escuelas católicas
andalucía
Delegación de Sevilla

REGLAMENTO DE FÚTBOL 7
JUEGOS DEPORTIVOS ESCOLARES
TEMPORADA 2026-2027

c/ Virgen Del Águila 2 Bajo 2 (Local) 41011 Sevilla
Tlf: 625.403.954 / 615.023.225 / 954.532.612
Correo electrónico: deportes@ecsevilla.org

ÍNDICE

REGLA 01.- EL TERRENO DE JUEGO	**Pág. 02**
REGLA 02.- EL BALÓN	**Pág. 06**
REGLA 03.- LOS JUGADORES	**Pág. 07**
REGLA 04.- EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES	**Pág. 11**
REGLA 05.- EL ÁRBITRO	**Pág. 14**
REGLA 06.- LOS OTROS MIEMBROS DEL EQUIPO ARBITRAL	**Pág. 21**
REGLA 07.- LA DURACIÓN DEL PARTIDO	**Pág. 25**
REGLA 08.- INICIO Y REANUDACIÓN DEL JUEGO	**Pág. 26**
REGLA 09.- BALÓN EN JUEGO	**Pág. 28**
REGLA 10.- EL RESULTADO DE UN PARTIDO	**Pág. 29**
REGLA 11.- EL FUERA DE JUEGO	**Pág. 33**
REGLA 12.- FALTAS Y CONDUCTA INCORRECTA	**Pág. 35**
REGLA 13.- TIROS LIBRES	**Pág. 47**
REGLA 14.- EL PENAL	**Pág. 49**
REGLA 15.- EL SAQUE DE BANDA	**Pág. 52**
REGLA 16.- EL SAQUE DE META	**Pág. 53**
REGLA 17.- EL SAQUE DE ESQUINA	**Pág. 54**

REGLA 1.- EL TERRENO DE JUEGO

1.1.- SUPERFICIE DE JUEGO

El terreno de juego deberá ser una superficie completamente natural o, si lo permite el reglamento de la competición, una superficie completamente artificial, salvo cuando el reglamento de la competición permita una combinación integrada de materiales artificiales y naturales (sistema híbrido). El color de las superficies artificiales deberá ser verde.

También podrán jugarse encuentros en superficies de tierra, de acuerdo con el reglamento de la competición.

1.2.- MARCACIÓN DEL TERRENO

El terreno de juego será rectangular y estará marcado con líneas continuas que no representen peligro alguno. Se podrá utilizar material artificial para la marcación de terrenos naturales si esto no supone un peligro. Dichas líneas integrarán las zonas que demarcan.

Se utilizarán únicamente las líneas estipuladas en la Regla 1 para marcar el terreno de juego. En superficies artificiales, se permitirá la coexistencia con otras líneas, siempre que sean de un color diferente y puedan distinguirse claramente de las líneas de demarcación de fútbol.

Las dos líneas de demarcación más largas se denominarán líneas de banda. Las dos más cortas serán las líneas de meta.

El terreno de juego estará dividido en dos mitades por una línea que unirá los puntos medios de las dos líneas de banda: la línea central o de medio campo.

El punto central del terreno de juego se hallará en el punto medio de la línea central, alrededor del cual se trazará una circunferencia con un radio de 6m.

Se podrán realizar marcaciones fuera del terreno de juego, a 6m del arco de esquina y en perpendicular a las líneas de meta y a las líneas de banda.

Todas las líneas deberán tener la misma anchura, como máximo 12 cm. Las líneas de meta tendrán la misma anchura que los postes y el travesaño.

Cuando se pinte sobre un campo de fútbol 11, las líneas deberán ser de color distinto a las ya pintadas, preferentemente de color amarillo.

Si un jugador realiza marcas no autorizadas en el terreno de juego, será amonestado por conducta antideportiva. Si el árbitro se percatara de ello durante el partido, el infractor será amonestado en cuanto el balón deje de estar en juego.

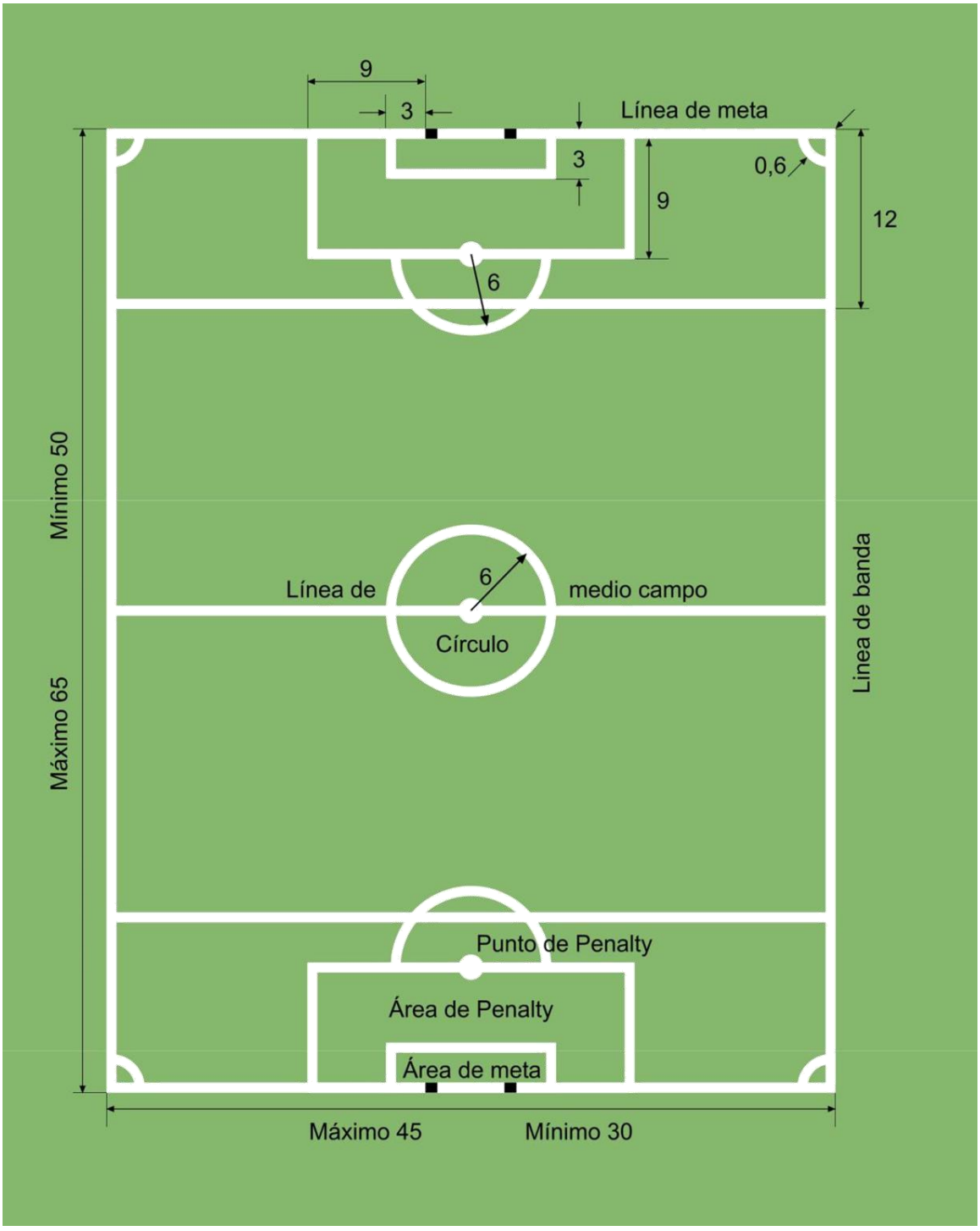
1.3.- DIMENSIONES

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

• Longitud (línea de banda): mínimo 50m y máximo 65m

• Longitud (línea de meta): mínimo 30m y máximo 45m

Las competiciones podrán determinar la longitud de la línea de meta y de la línea de banda respetando estos límites.



1.4.- DIMENSIONES EN PARTIDOS INTERNACIONALES

No disponible en esta versión.

1.5.- ÁREA DE META

Se trazarán dos líneas perpendiculares a la línea de meta, a 3m de la parte interior de cada uno de los postes de la portería. Dichas líneas se adentrarán 3m 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 conformará el área de meta.

1.6.- ÁREA PENAL

Se trazarán dos líneas perpendiculares a la línea de meta, a 9m de la parte interior de cada uno de los postes de la portería. Dichas líneas se adentrarán 9m 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 conformará el área penal.

En el interior de cada una de las áreas penales se marcará un punto a 9m de distancia equidistante a los dos postes: el punto penal o de penalti.

Al exterior de ambas áreas penales se trazará un arco de circunferencia con un radio de 6m desde el centro del punto penal.

1.7.- ÁREA DE ESQUINA

El área de esquina se marcará trazando un cuadrante en el interior del terreno de juego con un radio de 0,60m desde el banderín de esquina.

1.8.- POSTES DE BANDERINES

Se podrán colocar banderines en los dos extremos de la línea central. En cada una de las esquinas, se colocará un poste no puntiagudo con un banderín, cuya altura mínima será de 1.5 m.

Cuando el campo se pinte sobre un campo de fútbol 11, la colocación del banderín de esquina será opcional.

1.9.- ÁREA TÉCNICA

El área técnica se relaciona en particular con los partidos disputados en estadios que cuentan con un área específica con asientos para el cuerpo técnico, los suplentes y los jugadores sustituidos (el banquillo), cuyas características se describen a continuación:

- se extenderá únicamente 1 m (1 yd) a cada lado del banquillo y hasta 1 m (1 yd) de distancia de la línea de banda;
- deberá delimitarse con líneas de demarcación;
- el número de personas autorizadas en el área técnica estará determinado por el reglamento de la competición;

- los ocupantes del área técnica:
    - deberán identificarse antes del inicio del partido, de conformidad con el reglamento de la competición;
    - deberán comportarse de un modo responsable;
    - deberán permanecer dentro de los límites del área técnica, salvo en circunstancias especiales, como por ejemplo, si el fisioterapeuta o el médico debe entrar en el terreno de juego, con el permiso del árbitro, para atender a un jugador lesionado;
- solamente podrá dar instrucciones tácticas desde el área técnica una persona a la vez.

1.10.- PORTERÍAS

En el centro de cada una de las dos líneas de meta se colocará una portería. Una portería consta de dos postes verticales, equidistantes de los postes de los banderines de esquina y unidos en la parte superior por un larguero o travesaño horizontal. Los postes y el travesaño deberán estar fabricados con materiales homologados y no deberán constituir ningún peligro. Los postes y travesaños de ambas porterías deberán tener la misma forma, ya sea cuadrada, rectangular, redonda, elíptica o una combinación de estas formas.

La distancia entre la parte interior de los postes será de 6m y la distancia del borde inferior del travesaño al suelo será de 2m.

La posición de los postes de la portería con respecto a la línea de meta debe ajustarse a la presentada en las ilustraciones.

Los postes y el travesaño deberán ser de color blanco y tendrán la misma anchura y espesor, como máximo 12cm.

Si el travesaño se rompiera o se saliera de su sitio, se detendrá el juego hasta que haya sido reparado o devuelto a su posición original. El juego se reanudará con un balón a tierra. Si no fuera posible repararlo, se deberá suspender el partido. No está permitido colocar una cuerda ni ningún otro material flexible o peligroso para sustituir el travesaño.

Se podrán enganchar redes en las porterías y en el suelo detrás de estas. Las redes deberán estar sujetas de manera adecuada, para que no molesten al guardameta.

Seguridad

Las porterías (incluso las portátiles) deberán estar ancladas firmemente en el suelo.

1.11.- ÁREA DE FUERA DE JUEGO

La zona de fuera de juego situada en ambos extremos del terreno de juego, se delimitará de la siguiente manera:

Se trazará una línea paralela a la línea de meta adentrándose 12 metros en el terreno de juego y que unirá las dos líneas de banda. La superficie comprendida entre esta línea y la línea de meta se llamará zona de fuera de juego.

REGLA 2.- EL BALÓN

2.1.- CARACTERÍSTICAS Y MEDIDAS

Los balones deberán ser esféricos:

El balón, a partir de ahora se le conocerá con el nº 5, tendrá una circunferencia comprendida entre 68 y 70 cm, un peso comprendido entre 410 y 450 g al comienzo del partido y una presión equivalente a 0.6–1.1 atmósferas (600–1100 g/cm2) al nivel del mar.

En las competiciones cadetes e infantiles se utilizará el balón del nº5.

El balón, a partir de ahora se le conocerá con el nº 4, tendrá una circunferencia no superior a 66 centímetros ni inferior a 62 centímetros. Al inicio del partido, tendrá un peso no superior a 390 gramos ni inferior a 340 gramos, y un presión equivalente a 0,4 – 0,6 atmósferas (400 – 600 g/cms) al nivel del mar.

En las competiciones alevines y benjamines se utilizará el balón del nº4.

El balón, a partir de ahora se le conocerá con el nº 3, tendrá una circunferencia no superior a 61centímetros ni inferior a 58,5 centímetros. Al inicio del partido, tendrá un peso no superior a 280 gramos ni inferior a 340 gramos, y un presión equivalente a 0,4 – 0,6 atmósferas (400 – 600 g/cms) al nivel del mar.

En las competiciones prebenjamines y bebés se utilizará el balón del nº 3.

2.2.- 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 el 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 o 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.

2.3.- BALONES ADICIONALES

Se podrán colocar balones adicionales alrededor del terreno de juego, siempre que cumplan las especificaciones estipuladas en la Regla 2 y su uso lo supervise el árbitro.

REGLA 3.- LOS JUGADORES

3.1.- NÚMERO DE JUGADORES

Disputarán los partidos dos equipos, cada uno de ellos con un máximo de siete jugadores, uno de los cuales será el guardameta. El partido no comenzará ni proseguirá si uno de los equipos dispone de menos de cinco jugadores.

Si uno de los equipos acabara con menos de siete jugadores debido a que uno o varios de ellos hayan abandonado voluntariamente el terreno de juego, el árbitro no estará obligado a detener el juego y se podrá otorgar ventaja. Sin embargo, el partido no deberá reanudarse una vez que el balón no esté en juego si un equipo no cuenta con cinco jugadores como mínimo.

Cuando, durante el desarrollo de un encuentro, un equipo, por las circunstancias que fueren, incluidas las expulsiones temporales, quedara con menos de cinco futbolistas sobre el terreno de juego, el árbitro dará por concluido dicho partido, haciéndolo constar en el acta del mismo para que el Comité de Competición decida, en su momento, al respecto.

Si las reglas de la competición estipulan que se debe dar a conocer el nombre de todos los jugadores y suplentes antes del saque inicial y un equipo comienza el encuentro con menos de siete jugadores, únicamente los jugadores y suplentes que figuren en la alineación inicial podrán participar en el partido en cuanto lleguen.

Todos los futbolistas inscritos en acta deberán actuar en el encuentro. De no hacerlo, el árbitro lo hará constar en el acta del mismo para que el Comité de Competición decida, en su momento, al respecto.

3.2.- NÚMERO DE SUSTITUCIONES

En los partidos de competición escolar, se podrá utilizar un máximo de siete suplentes.

Una vez comenzado el partido de que se trate, podrán realizarse cuantos cambios o sustituciones se deseen.

3.3.- PROCEDIMIENTO DE SUSTITUCIÓN

Para sustituir a un jugador, se deberá tener en cuenta lo siguiente:

- se deberá informar al árbitro antes de efectuar la sustitución;
- el jugador que vaya a ser 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 (p. ej. por razones de seguridad o por lesión);

    - deberá dirigirse inmediatamente al área técnica o a los vestuarios, y no volverá a participar en el partido, excepto en aquellos casos en los que se permitan las sustituciones ilimitadas;
- si un jugador que debe ser sustituido se negara a salir del terreno de juego, el partido continuará.

El suplente solamente podrá entrar al terreno de juego:

- mientras el juego esté detenido;
- por la línea central;
- después de que el jugador al que deba reemplazar haya abandonado el terreno de juego;
- tras recibir la señal del árbitro.

Las sustituciones serán efectivas cuando el suplente entre en el terreno de juego; desde ese momento, el jugador que se retira pasa a ser un jugador sustituido, y el suplente se convierte en jugador, por lo que podrá reanudar el juego.

Tanto los jugadores sustituidos como los suplentes están sometidos a la autoridad del árbitro, independientemente de que lleguen a jugar o no.

3.4.- CAMBIO DEL GUARDAMETA

Cualquiera de los jugadores de campo podrá intercambiar su puesto por el del guardameta siempre que:

- se informe al árbitro antes de realizarse dicho cambio;
- el cambio se efectúe mientras el juego esté detenido.

3.5.- INFRACCIONES Y SANCIONES

Si un suplente inscrito como tal jugara desde el inicio del partido en lugar de un jugador previamente inscrito como titular sin que el árbitro haya sido informado de ello:

- el árbitro permitirá que el suplente siga jugando;
- no se adoptarán sanciones disciplinarias contra el suplente;
- el jugador inscrito como titular podrá pasar a ser suplente;
- no se reducirá el número de sustituciones;
- el árbitro informará de la incidencia a la autoridad competente.

Si se realiza una sustitución durante el descanso del medio tiempo o antes del tiempo suplementario, el procedimiento de sustitución deberá completarse antes de que se reanude el partido. Si no se informara al árbitro, el suplente inscrito como tal podrá seguir jugando, no se

tomará ninguna medida disciplinaria y se informará de la incidencia a las autoridades competentes.

En el caso de que un jugador intercambiara su puesto con el del guardameta sin la autorización del árbitro, este:

- permitirá que prosiga el juego;
- amonestará a ambos jugadores en cuanto el balón deje de estar en juego, excepto si el cambio se produjo durante el descanso del medio tiempo (incluido el descanso del tiempo suplementario) o el periodo comprendido entre el final del partido y el inicio del tiempo suplementario o la tanda de penales.

En caso de que se produjera cualquier otra infracción de esta Regla:

- se amonestará a los jugadores;
- se reanudará el juego con un tiro libre indirecto desde el lugar donde se hallaba el balón cuando el juego fue detenido.
-

3.6.- JUGADORES Y SUPLENTES EXPULSADOS

Si un jugador es expulsado:

- antes de la entrega de la lista del equipo, no podrá figurar en ningún puesto dentro de dicha lista;
- tras ser inscrito en la lista del equipo y antes del saque inicial, puede ser sustituido por un suplente, cuyo puesto no podrá ser ocupado por otro jugador; además, no se reducirá el número de sustituciones permitidas;
- tras el saque inicial, no podrá ser sustituido.

No podrá sustituirse a aquel jugador designado como suplente que sea expulsado antes o después del saque inicial.

3.7.- PERSONAS NO AUTORIZADAS EN EL TERRENO DE JUEGO

Los miembros del cuerpo técnico son el entrenador y los demás integrantes de la lista del equipo, a excepción de los jugadores y los suplentes. Toda persona no inscrita en la lista del equipo como jugador, suplente o miembro del cuerpo técnico será considerada como «agente externo».

Si un miembro del cuerpo técnico, suplente, jugador sustituido, jugador expulsado o agente externo entrara en el terreno de juego, el árbitro deberá:

- detener el juego únicamente si esta persona interfiriera en el juego;
- obligar a esta persona a salir del terreno de juego en cuanto se interrumpa el juego;
- tomar las correspondientes medidas disciplinarias.

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

- un miembro del cuerpo técnico, suplente, jugador sustituido o jugador expulsado, se reanudará el juego con un libre directo o un tiro 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 atacante.

3.8.- JUGADOR FUERA DEL TERRENO DE JUEGO

Si un jugador que requiere la autorización del árbitro para regresar al terreno de juego vuelve a entrar sin su permiso, el árbitro deberá:

- detener el juego (pero no inmediatamente si el jugador no interfiere en el juego o en la labor de un miembro del equipo arbitral, o si pudiera concederse ventaja);
- amonestar al jugador por entrar en el terreno de juego sin autorización.

Si el árbitro detuviera el juego, lo reanudará:

- con un libre directo desde el punto donde se produjo la interferencia;
- con un libre indirecto desde el lugar donde se hallaba el balón cuando el juego fue detenido si no se produjo ninguna interferencia.

No cometerá infracción alguna aquel jugador que, como parte de la acción del juego, cruce una línea de demarcación.

3.9.- GOL MARCADO CON UNA PERSONA NO AUTORIZADA EN EL TERRENO DE JUEGO

Si después de anotarse un gol y antes de reanudarse el juego, el árbitro constatara que una persona no autorizada se hallaba en el terreno de juego en el momento de marcarse el gol y esa persona interfería en el juego:

- el árbitro deberá anular el gol si la persona no autorizada era:
- un jugador, suplente, jugador sustituido, jugador expulsado o miembro del cuerpo técnico del equipo que marcó el gol; se reanudará el juego con un tiro libre directo desde la posición de la persona no autorizada;
- un agente externo que interfirió en el juego, a menos que el gol se produzca de la manera indicada anteriormente en la sección «personas no autorizadas en el terreno de juego»; se reanudará el juego con balón a tierra.
- el árbitro deberá conceder el gol si la persona no autorizada era: un jugador, suplente, jugador sustituido, jugador expulsado o miembro del cuerpo técnico del equipo que recibió el gol;
- un agente externo que no interfirió en el juego.

En todos los casos, el árbitro ordenará que la persona no autorizada salga del terreno de juego.

Si, después de que se marque un gol y se haya reanudado el juego, el árbitro constatara que había una persona no autorizada en el terreno de juego cuando se marcó el gol, este no se podrá anular. Si la persona no autorizada estuviera todavía en el terreno de juego, el árbitro deberá:

- detener el juego;
- ordenar que la persona no autorizada salga del terreno de juego;
- reanudar el juego con un balón a tierra o un tiro libre, según proceda.

El árbitro informará de la incidencia a las autoridades competentes.

3.10.- CAPITÁN DEL EQUIPO

Cada equipo tendrá un capitán sobre el terreno de juego, que llevará un brazalete para su identificación. El capitán del equipo no gozará de categoría especial o privilegio alguno, pero tendrá cierto grado de responsabilidad en lo concerniente al comportamiento de su equipo.

Las competiciones podrán implantar las pautas para la disposición de que solo el capitán pueda acercarse al árbitro, contenidas en «Observaciones y adaptaciones».

REGLA 4.- EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

4.1.- SEGURIDAD

Los jugadores no deberán llevar equipamiento ni objetos peligrosos.

Se permite el uso de artículos no peligrosos si están cubiertos de forma segura y firme.

Se deberá inspeccionar a los jugadores antes del inicio del partido y a los suplentes antes de que entren en el terreno de juego. Si un jugador llevara equipamiento o accesorios de joyería prohibidos o peligrosos, el árbitro deberá ordenar al jugador:

- que se quite el objeto o prenda en cuestión;
- que salga del terreno de juego en la próxima detención del juego si no puede o no quiere acatar la orden.

Deberá amonestarse a todo jugador que rehúse acatar esta regla o que vuelva a ponerse el objeto o prenda.

4.2.- EQUIPAMIENTO OBLIGATORIO

El equipamiento obligatorio de un jugador se compone de las siguientes prendas:

- camiseta con mangas

- pantalones cortos
- medias: si se 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 que cubra
- espinilleras: deberán estar fabricadas de un material adecuado y tener un tamaño apropiado que proteja de manera razonable; quedarán cubiertas por las medias. Los jugadores serán responsables del tamaño y la adecuación de las espinilleras.
- calzado de fútbol.

El capitán del equipo llevará el brazalete que decrete o autorice el organizador de competiciones pertinente, o bien un brazalete de un solo color que también puede incorporar la palabra «capitán», o bien la letra «C» o una traducción a otro idioma, que también será de un único color (véase también «Adaptación de las Reglas»).

Aquel jugador que pierda accidentalmente una bota o una espinillera deberá volver a colocársela lo más pronto posible, no más tarde de que el balón vuelva a dejar de estar en juego. Si antes de volver a calzarse o de colocarse de nuevo la espinillera el jugador jugara el balón o marcara un gol, el gol será válido.

Infracciones y sanciones

El árbitro ordenará que abandone el terreno de juego, o permitirá su reemplazo, a cualquier futbolista que quebrante esta regla, para que ponga en orden su equipamiento o algún elemento que le falte del mismo, en la siguiente ocasión en que el juego esté parado, a menos que para ese momento el futbolista ya haya corregido su equipo.

Cualquier futbolista infractor de esta regla, sólo podrá volver al campo de juego después de haberse presentado al árbitro, quien tendrá que cerciorarse personalmente de que el equipo básico de dicho futbolista está en orden, con ocasión de una detención del juego.

Si un futbolista que haya sido obligado a abandonar el terreno de juego por infracción a esta Regla reingresa en el terreno de juego sin la autorización del árbitro, provocando una interrupción del juego, será sancionado con un tiro libre directo, ejecutado desde el lugar dónde se encontraba el balón en el momento de la interrupción.

4.3.- COLORES

- Los dos equipos vestirán colores que los diferencien entre sí y del equipo arbitral.
- Los guardametas vestirán colores que los diferencien de los demás jugadores y del equipo arbitral.
- Si las camisetas de los dos guardametas fueran del mismo color y ninguno de ellos dispusiera de una de repuesto de otro color, el árbitro autorizará que se juegue el partido.

Las camisetas interiores:

- podrán ser de un único color, el mismo que el color principal de las mangas de la camiseta, o bien
- podrán ser estampadas o de varios colores siempre y cuando repliquen de manera exacta las mangas de la camiseta.

Si se usan mallas térmicas, estas deberán ser del color principal de los pantalones cortos o de su parte inferior; además, los jugadores del mismo equipo deberán llevarlas del mismo color.

4.4.- OTRO TIPO DE EQUIPAMIENTO

Se permite equipamiento protector no peligroso, como por ejemplo guantes, protectores de cabeza, máscaras faciales, rodilleras y coderas, fabricado con materiales blandos, ligeros y acolchados. También están permitidas las gorras para guardametas y las gafas de protección. Los guardametas podrán utilizar pantalones largos.

Protectores de cabeza.

Cuando se usen protectores de cabeza (excepto gorras para guardametas) estos deberán:

- ser de color negro o del color principal de la camiseta (siempre y cuando los jugadores de un mismo equipo usen el mismo color);
- estar en consonancia con el aspecto profesional del equipamiento del jugador;
- no estar unidos o sujetos a la camiseta;
- no suponer ningún riesgo para el jugador que lo lleve ni para ningún otro jugador (p. ej. un cierre alrededor del cuello);
- carecer de partes que sobresalgan (protuberancias).

Se podrá utilizar lentes correctoras, si bien, previamente, deberá presentarse al árbitro del partido el oportuno certificado eximente de responsabilidad extendido por los Juegos Deportivos Escolares de Escuelas Católicas Sevilla.

REGLA 5.- EL ÁRBITRO

5.1.- AUTORIDAD DEL ÁRBITRO

El árbitro es la persona encargada de dirigir el partido y que posee plena autoridad para hacer cumplir las Reglas de Juego en dicho encuentro.

5.2.- DECISIONES ARBITRALES

El árbitro tomará sus decisiones según su criterio de acuerdo a las Reglas de Juego y al espíritu del fútbol. Las decisiones del árbitro se basarán en la opinión de este último, quien tiene el poder discrecional para tomar las decisiones adecuadas dentro del marco de las Reglas de Juego.

Las decisiones arbitrales sobre hechos y acciones sucedidos durante el encuentro, incluyendo dar por válido un gol o el resultado del partido, son irrevocables. Las decisiones del árbitro y del resto de miembros del equipo arbitral deberán respetarse en todo momento.

Si se ha reanudado el juego o si el árbitro ha señalado el final del primer o del segundo tiempo (incluyendo el tiempo suplementario) y ha abandonado el terreno de juego o ha suspendido definitivamente el partido, el árbitro no podrá cambiar la decisión sobre la forma de reanudar el juego tras darse cuenta de que era incorrecta o tras recibir una indicación de otro miembro del equipo arbitral. No obstante, si al término de uno de los periodos, el árbitro abandonara el terreno de juego para dirigirse al área de revisión o para ordenar a los jugadores que regresen al terreno de juego, seguirá siendo posible modificar una decisión relativa a un incidente sucedido antes de que finalizase ese tiempo.

A excepción de lo establecido en la Regla 12.3 y en el Protocolo del VAR, una vez reanudado el juego, solo podrá imponerse una sanción disciplinaria en el caso de que otro miembro del equipo arbitral haya detectado una infracción y haya intentado comunicarla antes de la reanudación; a tales efectos, la sanción no conllevará la reanudación del juego vinculada con ella.

Si el árbitro no estuviera en condiciones de seguir dirigiendo el partido, este último podrá continuar bajo la supervisión de los demás miembros del equipo arbitral hasta que el balón deje de estar en juego.

5.3.- FACULTADES Y OBLIGACIONES

El árbitro:

- hará cumplir las Reglas de Juego;
- dirigirá el partido en colaboración con los otros miembros del equipo arbitral;
- cronometrará el tiempo, tomará nota de las incidencias del partido y remitirá a las autoridades competentes el
- informe o acta del partido, donde se detallarán todas las medidas disciplinarias y cualquier otra incidencia que haya ocurrido antes, durante y después del partido;
- supervisará o dará la señal para la reanudación del juego.

La ventaja

- permitirá que el juego prosiga si se produce una infracción o un equipo efectúa una reanudación incorrecta y el balón está en juego, y el equipo adversario se beneficiara de la ventaja tras la acción, y sancionará la infracción cometida/indicará que se repita la reanudación si no se produjera la situación ventajosa de manera inmediata o transcurridos unos pocos segundos.

Medidas disciplinarias

- cuando se cometa más de una infracción al mismo tiempo, castigará la infracción más grave en función de la sanción, la reanudación, la gravedad física y las repercusiones tácticas;
- tomará medidas disciplinarias contra jugadores que cometan infracciones merecedoras de amonestación o expulsión;
- tendrá la autoridad para tomar medidas disciplinarias desde el momento en que entra en el terreno de juego para realizar la inspección previa al partido hasta que lo abandona una vez terminado el partido (lo cual incluye la tanda de penales). Si, antes de entrar en el terreno de juego al comienzo del partido, un jugador cometiera una infracción merecedora de expulsión, el árbitro podrá impedir que el jugador participe en el partido (ver Regla 3.6);
- el árbitro informará sobre cualquier tipo de conducta incorrecta;
- tendrá autoridad para mostrar tarjetas amarillas o rojas y, cuando así lo permitan los reglamentos de las competiciones, excluir temporalmente a un jugador, desde el momento en que entra en el terreno de juego al comienzo del partido hasta que el partido ha terminado, lo cual incluye el descanso del medio tiempo, el tiempo suplementario (prórroga) y la tanda de penales;
- 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. Si un médico miembro del cuerpo técnico comete una infracción sancionable con expulsión, podrá permanecer si el equipo no cuenta con otro médico disponible, e intervenir si un jugador requiere atención médica;
- actuará conforme a las indicaciones de los otros miembros del equipo arbitral en relación con aquellas incidencias que le hayan pasado inadvertidas.

Lesiones

- permitirá que el juego continúe hasta que el balón ya no esté en juego si estima que la lesión del jugador es leve;
- detendrá el juego si estima que algún jugador ha sufrido una lesión grave, y permitirá que sea transportado fuera del terreno de juego. Los jugadores lesionados no podrán ser tratados en el terreno de juego, y no se les permitirá volver a entrar en él hasta que el juego se haya reanudado; si el balón está en juego, el jugador lesionado volverá al campo por la línea de banda. En cambio, si el balón no está en juego, el jugador lesionado podrá regresar al campo cruzando cualquiera de las líneas de demarcación. Los únicos casos en los que se podrá hacer una excepción a esta regla sobre la salida de los jugadores lesionados serán cuando: se lesione un guardameta;

- un guardameta y un jugador de campo choquen y requieran atención médica;
- varios jugadores del mismo equipo choquen y requieran atención médica;
- se haya producido una lesión grave;
- se lesione un jugador como resultado de una infracción de carácter físico por la cual se amoneste o expulse al adversario (p. ej. una infracción temeraria o juego brusco y grave), si la evaluación y el tratamiento se llevan a cabo con rapidez;
- se conceda un tiro penal y el jugador lesionado vaya a lanzarlo.
- si un jugador está sangrando, le invitará a que abandone el terreno de juego. Dicho jugador solo podrá volver a entrar tras la señal del árbitro, quien comprobará que la hemorragia haya cesado y que no haya sangre en su uniforme y demás elementos de su equipamiento;
- si el árbitro autorizara la entrada de los médicos o camilleros, el jugador lesionado deberá salir del terreno de juego, ya sea caminando o en camilla; si el jugador no acatara esta medida, deberá ser amonestado por conducta antideportiva;
- si el árbitro decidiera amonestar o expulsar a un jugador lesionado y este debiera salir del terreno de juego para recibir atención médica, el árbitro deberá mostrarle la tarjeta antes de que abandone el terreno de juego;
- si el juego no se detuviese por cualquier otro motivo, o si la lesión sufrida por el jugador no fuera consecuencia de una infracción de las Reglas de Juego, se reanudará el juego con un balón a tierra.

Interferencia externa

- detendrá, suspenderá temporalmente o de manera definitiva el partido por cualquier tipo de infracción interferencia externa, cuando se den las circunstancias siguientes o similares: la iluminación artificial sea inadecuada;
- un espectador lance un objeto y este golpee a un miembro del equipo arbitral, a un jugador o a un miembro del cuerpo técnico de un equipo; en función de la gravedad del incidente, el árbitro podrá permitir que el partido continúe, o bien optar por detener, suspender temporalmente o suspender definitivamente el partido;
- un espectador haga sonar un silbato que interfiera en el juego; en ese caso, se detendrá el juego y se reanudará con un balón a tierra;
- un segundo balón, un objeto o un animal entre en el terreno de juego durante el partido; en este caso, el árbitro deberá:
    - detener el juego (y reanudarlo con un balón a tierra) únicamente si interfiriera en el juego, excepto si el balón fuera a entrar en la portería y la interferencia no impidiera que un defensor jugara el balón; se concederá gol si el balón entrara en la portería (incluso si se produjo contacto con el balón), a menos que la interferencia hubiera sido causada por un miembro del equipo atacante;
    - permitir que el juego continúe si no hay interferencia en el mismo, y ordenar que el balón, objeto o animal se retire del terreno de juego lo antes posible;
- no permitirá que entren en el terreno de juego personas no autorizadas.

5.5.- EQUIPAMIENTO DEL ÁRBITRO

Equipamiento obligatorio

El árbitro deberá disponer del siguiente equipamiento:

- silbato(s);
- cronómetro(s);
- tarjetas rojas y amarillas;
- cuaderno de notas (u otro medio para anotar las incidencias del partido).

Otro equipamiento

Los árbitros tienen autorización para emplear:

- todo tipo de intercomunicadores que permitan estar en contacto con los otros miembros del equipo arbitral;
- banderines con señal acústica, auriculares, etc.;
- sistemas de seguimiento electrónico del rendimiento u otro tipo de dispositivos de control del rendimiento físico.

Se prohíbe que los árbitros y los demás miembros del equipo arbitral «en el terreno de juego» lleven accesorios de joyería o cualquier otro equipamiento electrónico, cámaras incluidas.

5.6.- SEÑALES DEL ÁRBITRO

Consulte las ilustraciones para conocer las señales arbitrales aprobadas.



Penal



Tiro libre **indirecto**



Tiro libre **directo**



Ventaja (1)



Ventaja (2)



Saque **de esquina**



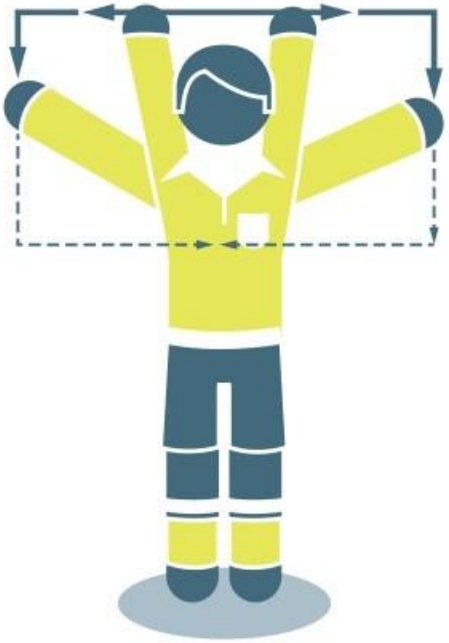
Saque **de meta**



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



Chequeo: un dedo a la oreja con la otra mano o el otro brazo extendido



Revisión: señal de la televisión



Cuenta atrás de los últimos cinco segundos de los ocho segundos a los que se restringe que los guardametas controlen el balón con las manos o los brazos

5.7.- RESPONSABILIDAD DEL EQUIPO ARBITRAL

Los árbitros y los otros miembros del equipo arbitral no serán responsables de:

- ningún tipo de lesión que sufra un jugador, miembro del cuerpo técnico o espectador;
- ningún daño a la propiedad, sea esta del carácter que sea;
- cualquier otra pérdida sufrida por una persona física, club, empresa, federación o entidad, la cual se deba o pueda deberse a alguna decisión tomada conforme a las Reglas de Juego o con respecto al procedimiento normal requerido para celebrar, jugar y controlar un partido.

Tales decisiones pueden ser:

- permitir o no la disputa del encuentro dependiendo de las condiciones del terreno de juego, de sus inmediaciones o de las condiciones meteorológicas;
- suspender definitivamente un partido por la razón que estime oportuna;
- determinar la idoneidad del equipamiento o del balón utilizados durante el partido;
- detener o no un partido debido a la interferencia de los espectadores o a cualquier problema en el área de los espectadores;
- detener o no el juego para permitir que un jugador lesionado sea transportado fuera del terreno de juego para recibir tratamiento;
- solicitar que un jugador lesionado sea retirado del terreno de juego para recibir atención médica;
- permitir o no a un jugador llevar ciertas prendas de ropa o equipamiento;
- en aquellos casos en los que el árbitro posea esta autoridad, permitir la presencia de personas (incluidos los miembros del cuerpo técnico y del estadio, personal de seguridad, fotógrafos u otros representantes de los medios de comunicación) en las inmediaciones del terreno de juego;
- cualquier otra decisión tomada conforme a las Reglas de Juego o de acuerdo con sus deberes y lo estipulado por las normas o reglamentos de la FIFA, la confederación, la federación nacional de fútbol o la competición bajo cuya jurisdicción se dispute el partido.

REGLA 6.- LOS OTROS MIEMBROS DEL EQUIPO ARBITRAL

Se podrán designar para un partido otros miembros del equipo arbitral [dos árbitros asistentes, el cuarto árbitro, dos árbitros asistentes adicionales, el árbitro asistente de reserva, el árbitro asistente de vídeo (VAR) y al menos un asistente del VAR (AVAR)]. Estos ayudarán al árbitro principal a dirigir el partido de acuerdo con las Reglas de Juego, si bien la decisión definitiva la tomará siempre el árbitro principal.

El árbitro principal, los árbitros asistentes, el cuarto árbitro, los árbitros asistentes adicionales y el árbitro asistente de reserva son los miembros del equipo arbitral en el terreno de juego.

El VAR y el AVAR son los miembros del equipo arbitral de vídeo y ayudan al árbitro de conformidad con las Reglas de Juego y el Protocolo del VAR.

El resto de miembros del equipo arbitral actuarán bajo la dirección del árbitro principal. En caso de interferencia indebida o conducta incorrecta de uno de sus miembros, el árbitro prescindirá de sus servicios e informará a las autoridades competentes.

Los otros miembros del equipo arbitral en el terreno de juego ayudarán al árbitro principal a determinar las faltas e infracciones cuando tengan un mejor ángulo de visión que este y deberán informar a las autoridades competentes sobre cualquier conducta incorrecta grave u otros incidentes que ni el árbitro ni el resto de miembros del equipo arbitral hayan apreciado. Además, deberán dar parte al árbitro y a los demás miembros del equipo arbitral de la elaboración de dicho informe.

El reglamento de la competición deberá estipular claramente quién sustituirá a un miembro del equipo arbitral que no pueda comenzar o continuar su labor y todo cambio asociado a ello. En particular, en el caso de que el árbitro no pueda continuar su labor, deberá dejarse claro si asumirá sus funciones el cuarto árbitro, el primer árbitro asistente o el primer árbitro asistente adicional.

En esta versión no abordaremos los perfiles del cuarto árbitro, los árbitros asistentes adicionales y el árbitro asistente de reserva así como los miembros del equipo arbitral de vídeo.

6.1.- ÁRBITROS ASISTENTES

Tendrán la tarea de indicar si:

- el balón ha salido completamente del terreno de juego y a qué equipo le corresponde efectuar el saque de esquina, de meta o de banda;
- un jugador en posición de fuera de juego debe ser sancionado;
- se solicita una sustitución;
- en el lanzamiento de un tiro penal, el guardameta se separa de la línea de meta antes de que ejecutar el lanzamiento y si el balón cruza la línea de meta; si se hubieran designado árbitros asistentes adicionales, el árbitro asistente deberá situarse a la altura del punto penal.

La labor del árbitro asistente incluye también supervisar el procedimiento de sustitución.

Los árbitros asistentes podrán entrar en el terreno de juego para ayudar a que se respete la distancia de 6m.

6.2.- SEÑALES DEL ÁRBITRO ASISTENTE

Consulte las ilustraciones para conocer las señales arbitrales aprobadas.



Sustitución



Tiro libre
para el atacante



Tiro libre
para el defensor



Saque de banda
para el atacante



Saque de banda
para el defensor



Saque **de esquina**



Saque **de meta**



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

REGLA 7.- LA DURACIÓN DEL PARTIDO

7.1.- PERÍODOS DE JUEGO

El partido se desarrollará en dos periodos iguales de 25 minutos cada uno, para las categorías prebenjamín, benjamín, alevín e infantil.

El partido se desarrollará en dos periodos iguales de 30 minutos cada uno, para las categorías cadete, juvenil y senior.

7.2.- PAUSA DEL MEDIO TIEMPO

Los jugadores tendrán derecho a una pausa en el descanso de medio tiempo no superior a 10 minutos; también se permite una pausa breve para beber (no superior a un minuto) tras el primer periodo del tiempo suplementario. El reglamento de la competición deberá estipular claramente la duración de la pausa del medio tiempo, la cual solamente podrá modificarse con el permiso del árbitro.

7.3.- RECUPERACIÓN DEL TIEMPO PERDIDO

El árbitro podrá prolongar cada periodo para recuperar el tiempo de juego perdido debido a:

- sustituciones;
- atención o retirada de jugadores lesionados;
- pérdida deliberada de tiempo;
- sanciones disciplinarias;
- pausas por motivos médicos autorizadas por el reglamento de la competición, es decir, las pausas de rehidratación (no superiores a un minuto) y las pausas de refresco (entre 90 segundos y tres minutos);
- retrasos originados por los chequeos y revisiones del VAR;
- celebraciones de goles;
- cualquier otro motivo, lo que incluye todo retraso significativo al reanudarse el juego (p. ej. debido a una interferencia causada por un agente externo).

El cuarto árbitro indicará el tiempo mínimo que deberá añadirse, si bien el árbitro tomará la decisión final al respecto. Además, este podrá aumentar el tiempo añadido pero no reducirlo.

El árbitro no podrá compensar un error de cronometraje del primer periodo cambiando la duración del segundo periodo.

7.4.- TIRO PENAL

En caso de que se deba ejecutar o repetir un penal al final de un periodo, se prolongará este hasta que el penal se haya completado.

REGLA 8.- INICIO Y REANUDACIÓN DEL JUEGO

El juego se iniciará con un saque inicial —también denominado saque de centro— al comienzo de cada uno de los dos periodos de un partido, del tiempo suplementario y después de la anotación de un gol. Los tiros libres (directos o indirectos), los tiros penales y los saques de banda, de meta y de esquina constituyen otros tipos de reanudación del juego (v. Reglas 13 a 17). Cuando el árbitro detenga el juego por un motivo no contemplado en las Reglas de Juego, el juego se reanudará con un balón a tierra.

Las infracciones cometidas cuando el balón no esté en juego no afectarán a la manera en que este se reanude.

8.1.- SAQUE INICIAL

Procedimiento

- El árbitro lanzará una moneda al aire para sortear el campo 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 función de lo anterior, el equipo adversario realizará el saque inicial o elegirá la mitad del campo desde la que atacará en el primer tiempo.
- El equipo que elija el campo para el primer tiempo ejecutará el saque de centro para iniciar el segundo tiempo.
- En el segundo tiempo, los equipos cambiarán de campo y atacarán la portería opuesta.
- Cuando un equipo marque un gol, el equipo adversario reanudará el juego con un saque inicial.

En el saque inicial:

- todos los jugadores, excepto el que ejecute el saque, deberán encontrarse en su propia mitad del terreno de juego;
- los adversarios del equipo que efectúe el saque deberán encontrarse como mínimo a 6m del balón hasta que entre en juego;
- el balón se colocará en el punto central y no se podrá golpear con el pie hasta que el árbitro así lo indique;
- el árbitro dará la señal;
- el balón estará en juego en el momento en que lo golpee con el pie el jugador que haya efectuado el saque y se mueva con claridad;
- será posible marcar un gol directo al equipo adversario desde el saque inicial; si el balón entrara directamente en la meta del lanzador, se concederá un saque de esquina al adversario.

Infracciones y sanciones

En caso de que el jugador que ejecute el saque inicial toque el balón por segunda vez antes de que lo toque otro jugador, se concederá un tiro libre indirecto, o bien un libre directo si cometiese una infracción por mano.

Para cualquier otra infracción del procedimiento de saque inicial, se repetirá dicho saque.

8.2.- BALÓN A TIERRA

Procedimiento

Si al detener el juego:

- el balón está en el área penal, el árbitro concederá un balón a tierra al guardameta del equipo defensor dentro de su área penal;
- el balón está fuera del área penal, el árbitro concederá un balón a tierra a favor de un jugador del equipo que habría conservado o ganado la posesión (también desde la reanudación si el balón hubiera dejado de estar en juego) siempre que el árbitro pueda determinarlo; en caso contrario, dejará caer el balón ante un jugador del equipo que lo tocó por última vez. El balón deberá tocar el suelo en el lugar en el que se encontraba cuando se detuvo el juego, a menos que hubiera impactado en un árbitro o en un agente externo, en cuyo caso se dejará caer en el lugar en el que se produjo la interferencia o el contacto.

El resto de jugadores (de ambos equipos) deberán mantener una distancia mínima de 6m con respecto al balón hasta que este esté 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 este:

- toca a un jugador antes de tocar el suelo;
- sale del terreno de juego después de tocar el suelo sin haber tocado a un jugador.

Si tras un balón a tierra, este entrara en la portería sin tocar como mínimo a dos jugadores, el juego se reanudará con:

- un saque de meta si el balón entró en la portería del adversario;
- un saque de esquina si entró en la portería del jugador que tocó el balón.

REGLA 9.- BALÓN EN JUEGO

9.1.- BALÓN NO EN JUEGO

El balón no estará en juego cuando:

- haya atravesado completamente la línea de meta o de banda, ya sea por el suelo o por el 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.

9.2.- 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 o un travesaño o en el banderín de esquina y permanezca en el terreno de juego.

Si, sin intención de interferir de forma antirreglamentaria, un miembro del cuerpo técnico, suplente, jugador sustituido o expulsado o jugador temporalmente fuera del terreno de juego (por lesión, para ajustarse el equipamiento, etc.) toca un balón que está claramente a punto de salir del campo, la acción se sancionará con un tiro libre indirecto. No habrá sanción disciplinaria.

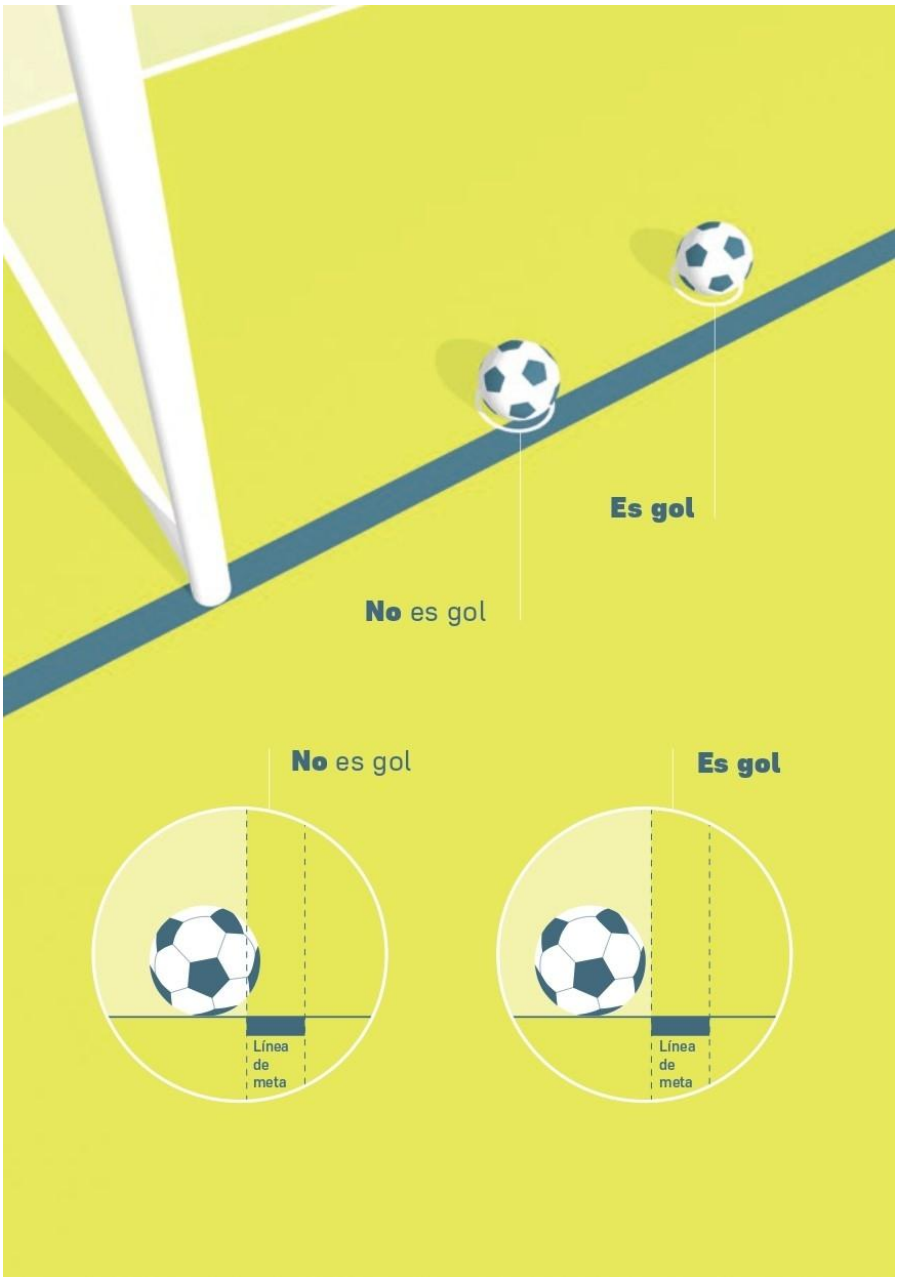
REGLA 10.- EL RESULTADO DE UN PARTIDO

10.1.- GOL VÁLIDO

Se considerará válido un gol cuando el balón haya atravesado completamente la línea de meta entre los postes y por debajo del travesaño, siempre que el equipo que marcó el gol no haya cometido previamente una falta o infracción de 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.

Si el árbitro señalara un gol antes de que el balón hubiera traspasado completamente la línea de meta, el juego se reanudará con un balón a tierra.



10.2.- EQUIPO GANADOR

El equipo que haya marcado el mayor número de goles será el ganador. Si ambos equipos marcan el mismo número de goles o no marcan ninguno, el partido terminará en empate.

Si durante la disputa de un encuentro, un equipo supera en el marcador a su rival por una diferencia de 10 goles, el tanteo se dará por finalizado, siendo el resultado final el recogido en ese momento en el acta. Con los minutos restantes, se continuará el encuentro con las siguientes indicaciones:

- Las faltas, amonestaciones, expulsiones y tiempos muertos seguirán registrándose en el acta del encuentro.
- Se reflejará como incidencia en el acta.
- El partido se celebrará en su totalidad. La retirada de uno de los equipos del terreno de juego antes de la finalización del encuentro conllevará la correspondiente sanción.

Si el reglamento de la competición exigiera que se declare un equipo ganador después de un partido empatado o una eliminatoria que finaliza en empate, se permitirán únicamente los siguientes procedimientos para determinar el vencedor:

- Los goles en campo contrario no tienen valor doble.
- Con una prórroga de 10 minutos, dividida en dos tiempos de 5 minutos
- En caso de persistir el empate en la eliminatoria, se procederá a la tanda de penaltis.

10.3.- TANDA DE PENALES

La tanda de penales se ejecutará una vez terminado el partido y, a menos que se estipule algo diferente, se aplicarán las Reglas de Juego correspondientes. Los jugadores expulsados a lo largo del partido no podrán participar en la tanda de penales. Por otro lado, las advertencias y amonestaciones impuestas a jugadores y miembros del cuerpo técnico durante el encuentro no se tendrán en consideración en la tanda de penales.

Procedimiento

Antes de la tanda de penales

- A menos que deban tenerse en cuenta otras consideraciones (p. ej. estado del terreno de juego, seguridad, etc.), el árbitro realizará un sorteo mediante el lanzamiento de una moneda al aire para decidir la portería en la que se desarrollará la tanda; esta decisión únicamente podrá modificarse por motivos de seguridad, si la portería no estuviera en condiciones o esa zona del terreno de juego estuviera impracticable.
- El árbitro realizará un nuevo sorteo con una moneda y el equipo que resulte favorecido decidirá si ejecutará el primer o el segundo lanzamiento.
- Con la única excepción del suplente de un guardameta que no pueda continuar, solamente estarán autorizados a participar en la tanda de penales aquellos jugadores que al final del partido se encuentren en el terreno de juego, o aquellos que se encuentren momentáneamente fuera del mismo por lesión, cambios en el equipamiento, etc.
- Cada uno de los equipos se encargará de decidir el orden en el que ejecutará los lanzamientos. No se informará del orden al árbitro.

- Si, al finalizar el partido y antes de la tanda de penales o durante la misma, un equipo tiene más jugadores que su adversario, deberá reducir su número para equipararlo al del equipo rival, y se informará al árbitro del nombre y el número de los jugadores excluidos. Ninguno de ellos podrá participar en la tanda (salvo en el caso descrito a continuación).
- Aquel guardameta que no se encuentre en condiciones de continuar antes de o durante la tanda podrá ser reemplazado por un jugador excluido para igualar el número de jugadores o, si su equipo no ha utilizado el número máximo permitido de sustituciones, por un suplente designado como tal en la lista oficial, pero el guardameta reemplazado ya no podrá participar en la tanda ni podrá ejecutar lanzamiento alguno.
- Si el guardameta hubiera ejecutado ya un lanzamiento, el suplente no podrá ejecutar otro hasta la siguiente tanda de penales.

Ejecución de la tanda de penales

- Solamente podrán permanecer en el terreno de juego los jugadores autorizados para participar en la tanda de penales y los miembros del equipo arbitral.
- Todos los jugadores autorizados para participar en la tanda de penales, excepto el lanzador y los dos guardametas, deberán permanecer en el interior del círculo central.
- El guardameta del equipo ejecutor del lanzamiento deberá permanecer en el terreno de juego, fuera del área penal, en la intersección de la línea de meta con la línea de demarcación del área penal.
- Cualquiera de los jugadores autorizados para participar en la tanda de penales podrá intercambiar su puesto con el guardameta.
- Se considerará que el penal se ha completado cuando el balón deje de moverse, deje de estar en juego o el árbitro detenga el juego por una infracción; el lanzador no podrá jugar intencionadamente el balón por segunda vez.
- Si el lanzador golpea el balón de manera involuntaria con los dos pies simultáneamente o el balón le toca el pie o la pierna de apoyo justo después de ejecutar el tiro:
    - si el balón entrara en la portería tras el lanzamiento, se volverá a ejecutar el tiro;
    - si el lanzamiento no acabara en gol, se registrará como fallado.
- El árbitro llevará el control de los lanzamientos.
- 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 este como fallado y se amonestará al lanzador.
- Si tanto el guardameta como el lanzador cometieran una infracción al mismo tiempo, se registrará el tiro como fallado y se amonestará al lanzador.

Cada equipo ejecutará cinco lanzamientos ateniéndose a las condiciones detalladas a continuación:

- Los tiros deberán ejecutarse por turnos.

- Cada uno de los lanzamientos deberá ejecutarlo un jugador diferente; antes de poder lanzar un segundo penal, todos los jugadores seleccionados deberán haber ejecutado ya un lanzamiento.
- Si, antes de que ambos equipos hayan ejecutado sus cinco tiros, uno hubiera marcado más goles que los que el adversario pudiera anotar con sus cinco lanzamientos, se dará por terminada la tanda.
- Si, después de ejecutar ambos equipos sus cinco lanzamientos, el marcador siguiera empatado, se proseguirá con los tiros penales hasta que un equipo haya marcado un gol más que el otro tras ejecutar el mismo número de lanzamientos.
- La regla anterior será aplicable a la secuencia posterior de tiros, si bien los equipos podrán cambiar el orden de los lanzadores.
- La tanda no deberá retrasarse porque un jugador abandone el terreno de juego. Si dicho jugador no regresara a tiempo para ejecutar el lanzamiento, este se registrará como no marcado.

Sustituciones y expulsiones durante la tanda de penales

- Se podrá amonestar o expulsar a jugadores, suplentes, jugadores sustituidos o miembros del cuerpo técnico.
- Si se expulsara a un guardameta, este deberá ser sustituido por un jugador autorizado para participar en la tanda.
- A excepción del guardameta, no se podrá sustituir a ningún jugador que no esté en condiciones de continuar jugando.
- El árbitro no suspenderá definitivamente el partido aunque un equipo se quedara con menos de siete jugadores.

REGLA 11.- EL FUERA DE JUEGO

11.1.- POSICIÓN DE FUERA DE JUEGO

El hecho de estar en posición de fuera de juego no constituye infracción. Se considera que un jugador está en posición de fuera de juego cuando:

- su cabeza, tronco o pierna (pie incluido) se encuentran, total o parcialmente, en el área de fuera de juego y
- su cabeza, tronco o pierna (pie incluido) se encuentran, total o parcialmente, más cerca de la línea de meta contraria que el balón y el penúltimo adversario.

A la hora de determinar si un jugador está en posición de fuera de juego, no se tendrán en consideración las manos ni los brazos de los jugadores, tampoco en el caso de los guardametas. Con el fin de determinar con claridad las infracciones por fuera de juego, el límite superior del brazo coincide con el punto inferior de la axila.

No estará en fuera de juego aquel jugador que se encuentre a la misma altura que:

- el penúltimo adversario o
- los dos últimos adversarios.

11.2.- INFRACCIÓN POR FUERA DE JUEGO

Únicamente se sancionará a un jugador en posición de fuera de juego en el momento en que el balón toca o es jugado* por un compañero de equipo si llega a participar en el juego de forma activa de una de las siguientes maneras:

- interfiriendo en el juego, al jugar o tocar un balón pasado o tocado por un compañero;
- interfiriendo en el juego de un adversario de una de las siguientes maneras:

**Se tendrá en cuenta el primer punto de contacto en el momento de «jugar» o «tocar» el balón; sin embargo, cuando el guardameta lance el balón con la mano, se usará el último punto de contacto.*

- impidiendo que juegue o pueda jugar el balón, al obstruir claramente el campo visual del adversario;
- disputándole el balón;
- intentando jugar claramente un balón cercano mediante una acción que tenga un impacto en un adversario;
- realizar una acción que afecte claramente a la posibilidad de un adversario de jugar el balón;

o bien:

- sacando ventaja de dicha posición al jugar el balón o interferir en el juego de un adversario cuando el balón:
    - haya sido desviado o haya rebotado en un poste, en el travesaño, en un miembro del equipo arbitral o en un adversario;
    - haya sido «salvado» por un adversario.

Se considerará que un jugador en posición de fuera de juego no ha sacado ventaja de dicha posición cuando reciba 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.

*Jugar «voluntariamente» el balón (excluida la mano voluntaria) implica que el jugador tiene la posibilidad de controlarlo y:

- pasar a un compañero;
- recuperar la posesión, o
- despejar, ya sea con el pie o de cabeza.

El hecho de que el pase, el intento de recuperar la posesión o el despeje del jugador sea impreciso o no logre su objetivo no invalida la «voluntariedad» de la acción.

Los siguientes criterios se deben emplear, como corresponda, como indicadores de que el jugador tiene la posibilidad de controlar el balón y, por consiguiente, la acción es «voluntaria»:

- el balón llega desde lejos y el jugador lo ve claramente;
- el balón no se mueve a gran velocidad;
- se puede prever la trayectoria del balón;
- el jugador tiene tiempo para coordinar sus movimientos, es decir, no realiza una acción como un salto, extensión de las extremidades o movimiento instintivo con el que consigue un ligero contacto o control;
- es más fácil jugar un balón que está sobre el terreno de juego que cuando está en el aire.

Una «salvada» es una acción de un jugador cuyo fin es detener o desviar el balón, o intentar detener o desviarlo, cuando este va en dirección a la portería o muy cerca de ella con cualquier parte del cuerpo excepto con las manos o los brazos (a menos que se trate del guardameta en su propia área penal). En este sentido, nótese lo siguiente:

- si un jugador que sale de una posición de fuera de juego o que se encuentra en dicha posición estuviera en la trayectoria de un adversario e interfiriera en el movimiento de este último hacia el balón, se considerará infracción por fuera de juego si afecta a la capacidad del adversario de jugar o disputar el balón; si dicho jugador se coloca en la trayectoria de un adversario e impide el avance de este (p. ej. le obstaculiza el paso), deberá penalizarse la infracción en virtud de la Regla 12;
- si un jugador que se encuentra en posición de fuera de juego se desplaza hacia el balón con la intención de jugarlo y es objeto de una falta antes de jugar o intentar jugar el balón, o disputárselo a un adversario, se penalizará dicha falta por haberse cometido antes de la infracción por fuera de juego;
- si se comete una infracción contra un jugador en posición de fuera de juego que ya está jugando o intentando jugar el balón, o disputándole el balón a un adversario, se penalizará la infracción por fuera de juego por ser previa a la falta.

11.3.- SITUACIONES QUE NO CONSTITUYEN INFRACCIÓN

No existirá infracción por fuera de juego cuando un jugador reciba un balón que procede directamente de:

- un saque de meta;
- un saque de banda;

- un saque de esquina.

11.4.- INFRACCIONES Y SANCIONES

En caso de infracción por fuera de juego, el árbitro concederá un libre indirecto en el lugar donde se produjo, incluso si el jugador infractor se encontrara en su propio campo.

A efectos de determinar el fuera de juego, si un defensor saliera del terreno de juego sin la autorización del árbitro, se considerará que el jugador está situado en la línea de meta o de banda hasta que se detenga de nuevo el juego o hasta que el equipo defensor haya jugado el balón hacia la línea central y se encuentre fuera de su área penal. Si el defensor ha abandonado premeditadamente el terreno de juego, deberá ser amonestado en cuanto deje de estar en juego el balón.

Los jugadores del equipo atacante podrán salir del terreno de juego o permanecer fuera de él para no participar de forma activa en el juego. Si un atacante volviera a entrar por la línea de meta y participara en la jugada antes de que se detenga de nuevo el juego, o antes que el equipo defensor haya jugado el balón hacia la línea central y se encuentre fuera de su área penal, 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 premeditadamente del terreno de juego, vuelva a entrar sin la autorización del árbitro y no sea sancionado por fuera de juego pero obtenga una ventaja por ello.

Si un jugador del equipo atacante permaneciera inmóvil entre los postes y dentro de la portería adversaria en el preciso momento en el que el balón entra en esta, se concederá el gol, a menos que el jugador cometiera una infracción por fuera de juego o viole la Regla 12, en cuyo caso el juego se reanudará con un libre directo o indirecto.

REGLA 12.- FALTAS Y CONDUCTA INCORRECTA

Los tiros libres directos e indirectos y los lanzamientos desde el punto penal solamente podrán concederse por infracciones cometidas con el balón en juego.

12.1.- TIRO LIBRE DIRECTO

Se concederá un libre directo si, a juicio del árbitro, un jugador comete una de las siguientes faltas contra un adversario de una manera imprudente, temeraria o con el uso de una fuerza excesiva:

- cargar;
- saltar encima;
- dar una patada o intentarlo;
- empujar;
- golpear o intentarlo (cabezazos incluidos);
- hacer una entrada o disputarle el balón;
- poner la zancadilla o intentarlo.

En caso de que la falta cometida implique contacto físico, se penalizará con un libre directo.

- «Imprudente» es aquella acción en la cual 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» es la acción en la que un jugador realiza una acción que entraña daño físico (no necesariamente grave) sin tener en cuenta el riesgo o las consecuencias para su adversario, por lo que deberá ser amonestado.
- «Con uso de fuerza excesiva» es la acción en la que el jugador se excede en la fuerza y la impetuosidad empleada o pone en peligro la integridad física del adversario, por lo que deberá ser expulsado.

Se concederá asimismo un libre directo si un jugador cometiera una de las siguientes faltas:
- infracción por mano (excepto el guardameta dentro de su propia área penal);
- sujetar a un adversario;
- obstaculizar a un adversario mediante contacto físico;
- morder o escupir a alguien que figure en las listas de los equipos o sea miembro del equipo arbitral;
- lanzar un objeto contra el balón, a un adversario o a un árbitro, o golpear el balón con un objeto.

Véanse también las infracciones recogidas en la Regla 3.

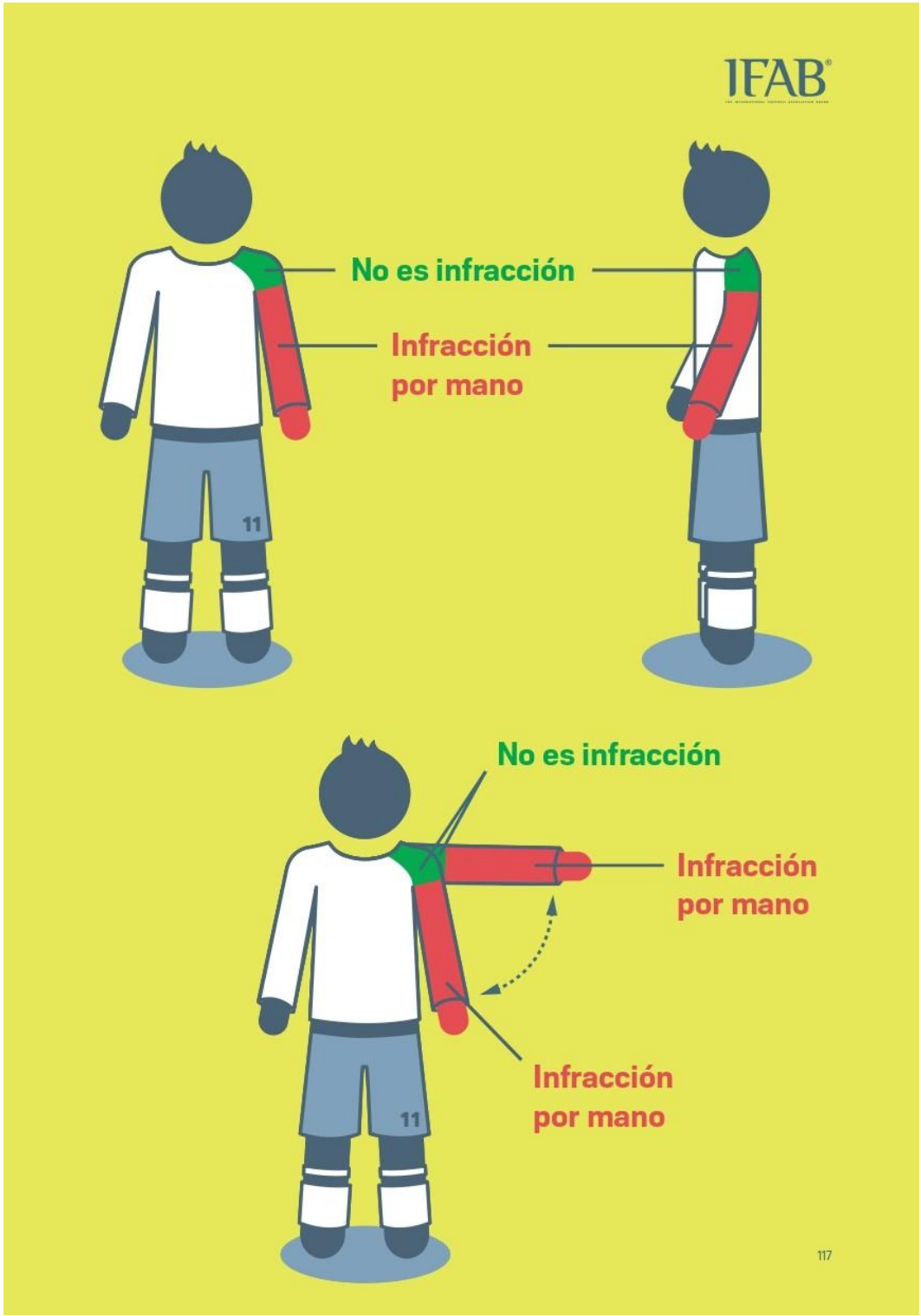
Tocar el balón con la mano

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.

No todos los contactos del balón con la mano o el brazo constituyen infracción.

Cometerá infracción el jugador que:
- toque el balón de manera voluntaria con la mano o el brazo, por ejemplo, haciendo un movimiento en dirección al balón con estas partes del cuerpo;

- 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. Se considerará que un jugador ha conseguido que su cuerpo ocupe más espacio de manera antinatural cuando la posición de su mano o brazo no sea consecuencia del movimiento de su cuerpo en esa acción concreta o no se pueda justificar por dicho movimiento. Al colocar su mano o brazo en dicha posición, el jugador se arriesga a que el balón golpee esa parte de su cuerpo y esto suponga una infracción;



- 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 en la mano o el brazo, incluso de manera accidental.

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 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.

12.2.- TIRO LIBRE INDIRECTO

Se concederá un libre indirecto si un jugador:

- juega de forma peligrosa;
- obstaculiza el avance de un adversario sin que exista contacto físico;
- actúa mostrando desaprobación, utilizando lenguaje o comportándose de modo ofensivo, insultante o humillante, o cometiendo otras ofensas verbales;
- impide que el guardameta saque el balón con la mano, lo juegue o lo intente jugar cuando el guardameta está en proceso de soltarlo;
- inicia una acción que trate de burlar la Regla deliberadamente para hacerle llegar el balón al guardameta (incluso desde un tiro libre o un saque de meta) con la cabeza, el pecho, la rodilla, etc., independientemente de que el guardameta llegue a tocar el balón con la mano o el brazo. Se sancionará al guardameta en caso de ser responsable de iniciar la acción de manera deliberada;
- comete cualquier otra infracción que no haya sido mencionada en las Reglas de Juego, por la cual se interrumpe el partido para amonestar o expulsar a un jugador.

Se concederá un libre indirecto si un guardameta cometiera una de las siguientes infracciones dentro de su propia área:

- tocar el balón con las manos o los brazos después de soltarlo y antes de que lo toque ningún otro jugador;
- 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 de que:
  - un compañero se lo haya cedido con el pie;
  - lo haya recibido directamente de un saque de banda para su equipo.

Juego peligroso

Se considerará juego peligroso toda acción que, al intentar jugar el balón, suponga riesgo de lesión, incluso para el propio jugador que realice la acción, o que impida que un adversario cercano juegue el balón por temor a lesionarse.

Están permitidas las voleas acrobáticas (p. ej. los remates de «chilena» o de «tijera»), siempre que no entrañen ningún peligro para el adversario.

Obstaculizar el avance de un adversario sin que exista contacto

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

Todos los jugadores tendrán derecho a guardar su posición en el terreno de juego; encontrarse en el camino de un adversario no es lo mismo que interponerse en su camino.

Los jugadores podrán proteger el balón colocándose entre este y un adversario 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.

12.3.- SAQUE DE ESQUINA

Se concederá un saque de esquina si un guardameta, dentro de su propia área, controlara el balón con las manos o los brazos durante más de ocho segundos antes de soltarlo. Un guardameta controlará el balón con las manos o los brazos cuando:

- retenga el balón en las manos o en los brazos, o entre la mano o el brazo y una superficie (p.ej., el suelo, su propio cuerpo);
- sostenga el balón con las manos abiertas y extendidas;
- haga rebotar el balón en el suelo o lo lance al aire.

El árbitro decidirá cuándo el guardameta controla el balón y empiezan a contar los ocho segundos de retención y, con la mano alzada, efectuará la cuenta atrás de los últimos cinco segundos.

Mientras el guardameta controle el balón con las manos o los brazos, ningún adversario podrá disputárselo.

12.4.- MEDIDAS DISCIPLINARIAS

El árbitro tiene la autoridad para tomar medidas disciplinarias desde que entra en el terreno de juego para realizar la inspección previa al partido hasta que lo abandona una vez terminado el partido (tanda de penales incluida).

Si antes de entrar en el terreno de juego al comienzo del partido, un jugador o un miembro del cuerpo técnico cometiera una infracción merecedora de expulsión, el árbitro tendrá la autoridad para impedir que el jugador o el miembro del cuerpo técnico participe en el partido (v. Regla 3.6). El árbitro deberá hacer constar igualmente todos aquellos casos de conducta incorrecta.

Aquel jugador o miembro del cuerpo técnico que cometa una infracción sancionable con amonestación o expulsión, ya sea dentro o fuera del terreno de juego, será sancionado conforme a la infracción cometida.

La tarjeta amarilla se utiliza para comunicar una amonestación y la tarjeta roja, para comunicar una expulsión.

Solo se podrán mostrar tarjetas amarillas o rojas a los jugadores, a los suplentes, a los jugadores sustituidos o a los miembros del cuerpo técnico.

Jugadores, suplentes y jugadores sustituidos

Retrasar la reanudación del 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 no 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 del 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, salvo que el equipo adversario marcara un gol como consecuencia de la concesión de la ventaja, en cuyo caso no se producirá una sanción disciplinaria. No obstante, no se amonestará al jugador si 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 cuanto el balón deje de estar en juego; no obstante, si el jugador jugara el balón, se lo disputara a un adversario o interfiera con él, el árbitro detendrá el juego, expulsará 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 continuará sujetándolo dentro de la misma, el árbitro señalará tiro penal.

Infracciones sancionables con amonestación
Se amonestará al jugador que realice alguna de las acciones siguientes:

- retrasar la reanudación del juego;
- mostrar desaprobación con palabras o acciones;
- entrar o volver a entrar en el terreno de juego, o bien abandonarlo, de manera deliberada y sin permiso del árbitro;
- no respetar la distancia reglamentaria en un balón a tierra, saque de esquina, un tiro libre o un saque de banda;
- infringir reiteradamente las Reglas de Juego (no está definido el número de infracciones ni existe otro tipo de indicación específica sobre lo que implica «infringir reiteradamente»);
- conducta antideportiva;
- entrar en el área de revisión;
- repetir de manera insistente el gesto de la «revisión» (pantalla de televisión).

Se amonestará a aquel suplente o jugador sustituido que haya realizado alguna de las acciones siguientes:

- retrasar la reanudación del juego;
- mostrar desaprobación con palabras o acciones;
- entrar o volver a entrar en el terreno de juego sin el permiso del árbitro;
- conducta antideportiva;
- entrar en el área de revisión;
- repetir de manera insistente el gesto de la «revisión» (pantalla de televisión).

En el caso de que un mismo jugador cometa dos infracciones sancionables (incluso sucesivamente), se le deberá amonestar dos veces, p. ej. si entra en el terreno de juego sin la debida autorización y, acto seguido, realiza una entrada temeraria o frustra un ataque prometedor por medio de una falta o tocando el balón con la mano, etc.

Amonestaciones por conducta antideportiva

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

- intentar engañar al árbitro, p. ej. al fingir una lesión o aparentar haber sido objeto de una infracción (simulación);
- intercambiar su puesto con el del guardameta durante el juego o sin permiso del árbitro (v. Regla 3);
- cometer de manera temeraria una infracción sancionable con libre directo;
- tocar el balón con la mano para obstaculizar o impedir que progrese un ataque prometedor, excepto cuando el árbitro conceda un tiro penal por una infracción por mano involuntaria;
- evitar un gol o una ocasión manifiesta de gol de un adversario y el árbitro concede un tiro penal por una infracción por mano involuntaria;
- cometer 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;
- evitar una ocasión manifiesta de gol de un adversario mediante una infracción con la que se pretende jugar o disputar el balón y por la que el árbitro señala tiro penal;
- tocar el balón con la mano al intentar marcar un gol (independientemente de que lo consiga o no) o en un intento de evitar un gol del adversario sin conseguirlo;
- efectuar marcas no autorizadas en el terreno de juego;
- jugar el balón cuando está saliendo del terreno de juego, después de haber recibido permiso para abandonarlo; mostrar falta de respeto al espíritu del fútbol;
- iniciar una acción que trate de burlar la Regla deliberadamente para hacerle llegar el balón al guardameta (incluso desde un tiro libre o un saque de meta) con la cabeza, el pecho, la rodilla, etc., independientemente de que el guardameta llegue a tocar el balón con la mano o el brazo. Se sancionará al guardameta en caso de ser responsable de iniciar la acción de manera deliberada;
- distraer con palabras y comentarios a un adversario durante el juego o en una reanudación.

Celebración de un gol

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

Traspasar los límites del terreno de juego para celebrar un gol no se considerará una infracción sancionable con amonestación, pero los jugadores deberán regresar al terreno de juego tan pronto como sea posible.

Incluso si el gol se anulara, se deberá amonestar al jugador que realice algunas de las acciones siguientes:

- trepar a las vallas perimetrales o acercarse a los espectadores generando problemas de seguridad;
- actuar de forma provocadora o exaltada;
- cubrirse la cabeza o la cara con una máscara o artículos similares;
- quitarse la camiseta o cubrirse la cabeza con ella.

Retrasar la reanudación del juego

Los árbitros amonestarán a aquellos jugadores que retrasen excesivamente la reanudación del juego, incluido lo dispuesto en las Reglas 3, 15 y 16 y sus respectivos protocolos, o cuando:

- lancen el balón lejos, lo retengan y lo lleven consigo, o provoquen un enfrentamiento tocando el balón después de que el árbitro haya detenido el juego;
- ejecuten un tiro libre desde un lugar erróneo para forzar su repetición.

Infracciones sancionables con expulsión

Se deberá expulsar al jugador, suplente o jugador sustituido que cometa alguna de las siguientes infracciones:

- evitar mediante una infracción por mano voluntaria un gol o una ocasión manifiesta de gol (excepto en el caso del guardameta dentro de su propia área);
- evitar mediante una infracción por mano involuntaria un gol o una ocasión manifiesta de gol fuera de su propia área penal;
- evitar un gol o una ocasión manifiesta de gol de un adversario que se dirige a la portería del infractor mediante una infracción sancionable con un tiro libre (excepto aquellas situaciones descritas más abajo);
- juego brusco y grave (falta de extrema dureza);
- escupir o morder a alguien;
- conducta violenta;
- emplear lenguaje o actuar de modo ofensivo, insultante o humillante;
- recibir una segunda amonestación en el mismo partido;
- entrar en la sala de vídeo.

Aquellos jugadores, suplentes o jugadores sustituidos que sean expulsados deberán abandonar igualmente las inmediaciones del terreno de juego y del área técnica.

Evitar un gol o una ocasión manifiesta de gol

Cuando un jugador cometa una infracción contra un adversario dentro de su propia área con la que se evite una ocasión manifiesta de gol del adversario y el árbitro señale tiro penal, el infractor solamente será amonestado si con la infracción se pretendía jugar o disputar el balón; en el resto de acciones (p. ej. agarrar, tirar, empujar, imposibilidad de jugar el balón, etc.), el infractor deberá ser expulsado.

Cuando un jugador evite un gol o una ocasión manifiesta de gol del equipo adversario cometiendo una infracción por mano voluntaria, deberá ser expulsado, independientemente de dónde se produzca esta (salvo que se trate del guardameta en su propia área).

Cuando un jugador evite un gol o una ocasión manifiesta de gol del equipo adversario cometiendo una infracción por mano involuntaria y el árbitro concede un tiro penal, el jugador será amonestado.

Aquel jugador, jugador expulsado, suplente o jugador sustituido que entre en el terreno de juego sin la debida autorización del árbitro e interfiera en el juego o en la evolución de un adversario y que termine evitando un gol del equipo adversario o una ocasión manifiesta de gol habrá cometido una infracción merecedora de expulsión.

En cualquier caso, se deberán tener en cuenta los siguientes aspectos:

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

Juego brusco y grave (falta de extrema dureza)

Las entradas o disputas del balón que pongan en peligro la integridad física de un adversario o en las que el jugador se emplee con fuerza excesiva o brutalidad deberán sancionarse como «juego brusco y grave» (faltas de extrema dureza).

Todo jugador que arremeta contra un adversario en la disputa del balón de frente, por el costado o por detrás, utilizando una o ambas piernas con fuerza excesiva o poniendo en peligro la integridad física del adversario, estará jugando con excesiva dureza.

Conducta violenta

Si un jugador se emplea o tiene la intención de emplearse con fuerza excesiva o con brutalidad contra un adversario cuando no le está disputando el balón, o contra un compañero de equipo, un miembro del cuerpo técnico, un miembro del equipo arbitral, un espectador o contra cualquier otra persona, independientemente de si se produce o no contacto, la acción será considerada conducta violenta.

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

Miembros del cuerpo técnico

Cuando alguna persona ubicada en el área técnica (suplente, jugador sustituido o expulsado, o miembro del cuerpo técnico) del cuerpo técnico cometa una infracción pero no se pueda identificar al infractor, se sancionará al primer entrenador presente en el área técnica.

Advertencia

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

- entrar en el terreno de juego de manera respetuosa y pacífica;

- no cooperar con un árbitro, p. ej. al desoír una orden o una petición del asistente o del cuarto árbitro;
- 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;
    - actuando de modo que se falte al respeto a uno o varios miembros del equipo arbitral (p. ej. aplaudir de forma sarcástica);
- entrar en el área de revisión;
- pedir con gestos exagerados o de manera insistente que se muestre tarjeta;
- repetir de forma insistente el gesto de «revisión» del VAR;
- 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, p. ej. 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 uno de los árbitros;
    - proceder de forma provocativa o exaltada;
- entrar al área técnica del equipo adversario de manera agresiva o con ánimo de confrontación;
- lanzar voluntariamente con la mano o con el pie un objeto al terreno de juego;
- entrar en el 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;
- entrar en la sala de vídeo;
- comportarse de manera agresiva o con intimidación física (p. ej. escupir o morder) con un jugador, un suplente o un miembro del cuerpo técnico adversario, con un árbitro, un espectador o con cualquier otra persona (p. ej. recogepelotas, personal de seguridad o de la competición, etc.);
- recibir una segunda amonestación en el mismo partido;
- emplear lenguaje o actuar de modo ofensivo, insultante o humillante;
- utilizar equipos electrónicos o dispositivos de comunicación no autorizados o comportarse de modo inapropiado por el uso de estos equipos o dispositivos;
- conducta violenta.

Infracciones relacionadas 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.

Exclusiones
Será expulsado temporalmente del terreno de juego, por 2 minutos, pudiendo ser reemplazado el futbolista que:

a) Infrinja persistentemente las reglas de juego.
b) Desapruebe con gestos o palabras decisiones arbitrales.
c) Juegue el balón con las manos, evitando una clara ocasión de gol.
d) Impida el normal desarrollo del juego, interrumpiéndolo, agarrando o zancadilleando a un contrario, sin incurrir en agresión y evitando una clara ocasión del gol.
e) Actúe de cualquier otra forma antideportiva, no contemplada en el apartado anterior

Igualmente será expulsado con carácter definitivo pudiendo ser reemplazado el futbolista:

- Que, expulsado con anterioridad del terreno de juego de forma temporal, reincida en cualquiera de los motivos que determina su expulsión temporal.

Igualmente será expulsado con carácter definitivo, no pudiendo ser reemplazado, el futbolista:

- Que se emplee de forma violenta, brutal u ofensiva, con otro futbolista, árbitro del encuentro, técnico, restantes personas habilitadas en los banquillos o público asistente.
- Pronunciar palabras, frases o incurrir en gestos, acciones o actitudes, etc. que resulten ser intolerantes, racistas, sexistas, homófobas o xenófobas.

12.5.- REANUDACIÓN DEL JUEGO TRAS FALTAS Y CONDUCTA INCORRECTA

Si el balón estuviera detenido, el partido se reanudará según la decisión adoptada anteriormente.

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

- un adversario: libre indirecto o directo o tiro penal, según el caso;
- un compañero de equipo, suplente, jugador sustituido o expulsado, miembro del cuerpo técnico o miembro del equipo arbitral: libre directo o tiro penal, según el caso.

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

Si un jugador cometiera una infracción sobre un agente externo—ya sea dentro o fuera del terreno de juego—, y el árbitro detuviera el juego, el encuentro se reanudará con un balón a tierra, a menos que el jugador haya abandonado el terreno de juego sin el permiso del árbitro, en cuyo caso se señalará tiro libre indirecto, que se ejecutará desde el punto de la línea de demarcación por el que el jugador salió del campo.

Si el balón estuviera en juego y

- un jugador cometiera una infracción contra un miembro del equipo arbitral o un componente del equipo adversario, ya sea jugador, suplente, jugador sustituido o expulsado, o un miembro del cuerpo técnico fuera del terreno de juego o
- un suplente, jugador sustituido o expulsado, o un miembro del cuerpo técnico cometiera una infracción contra un jugador adversario o un miembro del equipo arbitral fuera del terreno de juego, o interfiriera en su evolución,

se reanudará el juego con un tiro libre desde el punto de la línea de demarcación más cercana al lugar donde se produjo la infracción o la interferencia. Se señalará tiro penal si se trata de una infracción sancionable con un libre directo dentro del área del infractor.

Si la infracción la cometiera un jugador situado fuera del terreno de juego contra otro jugador, un suplente, un jugador sustituido o un miembro del cuerpo técnico de su propio equipo, se reanudará el juego con un libre indirecto desde el punto de la línea de demarcación más cercano al lugar donde se cometió la infracción.

Si un jugador contactara con el balón con un objeto que llevara en la mano (bota o botín, espinillera, etc.), se reanudará el juego con un libre directo (o se señalará tiro penal).

Si un jugador que se halla dentro o fuera del terreno de juego lanzara con la mano o el pie un objeto (distinto al balón con el que se está jugando el partido) contra un adversario, o si lanzara, con la mano o el pie, un objeto (incluyendo un balón) contra un suplente, jugador sustituido, jugador expulsado o miembro del cuerpo técnico del equipo contrario, o contra un miembro del equipo arbitral o bien contra el balón con el que se está jugando el partido, el juego se reanudará mediante un libre directo desde el lugar donde el objeto golpeó o habría golpeado a la persona o al balón. Si este lugar se encontrara fuera del terreno de juego, el tiro libre se ejecutará en el punto más cercano de la línea de demarcación. Se concederá tiro penal si la acción tiene lugar dentro del área del infractor.

Si un suplente, jugador sustituido o expulsado, jugador temporalmente fuera del terreno de juego o miembro del cuerpo técnico lanzara o chutara un objeto al terreno de juego y este interfiriera en el juego o contactara con un adversario o un miembro del equipo arbitral o con el balón, se reanudará el juego con un libre directo (o tiro penal) en el lugar donde el objeto interfirió en el juego o donde golpeó o habría golpeado al adversario, al miembro del equipo arbitral o al balón.

REGLA 13.- TIROS LIBRES

13.1.- TIPOS DE TIROS LIBRES

Se concederá un libre directo o indirecto al equipo adversario de un jugador, suplente, jugador sustituido o expulsado o miembro del cuerpo técnico responsable de una infracción.

Señal de tiro libre indirecto

El árbitro indicará un tiro libre indirecto levantando un brazo por encima de la cabeza; esta señal se mantendrá hasta que se ejecute el tiro y el balón toque a otro jugador, deje de estar en juego o esté claro que no es posible marcar un gol directamente.

Si el árbitro se olvidara de indicar que el tiro es indirecto y, tras el lanzamiento, el balón entrara directamente en la portería, se deberá repetir el tiro.

El balón entra en la portería

- Si un libre directo entra directamente en la portería contraria, se concederá gol.
- Si un libre indirecto entra directamente en la portería contraria, se concederá saque de meta.
- Si un libre directo o indirecto entra directamente en la propia portería, se concederá saque de esquina al equipo adversario.

13.2.- PROCEDIMIENTO

Todos los tiros libres se ejecutarán desde el lugar donde se produzca la infracción, excepto en los siguientes casos:

- los libres indirectos concedidos a favor del equipo atacante por una infracción dentro del área de meta del adversario se ejecutarán desde el punto más próximo de la línea del área de meta paralela a la línea de meta;
- los tiros libres a favor del equipo defensor en su área de meta podrán ejecutarse desde cualquier punto del área de meta;
- los tiros libres por infracciones relacionadas con la entrada, el reingreso o la salida del terreno de juego de un jugador sin permiso se ejecutarán desde el lugar donde se encontrase el balón cuando se detuviese el juego. Sin embargo, cuando un jugador cometa una infracción fuera del terreno de juego, el juego se reanudará con un tiro libre ejecutado en la línea de demarcación más cercana a donde se produjese la infracción; en el caso de infracciones sancionables con libre directo dentro del área penal del infractor, se señalará penal;
- aquellos casos en los que las Reglas de Juego indiquen otra posición (v. Reglas 3, 11 y 12).

El balón:

- deberá estar inmóvil y el ejecutor no deberá tocar el balón por segunda vez hasta que lo haya tocado otro jugador;
- estará en juego una vez haya sido golpeado con el pie y se mueva con claridad.

Hasta que el balón esté en juego, todos los adversarios deberán permanecer:

- como mínimo a 6m del balón, salvo si se hallan sobre la línea de meta entre los postes de su propia portería;
- fuera del área penal en el caso de tiros libres dentro del área penal del adversario.

Cuando tres o más jugadores del equipo defensor formen una «barrera», los jugadores del equipo atacante deberán guardar al menos 1 m (1 yd) de distancia con respecto a la «barrera» hasta que el balón esté en juego.

Se podrá ejecutar un tiro libre elevando el balón con un solo pie o con los dos simultáneamente.

Fintar durante la ejecución de un tiro libre para confundir a los adversarios forma parte del juego y está permitido.

Si durante la ejecución correcta de un tiro libre el ejecutor golpeara voluntariamente el balón contra un adversario con la intención de jugarlo de nuevo, pero no lo hiciera de manera imprudente ni temeraria, ni empleando una fuerza excesiva, el árbitro permitirá que el juego continúe.

13.3.- INFRACCIONES Y SANCIONES

Si, al ejecutar un tiro libre, un adversario no respetara la distancia reglamentaria del balón, se volverá a ejecutar el tiro a menos que se pueda conceder ventaja; no obstante, si un jugador ejecutara un tiro libre rápido y un adversario que se halla a menos de 6m interceptara el balón, el árbitro permitirá que el juego continúe. No obstante, aquel adversario que obstaculice deliberadamente el saque de un tiro libre rápido deberá ser amonestado por retrasar la reanudación del juego.

Si, durante la ejecución de un tiro libre, algún jugador del equipo atacante estuviera situado a menos de 1 m (1 yd) de la «barrera» formada por tres o más jugadores del equipo defensor, se concederá un libre indirecto.

Si el equipo que defiende ejecutara un tiro libre dentro de su área penal y algún adversario se halla todavía dentro de dicha área debido a que no tuvo tiempo de salir, el árbitro permitirá que el juego continúe. 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, tocara o disputara el balón antes de que este esté en juego, se repetirá 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 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.

REGLA 14.- EL PENAL

Se concederá un tiro penal siempre que un jugador cometa una infracción sancionable con libre directo dentro de su área penal o fuera del terreno de juego como parte del juego, según se estipula en las Reglas 12 y 13.

Se podrá marcar gol directamente de tiro penal.

14.1.- PROCEDIMIENTO

El balón deberá estar inmóvil y tocará en parte el centro del punto penal o sobresaldrá de él, y los postes, el travesaño y la red no podrán estar tampoco en movimiento.

Deberá indicarse con claridad quién será el ejecutor del lanzamiento.

El guardameta deberá permanecer sobre su propia línea de meta, entre los dos postes de la portería y frente al ejecutor del tiro hasta el golpeo del balón. El guardameta no se comportará de manera que distraiga de forma antirreglamentaria al ejecutor del tiro, p. ej. no retrasará la ejecución del penal ni tocará los postes, el travesaño o la red de la portería.

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

- a un mínimo de 6m del punto penal;
- detrás del punto penal;
- dentro de los límites del terreno de juego;
- fuera del área 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 tocará el balón con el pie hacia delante; se permite golpearlo con el tacón siempre que el balón se mueva hacia delante.

En el momento del golpeo, el guardameta deberá tener al menos parte de un pie en contacto directo con la línea de meta, sobre esta o por detrás de esta.

El balón estará en juego en el momento en que se golpee y se desplace con claridad.

El ejecutor del penal no podrá jugar el balón por segunda vez hasta que lo haya tocado otro jugador.

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.

Con el fin de ejecutar y completar un tiro penal, se podrá conceder tiempo adicional al final de cada uno de los periodos de juego reglamentarios o del tiempo suplementario. Cuando se conceda tiempo adicional, el penal se completará cuando, una vez ejecutado el tiro, el balón deje de moverse, deje de estar en juego, sea jugado por un jugador (incluido el lanzador) aparte del guardameta defensor, o el árbitro detenga el juego por una infracción del lanzador o de su equipo.

Si un jugador del equipo defensor (incluido el guardameta) cometiera una infracción y se fallara o detuviera el penal, se deberá repetir el lanzamiento.

14.2.- INFRACCIONES Y SANCIONES

Una vez que el árbitro haya dado la señal para ejecutar un tiro penal, este deberá lanzarse inmediatamente; de no ser así, el árbitro podrá adoptar medidas disciplinarias antes de volver a dar la señal de ejecución del penal.

Si antes de que el balón esté en juego se produce alguna de las siguientes situaciones, deberá procederse como se indica a continuación:

- se sancionará por adelantamiento a un compañero del jugador que ejecute el tiro penal únicamente si:
  - el adelantamiento influye claramente en el guardameta; o
  - el jugador adelantado juega el balón o lo disputa a un adversario y, a continuación, anota o intenta anotar un gol, o crea una ocasión de gol.
- se sancionará por adelantamiento a un compañero del guardameta únicamente si:
  - el adelantamiento influye claramente en el lanzador; o
  - el jugador adelantado juega el balón o lo disputa a un adversario y esto impide que el equipo rival anote o intente anotar un gol, o cree una ocasión de gol.
- el ejecutor del penal o un compañero de equipo infringe las Reglas de Juego:
  - si el balón entrara en la portería, se repetirá el penal;
  - si el balón no entrara en la portería, el árbitro detendrá el juego y lo reanudará con un libre indirecto;

  como excepción a lo anterior, en los siguientes casos, se detendrá el juego y se reanudará con un libre indirecto, independientemente de que se haya marcado gol o no:
    - el penal se ejecuta hacia atrás;
    - el penal es ejecutado por un jugador no designado para ello; el árbitro amonestará al lanzador del tiro penal;
    - el ejecutor del penal finta al golpear el balón tras haber finalizado la carrera (sí se permite fintar durante la carrera); 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 de 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 jugador del equipo defensor y otro del equipo atacante cometen una infracción: se repetirá el penal, a menos que un jugador cometiera una infracción más grave (p. ej. una finta antirreglamentaria).

- tanto el guardameta como el lanzador cometen una infracción al mismo tiempo: se amonestará al lanzador y se reanudará el juego con un libre indirecto para el equipo defensor.

Tras el lanzamiento del penal:

- si el ejecutor del penal volviera a tocar el balón antes de que lo toque otro jugador: se concederá un libre indirecto (o libre directo en caso de que el ejecutor cometa una infracción por mano);
- si un agente externo tocara el balón cuando este se mueve hacia delante: se repetirá el tiro, a menos que el balón vaya a entrar en la portería y la interferencia no impida que el guardameta o un defensor juegue el balón, en cuyo caso se concederá gol si entra en la portería (incluso si se produjo contacto con el balón), a menos que el equipo atacante haya sido el responsable de la interferencia;
- si el balón volviera al terreno de juego tras rebotar en el guardameta, el travesaño o los postes, y un agente externo lo tocara después:
    - el árbitro detendrá el juego;
    - el juego se reanudará con un balón a tierra en el lugar donde el agente externo hubiera tocado el balón.

Resultado del tiro penal		
	Gol	**No es gol**
Adelantamiento de un atacante	Influye en la jugada: se repite el lanzamiento No influye en la jugada: gol	Influye en la jugada: tiro libre indirecto No influye en la jugada: no se repite el lanzamiento
Adelantamiento de un defensor	Influye en la jugada: gol No influye en la jugada: gol	Influye en la jugada: se repite el lanzamiento No influye en la jugada: no se repite el lanzamiento
Adelantamiento de un defensor y un atacante	Influye en la jugada: se repite el lanzamiento No influye en la jugada: gol	Influye en la jugada: se repite el lanzamiento No influye en la jugada: no se repite el lanzamiento
Infracción del guardameta	Gol	No detenido: no se repite (a menos que influya en el ejecutor) Detenido: se repite y advertencia para el guardameta; amonestación si comete más infracciones
Guardameta y ejecutor infringen al mismo tiempo	Libre indirecto y amonestación al ejecutor	Libre indirecto y amonestación al ejecutor
Balón golpeado hacia atrás	Libre indirecto	Libre indirecto
Finta antirreglamentaria	Libre indirecto y amonestación al ejecutor	Libre indirecto y amonestación al ejecutor
Ejecutor no designado	Libre indirecto y amonestación al ejecutor	Libre indirecto y amonestación al ejecutor

REGLA 15.- EL SAQUE DE BANDA

Se concederá un saque de banda a los adversarios del último jugador que haya tocado el balón antes de que este atravesase totalmente la línea de banda por el suelo o por el aire, o cuando el árbitro sancione a un jugador por retrasar la ejecución de un saque de banda de su equipo.

No está permitido anotar gol directamente de saque de banda, por lo cual:

- si el balón entrara en la portería del adversario, se concederá un saque de meta;
- si el balón entrara en la portería del lanzador, se concederá un saque de esquina.

15.1.- PROCEDIMIENTO

Al ejecutar el saque de banda, el lanzador deberá:

- estar de pie frente al terreno de juego;
- pisar la línea de banda con los dos pies —aunque sea parcialmente— o estar situado por fuera de la misma;
- lanzar el balón con ambas manos desde atrás y por encima de la cabeza desde el lugar en que el balón haya salido del terreno de juego.

Todos los adversarios deberán permanecer a una distancia mínima de 2 m (2 yd) del lugar de la línea de banda donde se vaya a ejecutar el saque.

El balón estará en juego tan pronto como haya entrado en el terreno de juego. Si el balón tocara el suelo antes de entrar en el terreno de juego, se repetirá el saque de banda desde la misma posición. Si no se ejecutase correctamente, sacará de banda el equipo adversario.

Si durante la ejecución correcta de un saque de banda el ejecutor lanzara voluntariamente 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.

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

15.2.- INFRACCIONES Y SANCIONES

Si un jugador retrasa injustamente la ejecución de un saque de banda de su equipo, el árbitro hará sonar el silbato y señalará el comienzo de la cuenta atrás de cinco segundos. El árbitro efectuará la señal de la cuenta atrás de cinco segundos con la mano levantada y, si el saque de banda no se ha efectuado antes del final de los cinco segundos, se le concederá al equipo adversario. Se amonestará al infractor solo si retrasa excesivamente la reanudación después de que se haya concedido el saque de banda al equipo adversario.

Si, una vez que el balón esté en juego, el jugador que ha realizado el saque volviera a tocarlo antes de que lo haga otro jugador, se concederá un libre indirecto. En caso de que el ejecutor del saque cometa una infracción por mano:

- se concederá un libre directo o
- se concederá un tiro penal si la infracción se cometió dentro de su área, a menos que fuera el guardameta del equipo defensor, en cuyo caso se concederá un libre indirecto.

Aquel adversario que distraiga u obstaculice de forma antirreglamentaria al ejecutor del saque de banda (lo que incluye estar situado a menos de 2 m [2 yd] del lugar donde se ejecuta el saque) será amonestado por conducta antideportiva. En caso de que ya se haya ejecutado el saque, se concederá un libre indirecto.

Si se cometiera cualquier otra infracción de esta regla, sacará de banda un jugador del equipo adversario.

REGLA 16.- EL SAQUE DE META

Se concederá saque de meta cuando el balón haya atravesado completamente la línea de meta, por el suelo o por el aire, siempre que el último en tocar el balón haya sido un jugador del equipo atacante y no se haya marcado gol (véanse también las Reglas 8, 10, 13 y 15).

Se podrá marcar gol directamente de saque de meta, pero solo contra el equipo adversario; si el balón entra directamente en la portería del ejecutor del saque, se concederá saque de esquina al adversario.

16.1.- PROCEDIMIENTO

- El balón deberá estar inmóvil y un jugador del equipo defensor lo golpeará desde cualquier punto del área de meta.
- El balón estará en juego en el momento en que haya sido golpeado con el pie y esté claramente en movimiento.
- Los adversarios deberán permanecer fuera del área penal hasta que el balón esté en juego.

16.2.- INFRACCIONES Y SANCIONES

Si un jugador retrasa injustamente la ejecución de un saque de meta de su equipo, el árbitro hará sonar el silbato y señalará el comienzo de la cuenta atrás de cinco segundos. El árbitro efectuará la señal de la cuenta atrás de cinco segundos con la mano levantada y, si el saque de meta no se ha efectuado antes del final de los cinco segundos, se concederá un saque de esquina al equipo adversario. Se amonestará al infractor solo si retrasa excesivamente la reanudación después de que se haya concedido el saque de esquina al equipo adversario.

Si, una vez que el balón esté en juego, el jugador que ejecutó el saque volviera a tocarlo antes de que lo toque otro jugador, se concederá un libre indirecto; en caso de que cometa una infracción por mano:

- se concederá un libre directo;
- se concederá un tiro penal si la infracción se cometió dentro de su área penal, a menos que fuera el guardameta del equipo defensor, en cuyo caso se concederá un tiro libre indirecto.

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, o tocara o disputara el balón antes de que este esté en juego, se repetirá el saque de meta.

Si un jugador entrara en el área penal antes de que el balón esté 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.

Si se cometiera cualquier otra infracción de esta regla, se repetirá el saque.

REGLA 17.- EL SAQUE DE ESQUINA

Se concederá un saque de esquina cuando:

- el balón haya atravesado completamente la línea de meta, por el suelo o por el aire, siempre que el último en tocar el balón haya sido un jugador del equipo defensor y no se haya marcado gol (véanse también las Reglas 8, 12, 13, 15 y 16).
- El árbitro sancionase:
    - al guardameta por controlar el balón con las manos o los brazos durante más de ocho segundos;
    - a un jugador por retrasar la ejecución de un saque de meta de su equipo.

Se podrá marcar gol directamente de saque de esquina, pero solo contra el equipo adversario; si el balón entrara directamente en la portería del ejecutor del saque, se concederá saque de esquina al adversario.

17.1.- PROCEDIMIENTO

- El balón se colocará en el cuadrante de esquina más cercano al lugar por el que cruzó la línea de meta o al que ocupaba el guardameta cuando se le sancionó.
- El balón deberá estar inmóvil y ejecutará el saque un jugador del equipo atacante.
- El balón estará en juego una vez haya sido golpeado con el pie y se mueva con claridad; no será necesario que salga del cuadrante de esquina.
- No se deberá mover el poste del banderín.
- Los adversarios deberán permanecer a un mínimo de 6m del cuadrante de esquina hasta que el balón esté en juego.

17.2.- INFRACCIONES Y SANCIONES

Si, una vez que el balón esté en juego, el jugador que realizó el saque volviera a tocarlo antes de que lo toque otro jugador, se concederá un libre indirecto, o en caso de que cometa una infracción por mano:

- se concederá un libre directo;

- se concederá un tiro penal si la infracción se cometió dentro de su área penal, a menos que fuera el guardameta, en cuyo caso se concederá un libre indirecto.

Si durante la ejecución correcta de un saque de esquina el ejecutor golpeara el balón voluntariamente contra un adversario con el fin de jugarlo de nuevo, pero no lo hiciera de manera imprudente o temeraria, ni empleando fuerza excesiva, el árbitro permitirá que el juego continúe.

Si se cometiera cualquier otra infracción de esta regla, se repetirá el saque.

JUEGOS ECA sevilla

Juegos Deportivos Escolares / compitiendo en valores

escuelas católicas
andalucía
Delegación de Sevilla