos de siete jugadores.

Regla 11 – El Fuera de Juego

Aplicable solo en categorías de 11 jugadores



1.- POSICIÓN DE FUERA DE JUEGO

El hecho de estar en posición de fuera de juego no constituye una infracción.

Un jugador estará en posición de fuera de juego si:

- Cualquier parte de su cabeza, cuerpo o pies se encuentra en la mitad del terreno de juego adversario (excluyendo la línea media) y

- cualquier parte de su cabeza, cuerpo o pies se halla más cerca de la línea de meta contraria que el balón y el penúltimo adversario

No se tendrán en consideración las manos ni los brazos de los jugadores, incluidos los de los guardametas.

Un jugador no estará en posición de fuera de juego si se encuentra a la misma altura que:

- El penúltimo adversario o
- Los dos últimos adversarios



2.- INFRACCIÓN POR FUERA DE JUEGO

Un jugador en posición de fuera de juego en el momento en que el balón toca o es jugado por un compañero de equipo será sancionado únicamente si llega a participar de forma activa de una de las siguientes maneras:

-interviniendo en el juego, al jugar o tocar el balón pasado o tocado por un compañero o

-interfiriendo en un adversario al

**impedir que juegue o pueda jugar el balón, al obstruir claramente el campo visual del adversario o

**disputarle el balón o

**intentar jugar claramente un balón que esté cerca de él, y esta acción tenga un impacto en un adversario o

**realizar una acción que afecte claramente a la capacidad de un adversario de jugar el balón

o bien

-ganando ventaja de dicha posición jugando el balón o interfiriendo en un adversario cuando el balón haya sido

**repelido o haya rebotado en un poste, en el travesaño o en un adversario

**"salvado" deliberadamente por un adversario

Se considera que un jugador en posición de fuera de juego no ha ganado ventaja de dicha posición cuando recibe el balón de un adversario que deliberadamente juega el balón, con la excepción de una "salvada" deliberada por parte de un adversario.

Se entiende por "salvada" una acción realizada por un jugador con el fin de detener o desviar el balón que va en dirección a la portería o muy cerca de ella con cualquier parte del cuerpo excepto con las manos (a menos que sea el guardameta en su propia área de penalti)



3.- NO ES INFRACCIÓN

No existirá infracción por fuera de juego si el jugador recibe el balón directamente de:

- **un saque de meta;**
- **un saque de banda;**
- **un saque de esquina.**

4.- INFRACCIÓN Y SANCIONES

Si se produce una infracción por fuera de juego, el árbitro concederá un tiro libre indirecto en el lugar donde se produjo, incluso si se produjo en la propia mitad del terreno de juego del jugador.

A efectos de determinar el fuera de juego, se considerará que un jugador del equipo defensor que sale del terreno de juego sin la autorización del árbitro está situado en la línea de meta o de banda hasta la siguiente parada del juego o hasta que el equipo defensor haya jugado el balón hacia la línea media y se encuentre fuera de su área de penalti. Si el jugador abandonó deliberadamente el terreno de juego, deberá ser amonestado en cuanto deje de estar en juego el balón.

Un jugador del equipo atacante podrá salir del terreno de juego o permanecer fuera de él para no participar de forma activa en el juego. Si el jugador vuelve a entrar por la línea de meta y participa en la jugada antes de la siguiente parada del juego, o antes que el equipo defensor haya jugado el balón hacia la línea media y se encuentra fuera de su área de penalti, se considerará que está situado en la línea de meta a efectos de determinar el fuera de juego. Se amonestará a todo jugador que salga deliberadamente del terreno de juego y vuelva a entrar sin la autorización del árbitro y no es sancionado por fuera de juego pero obtiene una ventaja por ello.

Si un jugador del equipo atacante permanece inmóvil entre los postes de la portería y la parte interior de la red cuando el balón entra en la portería, se concederá un gol a menos que el jugador cometa una infracción por fuera de juego o viole la Regla 12, en cuyo caso el juego se reanudará con un tiro libre directo o indirecto.



Regla 12 – Faltas y conducta incorrecta



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

Las faltas y conducta antideportiva se sancionarán de la siguiente manera:

CAPITULO I – Faltas



A.- 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 el árbitro considere imprudente, temeraria, o con el uso de una fuerza excesiva:

- 1.- Dar o intentar dar una patada a un adversario.
- 2.- Poner o intentar poner una zancadilla a un adversario.
- 3.- Saltar sobre un adversario
- 4.- Cargar contra un adversario
- 5.- Golpear o intentar golpear a un adversario (cabezazos incluidos)
- 6.- Empujar a un adversario.
- 7.- Hacer una entrada a un adversario o disputarle el balón.

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



- 8.-Obstaculizar a un adversario mediante un contacto físico.
- 9.-Sujetar a un adversario.
- 10.-Escupir a un adversario.
- 11.-Tocar el balón con las manos deliberadamente (se exceptúa al guardameta dentro de su propia área penal)



El tiro libre directo se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta.



Si una infracción implica un contacto físico, se penalizará con un tiro libre directo o penalti.

-“Imprudente” significa que un jugador muestra falta de atención o de consideración o actúa sin precaución al disputar un balón a un adversario. No será necesaria una sanción disciplinaria.

-“Temeraria” significa que un jugador realiza una acción sin tener en cuenta el riesgo o las consecuencias para su adversario, y deberá ser amonestado.

-“Con uso de fuerza excesiva” significa que el jugador se excede en la fuerza empleada, pone en peligro la integridad física del adversario, y deberá ser expulsado.

A.1 - TIRO PENAL

Se concederá un tiro penal si un jugador comete una de las once faltas mencionadas precedentemente dentro de su propia área penal, independientemente de la posición del balón y siempre que el mismo esté en juego.

Queda exceptuado el guardameta que toca el balón con sus manos dentro de su propia área penal.



Tocar el balón con la mano

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

Se deberá tener en cuenta lo siguiente:

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



B.-TIRO LIBRE INDIRECTO.

Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario si un guardameta comete una de las siguientes faltas dentro de su propia área penal:

- 1.- Tardar más de seis segundos en poner el balón en juego después de haberlo controlado con sus manos. Se considerará que el guardameta controla el balón cuando lo toma con cualquier parte de sus manos o brazos.
- 2.- Volver a tocar el balón con las manos después de haberlo puesto en juego con los pies y sin que un jugador adversario lo haya tocado.
- 3.- Jugar el balón de bolea o de sobre pique después de tenerlo controlado con sus manos, ya sea dentro o fuera del Área de Penal o utilizando una estrategia o treta intencionadamente para burlar la regla.



El guardameta estará en posesión del balón cuando:

- Tenga el balón en las manos o entre la mano y una superficie (p. ej. el suelo, su propio cuerpo) o cuando lo toque con cualquier parte de las manos o los brazos, excepto si el balón rebota accidentalmente en él, por ejemplo, después de haber efectuado una "salvada";
- Tenga el balón en la mano abierta y extendida;
- Bote el balón en el suelo o lo lance al aire.

Cuando el guardameta tenga posesión del balón con las manos, ningún adversario podrá disputarle el balón.

Se concederá asimismo un tiro libre indirecto al equipo adversario si un jugador en opinión del árbitro:

- 4.- Juega en forma peligrosa.



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

Están permitidos los remates de "chilena" o las "tijeras", siempre que no entrañen ningún peligro para el adversario.



5.-Obstaculiza el movimiento sin que exista contacto físico:

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

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

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

6.- Impide que el guardameta pueda sacar el balón con las manos.

7.- Obstruye el accionar del guardameta o dificulta su visión deliberadamente dentro de su propia área de meta, previo a la ejecución de un tiro libre y hasta que el balón esté en juego.

8.-Comete cualquier otra falta por la cual el juego sea interrumpido para recibir una amonestación o expulsión.

El tiro libre indirecto se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta.

CAPITULO II - Sanciones Disciplinarias

A.-Faltas sancionables con una AMONESTACION.

Un jugador será amonestado con aviso a la mesa de control si comete una de las siguientes siete faltas.

1. Ser culpable de conducta antideportiva.
2. Desaprobar con palabras o acciones las decisiones del árbitro.



3. Infringir reiteradamente las Reglas de Juego:

No hay un número de infracciones ni otro tipo de indicación específica sobre lo que implica "infringir reiteradamente".

4. Retardar la reanudación del juego.



5. No respetar la distancia reglamentaria en un saque de esquina o tiro libre.



O saque de banda.

6. Entrar o volver a entrar en el terreno de juego sin el permiso del árbitro.
7. Abandonar deliberadamente el terreno de juego sin el permiso del árbitro.



Amonestaciones por conducta antideportiva:

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

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



Celebración de un gol

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

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

Se deberá amonestar a un jugador por:

- trepar a las vallas perimetrales;
- hacer gestos provocadores, denigrantes u ofensivos;
- cubrirse la cabeza o la cara con una máscara o artículos similares;
- quitarse la camiseta o cubrirse la cabeza con ella.

Retardar la reanudación del juego

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

- finjan lanzar un saque de banda, pero dejen de repente el balón a un compañero para que efectúe el saque;
- retarden la salida del terreno de juego durante una sustitución;
- retrasen excesivamente la reanudación del juego;
- pateen o lancen el balón lejos, o provoquen deliberadamente un enfrentamiento tocando el balón después de que el árbitro haya detenido el juego;
- ejecuten un tiro libre desde un lugar erróneo para forzar su repetición.



Infracciones sancionables con expulsión

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

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

Un jugador, un sustituto, o un jugador sustituido que ha sido expulsado deberá abandonar los alrededores del terreno de juego y del área técnica.

Impedir un gol o una ocasión manifiesta de gol

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

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

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

En todas las circunstancias anteriores, se expulsará al jugador.



Se debe tener en cuenta lo siguiente:

- distancia entre el lugar donde se cometió la infracción y la portería;
- dirección del juego;
- probabilidad de mantener o controlar el balón;
- posición y número de defensores.

Juego brusco o grave:

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

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

Conducta violenta:

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

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

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

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

- temeraria: se amonestará al infractor por conducta antideportiva
- con fuerza excesiva: se expulsará al infractor por conducta violenta



Reanudación del juego tras faltas y conducta incorrecta

-Si el balón no estuviera en juego, el partido se reanudará según la decisión adoptada anteriormente.

-Si el balón estuviera en juego y un jugador cometiera una infracción dentro del terreno de juego contra:

*un adversario: tiro libre indirecto o directo o penalti, según el caso,

*un compañero de equipo, sustituto, jugador sustituido, miembro del cuerpo técnico o miembro del equipo arbitral: tiro libre directo o penalti, según el caso,

*cualquier otra persona: balón a tierra.

-Si el balón estuviera en juego y un jugador cometiera una infracción fuera del terreno de juego:

*si el jugador ya se encontrara fuera del terreno de juego, el juego se reanudará con un balón a tierra,

*si el jugador saliera del terreno de juego para cometer la infracción, el juego se reanudará con un tiro libre indirecto desde el lugar donde estaba el balón cuando el juego fue detenido. No obstante, si un jugador sale del terreno de juego como parte del juego y cometiera una infracción contra otro jugador, el juego se reanudará con un tiro libre desde la línea de demarcación más cercana al lugar donde se produjo la infracción; en el caso de las infracciones sancionables con tiro libre directo, se concederá un penalti si sucede dentro del área de penalti del infractor.

-Si un jugador que se halla dentro o fuera del terreno de juego lanza un objeto contra un adversario que se encuentra en el terreno de juego, el juego se reanudará mediante un tiro libre directo desde el lugar donde el objeto golpeó o habría golpeado al adversario o un penalti.

-El juego se reanudará con un tiro libre indirecto si:

*un jugador situado dentro del terreno de juego lanza un objeto a una persona que esté fuera del terreno de juego;

*un sustituto o jugador sustituido lanza un objeto a un adversario situado dentro del terreno de juego.



Reglamento para la Práctica del Fútbol Infantil 2017

B.- Faltas sancionables con una EXPULSION

Un jugador será expulsado con aviso a la mesa de control si comete una de las siguientes cinco faltas:

1. Ser culpable de juego brusco grave.
2. Ser culpable de conducta violenta.
3. Escupir a un adversario o a cualquier otra persona.
4. Emplear lenguaje ofensivo, grosero y obsceno hacia terceros.
5. Recibir una segunda amonestación en el mismo partido.

DECISION 1

Se deberán mostrar tarjetas para amonestar y/o expulsar en las categorías de 10 a 13 años.

DECISION 2

Se concederá un tiro penal si un guardameta golpea o intenta golpear a un adversario en su área penal lanzándole el balón mientras el mismo está en juego.

DECISION 3

Si un jugador comete una falta sancionable con una amonestación o expulsión, ya sea dentro o fuera del terreno de juego, a un adversario, un compañero, al árbitro, árbitros asistentes o a cualquier otra persona será castigado conforme a la naturaleza de la falta cometida.

DECISION 4

En la categoría de 10 a 13 años será sancionado con un tiro libre indirecto el guardameta que reciba con sus manos, dentro de su área penal, el balón jugado por un compañero con sus pies o directamente de un saque de banda.

El tiro libre indirecto será ejecutado por el adversario desde el lugar donde el guardameta tocó el balón, a excepción de su propia área de meta.



DECISION 5

En las categorías de 10 a 13 años será expulsado el jugador que cometa una de estas faltas:

- Impida con mano intencionada un gol o malogre una oportunidad manifiesta de marcar un gol (esto no vale para el guardameta dentro de su propia área penal).



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

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

En todas las circunstancias anteriores se expulsará al jugador.

DECISION 6

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

DECISION 7

La simulación en el terreno de juego que tenga por finalidad engañar al árbitro será sancionada como conducta antideportiva.

DECISION 8

Un jugador que emplea un truco para burlar la Regla mientras se ejecuta un tiro libre, será sancionado por conducta antideportiva y amonestado.

Se volverá a ejecutar el tiro libre.



DECISION 9

Si un jugador entra o vuelve al terreno de juego sin la autorización del árbitro y toca el balón:

- Se interrumpirá el juego.
- Se sancionará al jugador con una amonestación.
- Se reanudará el juego mediante un tiro libre indirecto a favor del equipo adversario, desde el lugar donde se interrumpió el juego.

Regla 13 – Los tiros libres

CAPITULO I

Tipos de tiros libres

Los tiros libres son directos o indirectos.



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

Tanto para los tiros libres directos como los indirectos, el balón deberá estar inmóvil cuando se lanza el tiro y el ejecutor no podrá volver a jugar el balón antes de que este haya tocado a otro jugador.

A.- El tiro libre directo

- 1.- Si se introduce directamente en la meta contraria un tiro libre directo, se concederá un gol.
- 2.- Si se introduce directamente en su propia meta, se concederá un saque de esquina para el equipo contrario.

B.- El tiro libre indirecto

Señal.

El árbitro indicará un tiro libre indirecto levantando el brazo en alto. Deberá mantener su brazo en dicha posición hasta que el tiro haya sido ejecutado y conservar la señal hasta que el balón haya tocado a otro jugador o haya salido del juego.



El balón entra en la meta

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

1.-Si se introduce directamente un tiro libre indirecto en la meta contraria se concederá un saque de meta.

2.-Si se introduce directamente un tiro libre indirecto en su propia meta, se concederá un saque de esquina al equipo contrario.



3. –Se deberá repetir un tiro libre indirecto si el árbitro se olvida de indicar que el tiro es indirecto y el balón es rematado directamente dentro de la portería.

CAPITULO II

Posición de los jugadores en el tiro libre

A.-Tiro libre dentro del área penal.

1.- Tiro libre directo o indirecto a favor del equipo defensor

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

2.-Tiro libre indirecto a favor del equipo atacante

- Todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a 5 mts. del balón hasta que esté en juego, salvo si se encuentran ubicados sobre su propia línea de meta entre los postes de meta.



- El balón estará en juego en el momento que es pateado y se pone en movimiento con claridad.

- Un tiro libre indirecto concedido en el área de meta, se lanzará desde la parte de la línea del área de meta, paralela a la línea de meta, más cercana al lugar donde se cometió la falta.

B.-Tiro libre fuera del área penal

- Todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a 5 mts. del balón hasta que esté en juego.
- El balón estará en juego en el momento que es pateado y se pone en movimiento.
- El tiro libre se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta.

CAPITULO III

Infracciones / Sanciones

A.- Si al ejecutar un tiro libre un adversario se encuentra más cerca del balón que la distancia reglamentaria:

- Se repetirá el tiro.



A menos que se pueda aplicar ventaja; pero si un jugador ejecuta un tiro libre rápidamente y un adversario que esté a menos de 5mts intercepta el balón, el árbitro permitirá que el juego continúe. No obstante, un adversario que impida deliberadamente el saque de un tiro libre deberá ser amonestado por retardar el juego.

B.- Si el equipo defensor lanza un tiro libre desde su propia área penal sin que el balón entre directamente en juego:

- Se repetirá el tiro.



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



Tiro libre lanzado por cualquier jugador excepto el guardameta.

C.- Si el balón está en juego y el ejecutor del tiro toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos) antes de que haya tocado a otro jugador

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario desde el lugar donde se cometió la falta.

D.- Si el balón está en juego y el ejecutante toca intencionalmente el balón con las manos antes de que éste haya tocado a otro jugador:

- Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario desde el lugar donde se cometió la falta.
- Se concederá un tiro penal si la falta se cometió dentro del área penal del ejecutor.

Tiro libre lanzado por el guardameta

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

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario desde el lugar donde se cometió la falta.

F.- Si el balón está en juego y el guardameta toca intencionalmente el balón con las manos, antes de que este haya tocado a otro jugador:

- Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario si la falta ocurrió fuera del área penal del guardameta, y el tiro se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta.
- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario si la falta ocurrió dentro del área penal del guardameta y el tiro se lanzara desde el lugar donde se cometió la falta.

DECISION 1

Se reitera que la distancia reglamentaria en la ejecución de un tiro libre es de 5 metros.

La distancia reglamentaria es un derecho que tiene el ejecutante y es deber del árbitro hacerlo cumplir ante su requerimiento.



DECISION 2

Si el ejecutante optara por ejecutar el tiro libre rápidamente, el árbitro no estará obligado a marcar la distancia reglamentaria.

Regla 14 – El tiro penal

Se concederá un tiro penal contra un equipo que cometa una de las diez faltas sancionables con tiro libre directo, dentro de su propia área penal mientras el balón está en juego...



... o fuera del terreno de juego como parte del juego, según se estipula en las Reglas 12 y 13.

Se podrá marcar un gol directamente de un tiro penal.

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



PROCEDIMIENTO:

El balón deberá estar inmóvil en el punto de penal.

El ejecutor del penal deberá ser debidamente identificado.

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

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

****a un mínimo de 5,00 m del punto de penal;**

****detrás del punto de penal;**

****en el terreno de juego;**

****fuera del área de penal.**



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

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

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

El ejecutor del penal no podrá tocar

el balón por segunda vez hasta que lo haya tocado otro jugador.

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

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

- El árbitro no dará la señal de ejecutar el tiro penal hasta que todos los jugadores se encuentren ubicados en una posición conforme a la Regla.



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

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

- El ejecutor del tiro penal pateará el balón hacia delante.



Se permite golpear el balón con el taco, siempre que el balón se mueva hacia adelante.

- No podrá volver a jugar el balón hasta que el esférico sea tocado por otro jugador



- El balón estará en juego en el momento que es pateado y se pone en movimiento claramente.

El árbitro deberá disponer lo necesario para que la carrera del ejecutante se realice sin obstáculos.

Cuando se ejecuta un tiro penal durante el curso normal de un partido o cuando el periodo de juego se ha prolongado en el primer tiempo o al final del tiempo reglamentario con objeto de lanzar o volver a lanzar 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 y/o el travesaño y/o al guardameta.

INFRACCIONES / SANCIONES

Si el árbitro da la señal de ejecutar el tiro penal y, antes de que el balón esté en juego, ocurre una de las siguientes situaciones:

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

- El árbitro permitirá que continúe el juego.
- Si el balón entra en la meta se repite el tiro.



- Si el balón no entra en la meta el árbitro interrumpirá el juego y reanudará el partido con tiro libre indirecto a favor del equipo defensor, desde el punto penal o desde donde invadió el compañero; excepto en los siguientes casos, en los cuales se detendrá el juego y se reanudará con tiro libre indirecto, independientemente de si marcó gol o no:
 - **el penalti es ejecutado hacia atrás;
 - **el penalti es ejecutado por un compañero de equipo del jugador designado para ejecutarlo; el árbitro amonestará al jugador que ejecutó el penalti;
 - **el ejecutor del penalti hace una finta al patear el balón habiendo ya finalizado la carrera (se permiten las fintas durante la carrera); el árbitro amonestará al ejecutor



El Guardameta o un compañero de equipo infringen las Reglas de Juego:

- El árbitro permitirá que proceda la jugada.
- Si el balón entra en la meta se concederá un gol.
- Si el balón no entra en la meta, se repetirá el tiro.



El guardameta será amonestado si es culpable de la infracción-

Un compañero del ejecutor del tiro penetra en el área penal o a menos de 5 mts. del mismo:

- El árbitro permitirá que continúe la jugada.
- Si el balón entra en la meta se repite el tiro.
- Si el balón no entra en la meta, el árbitro interrumpirá el juego y reanudará el partido con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor.
- Si el balón rebota desde el guardameta, el travesaño o desde un poste de la meta y es tocado por este jugador u otro compañero, el árbitro interrumpirá el partido y lo reanudará con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor.

Un compañero del guardameta penetra en el área penal o se coloca delante del punto penal o a menos de 5 mts. del mismo:

- El árbitro permitirá que continúe el juego.
- Si el balón entra en la meta, se concederá un gol
- Si el balón no entra en la meta, se repetirá el tiro.

Si después que se haya lanzado un tiro penal

Un jugador del equipo defensor y un jugador del equipo atacante infringen las Reglas de Juego:

- Se repetirá el tiro.

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

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario desde el lugar donde se cometió la falta.

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

- Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario desde el lugar donde se cometió la falta.



El balón es tocado por un agente externo en el momento en que se mueve hacia delante:

- Se repetirá el tiro.

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

- El árbitro detendrá el juego.
- El juego se reanudará con un balón a tierra desde el lugar donde tocó el cuerpo ajeno.



Si el balón se descompone en dirección a la meta:

- Se repetirá el tiro.

RESULTADO DEL PENAL

	Gol	No Gol
Adelantamiento de un atacante	Se repite el penal	Tiro libre indirecto
Adelantamiento de un defensor	Gol	Se repite penal
Infracción del guardameta	Gol	Se repite el penal y amonestación al guardameta
Balón pateado hacia atrás	Tiro libre indirecto	Tiro libre indirecto
Finta antirreglamentaria	Tiro libre indirecto y amonestación al ejecutor	Tiro libre indirecto y amonestación al ejecutor
Ejecutor incorrecto	Tiro libre indirecto y amonestación al ejecutor no identificado	Tiro libre indirecto y amonestación al ejecutor no identificado



Regla 15 – El saque de banda

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

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

Se concederá saque de banda:

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

PROCEDIMIENTO

En el momento de lanzar el balón, el ejecutor deberá.

- Estar de frente al terreno de juego.
- Tener una parte de ambos pies sobre la línea de banda o al exterior de la misma.



- **Lanzar el balón con ambas manos, atrás y por encima de la cabeza, desde el lugar en que se salió en el terreno de juego.**

- Lanzar el balón de detrás y por encima de la cabeza.
- Todos los adversarios deberán permanecer a una distancia que no sea inferior a 2 mts. del lugar en que se ejecuta el saque de banda.

El ejecutor del saque no podrá volver a jugar el balón hasta que éste no haya tocado a otro jugador.

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

INFRACCIONES /SANCIONES

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 contrario desde el lugar donde se cometió la falta.



Reglamento para la Práctica del Fútbol Infantil 2017

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

Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario desde el lugar donde se cometió la falta.

- Se concederá un tiro penal si la falta se cometió dentro del área penal del ejecutor.

Saque de banda lanzada por el guardameta.

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

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario desde el lugar donde se cometió la falta.

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:

- Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario si la falta ocurrió fuera del área penal del guardameta, y el tiro se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta.
- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario si la falta ocurrió dentro del área penal del guardameta, y el tiro se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta.



Si el adversario distrae o estorba en forma incorrecta al ejecutor del saque (lo que incluye acercarse a menos de 2mts):

- Será amonestado por conducta antideportiva.

Por cualquier otra infracción a la Regla:

- El saque será ejecutado por un jugador del equipo contrario.
- En las categorías de 6 a 9 años, el saque mal ejecutado se repite por el mismo jugador.



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



Regla 16 – El saque de meta

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

Se podrá anotar un gol directamente de un saque de meta, pero solamente contra el equipo adversario.



Si el balón entra directamente en la portería del ejecutor del saque, se concederá un saque de esquina al adversario, si el balón salió del área penal.

Se concederá saque de meta cuando:

- El balón haya traspasado en su totalidad 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 N° 10.

PROCEDIMIENTO

- El balón **- deberá estar inmóvil -** será lanzado desde cualquier punto del área de meta por un jugador del equipo defensor.
- Los adversarios deberán permanecer fuera del área penal hasta que el balón esté en juego.
- El ejecutor del saque no podrá volver a jugar el balón hasta que éste no haya tocado a otro jugador.
- El balón estará en juego cuando haya sido lanzado directamente fuera del área penal.

INFRACCIONES / SANCIONES



Si el balón no sale del área penal o es tocado por un jugador antes de salir del área penal:

- Se repetirá el saque

Saque de meta 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 contrario desde el lugar donde se cometió la falta.



Reglamento para la Práctica del Fútbol Infantil 2017

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

- Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario desde el lugar donde se cometió la falta.
- Se concederá un tiro penal si la falta se cometió dentro del área penal del ejecutor.

Saque de meta lanzado por el guardameta.

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

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario desde el lugar donde se cometió la falta.

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:

- Se concederá un tiro libre directo si la falta ocurrió fuera del área penal del guardameta, y el tiro se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta.
- Se concederá un tiro libre indirecto si la falta ocurrió dentro del área penal del guardameta, y el tiro se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta.

Para cualquier otra infracción a la Regla:

- Se repetirá el saque.



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

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



Regla 17 – El saque de esquina

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

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



Si el balón entra directamente en la portería del ejecutor del saque, se concederá un saque de esquina al adversario.

Se concederá un saque de esquina cuando:

- El balón haya traspasado en su totalidad 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 N° 10.

PROCEDIMIENTO

- EL balón se colocará en el interior del cuadrante del banderín de esquina más cercano.
- No se deberá quitar el poste del banderín.
- Los adversarios deberán permanecer a un mínimo de 5 mts. del balón hasta que esté en juego.
- El balón será lanzado por un jugador del equipo atacante.
- **El balón estará en juego en el momento que es pateado y se mueve con claridad.**
- El ejecutor del saque no deberá jugar el balón por segunda vez hasta que no haya tocado a otro jugador.

INFRACCIONES / SANCIONES

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 en el lugar donde se cometió la falta.

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 contrario desde el lugar donde se cometió la falta.
- Se concederá un tiro penal si la falta se cometió dentro del área del ejecutor.



Saque de esquina lanzado por el guardameta.

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

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo desde el lugar donde se cometió la falta.

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:

- Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario si la falta ocurrió fuera del área penal del guardameta, y el tiro se lanzara desde el lugar donde se cometió la falta.
- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario si la falta ocurrió dentro del área penal del guardameta, y el tiro se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta.

Para cualquier otra infracción a la Regla:

- Se repetirá el saque.

