

Reglamento de Competencia Fútbol Asociación

Juegos Deportivos Estatales de la
Educación Básica 2023-2024

Nivel Primaria

ÍNDICE

Capítulo I:	Participantes	3
Capítulo II:	Sistema de Competencia.....	3
Capítulo III:	Registro de Jugadores	4
Capítulo IV:	Alineación y Cambios	5
Capítulo V:	Uniformes	6
Capítulo VI:	Sanciones	7
Capítulo VII:	Protestas	9
Capítulo VIII:	Partidos	9
Capítulo IX:	Terreno de Juego	10
Capítulo X:	Árbitros	11
Capítulo XI:	Entrenadores	12
Capítulo XII:	Faltas e Incorrecciones	12
Capítulo XIII:	Tiro Penal	14

Capítulo I: Participantes

Artículo 1.

En la etapa Estatal podrán participar los equipos que obtuvieron el 1er lugar en la etapa confrontación de subsistemas por región y rama.

Capítulo II: Sistema de Competencia.

Artículo 3.

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

Artículo 4.

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

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

Artículo 5.

Cada equipo podrá obtener determinado número de puntos de acuerdo a los resultados obtenidos (en la fase de grupos). Estos son:

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

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

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

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

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

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

Artículo 6.

Se sujetarán a los siguientes criterios de desempate, con el propósito de adjudicarse algún lugar por puntuación y para definir la ubicación de los equipos en su respectivo grupo, los criterios de desempate se aplicarán solo cuando el empate persista después de haber tomado en cuenta los puntos logrados por cada equipo y el gol average (diferencia entre goles recibidos y goles anotados). Entre 2 equipos, el único criterio será el marcador particular entre sí (considerando el resultado en serie de penales).

Entre más de 2 equipos:

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

Capítulo III: Registro de Jugadores.

Artículo 7.

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

Capítulo IV: Alineación y Cambios.

Artículo 9.

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

Para iniciar un juego, cada equipo deberá presentarse al terreno de juego con un mínimo de 15 jugadores registrados, y el jugador restante deberá incorporarse antes de finalizar el primer tiempo reportándose con el juez de línea correspondiente, de no ser así, será declarado incompleto y perderá el partido por ausencia (salvo jugadores sancionados, lesionados y/o por enfermedad, valorado por un médico del Comité Organizador y por escrito).

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

El árbitro una vez iniciado el juego y cumplido el minuto 15 del mismo, podrá hacer una señal visible hacia los entrenadores para que si así lo requieren puedan hacer cambios, de igual manera si el caso lo amerita en el segundo tiempo al minuto 13 del mismo, podrá hacer la señal visible con los dedos índice y medio (señal de "V") para indicar que en dos minutos deben de completar el resto de sus cambios. Por tal motivo, en caso de que faltando 15 minutos para terminar un partido, algún equipo no haya realizado todos sus cambios, el árbitro detendrá el encuentro para que se realicen de manera obligatoria los cambios restantes. En caso de que un equipo infrinja esta regla, será analizado por el Jurado de Apelación para determinar la sanción al responsable o responsables. El resultado final del partido solo será

modificado si la infracción cometida influyo en el mismo. Los entrenadores y árbitros serán los responsables definitivos de hacer cumplir esta regla.

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

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

Capítulo V: Uniformes.

Artículo 11.

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

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

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

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

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

Los jugadores deberán portar en el uniforme, el nombre de su Región completo en la parte superior trasera de la playera, con opción a portar también publicidad comercial, siempre y cuando no sean marcas de alcohol y/o tabaco. Esta publicidad deberá permitir identificar, en la espalda, el número de los jugadores. No se permitirá publicidad de partidos políticos. El número en el short es opcional. El capitán de cada equipo deberá tener una banda en uno de sus brazos para diferenciarlo de los demás jugadores.

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

Capítulo VI: Sanciones.

Artículo 12.

Todos los participantes en la disciplina de Fútbol de los Juegos Deportivos N Escolares de la Educación Básica 2023-2024, se sujetarán a los siguientes criterios de sanciones que serán aplicadas en el juego o los juegos siguientes de su equipo:

a) Un juego de suspensión.

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

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

b) Dos juegos de suspensión.

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

c) Tres juegos de suspensión.

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

d) Expulsión definitiva del torneo.

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

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

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

Capítulo VII: Protestas.

Artículo 13.

Deberán de realizarse según el procedimiento establecido en el Reglamento General de Participación de estos Juegos.

Capítulo VIII: Partidos.

Artículo 14.

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

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

Artículo 15.

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

Artículo 16.

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

Artículo 17.

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

quien a su vez hará del conocimiento a la Comisión de Honor y Justicia para su valoración, y en su caso, aplique la sanción correspondiente.

Artículo 18.

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

Artículo 19.

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

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

Capítulo IX: Terreno de Juego.

Artículo 20.

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

Artículo 21.

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

Artículo 22.

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

Artículo 23.

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

Artículo 24.

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

Artículo 25.

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

Artículo 26.

En esta categoría se utilizará el balón del No. 4. para ambas ramas

Capítulo X: Árbitros.**Artículo 27.**

Los árbitros serán designados de acuerdo al Reglamento General de Participación. Tienen la autoridad para tomar medidas disciplinarias, a partir de que ingresan a la cancha y hasta que la abandonan después del silbatazo final. Sus decisiones serán inapelables.

Artículo 28.

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

Artículo 29.

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

Artículo 30.

Los partidos del torneo deberán ser dirigidos por una tripleta arbitral, con la posibilidad de contar con un cuarto árbitro. Serán designados en cada partido por la Coordinación Técnica.

Artículo 31.

Todos los árbitros del torneo deberán promover el fair play entre los jugadores por lo que se deberá realizar el saludo entre los jugadores de los equipos participantes.

Esto se realizará al inicio y al final de cada juego, citando a los jugadores al centro del campo.

Artículo 32.

Todos los árbitros que dirigirán un partido deberán presentarse por lo menos 45 minutos antes del inicio del encuentro y solicitar el llenado de la hoja de alineación, debiendo anexarla a la cédula arbitral para entregarla a la Coordinación Técnica.

Artículo 33.

En caso de algún incidente relacionado con la porra o padres de familia, los árbitros deberán dirigirse exclusivamente al entrenador.

Capítulo XI: Entrenadores.

Artículo 34.

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

Artículo 35.

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

Artículo 36.

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

Capítulo XII: Faltas e Incorrecciones.

Artículo 37.

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

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

- Escupir a un contrario.
- Sujetar a un adversario.
- Tocar o jugar el balón deliberadamente con las manos (excepto el portero).
- Proferir palabras altisonantes (groserías).

Artículo 38.

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

Artículo 39.

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

- Tarda más de 8 segundos en poner en juego el balón después de haberlo controlado con las manos.
- Vuelve a tocar el balón con las manos después de haberlo puesto en juego y sin que cualquier otro jugador lo haya tocado.
- Toca el balón con las manos después de que un jugador de su equipo se lo haya cedido con los pies.

Así mismo si un jugador:

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

Artículo 40.

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

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

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

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

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

- Ser culpable de juego brusco grave.
- Ser culpable de conducta violenta.
- Escupir a un adversario o a cualquier otra persona.
- Impedir con una mano intencionada un gol o una oportunidad manifiesta de gol.
- Recibir una segunda tarjeta amarilla durante un juego.

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

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

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

Capítulo XIII: Tiro Penal.

Artículo 41.

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

Artículo 42.

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

Nivel Secundaria

ÍNDICE

1.	El Terreno de juego.....	16
2.	La meta o portería	16
3.	Balón	17
4.	Jugadores.....	17
5.	Equipamiento del jugador	18
6.	Árbitros	19
7.	Desarrollo del juego	21
8.	Asignación de puntos por resultado	23
9.	Inicio y reanudación del juego.....	24
10.	Balón en juego o fuera de juego	24
11.	Gol marcado	24
12.	Fuera de juego	25
13.	Faltas e incorrecciones	25
14.	Balones quietos	29

1. El Terreno de juego.

El terreno de juego debe ser de césped natural o artificial. El terreno deberá ser rectangular, siendo su largo entre 90 y 120 m. Y su ancho entre 45 y 90m .Todo el perímetro del terreno estará rodeado por líneas de 12cm de ancho como máximo: las 2 más largas tendrán el nombre de líneas de banda, mientras que las demás serán las líneas de meta. Dentro del campo se traza una línea paralela y equidistante a las líneas de meta, la cual será llamada línea media. El punto medio de esta línea será el centro de una circunferencia de radio igual a 9,15m.

En cada intersección entre las líneas de meta y de banda (4 en total) se colocará un banderín no puntiagudo de por lo menos 1,5m de altura. Opcionalmente se pueden poner banderines exteriores al terreno a 1m de distancia de la intersección entre las líneas de banda y la línea media. Tomando como centro cada una de las intersecciones, se deberá marcar una semicircunferencia de radio 1m que vaya desde la línea de banda hasta la línea de meta, por el interior del terreno. Esta área recibe el nombre de área de esquina. Opcionalmente se pueden hacer unas pequeñas marcas sobre las líneas de meta a 9.15m. de cada banderín.

2. La meta o portería.

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

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

La denominada área penal se traza igual que el área de meta, pero con líneas de 16,5m. Dentro de esta área, se marcará el punto penal. Dicho punto estará ubicado a 11m de la línea de meta y equidistante de los postes de la meta. En el

exterior del área de castigo se marcará un segmento de circunferencia con centro en el punto de penalti o punto penal y un radio igual a 9,16m.

3. Balón

Deberá ser de cuero u otro material sintético adecuado. Su circunferencia será de entre 68 y 70cm, su masa de entre 410 y 450g, y su presión de entre 0,6 y 1,1atm al nivel del mar.

El balón será del N° 5.

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

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

4. Jugadores.

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

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

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

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

En cualquier momento del partido, incluso durante una tanda de penales, un jugador de campo (no guardameta) podrá cambiar de posición con el guardameta siempre y cuando el árbitro haya sido informado sobre esta acción,

y la misma se realice durante una interrupción. Si alguna de estas dos condiciones no se cumple, ambos jugadores serán amonestados.

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

5. Equipamiento del jugador.

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

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

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

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

El capitán de cada equipo deberá tener una banda en uno de sus brazos para diferenciarlo de los demás jugadores.

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

6. Árbitros.

Árbitro principal

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

Aparte de controlar que se respeten las otras reglas, el árbitro debe cronometrar y tomar nota de los incidentes del partido, interrumpir, suspender o finalizar el partido de ser necesario, expulsar a cualquier funcionario o persona externa del campo de juego, e incluso fuera del escenario.

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

- Un portero lesionado no deberá abandonar el campo.
- Un jugador que choque contra un portero no deberá abandonar el campo.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Árbitros Asistentes

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

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

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

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

7. Desarrollo del juego duración del partido.

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

- Para iniciar un partido, cada equipo deberá presentarse al terreno de juego con un mínimo de 15 jugadores registrados de los cuales juegan 11, el jugador faltante deberá incorporarse antes de finalizar el primer tiempo, reportándose con el árbitro asistente respectivo, de no ser así, será declarado incompleto y perderá el partido por ausencia (salvo jugadores sancionados, lesionados y/o por enfermedad, valorado por un médico del Comité Organizador). Todo partido perdido por incomparecencia será con marcador de 2 a 0.

Cada jugador que conforma la plantilla del equipo (incluyendo porteros), deberá jugar por lo menos 20 minutos en cada partido. Esto quiere decir que cada equipo deberá realizar todos sus cambios que tenga disponibles.

Por tal motivo, en caso de que, faltando 20 minutos para terminar un partido, algún equipo no haya realizado todos sus cambios, el árbitro detendrá el encuentro para que se realicen de manera obligatoria los cambios restantes. En caso de que un equipo infrinja esta regla será analizada por el Jurado de Apelación para determinar la sanción al responsable o responsables del equipo. El resultado final del partido solo será modificado si la infracción cometida influye en el mismo. Los entrenadores y árbitros serán responsables definitivos de hacer cumplir esta regla.

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

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

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

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

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

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

8. Asignación de puntos por resultado.

Por juego ganado: *3 puntos*.

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

Por juego empatado y perdido en penales: *1 punto*

Por juego perdido: *0 puntos*.

9. Inicio y reanudación del juego.

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

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

10. Balón en juego o fuera de juego.

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

11. Gol marcado.

Se marca un gol cuando el balón cruza completamente la arista interna de la línea de meta entre los postes verticales y por debajo del travesaño de la meta, siempre y cuando el equipo que anota no haya infringido las reglas del juego previamente. Si un equipo marca más goles que el otro, será el ganador del

partido. Si ambos marcan la misma cantidad de goles, el partido será empate y se tendrá que pasar a tirar series de penales para definir un ganador que obtendrá un punto extra (a excepción del partido por la final).

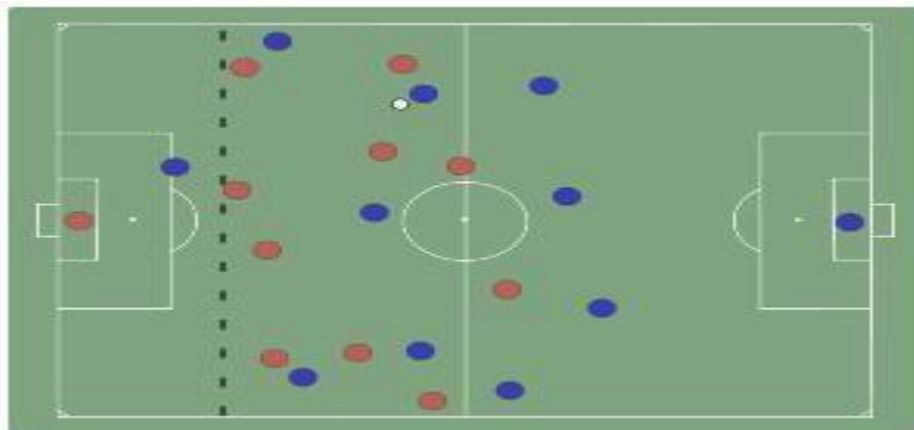
12. Fuera de juego

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

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

- Más cerca de la línea de meta contraria que el balón
- Más cerca de la línea de meta contraria que el penúltimo adversario
- Estas reglas no aplican si el jugador
- Está en su propia mitad del campo
- Si el pase recibido proviene de un saque de meta o de banda.

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



13. Faltas e incorrecciones

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

- Intentar o dar una patada a un adversario.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Un jugador (titular, sustituto o sustituido) podrá ser expulsado si comete alguna de las siguientes infracciones:

- Ser culpable de juego brusco grave.
- Ser culpable de conducta violenta.
- Escupir a un adversario o a cualquier otra persona.
- Impedir con mano intencionada un gol o malograr una oportunidad manifiesta de gol (esto no vale para el guardameta dentro de su propia área penal).
- Malograr la oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia la meta del jugador mediante una infracción sancionable con tiro libre o penal.
- Emplea lenguaje o gesticula de manera ofensiva, grosera, obscena o insultante.
- Recibir una segunda amonestación en el mismo partido.

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

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

Si un jugador es expulsado del juego por acumulación de dos tarjetas amarillas, la sanción es un juego de suspensión que será aplicado al siguiente juego de su equipo. Si la expulsión es directa la sanción será de acuerdo a la gravedad de la falta y al reporte del árbitro en la cédula arbitral y el castigo se aplicará como lo marcan los reglamentos de los Juegos Deportivos Escolares de la Educación Básica.

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

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

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

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

14. Balones quietos.

Tiros libres

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

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

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

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

Se puede marcar un gol directamente de un tiro libre directo, mientras que en uno indirecto no. Para este último caso, si el balón entra en propia meta, se marcará saque de esquina para el rival, pero si es en la meta contraria, se marcará un saque de meta para el rival. Para indicar un tiro libre directo, el

árbitro extiende su brazo hacia la defensa del equipo infractor. Para los indirectos el procedimiento del árbitro es similar, pero además debe mantener uno de sus brazos verticalmente hasta que otro jugador toque el balón.

Tiros penales

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

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

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

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

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

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

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

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

Al ejecutar una serie de penales, después de haber jugado el tiempo reglamentario, los equipos podrán realizar cambio de portero por alguno de los jugadores que terminaron dentro del terreno de juego al finalizar el tiempo oficial.

Saque de banda

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

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

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

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

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

Saque de meta

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

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

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

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

Saque de esquina

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

Para ejecutarlo, se coloca el balón sobre la semicircunferencia más cercana al lugar donde salió el balón, junto al banderín. Todos los rivales deben estar por lo

menos a 9,15m de la semicircunferencia (a 10,15m del banderín). Si un rival no cumple con esto último, pero no incide en el juego, el árbitro dejará jugar.

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

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