



# REGLAS DE JUEGO 2021



## FILOSOFÍA Y ESPÍRITU DE LAS REGLAS DE JUEGO

El fútbol es el deporte más apreciado a escala mundial. Se juega en todos los países y a muchos niveles diferentes. Las Reglas de Juego del fútbol son iguales en todo el mundo, desde la Copa Mundial de la FIFA™ hasta un partido de fútbol infantil.

El hecho de que se apliquen las mismas reglas en cada partido es una considerable fortaleza que se debe preservar. También es una oportunidad que se debe aprovechar para beneficiar al mundo del fútbol en todos los lugares.

El fútbol debe tener Reglas que hagan que el juego sea ‘limpio’; la deportividad es un elemento fundamental de la belleza de este apasionante juego; se trata de una característica vital del ‘espíritu’ del juego. Los mejores partidos son aquellos en los que el árbitro raramente tiene que intervenir, ya que los jugadores compiten con respeto mutuo, y respetando las reglas y a los miembros del equipo arbitral.

Se debe proteger y respetar la integridad de las reglas en todo momento, así como a los árbitros que las aplican. Las personas con autoridad, especialmente los Orientadores Técnicos, tienen una responsabilidad clara de cara al juego, en lo que concierne al respeto a los miembros del equipo arbitral y sus decisiones.

El presente material detalla las 17 reglas del Fútbol Asociación, con las modificaciones propias de su adaptación a la población infantil, y otras que la Organización entiende pertinentes.

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.

La Organización Nacional de Fútbol Infantil (ONFI), quien ejerce la rectoría del fútbol infantil en todo el territorio nacional, 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 y niñas de hasta 13 años de edad inclusive.

## ÍNDICE

REGLA 1 – EL TERRENO DE JUEGO .....	6
REGLA 2 – EL BALÓN .....	10
REGLA 3 – LOS JUGADORES.....	12
REGLA 4 – EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES.....	17
REGLA 5 – EL ÁRBITRO .....	20
REGLA 6 – OTROS MIEMBROS DEL EQUIPO ARBITRAL.....	26
REGLA 7 – LA DURACIÓN DEL PARTIDO .....	29
REGLA 8 – EL INICIO Y LA REANUDACIÓN DEL JUEGO.....	32
REGLA 9 – EL BALÓN EN JUEGO .....	36
REGLA 10 – EL RESULTADO DE UN PARTIDO .....	38
REGLA 11 – EL FUERA DE JUEGO .....	42
REGLA 12 – FALTAS Y CONDUCTA INCORRECTA.....	45
REGLA 13 – LOS TIROS LIBRES.....	58
REGLA 14 – EL TIRO PENAL .....	62
REGLA 15 – EL SAQUE DE BANDA .....	67
REGLA 16 – EL SAQUE DE META .....	70
REGLA 17 – EL SAQUE DE ESQUINA .....	73



Regla  
**01**



En cada área penal se marcará un punto 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 un semicírculo con un radio de 5 mts. desde el punto penal de 9 mts.

### **BANDERINES**

En cada esquina del campo de juego 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 ÁREA DE ESQUINA**

Se trazará un cuadrante con un radio de 0,75 mts desde el banderín del córner al 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;

- 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.
- Tanto el orientador técnico como el ayudante podrán dar indicaciones técnicas, únicamente en forma alternada.

Si el Orientador Técnico es expulsado -o en alguna otra situación de fuerza mayor- el ayudante técnico podrá cumplir la función de este, siempre y cuando esté registrado en el formulario antes de comenzar el encuentro. Ambos deberán tener carnét habilitante.

### **DECISIÓN 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.

### **DECISIÓN 2**

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

### **DECISIÓN 3**

Se podrá hacer una marcación fuera del terreno de juego, a 5 mts. del área 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  
02

## REGLA 2 – EL BALÓN

### PROPIEDADES

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., un peso no superior a 360 g. y no inferior a 340 g. al comienzo del partido.
- Balón N° 4 (de 10 a 13 años). Tendrá una circunferencia de 65 cms., un peso no superior a 400 g. y no inferior a 380 g. al comienzo del partido.
- Balón N° 5 (categorías que juegan en cancha de once). Tendrá una circunferencia de entre 68 y 70 cm., un peso no superior a 450 g. y no inferior a 410 g. al comienzo del partido.

### SUSTITUCIÓN DE UN BALÓN DEFECTUOSO.

Si el balón perdiera sus propiedades y no pudiera seguir utilizándose:

- Se detendrá el juego
- Se reanudará el juego con un balón a tierra.

Si el balón quedara defectuoso en un saque de inicio, de meta, de esquina o de banda, o en el lanzamiento de un tiro libre o penal, se volverá a ejecutar el saque o lanzamiento.

Si el balón, mientras se mueve hacia adelante, quedara defectuoso antes de llegar a tocar a un jugador, el travesaño o los postes durante la ejecución de un penal de la tanda de penales, se volverá a ejecutar dicho lanzamiento. El balón no podrá ser reemplazado durante el transcurso del partido sin la autorización del árbitro.

### DECISIÓN 1

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



Regla  
**03**

## 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... Pudiendo realizar uno, dos, o los tres. Estos deberán ser registrados de forma obligatoria en el formulario.

En las categorías de 13 años que se jueguen en cancha grande, se permitirán hasta siete (7) cambios.

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 SUSTITUCIÓN

Para reemplazar a un jugador por un sustituto, se deberán dar 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 esta sea efectuada.
- El jugador sustituido recibirá el permiso del árbitro para salir del terreno de juego, a menos que ya se encuentre fuera del mismo, y lo abandonará por el punto más cercano de la línea delimitadora del campo, salvo que el árbitro le indique que salga directamente por la medular o por otro punto, por razones de seguridad o por lesión.
- 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 o amonestación verbal.
- Se reanudará el juego mediante tiro libre indirecto a favor del equipo adversario en el lugar donde se interrumpió.

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

- Se continuará el juego.
- 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.

## **REANUDACIÓN 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 ella.
- Tras ser designado en la lista del equipo y antes del saque inicial, puede ser remplazado 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.

## **DECISIÓN 1**

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.

## **DECISIÓN 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 partido.
- 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 partido 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 concederá gol si el balón entra en la portería (incluso si se produjo un contacto con el balón), a menos que la interferencia fuese causada por un miembro del equipo 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.

## **DECISIÓN 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  
**04**

## 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.
- 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 tapones 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; que deberá ser del color principal de los pantalones cortos.

Se sugiere actuar con flexibilidad, priorizando la salud.

### 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 en 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 esté 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).
- Si el jugador abandona el terreno de juego por un problema con su equipamiento, vuelve sin la autorización del árbitro y además interviene en el juego, se sancionará un tiro libre directo o penal.
- 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.

### **REANUDACIÓN 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.

NOTA: no es obligatorio que los jugadores pongan su camiseta por dentro del pantalón.



Regla  
**05**

## 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 está 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; por ejemplo 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 reanudará con un balón a tierra.
- Si un jugador sufre una lesión sangrante y sale del terreno de juego, sólo podrá reingresar tras la señal del árbitro, quien se cerciorará que la herida haya dejado de sangrar.

### LA VENTAJA

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.

Todo jugador que sea tratado en el terreno de juego, deberá salir del mismo y no se le permitirá volver a entrar en él hasta que el juego haya sido reanudado. Si el balón está en juego, el reingreso deberá hacerse por la línea de banda, pero si el balón está fuera de juego puede realizarse por cualquier línea.

### EXCEPCIONES:

- a. Se lesione el guardameta.
- b. Un guardameta y un jugador de campo requieran atención.
- c. Se lesione un jugador como resultado de una infracción con contacto físico por lo cual se amoneste o expulse al adversario.

- d. Jugadores del mismo equipo choquen y requieran atención.
- e. Se haya producido una lesión grave.
- f. Se conceda un tiro penal y el jugador lesionado vaya a lanzarlo.

NOTA: esto es de estricto cumplimiento para las categorías de 10 a 13 años.

El árbitro 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.

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

Tomará medidas contra funcionarios oficiales.

Tomará medidas contra los miembros del cuerpo técnico que no actúen de forma responsable y podrá hacerles una advertencia y amonestarlos con una tarjeta amarilla o mostrarles tarjeta roja y expulsarlos del terreno de juego y sus inmediaciones, incluida el área técnica. Si no fuera posible identificar al infractor, se sancionará al primer entrenador presente en el área técnica

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:

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

## **DECISIÓN 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 el 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 estos.
- 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, por ejemplo 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:

1. 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;
2. permitir continuar el juego si no hay interferencia en el juego y ordenar que se retire del terreno de juego lo antes posible.
3. no permitirá que personas no autorizadas entren en el terreno de juego.

## **DECISIÓN 2**

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

### **EQUIPAMIENTO DEL ÁRBITRO:**

#### **EQUIPAMIENTO OBLIGATORIO**

- El árbitro deberá disponer del siguiente equipamiento:
- Silbato(s);
- Cronómetro(s);
- Tarjeta roja y amarilla;
- Moneda
- Cuaderno de notas (u otro medio para anotar las incidencias del partido).

### **OTRO EQUIPAMIENTO**

Los árbitros tienen autorización para emplear

- Equipamiento para comunicarse con los otros miembros del equipo arbitral: banderines con señal acústica, auriculares, etc.;

Se prohíbe que los árbitros y los demás miembros del equipo arbitral 'en el terreno de juego' lleven joyas, gorros, viseras, pulseras, o cualquier otro equipamiento electrónico, cámaras incluidas.

## SEÑALES DEL ÁRBITRO



Tiro libre **indirecto**



Tiro libre **directo**



**Ventaja** (1)



**Ventaja** (2)



**Penalti**



Tarjeta **roja** o **amarilla**



Saque **de esquina**



Saque **de meta**

Imágenes: Reglamento IFAB / FIFA



Regla  
**06**

## 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:

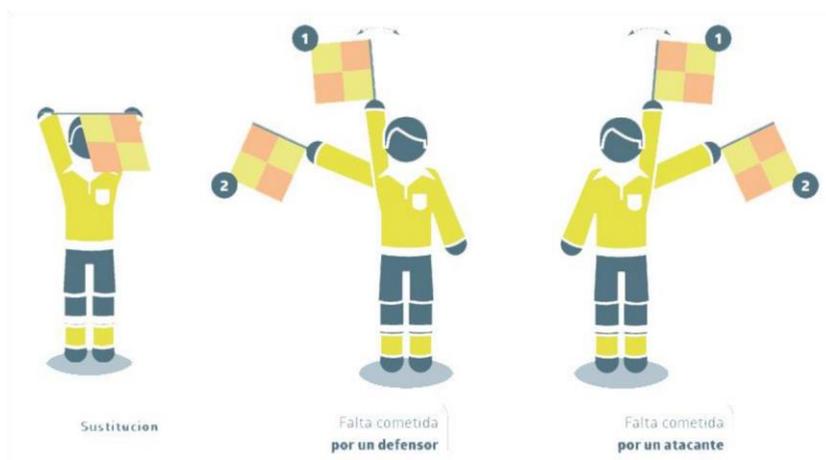
- Si el balón ha traspasado en su totalidad los límites del terreno de juego.
- A qué equipo corresponde efectuar los saques de esquina, de meta o de banda.
- Cuando ocurre alguna falta u otro incidente fuera del campo visual del árbitro.
- Cuando se solicita una sustitución.
- Cuando se cometen infracciones 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 y 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.

### SEÑALES DEL ÁRBITRO ASISTENTE:



Imágenes: Reglamento IFAB / FIFA



Saque **de esquina**



Saque **de meta**



Saque de banda  
**para el atacante**



Saque de banda  
**para el defensa**



**Fuera de juego**



**Fuera de juego en un punto  
cercano del campo**



**Fuera de juego a la altura del  
centro del campo**



**Fuera de juego en la parte  
más alejada del campo**

Imágenes: Reglamento IFAB / FIFA



Regla  
**07**

## REGLA 7 – LA DURACIÓN DEL PARTIDO

### PERÍODOS 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

Para la categoría 13 años que juegue en cancha grande se disputaran dos tiempos iguales de 35 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 los 8 minutos.

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

El descanso para los partidos que se jueguen en cancha grande no deberá exceder los 10 minutos.

Las pausas de rehidratación serán de un ( 1 ) minuto como máximo, y las pausas de refresco entre 90 segundos y tres minutos.

### RECUPERACIÓN 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.
- Paradas del juego para beber o por motivos médicos autorizados por el reglamento de la competencia.

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.

## **DECISIÓN 1**

Es obligatorio que el 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  
**08**

## REGLA 8 – EL INICIO Y LA REANUDACIÓN DEL JUEGO

### INTRODUCCIÓN

Se realizará un sorteo del campo mediante el lanzamiento de una moneda al aire y el equipo ganador elegirá, o bien la mitad del campo desde la que atacará en el primer tiempo, o bien ejecutar el saque inicial. 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, excepto el que ejecuta el saque de salida, 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 mencionaba 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.

**NOTA:** No se deberá realizar el saque de salida hasta tanto el equipo adversario esté formado en su campo de juego.

### **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.

### **BALÓN A TIERRA**

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

### **PROCEDIMIENTO**

El árbitro concederá un balón a tierra al guardameta del equipo defensor en su área penal si, al detener el juego:

- El balón está en el área penal o
- El último toque del balón se ha producido dentro del área penal.
- En el resto de los casos, el árbitro concederá un balón a tierra a favor del jugador del equipo que haya tocado el balón por última vez en la posición donde se haya producido el último contacto del esférico con un jugador, un agente externo o, como figura en la regla 9.1 un miembro del equipo arbitral. El resto de los jugadores de ambos equipos deberán mantener una distancia mínima de 4 mts. con respecto al balón hasta que este entre en juego. El balón estará en juego en el momento en que toque el suelo.

### **INFRACCIONES Y 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  
**09**

## REGLA 9 – EL BALÓN EN JUEGO

### EL BALÓN NO EN JUEGO

El balón no está en juego cuando:

- Haya traspasado completamente una línea de banda o de meta ya sea por tierra o por aire.
- El juego haya sido detenido por el árbitro.
- El balón toque a un miembro del equipo arbitral, permanezca en el terreno de juego y, además:
- Un equipo inicie un ataque prometedor o
- El balón entre directamente en la portería o
- El equipo en posesión del balón cambie.

En todos los casos anteriores, el juego se reanudará con un balón a tierra.

### EL BALÓN EN JUEGO

El balón estará en juego en el resto de situaciones en las que entre en contacto con un miembro del equipo arbitral y cuando rebote en un poste, un travesaño o en el banderín de esquina y permanezca en el terreno de juego.



Regla  
**10**

## REGLA 10 – EL RESULTADO DE UN PARTIDO

### **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.

Si el guardameta lanza el balón con la mano y este entra en la portería contraria directamente, se concederá saque de meta.

### **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 COMPETICIÓN**

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

### **TANDA DE PENALES**

La tanda de penales desde el punto penal se ejecutará una vez terminado el partido y, a menos que se estipule algo diferente, se aplicaran las Reglas de juego ONFI correspondientes.

Los jugadores expulsados a lo largo del partido no podrán participar en la tanda de penales. Por otro lado, las advertencias y amonestaciones registradas durante el encuentro no se tendrán en consideración en la tanda de penales.

## **PROCEDIMIENTO**

### **ANTES DE COMENZAR LOS TIROS DESDE EL PUNTO DE PENALTI**

A menos que deban tenerse en cuenta otras consideraciones (por ejemplo: 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. Se informará al árbitro el nombre y el número de cada jugador excluido y 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 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 a las Reglas de Juego.

- El árbitro llevará el control de todos los tiros.
- Si el guardameta cometiera una infracción y, como resultado de ello, se tuviera que repetir el lanzamiento, se advertirá al guardameta por la primera infracción y se le amonestará en caso de reincidencia.
- Si el lanzador es penalizado por una infracción cometida después de que el árbitro haya dado la señal para ejecutar el lanzamiento, se registrará es como fallado y se amonestara al lanzador.

### **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, aun 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.
- En una tanda de penales, si el guardameta ya ha ejecutado, su sustituto no podrá ejecutar en la misma serie.

**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.**



Regla

11

## 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 juega voluntariamente el balón, incluida la mano voluntaria a menos que se trate de una “salvada” 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**

## 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 **cinco faltas**.*

- Obstaculizar a un adversario mediante un contacto físico.
- Sujetar a un adversario.
- Tocar el balón con las manos deliberadamente (se exceptúa al guardameta dentro de su propia área penal)
- Morder o escupir a un adversario.
- Lanzar un objeto contra el balón, a un adversario o a un arbitro, o golpear el balón con un objeto.

*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 **doce 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**

Con el fin de determinar con claridad las infracciones por mano, el límite superior del brazo coincide con el punto inferior de la axila, tal y como ilustra el gráfico que se enseña en la siguiente página.

Cometerá infracción el jugador que:

- Toque el balón de manera voluntaria con la mano o el brazo, incluido el movimiento en dirección al balón con estas partes del cuerpo.
- Marque gol en la portería adversaria directamente con la mano o el brazo, incluso si la acción se produce de forma accidental, incluido el guardameta. Inmediatamente después de que el balón le toque a él o a un compañero de equipo en la mano o el brazo incluso de manera accidental, marque gol en la portería adversaria. Genere una ocasión de gol.
- Toque el balón con la mano o el brazo cuando:
  - La mano o el brazo se posicionen de manera antinatural y consigan que el cuerpo ocupe más espacio.
  - La mano o el brazo se sitúen por encima de la altura del hombro o más allá de este, a menos que se juegue primero el balón de manera voluntaria con otra parte del cuerpo, y luego toque este en la mano o el brazo.

Estas infracciones se consideraran como tales incluso en el caso de que el balón toque en la mano o el brazo del jugador tras haber rebotado en la cabeza, el cuerpo o el pie de dicho jugador o de otro que estuviera situado cerca del primero.

Excepto en las infracciones mencionadas, no se considerará infracción cuando el balón toque la mano o el brazo:

- Si proviene directamente de la cabeza o el cuerpo (incluido el pie) del propio jugador.
- Si proviene directamente de la cabeza o el cuerpo (incluido el pie) de otro jugador.
- Si la mano o el brazo están cerca del cuerpo y no se encuentran en una posición antinatural con la que se consiga ocupar más espacio.

- Si el jugador cae y la mano o el brazo quedan entre el cuerpo y el punto de apoyo en el suelo, pero no alejadas del cuerpo hacia un lado o en vertical.

El guardameta está sujeto a las mismas restricciones que cualquier otro jugador en cuanto a tocar el balón con la mano fuera de su propia área. Si el guardameta tocara el balón con la mano en su área penal sin estar autorizado para ello, se señalará un tiro libre indirecto, pero no habrá sanción disciplinaria alguna. No obstante, si la infracción consistiera en haber jugado el balón una segunda vez con el brazo o la mano u otras partes del cuerpo, después de reanudarse el juego y antes de que lo toque otro jugador, se sancionará al guardameta si con la infracción se interrumpiera un ataque prometedor, se evitara un gol o una ocasión manifiesta del equipo adversario.



Imagen: Reglamento IFAB / FIFA

## 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.
4. Tocar el balón con las manos o los brazos, a menos que el guardameta haya golpeado con el pie el balón claramente (o lo haya intentado) con el fin de ponerlo en juego, después que:
  - Un compañero se lo haya cedido con el pie.
  - Lo haya recibido directamente de un saque de banda para su equipo.

Esto se aplica en las categorías de 10 a 13 años.

Si un jugador comete una infracción fuera del terreno de juego (con el balón en juego), contra alguien de su propio equipo (miembros de la delegación incluidos) la acción se sancionará con un tiro libre indirecto sobre la línea de demarcación.

Si el balón viene rebotado del guardameta, este podrá recogerlo una segunda vez, incluso si en el primer intento por atajar y recoger el balón fue voluntario.

El guardameta estará en posesión del balón cuando:

- Tenga el balón en las manos o entre la mano y una superficie (por ejemplo: el suelo o 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:**

5. Jugar 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 puede ocasionar que un adversario que está cerca no 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.

6. Obstaculizar el movimiento sin que exista contacto físico.

Obstaculizar el avance de un adversario supone colocarse en su camino para obstruir, bloquear, relentizar o forzarlo a cambiar de dirección 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 del 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.

7. Impedir que el guardameta pueda sacar el balón con las manos
8. 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.
9. 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 AMONESTACIÓN**

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 balón a tierra, saque de esquina, 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 ANTIDEPORATIVA:**

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

- intenta engañar al árbitro, por ejemplo 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.
- Comete cualquier otra infracción con la que se interfiere en un ataque prometedor o se acaba evitando, excepto cuando el árbitro concede un tiro penal por una infracción con la que se pretende jugar o disputar el balón.

- Evita una ocasión manifiesta de gol de un adversario mediante una infracción con disputa del balón y por la que el árbitro señala penal.
- Toca el balón con la mano en un intento de marcar un gol (independientemente de si lo consigue o no) o en un intento de evitar un gol.
- 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, incluso si el gol es anulado.
- 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.

### **RETRASAR LA REANUDACIÓN DE JUEGO PARA MOSTRAR UNA TARJETA.**

Una vez que el árbitro haya decidido amonestar o expulsar a un jugador, el juego no deberá reanudarse hasta que haya mostrado la tarjeta, a menos que el equipo infractor quiera realizar un tiro libre rápido, disponga de una clara ocasión de gol y el árbitro no haya iniciado el procedimiento de sanción disciplinaria. La tarjeta se mostrará en la siguiente interrupción de juego.

Si con la infracción se evitó una ocasión manifiesta de gol para el equipo adversario se amonestará al jugador. Sin embargo, no se amonestará al jugador si con la infracción se interfiriera en un ataque prometedor o se acabara evitando.

## **VENTAJA**

Si una vez detenido el juego, el árbitro concediera ventaja después de una infracción merecedora de amonestación o expulsión, dicha amonestación o expulsión deberá aplicarse en cuanto el balón deje de estar en juego. Sin embargo, si con la infracción se evitase una ocasión manifiesta de gol, el jugador será amonestado por conducta antideportiva; no obstante, no se amonestara al jugador sin con la infracción se interfiriera en un ataque prometedor o se acabara evitando.

No se debe conceder ventaja en el caso de juego brusco y grave (falta de extrema dureza), conducta violenta o de faltas merecedoras de una segunda amonestación a menos de que se trate de una ocasión manifiesta de gol. El árbitro deberá entonces expulsar al jugador en cuando el balón deje de estar en juego. No obstante, si el jugador jugará el balón, se lo disputara a un adversario o interfiriera con él, el árbitro detendrá el juego, expulsara al jugador y reanudará el juego con un libre indirecto, a menos que el jugador hubiera cometido una infracción más grave.

Si un defensor comenzara a sujetar a un adversario fuera del área y continuara sujetándolo dentro de la misma, el árbitro señalará tiro penal.

## **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 debajo:
  - 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.
- El infractor no intente jugar el balón o no tenga posibilidad de jugarlo.
- La infracción fuera sancionable con expulsión en cualquier lugar del terreno de juego donde se produjese, por ejemplo: 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**

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, del cuerpo técnico, miembro del equipo arbitral, espectador o cualquier otra persona, independientemente de si se produce un contacto es considerado conducta violenta.

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, el juego se reanudará con un balón a tierra.
- Si el jugador saliera del terreno de juego para cometer la infracción, 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.
- Un sustituto o jugador sustituido lanza un objeto a un adversario situado dentro del terreno de juego.

## **B.FALTAS SANCIONABLES CON UNA EXPULSIÓN**

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

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

### **DECISIÓN 1**

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

### **DECISIÓN 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.

### **DECISIÓN 3**

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

### **DECISIÓN 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.

### **DECISIÓN 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).
- 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.
  - La infracción fuera sancionable con expulsión en cualquier lugar del terreno de juego donde se produjese (por ejemplo juego brusco grave, conducta violenta, etc.).

En todas las circunstancias anteriores se expulsará al jugador.

### **DECISIÓN 6**

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

### **DECISIÓN 7.**

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

## **DECISIÓN 8**

Un jugador que emplea un truco para burlar la Regla mientras se ejecuta un tiro libre, será sancionado por conducta antideportiva y amonestado. En estos casos, se volverá a ejecutar el tiro libre.

## **DECISIÓN 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.

## **MIEMBROS DEL EQUIPO TÉCNICO**

Cuando algún integrante del cuerpo técnico cometa una infracción pero no se pueda identificar al infractor, se sancionará al primer entrenador presente en el área técnica; o sea al de mayor rango.

## **ADVERTENCIA**

Por lo general, las siguientes infracciones tendrán como resultado una advertencia o apercibimiento, no obstante, la reiteración en la infracción o su posible carácter impropio podrían suponer una amonestación, o incluso, la expulsión:

- Entrar en el terreno de juego de manera respetuosa y pacífica.
- No cooperar con un árbitro, por ejemplo al desobedecer una orden o una petición del asistente.
- Desacuerdo con una decisión (con palabras o actos) de poca intensidad.
- Salir del área técnica de manera ocasional sin cometer ninguna otra infracción.

## **AMONESTACIÓN**

Entre las infracciones merecedoras de amonestación, se incluyen las siguientes:

- No respetar de manera obvia o persistente los límites del área técnica de su equipo.
- Retrasar la reanudación del juego cuando le corresponde hacerlo a su equipo.
- Entrar de manera premeditada al área técnica del equipo adversario (sin ánimo de confrontación).
- Mostrar desaprobación con palabras o acciones, por ejemplo:
  - Lanzando o golpeando con los pies botellas u otros objetos.
  - Gesticulando de tal modo que se falte el respeto a uno o varios miembros del equipo arbitral (por ejemplo: aplaudir de forma sarcástica).
  - Pedir con gestos exagerados o de manera insistente que se muestre tarjeta.
  - Gesticular o proceder de manera provocativa o exaltada.
  - Comportarse persistentemente de forma inaceptable (incluidas las infracciones reiteradas merecedoras de advertencia).
  - Mostrar falta de respeto al espíritu del fútbol.

## **EXPULSIÓN**

Entre las infracciones merecedoras de expulsión, se incluyen las siguientes:

- Retrasar la reanudación del juego cuando le corresponde hacerlo al equipo adversario, por ejemplo: reteniendo la pelota, alejándola con el pie, obstaculizando a un jugador, etc.
- Abandonar el área técnica de forma deliberada para:
- Mostrar su desacuerdo o protestar a los árbitros.
- Proceder de forma provocativa o exaltada.
- Lanzar voluntariamente con la mano o con el pie un objeto al terreno de juego.
- Entrar al terreno de juego para:
  - Enfrentarse a uno de los árbitros, incluso si la acción se produce en el descanso o al finalizar el partido.
  - Intervenir en el juego u obstaculizar a un jugador adversario o uno de los árbitros.
  - Comportarse de manera agresiva o con intimidación física (por ejemplo: escupir o morder) hacia un jugador, un suplente o un miembro del cuerpo técnico adversario, un árbitro, un espectador o con cualquier otra persona.
  - Recibir una segunda amonestación en el mismo partido.
  - Emplear lenguaje o gestos ofensivos, insultantes o humillantes.
  - Conducta violenta.

## **INFRACCIONES RELACIONAS CON EL LANZAMIENTO DE OBJETOS (O DEL BALÓN)**

En todos los casos, el árbitro tomará la debida medida disciplinaria:

- Temeraria: se amonestará al infractor por conducta antideportiva.
- Con fuerza excesiva: se expulsará al infractor por conducta violenta.

Se sancionarán con libre indirecto todas las infracciones de carácter verbal.



Regla  
**13**

## 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 para 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

- Si se introduce directamente en la meta contraria un tiro libre directo, se concederá un gol.
- 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 directo o 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 esté en juego.
  - El balón estará en juego una vez haya sido golpeado con el pie y se mueva con claridad.
  - 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.
- Cuando tres o más jugadores del equipo defensor formen una barrera, los jugadores del equipo atacante deberán guardar al menos 1m. de distancia con respecto a la barrera hasta que el balón esté en juego.

## **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**

- 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.
- Si durante la ejecución de un tiro libre algún jugador del equipo atacante estuviera situado a menos de 1m. de la barrera formada por tres o más jugadores del equipo defensor, se concederá un tiro libre indirecto.
- Si el equipo que defiende ejecutara un tiro libre dentro de su área penal, y algún adversario se hallara todavía dentro de dicha área debido a que no tuvo a tiempo de salir, el árbitro permitirá que el juego continúe.
- Si un adversario que se encuentra en el área penal cuando se ejecuta un tiro libre, o que entra en ella antes de que el balón esté en juego, toca o disputara el balón antes de que este esté en juego, se repite el tiro libre.
- Si una vez que el balón esté en juego el ejecutor del tiro libre volviera a tocar el balón antes de que lo toque otro jugador, se concederá libre indirecto, o en caso de que el ejecutor cometa una infracción por mano se concederá un tiro libre directo.
- Se concederá tiro penal si la infracción ocurrió dentro de su área penal, a menos que fuera el guardameta, en cuyo caso se concederá un libre indirecto.
- 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 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 lanzará desde el lugar donde se cometió la falta.

### **DECISIÓN 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.

### **DECISIÓN 2**

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



Regla  
**14**

## REGLA 14 – EL TIRO PENAL

Se concederá un tiro penal contra un equipo que cometa una de las doce 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 períodos 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. Está permitido golpear el balón con el tacón siempre que el balón se mueva hacia delante.

El guardameta deberá tener al menos parte de un pie en contacto directo o sobre la línea de meta en el momento en que el lanzador patea el balón.

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; con excepción de 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 (solo se permiten las fintas durante la carrera). En este caso el árbitro amonestará al ejecutor.

El Guardameta comete una infracción:

- Si el balón entrara en la portería, se concederá gol.
- Si el balón no entrara en la portería o rebotara en el larguero o los postes, únicamente se repetirá el tiro penal si la infracción del guardameta influye claramente en el lanzador.
- Si el guardameta evitara que el balón entrara en la portería, se repetirá el tiro penal.
- Si la infracción del guardameta conllevara la repetición del tiro penal, se advertirá al guardameta si se trata de la primera infracción del partido, y se le amonestará en caso de reincidencia.

Un compañero del equipo del guardameta comete una infracción:

- Si el balón entrara en la portería, se concederá gol.
- Si el balón no entrara en la portería, se repetirá el tiro penal.

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, a menos que un jugador cometiera una infracción más grave (por ejemplo: una finta antirreglamentaria).
- 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 TIRO PENAL

	<b>GOL</b>	<b>NO GOL</b>
<b>ADELANTAMIENTO DE UN ATACANTE</b>	SE REPITE EL PENAL	TIRO LIBRE INDIRECTO
<b>ADELANTAMIENTO DE UN DEFENSOR</b>	GOL	SE REPITE EL PENAL
<b>ADELANTAMIENTO DE UN DEFENSOR Y UN ATACANTE</b>	SE REPITE EL PENAL	SE REPITE EL PENAL
<b>INFRACCIÓN DEL GUARDAMETA</b>	GOL	NO DETENIDO: NO SE REPITE A MENOS QUE INFLUYA EN EL EJECUTOR. DETENIDO: SE REPITE Y ADVERTENCIA AL GUARDAMETA , AMONESTACIÓN SI COMETE MÁS INFRACCIONES.
<b>BALÓN PATEADO HACIA ATRÁS</b>	TIRO LIBRE INDIRECTO	TIRO LIBRE INDIRECTO
<b>FINTA ANTIRREGLAMENTARIA</b>	TIRO LIBRE INDIRECTO Y AMONESTACIÓN AL EJECUTOR	TIRO LIBRE INDIRECTO Y AMONESTACIÓN AL EJECUTOR
<b>EJECUTOR DESIGNADO</b> <b>NO</b>	LIBRE INDIRECTO Y AMONESTACIÓN AL EJECUTOR NO DESIGNADO	LIBRE INDIRECTO Y AMONESTACIÓN AL EJECUTOR NO DESIGNADO
<b>GUARDAMETA EJECUTOR AL MISMO TIEMPO</b> <b>Y</b>	SE REPITE EL PENAL	SE REPITE EL PENAL.



Regla  
**15**

## 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, 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.
- Se deberá sacar de banda en pie (no de rodillas, sentado, etc.)

El ejecutor del saque no podrá volver a jugar el balón hasta que este 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 este 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 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 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 este 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 lo toca intencionadamente con la mano 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 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 el guardametas, 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**

## 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 equipo adversario.

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 –que 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 este no haya tocado a otro jugador.
- El balón estará en juego cuando haya sido golpeado con el pie y esté claramente en movimiento

### INFRACCIONES / SANCIONES

#### 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 este 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 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 en el momento de ejecutar el saque de meta quedara algún jugador del equipo adversario en el área penal, que no haya tenido tiempo a salir de ella, el árbitro permitirá que el juego prosiga. Si un adversario se encontrara dentro del área penal en el momento de ejecutar el saque de meta, entrara en ella antes de que el balón esté en juego, tocara o disputara el balón antes de que esté en juego, se repetirá el saque de meta.

Si un jugador entrara en el área penal antes de que el balón este en juego y cometiera una infracción contra un adversario o fuera objeto de una infracción por parte de él, deberá repetirse el saque de meta y el infractor podrá ser amonestado o expulsado, según la gravedad de la infracción.



# Regla 17



## 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.
- 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.

