

EXTRACTO DE LAS REGLAS DEL JUEGO

- **REGLA 1: LA SUPERFICIE DE JUEGO**

El área técnica.

Solamente un oficial del equipo a la vez (entrenador o segundo entrenador) estará autorizado para dar instrucciones técnicas y podrá permanecer de pie durante el partido.

- **REGLA 2: EL BALÓN.**

Reemplazo de un balón defectuoso.

Si el balón explota o se daña:

- a) En un momento en que se halla en juego, éste se reanuda dejando caer el balón de reserva al suelo, en el sitio donde se dañó el balón original, a menos que el partido se haya interrumpido dentro del área de penal.
- b) En el lanzamiento de un tiro libre directo sin barrera, un tiro desde el segundo punto de penal o un tiro de penal y no ha tocado los postes, el travesaño o a un jugador, ni se ha cometido una infracción, el juego se reanuda con repetición del tiro.

Si el balón explota o se daña tras chocar con uno de los postes o el travesaño y entra en la meta, el árbitro concederá el gol. Si por el contrario rebota hacia la superficie de juego se reanuda con un balón al suelo.

Balones adicionales en la superficie de juego.

Si un balón entra en la superficie de juego estando éste en juego, el árbitro interrumpirá el encuentro únicamente si dicho balón interfiere en el juego. El partido se reanuda con un balón al suelo en el sitio donde estaba el balón cuando se interrumpió el juego, excepto si estaba dentro del área de penal.

- **REGLA 3: EL NÚMERO DE JUGADORES.**

Procedimiento de sustitución.

Se podrá efectuar una sustitución durante el juego o en una interrupción de éste, excepto durante un tiempo muerto. (Habrá que esperar a que finalice, pero no es necesario que se reanude el juego).

Si un periodo se prolonga para ejecutar un tiro de penal, tiro desde el segundo punto de penal o un tiro libre directo sin barrera, no se permitirá ninguna sustitución, con la excepción del guardameta defensor. (Si se manda repetir podrá lanzarlo otro jugador, nunca un sustituto).

Sustitución del guardameta.

- Cualquiera de los sustitutos podrá reemplazar al guardameta, sin necesidad de avisar al árbitro ni estar el juego detenido.
- Cualquiera de los jugadores podrá cambiar su puesto con el guardameta previo aviso al árbitro y en un momento en que se haya detenido el juego.

- **INFRACCIONES Y SANCIONES.**

Si en una sustitución, el jugador que será sustituido sale de la superficie de juego, por causas no justificadas, por un lugar que no sea la zona de sustituciones de su propio equipo, el árbitro interrumpirá el juego (aunque no inmediatamente si se puede aplicar la ley de la ventaja) y amonestará al jugador por contravenir el procedimiento de sustitución. En caso de interrumpir el juego, éste se reanuda con un tiro libre indirecto a favor del equipo adversario, desde el lugar donde se hallaba el balón en el momento de la interrupción.

Si un sustituto ingresa en la superficie de juego incumpliendo el procedimiento de sustitución (entra en la superficie de juego antes de que haya salido el jugador que sustituirá o por un lugar que no sea la zona de sustituciones de su propio equipo) o causando que su equipo juegue con un jugador más, el árbitro interrumpirá el

juego (aunque no inmediatamente si puede aplicar la ley de la ventaja) y amonestará al jugador por conducta antideportiva, si su equipo juega con un jugador más, o por incumplir el procedimiento de sustitución, si la sustitución no se realizó correctamente.

Lo expulsará si malogra o impide un gol o una oportunidad manifiesta de gol. Su equipo verá reducido el número de jugadores si la infracción fue por incumplir el procedimiento de sustitución, o no verá reducido el número de jugadores si su equipo estuvo jugando con un jugador de más.

- Si interrumpe el juego, éste se reanuda con un tiro libre indirecto para el equipo adversario, desde el lugar donde se encontraba el balón cuando el juego fue interrumpido.
- Si aplica la ventaja, detendrá el juego en el momento en que el equipo del sustituto esté en posesión del balón y deberá reanudarlo con un tiro libre indirecto para el equipo adversario, desde el lugar donde se encontraba el balón cuando el juego fue interrumpido.
- Si aplica la ventaja y detiene el juego, porque el equipo adversario comete una infracción o el balón sale de la superficie de juego, deberá reanudarlo con un tiro libre indirecto para el equipo adversario al del sustituto, desde el lugar donde se encontraba el balón cuando el juego fue interrumpido.
- Si aplica la ventaja y otro jugador del equipo del sustituto comete una infracción sancionable con un tiro libre directo o un tiro de penal, sancionará al equipo del sustituto con un tiro libre directo o un tiro de penal.
- Si aplica la ventaja y el sustituto no cumple el procedimiento de sustitución y comete una infracción sancionable con un tiro libre directo o un tiro de penal, sancionará al equipo del sustituto con un tiro libre directo o un tiro de penal.
- Si aplica la ventaja y el equipo del sustituto juega con un jugador de más, y éste comete una infracción sancionable con un tiro libre directo o un tiro de penal, sancionará al equipo de este jugador con un tiro libre indirecto, desde el lugar donde se encontraba el balón cuando el juego fue interrumpido.

Si un jugador que está fuera de la superficie de juego con permiso del árbitro (para poner en orden algo no permitido en su uniforme o equipamiento, para tratar una lesión o una hemorragia, porque tiene sangre en su equipamiento, o por cualquier otro motivo autorizado por el árbitro) reingresa en la superficie de juego sin el permiso del árbitro, éste deberá interrumpir el juego (aunque no inmediatamente si puede aplicar la ley de la ventaja) y amonestará al jugador por ingresar en la superficie de juego sin autorización. En caso de interrumpir el juego, éste se reanuda con un tiro libre indirecto para el equipo adversario desde el lugar donde se hallaba el balón en el momento de la interrupción.

Si al reingresar en la superficie de juego comete otra infracción sancionable con amonestación, el árbitro lo expulsará por doble amonestación. En caso de interrumpir el juego, éste se reanuda de acuerdo con la regla 12.

Si un sustituto designado entra en la superficie de juego en lugar de otro jugador designado al inicio del encuentro sin que se haya notificado el cambio al árbitro o al árbitro asistente, el árbitro permitirá que el sustituto designado siga disputando el partido sin adoptar medidas disciplinarias contra él.

- **PERSONAS ADICIONALES EN LA SUPERFICIE DE JUEGO.**

- a) Si el oficial de un equipo (entrenador o delegado) ingresa en la superficie de juego, el árbitro interrumpirá el juego (aunque no inmediatamente si no interfiere en el juego y cabe aplicar la ley de la ventaja), ordenará sacarlo de la superficie de juego y en caso de que su conducta no fuese correcta, lo expulsará.
- b) Si un jugador expulsado ingresa en la superficie de juego, el árbitro interrumpirá el juego (aunque no inmediatamente si no interfiere en el juego y cabe aplicar la ley de la ventaja) y ordenará sacarlo de la superficie de juego y de sus inmediaciones.

En ambas situaciones, en caso de interrumpir el juego, éste se reanuda con un balón al suelo en el sitio donde el balón se hallaba cuando el juego fue interrumpido, a menos que se haya interrumpido en el área de penal.

- **SALIDAS PERMITIDAS Y NO PERMITIDAS DE LA SUPERFICIE DE JUEGO.**

Si un jugador sale de la superficie de juego por efecto del juego y vuelve inmediatamente a ella, no habrá cometido ninguna infracción. Sin embargo, no está permitido abandonar la superficie de juego y pasar por detrás de una de las metas, reincorporándose a continuación a la superficie de juego con el fin de engañar a los adversarios.

Si se produce esta situación, el árbitro detendrá el juego (si no puede aplicar la ley de la ventaja), amonestará al jugador por salir de la superficie de juego sin permiso y reanudará el juego con un tiro libre indirecto a favor del equipo adversario desde el lugar donde se hallaba el balón en el momento de la interrupción.

- **LESIONADOS.**

Con el permiso del árbitro podrán entrar en la superficie de juego, para atender a un jugador lesionado un fisioterapeuta y/o médico (máximo dos personas).

- **JUGADORES Y SUSTITUTOS EXPULSADOS.**

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

Si un jugador que comete una incorrección es expulsado por una segunda amonestación o de forma directa tras la aplicación de una ventaja y su equipo recibe un gol tras la aplicación de dicha ventaja antes de que sea expulsado, su equipo no verá reducido el número de jugadores, ya que la incorrección se cometió antes de conseguir el gol.

Si durante el descanso del partido o antes del inicio de uno de los periodos del tiempo suplementario, un jugador comete una incorrección que conlleva la expulsión, su equipo comenzará el siguiente periodo con un jugador menos. (Si la incorrección la comete un sustituto, no se reducirá el número de jugadores).

- **REGLA 4: EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES.**

- **SEGURIDAD.**

Los jugadores no utilizarán ningún equipamiento ni llevarán ningún objeto que sea peligroso para ellos mismos o para los demás jugadores.

Se prohíbe tanto a los jugadores y sustitutos como a los árbitros y árbitros asistentes el uso de todo accesorio de joyería (collares, anillos, pendientes, piercings...) que deberán quitarse antes del comienzo del partido. No se autoriza cubrir las joyas con cinta adhesiva.

- **EQUIPAMIENTO BÁSICO.**

Se usarán obligatoriamente camisetas con números en la espalda del 1 al 99. Estos números deberán ser perfectamente visibles y se diferenciarán del color predominante de la camiseta.

Si se usan pantalones cortos interiores, éstos deberán tener el color de los pantalones cortos.

Si en las medias se usa cinta adhesiva o un material similar en la parte exterior, deberá ser del mismo color que la parte de las medias sobre la que se usa.

En partidos federados es obligatorio el uso de espinilleras.

- **OTRO EQUIPAMIENTO.**

Los jugadores podrán utilizar equipamiento distinto a la vestimenta básica (protectores de cabeza, gafas deportivas, máscaras faciales, rodilleras...), siempre que la única finalidad sea protegerse físicamente y no constituya ningún peligro para ellos mismos, o para cualquier otro jugador.

- **INFRACCIONES Y SANCIONES.**

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

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

Si un jugador no está correctamente uniformado, el árbitro ordenará al jugador infractor que abandone la superficie de juego para que ponga en orden su equipamiento, en la siguiente ocasión en que el balón no se halle en

juego, no pudiendo regresar a ésta sin la autorización del árbitro (evidentemente el árbitro se cerciorará de que el equipamiento del jugador esté en orden) cuando el balón no se halle en juego.

Si el jugador rehúsa acatar la orden o si se le ha ordenado quitarse la pieza y se descubre que la lleva nuevamente, se amonestará al jugador. Si para amonestarlo el árbitro debe interrumpir el juego, se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario en el lugar donde se encontraba el balón cuando el juego fue interrumpido.

- **REGLA 5: LOS ÁRBITROS.**

- **PODERES Y DEBERES.**

Se asegurará de que todo jugador que sufre una hemorragia salga de la superficie de juego. El jugador sólo podrá reingresar en la superficie de juego tras la señal del árbitro, que se cerciorará de que la hemorragia ha cesado. Tampoco permitirá que un jugador vista ropas manchadas de sangre.

Castigará la falta más grave cuando un jugador cometa más de una falta al mismo tiempo.

En infracciones de los 4 segundos (tiros libres, saque de banda, saque de meta y saque de esquina) no está permitida la aplicación de la ventaja, salvo que la infracción la cometa el guardameta al controlar el balón, estando ya en juego, en su propia mitad de la superficie de juego, y si pierde la posesión del balón.

En saque de salida o tiro de penal no hay cuenta de 4 segundos.

- **MÁS DE UNA INFRACCIÓN AL MISMO TIEMPO.**

a) **Infracciones cometidas por dos o más jugadores del mismo equipo al mismo tiempo.** El árbitro deberá castigar y reanudar el juego conforme a la falta más grave. Asimismo amonestará o expulsará a los jugadores, conforme a las infracciones cometidas, o no tomará medida disciplinaria alguna. Si las faltas cometidas se sancionan con un tiro libre directo, el árbitro mandará anotar la falta más grave.

b) **Infracciones cometidas por jugadores de diferentes equipos al mismo tiempo.** El árbitro deberá interrumpir el juego y lo reanudará con un balón al suelo, en el sitio donde el balón se hallaba cuando el juego fue interrumpido, a menos que se haya interrumpido en el área de penal. Asimismo amonestará o expulsará a los jugadores, conforme a las infracciones cometidas, o no tomará medida disciplinaria alguna. El árbitro no mandará anotar ninguna falta.

- **REGLA 6: LOS ÁRBITROS ASISTENTES.**

El árbitro asistente deberá anotar los jugadores que finalizan en cancha la primera parte y antes de las prórrogas, para posibles expulsiones durante los períodos de descanso.

- **REGLA 7: LA DURACIÓN DEL PARTIDO.**

- ***FINALIZACIÓN DE LOS PERIODOS.**

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

- Se prolongará el periodo en caso de que se deba ejecutar o repetir un tiro libre desde el segundo punto de penal o un tiro libre directo a partir de la sexta falta acumulativa o un tiro de penal.
- Se prolongará el periodo en caso de que se deba ejecutar o repetir un tiro libre directo antes de la sexta falta acumulativa o un tiro libre indirecto.
- Si el balón ya ha sido jugado (con cualquier parte del cuerpo, de forma legal) hacia una de las metas, el árbitro esperará a que finalice el lanzamiento efectuado antes de que sonara el silbato o señal acústica del cronometrador. El periodo finalizará cuando:
 - El balón vaya directamente a la meta y se anote un gol.
 - El balón salga de los límites de la superficie de juego.

- EL balón toque al guardameta o a otro jugador del equipo defensor, los postes, el travesaño o el suelo y cruce la línea de meta y se anote un gol.
- El guardameta defensor u otro jugador del equipo defensor toquen el balón, o éste rebote en los postes o el travesaño y no cruce la línea de meta.
- El balón toque a cualquier jugador del equipo que jugó el balón, excepto si se había ejecutado un tiro libre indirecto y el balón, tras tocarlo el segundo jugador, se dirigía hacia la meta contraria.
- No se haya cometido ninguna infracción sancionada con tiro libre directo (antes o a partir de la sexta falta acumulativa), tiro libre indirecto o tiro de penal, ni se obligue a la repetición de un tiro libre directo (antes o a partir de la sexta falta acumulativa), tiro libre indirecto o tiro de penal.
 - a) Si en ese intervalo se ha cometido una infracción sancionada con un tiro libre directo (antes o a partir de la sexta falta acumulativa) o sancionada con un tiro de penal, el periodo finalizará cuando:
 - El balón no sea pateado directamente a la meta.
 - El balón vaya directamente a la portería y se anote gol.
 - El balón salga de los límites de la superficie de juego
 - El balón toque a un jugador del equipo ejecutor (antes de la sexta falta acumulativa).
 - El balón toque uno o ambos postes, el travesaño, al guardameta o a otro jugador del equipo defensor y se anote un gol.
 - El balón toque uno o ambos postes, el travesaño, al guardameta o a otro jugador del equipo defensor y no se anote un gol.
 - No se comete otra infracción sancionada con tiro libre directo, indirecto o tiro de penal.
 - b) Si en ese intervalo se ha cometido una infracción sancionada con tiro libre indirecto, el periodo finalizará cuando:
 - El balón vaya directamente a la meta y no sea tocado en su trayectoria por ningún otro jugador, o toque uno o ambos postes o el travesaño. No se concederá gol.
 - El balón salga de los límites de la superficie de juego.
 - El balón tras tocarlo el segundo jugador del equipo ejecutor se dirige hacia la meta adversaria y se anote un gol.
 - El balón toque en uno o ambos postes o el travesaño, tras tocar al guardameta o a otro jugador del equipo defensor o atacante, diferente al ejecutor, y se anote gol.
 - El balón toque en uno o ambos postes o el travesaño, tras tocar al guardameta o a otro jugador del equipo defensor o atacante, diferente al ejecutor, y no se anote gol.
 - No se comete otra infracción sancionada con tiro libre directo, indirecto o tiro de penal.

- **TIEMPO MUERTO**

Durante el tiempo muerto, los jugadores podrán permanecer en el interior o en el exterior de la superficie de juego (los sustitutos y oficiales deberán permanecer en el exterior de la superficie de juego). Si toman alguna bebida, deberán salir de la superficie de juego.

La sustitución de jugadores sólo se podrá efectuar después de que haya sonado la señal acústica o el silbato de finalización del tiempo muerto.

- **REGLA 8: EL INICIO Y LA REANUDACIÓN DEL JUEGO.**

Se lanzará una moneda al aire y el equipo favorecido decidirá la dirección en la que atacará en el primer periodo del partido. El otro equipo efectuará el saque de salida para iniciar el partido.

- **SAQUE DE SALIDA.**

El árbitro no deberá solicitar la confirmación de los guardametas o de cualquier otro jugador para ordenar la ejecución del saque de salida.

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

Para cualquier infracción del procedimiento del saque de salida, se repetirá el saque, no pudiéndose aplicar la ventaja.

- **BALÓN AL SUELO**

Si el balón está en juego y el árbitro debe interrumpir temporalmente el partido por cualquier motivo no indicado en las Reglas de Juego del Fútbol, el partido se reanudará con un balón al suelo.

- ✓ **PROCEDIMIENTO.**

- Cualquier jugador (incluido el guardameta) podrá participar.
- No existe número mínimo o máximo de jugadores que puedan participar.
- No existirá distancia que deba respetarse entre los jugadores, salvo que se bloquee al adversario y con ello no se permita la ejecución.
- El juego se considerará reanudado cuando el balón toque el suelo dentro de los límites de la superficie de juego.

- ✓ **INFRACCIONES Y SANCIONES.**

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

- Es jugado por un jugador antes de tocar el suelo.
- Se comete cualquier infracción antes de que el balón toque el suelo (previamente tomaremos la medida disciplinaria correspondiente).
- El balón sale de la superficie de juego después de tocar el suelo, y sin haber sido tocado antes por un jugador tras estar en juego.

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

- El árbitro concederá un saque de meta si el balón se introdujo en la portería adversaria.
- El árbitro concederá un saque de esquina si el balón se introdujo en la portería propia.

- **REGLA 9: EL BALÓN EN JUEGO O FUERA DE JUEGO**

Si el balón golpea el techo estando en juego, el partido se reanudará con un saque de banda, en el lugar más próximo a donde el balón tocó el techo, que ejecutarán los adversarios del último equipo que tocó el balón.

- **REGLA 10: GOL MARCADO**

Si el árbitro, tras anotarse un gol y antes de que se efectúe el saque de salida, se da cuenta de que el equipo que ha conseguido el gol juega con un jugador más o ha realizado una sustitución de forma incorrecta, no validará el gol y reanudará el juego con un tiro libre indirecto, que ejecutará el equipo adversario del infractor desde cualquier lugar del área de penal. Si el saque de salida ya se ha efectuado, el gol será válido.

***GOL ANOTADO MIENTRAS UNA PERSONA AJENA AL PARTIDO SE HALLA EN LA SUPERFICIE DE JUEGO.**

Si después de anotarse un gol, el árbitro se percató antes de que se reanude el juego, de que una persona ajena al partido se hallaba en la superficie de juego en el momento en que se marcó gol.

El árbitro deberá invalidar el gol si la persona ajena al partido era:

- Una persona externa o un oficial de uno de los equipos e interfirió en el juego.
- Un jugador, un sustituto, un jugador expulsado o un oficial del equipo que anotó gol.

El árbitro deberá conceder el gol si la persona ajena al partido era:

- Una persona externa y no interfirió en el juego.
- Un jugador, un sustituto, un jugador expulsado o un oficial del equipo que recibió el gol.

- **REGLA 12: FALTAS E INCORRECCIONES.**

***REQUISITOS BÁSICOS PARA SANCIONAR UNA FALTA.**

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

- Deberá ser cometida por un jugador o sustituto que no haya cumplido correctamente el procedimiento de sustitución.

- Deberá ocurrir en la superficie de juego.
- Deberá ocurrir mientras el balón esté en juego.

Si el árbitro interrumpe el partido debido a una infracción cometida fuera de la superficie de juego (mientras el balón está en juego), y no ha sido cometida por un jugador que abandonó la superficie de juego sin permiso del árbitro para cometerla, deberá reanudarla con un balón al suelo en el sitio donde el balón se hallaba cuando el juego fue interrumpido, a menos que se haya interrumpido en el área penal.

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

Sólo se podrán mostrar tarjetas amarillas o rojas a los componentes de los equipos en la superficie de juego y si el partido ya ha comenzado. En los demás casos, el árbitro informará de forma verbal a los oficiales de los equipos de la sanción disciplinaria tomada.

***MANERA IMPRUDENTE, TEMERARIA O CON USO DE FUERZA EXCESIVA.**

Un jugador que actúa de manera imprudente, no deberá ser sancionado disciplinariamente.

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

Un jugador que emplea fuerza excesiva, deberá ser expulsado.

***SUJETAR A UN ADVERSARIO**

Si un defensor comienza a sujetar a un adversario fuera del área de penal y continúa sujetándolo dentro de ésta, el árbitro concederá un tiro penal.

***TOCAR EL BALÓN CON LA MANO**

Tocar el balón con la mano implica la acción deliberada de un jugador de tocar el balón con las manos o el brazo. El árbitro deberá considerar las siguientes circunstancias:

- La posición de la mano no presupone necesariamente una infracción (estar separada del cuerpo no significa voluntad).
- Tocar el balón con un objeto sujetado con la mano (bota, espinillera...) constituye una infracción por mano voluntaria.
- Lanzar un objeto con la mano (bota, espinillera...) y golpear el balón constituye una infracción de mano voluntaria.

***INFRACCIONES COMETIDAS POR GUARDAMETAS Y CONTRA EL GUARDAMETA.**

El guardameta está en posesión del balón (la posesión implica que el guardameta controla el balón):

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

Cuando el guardameta controle el balón con las manos, ningún adversario podrá atacarlo. En caso de incumplir esta norma, se señalará un tiro libre indirecto, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.

Si el guardameta, tras jugar el balón, lo vuelve a tocar en su mitad de la superficie de juego tras el pase voluntario de un compañero, sin que el balón haya sido jugado o tocado por un adversario, se concederá un tiro libre indirecto desde el lugar donde se cometió la infracción.

ACLARACIONES.

1. El guardameta es un nombre genérico y es válido para todo aquel que haga sus funciones independientemente de la persona. Por lo tanto debemos estar atentos si tras el saque de meta el guardameta es cambiado por el guardameta suplente o por un portero-jugador.
2. Tras jugar el balón implica, posesión del balón, control del balón, esto es, voluntariedad.

El rechace del portero en un tiro del contrario, no se considera acción voluntaria del portero, por lo que un compañero le podrá pasar el balón sin que se considere cesión.

INFRACCIONES.

Se concederá un tiro libre indirecto si:

- El guardameta tras recibir el pase voluntario de un compañero, estando en campo contrario, regresa con el balón controlado a su medio campo.
- El guardameta tras recibir el pase voluntario de un compañero en su medio campo, pasa la línea divisoria y tras unos pasos con el balón, regresa con el balón controlado a su medio campo.
- Se permitirá que el juego continúe, si el guardameta tras jugar un balón procedente de un contrario, pasa la línea divisoria y tras unos pasos con el balón, regresa con el control del balón a su medio campo.

***JUGAR DE FORMA PELIGROSA.**

Jugar de forma peligrosa, no implica necesariamente un contacto físico entre los jugadores. Si se produce un contacto físico, la acción pasa a ser una infracción sancionable con un tiro libre directo o tiro penal.

***CELEBRACIÓN DE UN GOL**

Se deberá amonestar a un jugador si:

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

***SIMULACIÓN.**

Todo jugador que intente engañar al árbitro simulando lesión o pretendiendo haber sido objeto de infracción, será culpable de simulación y se le amonestará por conducta antideportiva. Si el juego se detiene por esa infracción, se reanudará con un tiro libre indirecto que se ejecutará en el lugar en que se cometió la infracción.

***CONDUCTA VIOLENTA**

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

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

En situaciones de conducta violenta no se aplicará la ventaja, a menos que exista una clara oportunidad de marcar gol.

Si el balón está fuera de juego, el partido se reanudará según la decisión tomada anteriormente.

Si el balón está en juego:

DONDE OCURRE	INFRACTOR	REANUDACIÓN DEL JUEGO
FUERA DE LA SUPERFICIE DE JUEGO	EL JUGADOR ESTA FUERA DE LA SUPERFICIE DE JUEGO CON AUTORIZACIÓN	BALÓN AL SUELO
	EL JUGADOR SALE DE LA SUPERFICIE DE JUEGO INTENCIONADAMENTE PARA COMETERLA	TIRO LIBRE INDIRECTO
	SUSTITUTO U OFICIAL	BALÓN AL SUELO

DONDE OCURRE	AGREDIDO	REANUDACIÓN DEL JUEGO
DENTRO DE LA SUPERFICIE DE JUEGO	JUGADOR ADVERSARIO	TIRO LIBRE DIRECTO O TIRO PENAL
	COMPAÑERO	TIRO LIBRE INDIRECTO
	SUSTITUTO	TIRO LIBRE INDIRECTO A FAVOR DEL INFRACTOR
	ÁRBITROS	TIRO LIBRE INDIRECTO
	CUALQUIER OTRA PERSONA	BALÓN AL SUELO

En todos los casos, la reanudación del partido se hará desde el lugar donde estaba el balón cuando el juego fue interrumpido.

• **INFRACCIONES RELACIONADAS CON EL LANZAMIENTO DE OBJETOS (O BALONES) CONTRA UN JUGADOR ADVERSARIO O CUALQUIER OTRA PERSONA.**

En todos los casos se expulsará al infractor por conducta violenta.

AGRESOR	AGREDIDO	REANUDACIÓN DEL JUEGO
JUGADOR EN ÁREA PENAL	JUGADOR FUERA DEL AREA PENAL	TIRO LIBRE DIRECTO*
JUGADOR FUERA DEL AREA PENAL	JUGADOR EN ÁREA PENAL	TIRO PENAL
JUGADOR DENTRO DE LA SUPERFICIE DE JUEGO	CUALQUIER PERSONA FUERA DE LA SUPERFICIE DE JUEGO	TIRO LIBRE INDIRECTO
JUGADOR FUERA DE LA SUPERFICIE DE JUEGO	JUGADOR DENTRO DE LA SUPERFICIE DE JUEGO	TIRO LIBRE DIRECTO O PENAL*
SUSTITUTO FUERA DE LA SUPERFICIE DE JUEGO	JUGADOR DENTRO DE LA SUPERFICIE DE JUEGO	TIRO LIBRE INDIRECTO
SUSTITUTO DENTRO DE LA SUPERFICIE DE JUEGO (JUGADOR DE MÁS)	CUALQUIER PERSONA DENTRO O FUERA DE LA SUPERFICIE DE JUEGO	TIRO LIBRE INDIRECTO
SUSTITUTO INCUMPLIENDO EL PROCEDIMIENTO DE SUSTITUCIÓN	CUALQUIER PERSONA DENTRO O FUERA DE LA SUPERFICIE DE JUEGO	SE JUZGARÁ COMO JUGADOR
OFICIAL DENTRO O FUERA DE LA SUPERFICIE DE JUEGO	CUALQUIER PERSONA DENTRO O FUERA DE LA SUPERFICIE DE JUEGO	BALÓN AL SUELO

*La reanudación se producirá desde el lugar donde el objeto golpeó o hubiera golpeado al adversario.

En todos los demás casos, la reanudación del juego se producirá desde el lugar donde se hallaba el balón cuando el juego fue interrumpido.

• **INFRACCIONES RELACIONADAS CON EL LANZAMIENTO DE OBJETOS CON LA MANO CONTRA EL BALÓN.**

En todos los casos el balón estará en juego.

La reanudación se producirá siempre desde el lugar donde se hallaba el balón cuando el juego fue interrumpido.

INFRACTOR	IMPACTA	SANCION	REANUDACIÓN DEL JUEGO
JUGADOR QUE NO SEA GUARDAMETA	SI	AMARILLA O ROJA (OMG)	TIRO LIBRE DIRECTO O PENAL
	NO	AMARILLA	TIRO LIBRE INDIRECTO
GUARDAMETA	SI (DENTRO DEL ÁREA)	AMARILLA	TIRO LIBRE INDIRECTO
	SI (FUERA DEL ÁREA)	AMARILLA O ROJA (OMG)	TIRO LIBRE DIRECTO
	NO	AMARILLA	TIRO LIBRE INDIRECTO
SUSTITUTO INCUMPLE PROCEDIMIENTO DE SUSTITUCIÓN	SI	DOBLE AMONESTACIÓN O ROJA (OMG)	TIRO LIBRE DIRECTO O PENAL
	NO	DOBLE AMONESTACIÓN	TIRO LIBRE INDIRECTO
SUSTITUTO JUGANDO JUGADOR DE MÁS	SI	DOBLE AMONESTACIÓN O ROJA (OMG)	TIRO LIBRE INDIRECTO
	NO	DOBLE AMONESTACIÓN	TIRO LIBRE INDIRECTO
OFICIAL	SI	ROJA	BALÓN AL SUELO
	NO	ROJA	BALÓN AL SUELO

OMG= Ocasión manifiesta de gol.

- **INFRACCIONES RELACIONADAS CON EL LANZAMIENTO DE OBJETOS CONTRA EL BALÓN CON UNA PARTE DE SU CUERPO DIFERENTE A LAS MANOS.**

Si el balón no está en juego y un jugador lanza un objeto contra el balón, el árbitro lo amonestará por conducta antideportiva.

Si el balón no está en juego y una sustituta lanza un objeto contra el balón, el árbitro lo expulsará por doble amonestación, ambas por conducta antideportiva, la primera por entrar en la superficie de juego sin permiso del árbitro y la segunda por el lanzamiento del objeto.

Si el balón no está en juego y un oficial de un equipo lanza un objeto contra el balón, el árbitro lo expulsará.

Si el balón está en juego:

INFRACTOR	IMPACTA	SANCIÓN	REANUDACIÓN DEL JUEGO
JUGADOR INCLUIDO GUARDAMETA	SI	AMARILLA	TIRO LIBRE INDIRECTO
	NO	AMARILLA	TIRO LIBRE INDIRECTO
SUSTITUTO INCUMPLE PROCEDIMIENTO DE SUSTITUCIÓN	SI	DOBLE AMONESTACIÓN O ROJA (OMG)	TIRO LIBRE INDIRECTO
	NO	DOBLE AMONESTACIÓN	TIRO LIBRE INDIRECTO
SUSTITUTO JUGANDO JUGADOR DE MÁS	SI	DOBLE AMONESTACIÓN O ROJA (OMG)	TIRO LIBRE INDIRECTO
	NO	DOBLE AMONESTACIÓN	TIRO LIBRE INDIRECTO
OFICIAL	SI	ROJA	BALÓN AL SUELO
	NO	ROJA	BALÓN AL SUELO

OMG= Ocasión manifiesta de gol.

La reanudación se producirá siempre desde el lugar donde se hallaba el balón cuando el juego fue interrumpido.

- **IMPEDIR O MALOGRAR UNA OPORTUNIDAD MANIFIESTA DE GOL.**

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

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

- **REGLA 13: TIROS LIBRES**

- **TIRO LIBRE DIRECTO.**

Si un tiro libre directo entra directamente en la meta contraria, se concederá un gol.

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

- **TIRO LIBRE INDIRECTO.**

Si un tiro libre indirecto entra directamente en la meta contraria, se concederá saque de meta.

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

- **PROCEDIMIENTO Y DISTANCIAS.**

Un tiro libre concedido en el área penal podrá ser lanzado desde cualquier punto de dicha área.

Utilizar fintas durante la ejecución de un tiro libre para confundir a los adversarios está permitido.

Si el árbitro ordena repetir un tiro libre, el nuevo tiro lo puede ejecutar cualquier jugador.

Si un jugador lanza un tiro libre directo antes de que el árbitro haya dado la señal correspondiente para que se ejecute, a partir de la sexta falta acumulada de un equipo, mandará repetir el tiro y lo amonestará.

Si un jugador decide ejecutar un tiro libre rápidamente y un adversario que se halla a menos de 5 metros intercepta el balón, el árbitro deberá permitir que el juego continúe.

Si un jugador decide ejecutar un tiro libre rápidamente y un adversario que se halla cerca del balón obstaculiza intencionadamente la ejecución, el árbitro deberá amonestar al jugador adversario al ejecutor por retardar la reanudación del juego.

- **INFRACCIONES Y SANCIONES**

Si al ejecutar un tiro libre, un adversario se encuentra más cerca del balón de lo que estipula la distancia reglamentaria, se repetirá el tiro y se amonestará al infractor, salvo que se pueda aplicar la ventaja o se cometa otra infracción sancionable con tiro penal.

Si el equipo defensor ejecuta un tiro libre desde su propia área penal sin que el balón salga del área penal, se repetirá el tiro.

Si el equipo ejecutor del tiro libre se demora más de cuatro segundos en ejecutarlo, el árbitro señalará un tiro libre indirecto a favor del equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se iba a reanudar el juego.

Si el ejecutor del tiro libre, a partir de la sexta falta acumulable, no lo efectúa con intención de marcar un gol, el árbitro señalará un tiro libre indirecto a favor del equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se iba a reanudar el juego.

Si al ejecutarse un tiro libre, a partir de la sexta falta acumulable, éste es pateado por un compañero del jugador que había sido identificado previamente, el árbitro interrumpirá el juego, lo amonestará por conducta antideportiva y reanudará el partido con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor, que se ejecutará desde donde pateó el balón.

Si el ejecutor de un tiro libre directo, a partir de la sexta falta acumulable, lanza el balón hacia adelante para que un compañero lo remate a gol, el árbitro detendrá el juego si no puede aplicar la ventaja, y ordenará que se reanude con un tiro libre indirecto que se ejecutará en el lugar donde el compañero del ejecutor tocó el balón.

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

a) Un jugador del equipo que ejecuta el tiro infringe las Reglas de Juego del Fútbol, el árbitro permitirá que se ejecute el tiro:

- Si el balón entra en la meta, se repetirá el tiro.
- Si el balón no entra en la meta, el árbitro interrumpirá el juego y reanudará el partido con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor, que se ejecutará desde el lugar en donde se cometió la infracción.

- b) Un jugador del equipo defensor infringe las Reglas de Juego del Fútbol, el árbitro permitirá que se ejecute el tiro:
- Si el balón entra en la meta, se concederá un gol.
 - Si el balón no entra en la meta, se repetirá el tiro.
- c) Uno o varios jugadores del equipo defensor y uno o varios del equipo atacante infringen las Reglas de Juego del Fútbol, se repetirá el tiro.

Si el balón toca cualquier otro objeto en el momento en que se mueve hacia delante, se repetirá el tiro.

Si el balón rebota hacia la superficie de juego, tras tocar al guardameta, el travesaño o los postes y toca cualquier objeto, el árbitro interrumpirá el juego que se reanudará con un balón al suelo en el lugar donde el balón tocó el objeto, a menos que lo haya tocado en el área penal.

- **REGLA 14: EL TIRO DE PENAL**

Se podrá marcar un gol directamente de un tiro de penal.

- **PROCEDIMIENTO.**

Utilizar fintas durante la carrera hacia el punto de penal para confundir a los adversarios está permitido. No obstante, utilizar fintas al patear el balón una vez que el jugador ha finalizado la carrera hacia el punto de penal se considera un acto de conducta antideportiva, por lo que debe amonestarse al jugador.

Si el árbitro ordena repetir un tiro de penal, el nuevo tiro penal lo puede ejecutar cualquier jugador.

Si el ejecutor lanza el tiro penal antes de que el árbitro haya dado la señal correspondiente, mandará repetir el tiro penal y lo amonestará.

- **INFRACCIONES Y SANCIONES**

Si el ejecutor del tiro no lo patea hacia delante, el árbitro interrumpirá el juego y reanudará el partido con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor, que se ejecutará desde el punto de penal.

Si al ejecutarse un tiro de penal, el balón es pateado por un compañero del jugador que había sido identificado previamente, el árbitro interrumpirá el juego, lo amonestará por conducta antideportiva y reanudará el partido con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor, que se ejecutará desde el punto de penal.

Si el árbitro da la señal de ejecutar un tiro de penal y, antes de que el balón esté en juego:

- a) Un jugador del equipo que ejecuta el tiro infringe las Reglas de Juego del Fútbol, el árbitro permitirá que se ejecute el tiro penal:
- Si el balón entra en la meta, se repetirá el tiro penal.
 - Si el balón no entra en la meta, el árbitro interrumpirá el juego y reanudará el partido con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor, que se ejecutará desde el lugar donde se ha cometido la infracción.
- b) Un jugador del equipo defensor infringe las Reglas de Juego del Fútbol, el árbitro permitirá que se ejecute el tiro penal:
- Si el balón entra en la meta, se concederá un gol.
 - Si el balón no entra en la meta, se repetirá el tiro penal.
- c) Uno o varios jugadores del equipo defensor y uno o varios del equipo atacante infringen las Reglas de Juego del Fútbol, se repetirá el tiro penal.

Si después de que se haya lanzado un tiro penal, el balón toca cualquier objeto en el momento que se mueve hacia delante, se repetirá el tiro penal.

Si después de que se haya lanzado un tiro penal, el balón rebota hacia la superficie de juego tras tocar al guardameta, el travesaño o los postes, y toca cualquier otro objeto, el árbitro interrumpirá el juego que se

reanudará con un balón al suelo en el lugar donde el balón tocó el objeto, a menos que lo haya tocado en el área penal.

- **REGLA 15: SAQUE DE BANDA**

No se podrá anotar un gol directamente de un saque de banda. Si el balón entra directamente en la meta contraria de un saque de banda, el árbitro deberá conceder un saque de meta. Si el balón entra en la meta del ejecutor directamente de un saque de banda, el árbitro deberá conceder un saque de esquina.

- **INFRACCIONES Y SANCIONES.**

Si al ejecutar un saque de banda, un adversario se encuentra más cerca del balón de lo que estipula la distancia reglamentaria, se repetirá el saque de banda por parte del mismo equipo y se amonestará al infractor, salvo que se pueda aplicar la ventaja o se cometa una infracción sancionable con un tiro libre o un tiro de penal por parte del equipo adversario al ejecutor.

Si un adversario distrae o estorba al ejecutor del saque de banda, será amonestado por conducta antideportiva.

Si el balón no entra en la superficie de juego, el equipo repetirá el saque de banda desde el mismo sitio, pero la cuenta de cuatro segundos continuará donde se detuvo cuando el equipo ejecutor esté en disposición de volver a efectuarlo.

Para cualquier otra infracción al procedimiento del saque de banda, el saque de banda será ejecutado por un jugador del equipo adversario.

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

- **REGLA 16: EL SAQUE DE META**

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

- **INFRACCIONES Y SANCIONES**

Si el balón no es lanzado directamente fuera del área penal desde el interior de ésta, se repetirá el saque, pero la cuenta de cuatro segundos continuará donde se detuvo, cuando el guardameta esté en disposición de volver a jugarlo.

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

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

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

Si el saque de meta no se efectúa en los cuatro segundos, se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará en la línea del área de penal, en el punto más cercano al lugar donde se cometió la infracción.

Si el saque de meta se efectúa con jugadores atacantes en el interior del área penal, se repetirá el saque si cualquiera de los jugadores atacantes toca el balón o impide la correcta ejecución del saque.

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

- **REGLA 17: EL SAQUE DE ESQUINA**

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

- **INFRACCIONES Y SANCIONES.**

Si al ejecutar un saque de esquina, un adversario se encuentra más cerca del balón de lo que estipula la distancia reglamentaria, se repetirá el saque de esquina por parte del mismo equipo y se amonestará al infractor, salvo que se pueda aplicar la ventaja o se cometa una infracción sancionable con un tiro libre o un tiro de penal por parte del equipo defensor.

Si un adversario distrae o estorba al ejecutor del saque de esquina, será amonestado por conducta antideportiva.

Si el saque de esquina no se efectúa en los cuatro segundos, se concederá un saque de meta al equipo contrario.

Para cualquier otra infracción al procedimiento o la posición del balón, se repetirá el saque. Si la infracción ha sido cometida por el equipo ejecutor, la cuenta de los cuatro segundos continuará cuando el equipo ejecutor del saque de esquina esté en disposición de volver a efectuarlo.

NOTA:

Si el ejecutor solicita la distancia reglamentaria en un tiro libre, saque de banda, saque de esquina o la correcta colocación de los jugadores adversarios en un saque de meta una vez iniciada la cuenta de cuatro segundos; el árbitro interrumpirá el juego, ordenará que los adversarios se sitúen a la distancia reglamentaria y reanudará el juego, pero la cuenta de cuatro segundos continuará donde se detuvo.

Si durante la correcta ejecución de un tiro libre, saque de banda, saque de meta o saque de esquina, el ejecutor lanza intencionadamente el balón contra un adversario, pero no lo hace de manera imprudente, ni temeraria, ni con el uso de fuerza excesiva, con la intención de jugarlo una segunda vez, el árbitro deberá permitir que el juego continúe.

