

REGLAS DE JUEGO FÚTBOL 7

Introducción

Un amplio equipo de expertos del Fútbol base, compuesto por entrenadores de diferentes categorías, médicos, psicólogos, licenciados en Educación Física, árbitros, dirigentes, etc., todos ellos, amantes de este bello deporte, coordinados y dirigidos por el C.E.D.I.F.A., han estudiado y realizado experiencias sobre el Fútbol-7, y las conclusiones obtenidas, asumidas por la Federación Andaluza de Fútbol, nos lleva a afirmar que la modalidad de Fútbol-7 es el método ideal para iniciar al niño en el fútbol.

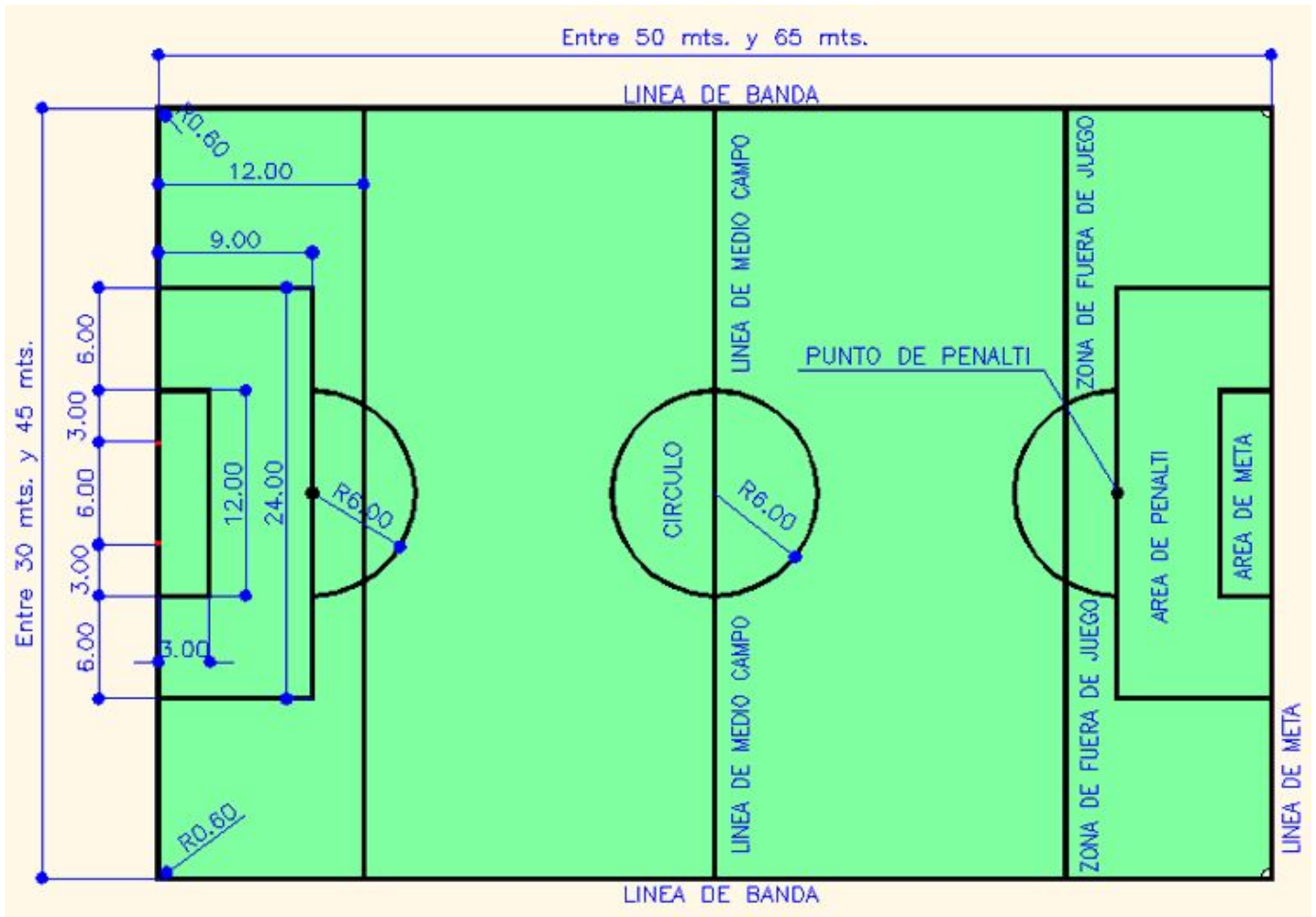
La importancia de los programas deportivos de iniciación no puede ser sobrestimada en cuanto a su contribución para el disfrute de los niños y su desarrollo físico-emocional. Con el Fútbol-7, creemos que se contribuye firmemente a este propósito. Desde esta perspectiva, consideramos que esta modalidad del fútbol iniciación contribuirá además a la formación de una verdadera escuela para jóvenes árbitros y dirigentes.

Esperamos y deseamos que el Fútbol-7 sea un vehículo que ayude a la Educación Deportiva de todos los participantes, pues la edad de los jugadores y el espíritu que anima a la competición así lo requiere. El juego limpio y sin violencia y el respeto a todos los componentes, deberá presidir todos los encuentros.

La Federación Andaluza de Fútbol y el Centro de Estudios, Desarrollo e Investigación del Fútbol Andaluz (CEDIFA) reconoce y agradece a la Comisión de Estudios del Fútbol-7 los trabajos realizados

ÍNDICE

- REGLA I:** EL TERRENO DE JUEGO.
- REGLA II:** EL BALÓN.
- REGLA III:** NÚMERO DE JUGADORES.
- REGLA IV:** EQUIPO DE LOS JUGADORES.
- REGLA V:** ÁRBITRO.
- REGLA VI:** AUXILIAR DE MESA.
- REGLA VII:** DURACIÓN DEL PARTIDO. .
- REGLA VIII:** SAQUE DE SALIDA.
- REGLA IX:** BALÓN EN JUEGO O FUERA DE JUEGO.
- REGLA X:** TANTO MARCADO.
- REGLA XI:** FUERA DE JUEGO.
- REGLA XII:** FALTAS E INCORRECCIONES.
- REGLA XIII:** TIROS LIBRES.
- REGLA XIV:** PENALTI
- REGLA XV:** SAQUE DE BANDA.
- REGLA XVI:** SAQUE DE META.
- REGLA XVII:** SAQUE DE ESQUINA.



Dimensiones del terreno de juego del Fútbol 7

El terreno de juego

Las dos líneas más largas del terreno de juego se denominarán líneas de banda. Las dos más cortas se llamarán líneas de meta.

El terreno de juego será rectangular y la longitud de las líneas de banda deberá ser mayor que las de las líneas de meta.

La longitud de la línea de banda debe tener como mínimo 50 metros y como máximo 65 metros.

La anchura de la línea de meta debe de tener como mínimo 30 metros y como máximo de 45 metros.

Todas las líneas del terreno de juego deberán se líneas continuas y tener la misma anchura, como máximo 12 cm., menos las líneas de meta que deben tener la misma anchura que los postes y larguero de la portería. Todas las líneas que delimitan al campo forma parte del terreno de juego

El terreno de juego puede ser de tierra, hierba natural ó hierba artificial de color verde según las normas del reglamento de la competición.

El terreno de juego esta dividido en dos partes iguales por una línea que unirá los puntos medios de las dos líneas de banda.

El centro del campo estará marcado con un punto situado en la mitad de la línea media que divide las dos partes iguales del campo, tomando este punto como centro, haremos círculo de un radio de 6 metros.

Las Porterías

Las porterías se colocarán en el centro de cada línea de meta. Y estarán formadas por dos postes verticales separados entre si por una distancia interior de 6 metros y equidistantes de los banderolas de esquina y unidos en la parte superior por una barra horizontal llamado larguero, que esta a una distancia su parte interior del suelo de 2 metros.

Los postes y el travesaño deberán ser de color blanco, de madera, metal u otro material aprobado y homologado oficialmente. Podrán tener forma cuadrada, rectangular, redonda o elíptica, no deberán constituir ningún peligro para los jugadores y los poste deberán de estar anclado fuertemente al suelo.

Los postes y el larguero tendrán la misma anchura y espesor, como máximo 12 cm. Las líneas de meta tendrán la misma anchura que los postes y el travesaño. Se podrá colgar redes enganchadas en las metas y el suelo detrás de la meta, con la condición de que estén sujetas de forma conveniente y no estorben al guardameta.

Área de meta

El área de meta esta formada por dos líneas perpendiculares a la línea de meta, a 3 metros de la parte interior de cada poste de meta y una línea paralela a la línea de meta a 3 metros hacia el interior del terreno de juego formando un rectángulo de 12 m. x 3 m.

Área de penalti

El área de penalti esta formada por dos líneas perpendiculares a la línea de meta, a 9 m. de la parte interior de cada poste de meta y una línea paralela a la línea de meta a 9 m. hacia el interior del terreno de juego formando un rectángulo de 24 m. x 9 m.

En cada área de penalti se marcará un punto llamado punto de penalti a 9 m de distancia del punto medio de la línea entre los postes de meta y equidistante a estos. Al exterior de cada área de penalti se trazará un semicírculo con un radio de 6 m. desde el punto de penalti.

Zona de fuera de juego

Se traza una línea paralela a la línea de meta a una distancia de 12 metros hacia el interior del terreno de juego que unirá a las dos líneas de banda.

Se le llama zona de fuera de juego la superficie comprendida entre esta línea y la línea de meta

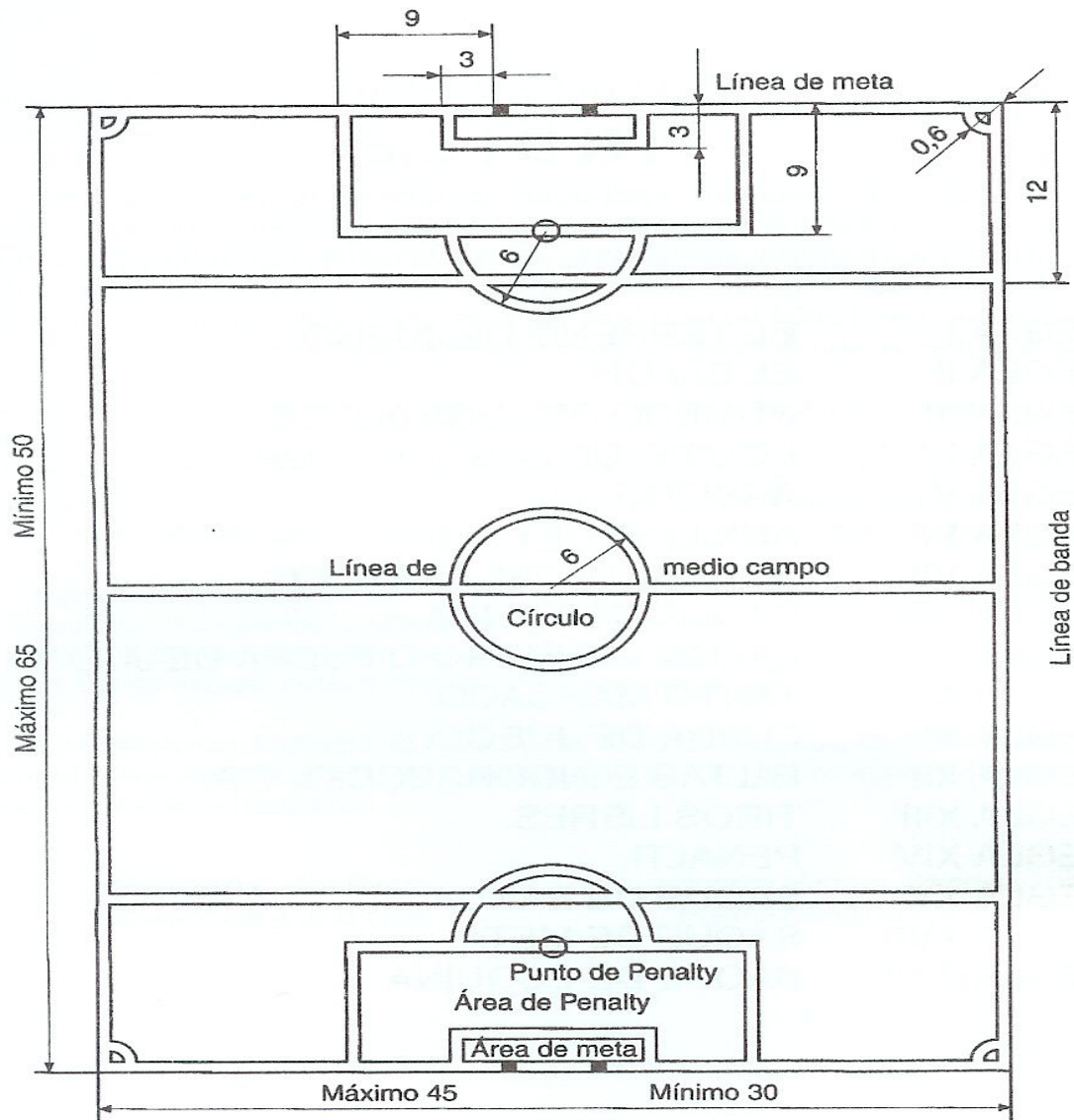
Área de Esquina

Es un cuarto de círculo dibujado en el interior del campo con un radio de 0,60 metro que hace centro en la esquinas del terreno de juego y esta cortado por las líneas de banda y meta.

Área técnica

El área técnica son las zonas donde deben de colocarse los suplentes, el entrenador, y el personal técnico de cada equipo, el tamaño y la ubicación puede cambiar en cada estadio.

● Regla I. El Terreno de Juego



El terreno de juego y sus características se determinan con arreglo al plano anterior.

Dimensiones

El campo de juego será un rectángulo de una longitud máxima de **65 metros** y **mínima de 50** metros, y de una anchura no mayor de **45 metros** ni menor de **30**.

Modo de marcarlo

El campo de juego se marcará, conforme al plano, con líneas visibles de un ancho no mayor de 12 centímetros; de las líneas que lo limitan, las más largas se llaman líneas de banda y las más cortas líneas de meta. En cada esquina del campo se colocará una banderola cuya asta, que no será puntiaguda, tendrá una altura de 1 metro por lo menos; podrá colocarse una banderola similar a cada lado del terreno, a la altura de la línea de medio campo, separada por lo menos 1 metro de la línea de banda. Se trazará una línea medianera a través de la anchura del terreno. El centro del campo estará visiblemente marcado por un punto, alrededor del cual se trazará una circunferencia de 6 metros de radio.

Área de meta

En cada extremidad del terreno y distanciadas **3 metros** de cada poste del marco, se marcarán dos líneas perpendiculares a la línea de meta, que se adentrarán en el terreno sobre una longitud de 3 metros y que se unirán en sus extremos mediante otra línea, paralela a la de meta. Cada uno de los espacios delimitados por dichas líneas y la de meta se denominarán área de meta.

Área de penalti

En cada extremidad del terreno y a **9 metros** de distancia de cada poste del marco, se trazarán dos líneas perpendiculares a la línea de meta, las cuales se extenderán por el interior del terreno en una longitud de 9 metros y se unirán en sus extremos por otra, paralela a la línea de meta. La superficie comprendida entre estas líneas y la de meta se llamará área de penalti. Sobre la línea paralela a la portería a la distancia de 9 metros y en su centro se marcará de forma visible un punto, que será donde deberá situarse el balón para la ejecución del penalti. Tomando como centro los puntos de penalti, se trazará al exterior de cada área de penalti un arco de circunferencia de 6 metros de radio.

Zona de fuera de juego y línea de campo atrás

En cada extremidad del terreno de juego y adentrándose **12 metros** desde la línea de meta, se trazará una línea paralela a esta que unirá las dos líneas de bandas. La superficie comprendida entre esta línea y la de meta se llamará zona de fuera de juego. La línea marcada a 12 metros será la que delimite la posibilidad de jugar el balón para atrás.

Área de esquina

Con un **radio de 0,6 metros**, medido desde cada banderola de esquina, se marcarán cuatro arcos de circunferencia en la parte interior del terreno.

Los marcos

En el centro de cada línea de meta se colocarán los marcos, que estarán formados por dos postes verticales, equidistantes de las banderolas de esquina, separados **6 metros** entre si (medida interior) y unidos en sus extremos por un larguero horizontal cuyo borde inferior estará a **2 metros** del suelo. La anchura y el grosor de los postes y del larguero transversal no podrá exceder de 12 centímetros. Los postes y el larguero transversal deberán tener el mismo ancho.

Podrán ponerse redes enganchadas a los postes, al larguero y al suelo por detrás de los marcos, debiendo estar sujetas de forma conveniente y colocada de manera que no estorben al guardameta.

● Regla II. El Balón

El balón será esférico; su cubierta ha de ser de cuero o de otro material aprobado. En su confección, no se empleará ningún material que pueda constituir un peligro para los jugadores.

El balón tendrá una circunferencia de **66 centímetros como máximo y 62 centímetros** como mínimo y su peso, al comienzo del partido, no será mayor de **390 ni menos de 340 gramos**.

El balón no puede ser cambiado durante el partido sin autorización del árbitro

● Regla III. Número de Jugadores

El partido será jugado por dos equipos compuestos cada uno por no más de 7 jugadores, de los cuales uno jugará como guardameta.

Cada equipo iniciará el partido, al menos, con 5 jugadores, pudiéndose incorporar posteriormente los

restantes.

Se **inscribirán en acta un máximo de 12 jugadores**. Una vez comenzado el partido podrán realizarse cuantas sustituciones se deseen, siempre que se realicen de forma reglamentaria. Los jugadores sustituidos pueden volver al juego cuantas veces se considere conveniente.

Cuando, durante el desarrollo del partido, un equipo, por la circunstancia que sea, incluidas las expulsiones temporales, quedara con menos de 5 jugadores sobre el terreno de juego, el árbitro dará por finalizado dicho partido con derrota del equipo sancionado con el resultado de tres a cero.

Cualquiera de los otros jugadores podrá cambiar su puesto con el guardameta siempre que el árbitro haya sido previamente informado y siempre que el cambio sea efectuado durante una detención del juego.

Cuando un guardameta o cualquier otro jugador tenga que ser reemplazado por un sustituto, deben observarse las condiciones siguientes:

- a. El árbitro debe ser informado de la sustitución propuesta:
- b. El sustituto no puede entrar en el terreno de juego hasta que el jugador, al cual está reemplazando, lo haya abandonado, y el sustituto sólo entrará al terreno de juego después de haber recibido la señal del árbitro.
- c. Deberá entrar en el terreno de juego por la línea de medio campo y no será necesario parar el juego, salvo para el guardameta.
- d. Un sustituto queda sometido a la autoridad y jurisdicción del árbitro, sea llamado o no a participar en el juego.
- e. La sustitución se completa cuando el sustituto entra al terreno de juego, momento en el cual se convierte en jugador, mientras que el jugador a quien reemplaza cesa de serlo.

Sanción

El juego no será interrumpido por una infracción del párrafo 5. Los jugadores infractores serán sancionados inmediatamente después de que el balón está fuera del juego.

Si un sustituto entra en el terreno de juego sin la autorización del árbitro, el juego deberá ser detenido. El sustituto será amonestado y alejado del terreno de juego o expulsado, según sean las circunstancias. El partido será reanudado con un balón a tierra desde el lugar donde se encontraba el balón cuando se interrumpió el partido a menos que se hubiera encontrado en el área de meta en ese momento, en cuyo caso deberá ser botado en la parte de la línea del área de meta paralela a la línea de meta, en el lugar cercano a donde se encontraba el balón cuando se detuvo el encuentro.

Por cualquier otra infracción de esta Regla, el jugador infractor debe ser amonestado, y si el árbitro detuviese el juego para hacer la amonestación, debe ser reanudado por medio de un tiro libre indirecto que sacará un jugador del equipo oponente al del infractor, desde el lugar donde el balón se encontraba en el momento en que el juego fue detenido, sujeto a las condiciones predominantes impuestas en la Regla XIII.

Si el Reglamento de una competición indica que los nombres de los sustitutos deben ser dados al árbitro antes del comienzo del partido, el hecho de no indicarlos significará que no se permitirán sustitutos.

Regla IV. Equipo de los jugadores

El equipo básico obligatorio de un jugador consistirá en un jersey, pantalón, medias, espinilleras y calzado. Un jugador no podrá llevar ningún objeto que sea peligroso para los otros jugadores.

Las espinilleras deberán estar cubiertas completamente por las medias, estar hechas de un material apropiado (goma, plástico, poliuretano o sustancia similar) debiendo procurar un grado razonable de protección.

El guardameta deberá emplear colores que lo distingan de los otros jugadores y del árbitro.

Sanción

El árbitro excluirá del campo de juego a cualquier jugador que quebrante esta regla para que ponga en orden su equipo o alguna pieza faltante del mismo en la siguiente ocasión en que el balón cese de estar en juego, a menos que para ese momento el jugador ya haya corregido su equipo. El juego deberá suspenderse inmediatamente por una infracción de esta Regla. Cualquier jugador que sea excluido para que ponga en orden su equipo, o para que lo complete, solo podrá volver al campo de juego después de haberse presentado al árbitro, quien tendrá que cerciorarse personalmente de que el equipo de dicho jugador esté en orden. El jugador podrá ingresar al campo de juego sólo cuando la pelota haya cesado de estar en juego.

Regla V. El Árbitro

Un árbitro deberá ser designado para dirigir cada partido. Su competencia y el ejercicio de sus poderes, otorgados por las Reglas de Juego, empezarán en el momento en que entra en el terreno de juego.

Su facultad de sancionar se extenderá a las infracciones cometidas durante una suspensión temporal del juego y cuando el balón está fuera del juego.

Dado el carácter formativo de los participantes, será función principal del árbitro fomentar el espíritu de juego, colaborando así en la educación del jugador hacia actitudes deportivas, llegando incluso (en la medida que el desarrollo del partido lo permita) a explicar sus decisiones a aquellos. Su decisión de hecho en relación con el juego deberá ser definitiva, en tanto que se refiera al resultado del juego.

El árbitro:

- a)** Aplicará las reglas.
- b)** Se abstendrá de castigar en aquellos casos en que si lo hiciera, estimase que favorecería al bando que cometió la falta.
- c)** Tomará nota de las incidencias, ejercerá las funciones cronometrador y cuidará de que el partido tenga la duración reglamentaria o convenida, añadiendo las pérdidas de tiempo motivadas por accidente o cualquier otra causa.
- d)** Tendrá poder discrecional para parar el juego cuando se comentan infracciones de las reglas, para interrumpir o suspender definitivamente el partido cuando lo estime necesario a causa de los elementos, de la intervención de los espectadores o por otros motivos. En tales casos, hará llegar un informe detallado de los hechos al organismo competente, en forma y plazo determinados por los Reglamentos de la Federación bajo cuya jurisdicción se juegue el partido.
- e)** A partir del momento en que entre en el terreno de juego, amonestará y mostrará la tarjeta amarilla a cualquier jugador que observe una conducta incorrecta o indigna, llegando incluso a expulsarle temporalmente (2 minutos) si la falta es considerada leve. En tal caso, el arbitro comunicará el nombre del culpable al organismo competente, en la forma y plazo estipulados en los Reglamentos de la Federación

bajo cuya jurisdicción se celebre el partido. Para que los informes del árbitro puedan considerarse hechos, deberán enviarse por correo ordinario.

f) No permitirá que nadie, fuera de los jugadores, penetre en el terreno de juego sin su autorización.

g) Interrumpirá el juego si estima que algún jugador ha sufrido una lesión de importancia, lo hará transportar fuera del campo tan pronto como sea posible y reanudará inmediatamente el partido. Si un jugador se lesiona levemente, no se detendrá el juego hasta que el balón haya dejado de estar en juego. El jugador que esté en condiciones de llegar por sí mismo hasta la línea de meta o de banda no podrá recibir cuidados sobre el terreno de juego.

h) Expulsará del terreno de juego y mostrará la tarjeta roja a todo jugador que, en su opinión, sea culpable de conducta violenta, de juego brusco, de utilizar un lenguaje soez o injurioso, o si persiste en observar una conducta incorrecta después de haber recibido una amonestación, o expulsión temporal.

i) Dará la señal de reanudar el juego después de toda detención.

j) Decidirá si el balón dispuesto para un partido responde a las exigencias de las Regla II.

Regla VI. Auxiliar de mesa

Son funciones específicas del auxiliar de mesa:

- Ejercer de delegado de campo.
- Controlar y autorizar las sustituciones de jugadores que, a lo largo del partido, puedan producirse de acuerdo con lo establecido.
- Poner en conocimiento del árbitro las incidencias o incumplimientos que, en relación con el apartado anterior, pudieran producirse.
- Dar cuenta al árbitro de las incorrecciones que pudieran llevarse a efecto en los banquillos, en el área técnica o en la grada que pudieran tener consecuencias o reflejarse en el terreno de juego.
- Colaborar con el colegiado en la redacción del acta del encuentro, cuidando de que queden reseñadas cuantas incidencias se hayan observado.
- Todas aquellas que le pudieran ser encomendadas o delegadas por el árbitro y que no sean de su exclusiva competencia.

Regla VII. Duración del partido

El partido comprenderá dos tiempos iguales de 20 minutos cada uno, salvo acuerdo contrario, **(Andalucía dos tiempos iguales de 25 minutos cada uno para prebenjamín y benjamín y de 30 minutos cada uno para alevín)** entendido:

a. Que el árbitro deberá añadir a cada periodo el tiempo que estime que haya sido perdido a consecuencia de sustitución, de sacar del campo a los jugadores lesionados, pérdida de tiempo y otra causa.

b. Que la duración de cada período deberá ser prolongada a fin de permitir la ejecución de un penalti.

El descanso entre los dos tiempos no podrá exceder de cinco minutos a menos que lo autorice el árbitro.

- **Regla VIII Saque de salida**

Al iniciarse el partido (saque de comienzo).

a. La elección de campos y del saque de comienzo se sorteará mediante una moneda. El bando favorecido

por la suerte tendrá el derecho de escoger, bien sea su campo o efectuar el saque de comienzo.

- b.** Una señal del árbitro, el juego comenzará con un saque a balón parado, es decir, con un puntapié dado al balón colocado en tierra en el centro del terreno, en dirección al campo contrario. Todos los jugadores deberán estar situados en su propio campo y los del bando contrario a aquél que efectúa el saque de salida no podrán acercarse a menos de 6 metros del balón antes de que el saque haya sido ejecutado. El balón entrará en juego en el momento en que sea pateado y se mueva hacia delante. El jugador que ejecuta el saque de salida no podrá jugar de nuevo el balón antes de que ésta haya sido jugado o tocado por otro jugador.

Después de marcado un tanto. El juego se reanudará de la misma forma antes indicada, haciendo el saque de salida un jugador del bando contrario al que marcó el tanto.

Después del descanso. Los equipos cambiarán de campo el saque de salida lo efectuará un jugador del bando contrario al que hizo el saque de comienzo.

Sanción:

en caso de infracción de esta Regla, se repetirá el saque de salida, excepto si el jugador que hizo el saque volvió a jugar el balón antes de haber sido tocado o jugado por otro jugador; en este caso, se concederá al bando adversario un tiro libre indirecto en el sitio en que se cometió la falta, sujeta a las condiciones predominantes impuestas por la Regla XIII.

Si puede ganarse un tanto directamente de un saque de salida.

Después de las interrupciones temporales. Para reanudar el partido después de una interrupción temporal del juego provocada por una causa no indicada en alguna de las Reglas, siempre que el balón no haya traspasado una línea de banda o de meta inmediatamente antes de la interrupción, el árbitro dejará caer a tierra el balón en el sitio en que éste se encontraba en el momento de la interrupción, a menos que hubiera estado en ese momento en el área de meta, en cuyo caso el balón deberá ser botado sobre la parte de la línea de meta que se encuentra paralela a la línea de meta, en el punto más cercano al sitio donde se encontraba cuando el partido fue detenido. Se considerará en juego desde el momento en que haya tocado el suelo. Si el balón puesto en juego por el árbitro traspasa una línea de banda o de meta antes de haber sido tocado por un jugador, el árbitro echará nuevamente el balón a tierra. Ningún jugador podrá jugar el balón antes de que éste haya tocado el suelo. Si esta última disposición no fuese respetada, el árbitro repetirá el balón tierra.

● **Regla IX. Balón en juego o fuera de juego**

El balón está en fuera de juego:

- a.** Cuando ha traspasado completamente una línea de banda de meta, ya sea por tierra o por aire;
- b.** Cuando el juego ha sido detenido por el árbitro.

El balón está en juego en todo otro momento, desde el comienzo hasta el final del partido, incluso en los casos siguientes:

- a.** Si vuelve a juego de rebote del larguero o de los portes de los marcos o de las banderolas de esquina
- b.** si vuelve al juego después de haber tocado al árbitro
- c.** mientras que no se adopte una decisión sobre la supuesta infracción de las Reglas de Juego.

● **Regla X Tanto marcado**

Salvo las excepciones previstas en estas Reglas, se ganará un tanto cuando el balón haya traspasado totalmente la línea de meta entre los postes y por debajo del larguero, sin que haya sido llevado, lanzado o intencionadamente golpeado con la mano o el brazo por cualquier jugador del equipo atacante, excepto en el caso de que lo haga el guardameta que se halle en su propia área de penalti.

El equipo que haya marcado el mayor número de tantos ganará el partido. Si no se hubiese marcado ningún tanto o si ambos han logrado igual número de ellos, el partido se considerará empatado.

Reglas XI. Fuera de Juego

Un jugador está en posición de fuera de juego si encontrándose dentro de la Zona de 12 metros del equipo adversario, está más cerca de la línea de meta que el balón, salvo que no esté más cerca de la línea de meta contraria que dos de sus adversarios, por lo menos.

Un jugador solamente será declarado fuera de juego y sancionado por estar en posición de fuera de juego si, en el momento en que el balón toca o es jugado por un compañero, él está, según el árbitro:

- a. interfiriendo el juego o a un contrario o;
- b. tratado de sacar ventaja de esta posición

Un jugador no será declarado fuera de juego por el árbitro:

- a. simplemente por encontrarse en una posición de fuera de juego o;
- b. si recibe la pelota directamente de un saque de meta, saque de esquina o un saque de banda

Si un jugador es declarado fuera de juego, el árbitro deberá otorgar un tiro libre indirecto que será lanzado por un jugador del equipo contrario desde el lugar donde se cometió la falta, a menos que la infracción sea cometida por un jugador en el área de meta contraria. En este caso, el tiro libre podrá ser lanzado desde cualquier lugar dentro de aquella mitad del área de meta en la cual se cometió la falta.

● Regla XII. Faltas e incorrecciones

A. Tiros libres directos

Se concederá un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete intencionadamente una de las nueve faltas siguientes:

- Dar o intentar dar una patada a un adversario.
- Poner la zancadilla a un contrario, es decir, hacerle caer o intentarlo, sea por medio de la pierna o agachándose delante o detrás de él.
- Saltar sobre un adversario.
- Cargar violenta o peligrosamente a un contrario.
- Cargar por detrás a un adversario que no hace obstrucción.
- Golpear o intentar golpear a un adversario o escupirlo. Sujetar a un adversario.
- Empujar a un contrario.
- Jugar el balón, es decir, llevarlo, golpearlo o lanzarlo con la mano o el brazo (esta disposición no es aplicable al guardameta dentro de su propia área de penalti).

El libre directo se lanzará desde el sitio donde la falta fue cometida, a menos que la infracción haya sido cometida por un jugador en el área de meta contraria. En este caso, el tiro libre podrá ser lanzado de cualquier lugar de aquella mitad del área de meta en la cual se cometió la falta.

B. Penalti

Si un jugador del equipo defensor comete intencionalmente dentro del área penalti una de las nueve faltas anteriormente indicadas, será castigado con un penalti.

Un penalti podrá ser concedido, cualquiera que sea la posición del balón en el momento de cometerse la falta, si ésta tuvo lugar dentro del área de penalti y siempre que el balón estuviera en juego.

C. Tiro libre indirecto

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario si un jugador comete una de las cuatro faltas siguientes:

- jugar de una forma estimada peligrosa por el árbitro, por ejemplo, intentar dar una patada al balón cuando lo tiene el portero,
- cargar lealmente, es decir, con el hombro, cuando el balón no está a distancia de juego de los jugadores interesados y estos no intentaban intervenir en el juego,
- sin jugar el balón, obstruir intencionadamente a un adversario, es decir, correr entre éste y el balón o interponerse de manera que constituya un obstáculo para el contrario, cargar al portero, dado que este:
 - se halle en posesión de la pelota
 - obstruya a un adversario
 - esté fuera del área de meta

- Siendo guardameta y dentro del su área de penalti, será castigado con un tiro libre indirecto, concedido al equipo contrario y en el lugar donde se cometió la falta, sujeto a las condiciones predominantes impuestas por la Regla XIII:

- desde el momento que controla el balón en sus manos, dar más de cuatro pasos en cualquier dirección reteniéndole, botándolo en el suelo o lanzándolo al aire y volviendo a atraparlo si no ponerlo en juego
- después de haber puesto el balón en juego antes, durante o después de los cuatro pasos, volver a tocarlo con las manos, antes de que un jugador de su equipo lo toque o lo juegue fuera del área penalti o un jugador del equipo contrario lo toque o lo juegue dentro o fuera del área de penalti, o;
- utilizar una táctica que, en opinión del árbitro, sólo lleva a retardar el juego y por la tanto hacer perder el tiempo, dando una ventaja desleal a su equipo

Amonestaciones

Un jugador será amonestado si comete una de las siguientes cuatro faltas

- si entra o vuelve a entrar en el terreno de juego para incorporarse o reincorporarse a su equipo después de que el juego comenzó o si abandona el terreno de juego (salvo caso de lesión) durante el partido sin permiso del árbitro.
- Si el árbitro detuviera el juego para efectuar la amonestación, lo reanudará por medio de un tiro

libre indirecto lanzado por un jugador del equipo adversario desde el lugar donde se encontraba el balón cuando el juego fue detenido, sujeto a las condiciones predominantes impuestas en la Regla XIII. En cualquier caso, si el jugador culpable hubiese cometido una infracción más grave, será castigado con arreglo a lo que disponga la ley infringida.

- Si infringe con persistencia las Reglas de Juego.
- Si desaprueba con palabras o gestos cualquier decisión del árbitro.
- Si se muestra culpable de conducta incorrecta.

Por toda infracción a estas tres últimas disposiciones, el árbitro expulsará al jugador culpable del terreno de juego por un tiempo de 2 minutos, y concederá un tiro libre indirecto a favor del equipo contrario, lanzado desde el lugar donde se cometió la falta, sujeto a las condiciones predominantes impuestas por la Regla XIII y salvo que se hubiese cometido una infracción más grave de las Reglas de Juego

En toda ocasión en la que un jugador actuando deliberadamente patea el balón hacia su propio guardameta no le estará permitido tocar el balón con las manos. Sin embargo, si el guardameta toca el balón con las manos, será penalizado con un tiro libre indirecto que se otorgará al equipo contrario que será ejecutado desde el lugar donde se cometió la falta, dicho lugar estará sujeto a las condiciones impuestas en la Regla XIII. Si el balón ha superado la zona de 12 metros ningún jugador podrá retrasarlo hacia su propia zona, salvo al guardameta, caso de hacerla el equipo del jugador que cometió la infracción será sancionado con el lanzamiento de un tiro libre indirecto desde el lugar donde se cometió la infracción.

Expulsiones

Un jugador será expulsado si comete una de las siguientes siete faltas: ser culpable de juego brusco grave, ser culpable de conducta violenta, escupir a un adversario o cualquier otra persona, impedir con mano intencionado un gol o malograr una oportunidad manifiesta de gol (excepto el guardameta dentro de su área), malograr la oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia la meta del jugador mediante una falta sancionable con tiro libre o penal, emplear lenguaje o gesticular de manera ofensiva, grosera o obscena, recibir una segunda amonestación en el mismo partido.

Si el juego fue parado a causa de una expulsión de un jugador culpable de una de estas faltas sin que ninguna otra infracción a las Reglas de juego se haya cometido, el juego se reanudará con un libre directo, concedido al equipo contrario y en el lugar donde se cometió la infracción, sujeto a las condiciones predominantes impuestas por la Regla XIII.

● Regla XIII Tiros libres

Los tiros libres se clasifican en dos categorías: el tiro libre directo (del cual se puede ganar directamente un tanto en contra del equipo que cometió la falta) y el tiro libre indirecto (del que no puede lograrse válidamente un tanto sino cuando el balón, antes de traspasar la meta, haya sido jugado o tocado por un jugador distinto de aquél que efectuó el tiro).

Cuando un jugador lanza un tiro libre directo o indirecto desde el interior de su propia área de penalti, todos los jugadores del equipo contrario deberán estar por lo menos a 6 metros del balón y deberán quedarse fuera del área de penalti hasta que el balón haya sido lanzado fuera del área. El balón estará en juego inmediatamente después de haber recorrido una distancia igual a su circunferencia y haber sido lanzado más allá del área de penalti. El guardameta no podrá recibir el balón en sus manos con objeto de lanzarlo al juego. Si el balón o es tirado directamente al juego más allá del área de penalti, el tiro deberá ser repetido.

Si un jugador lanza un tiro libre directo o indirecto fuera de su propia área de penalti, todos los jugadores del equipo contrario deben estar a una distancia de al menos 6 metros del balón hasta que esté en juego,

salvo si ellos se encuentran colocados sobre la propia línea de meta y entre los postes del marco. El balón estará en juego en el momento en que es pateado y se pone en movimiento.

Si un jugador del equipo contrario penetra en el área de penalti o se acerca a menos de 6 metros del balón, en cualquiera de los dos casos, antes de que el tiro libre se haya ejecutado, el árbitro deberá retrasar el tiro hasta que se cumpla con la Regla.

El balón debe estar detenido en el momento de ejecutar el tiro libre y el jugador que lo efectúe no podrá volver a jugar el balón antes de que éste haya sido tocado o jugado por otro jugador.

Lugar desde donde se debe ejecutar un tiro libre:

a. todo tiro libre concedido al equipo defensor dentro de su propia área de meta podrá ser ejecutado desde cualquier lugar del área de meta;

b. todo tiro libre indirecto concedido al equipo atacante dentro del área de meta adversaria deberá ser lanzado desde la parte de la línea del área de meta, paralela a la línea de meta, más cercana al sitio donde se cometió la falta.

Sanción

Si el jugador que ha efectuado un tiro libre juega de nuevo el balón antes de que ésta haya sido tocado o jugado por otro jugador, se concederá a equipo adversario un tiro libre en el sitio en donde se cometió la falta, a menos que la infracción haya sido cometida por un jugador en el área de meta contraria; en este caso, el tiro libre podrá ser ejecutado desde cualquier lugar del área de meta.

● **Regla XIV Penalti**

El penalti se tirará desde el punto de penalti y, antes de que se ejecute, todos los jugadores, a excepción del que va a ejecutar el castigo, debidamente identificado, y del guardameta adversario deberán estar en el interior del campo de juego, pero fuera del área de penalti y distanciados por lo menos 6 metros del punto de penalti.

El guardameta adversario deberá permanecer sobre su propia línea de meta entre los postes del marco, sin mover los pies, hasta que el balón esté en juego.

El jugador que ejecute el castigo deberá lanzar el balón hacia delante y no podrá volverlo a jugar hasta después de que haya sido tocado o jugado por otro jugador.

Será considerado en juego el balón tan pronto como haya sido pateado, es decir, que haya recorrido una distancia igual a su circunferencia. Podrá marcarse tanto directamente de un penalti.

Cuando un penalti se ejecuta durante el curso del encuentro con objeto de tirar o volver a tirar un penalti, no se anulará un gol si, antes de pasar entre los postes y bajo el travesaño, el balón toca uno o ambos postes o el travesaño o el guardameta cualquier combinación de estos factores, a condición de que no se haya cometido otra falta.

Sanción

Para toda infracción a esta regla:

Cometida por el equipo defensor, se repetirá la ejecución del penalti si no se ha marcado el tanto.

Cometida por un jugador del bando atacante que no sea el mismo que lanza el balón, si un tanto es marcado, el tanto será anulado y se tirará de nuevo el penalti.

Cometida por el jugador que lleva a efecto el golpe de castigo y cometida después de que el balón está en juego, se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario en el sitio en que la falta haya sido cometida, sujeto a las condiciones predominantes impuestas por a Regla XIII.

- **Regla XV Saque de banda**

Cuando el balón en su totalidad haya traspasado la línea de banda, ya sea por tierra o por aire, será puesto nuevamente en juego lanzándolo al interior del campo en cualquier dirección, desde el punto por el que franqueó la línea, por un jugador del equipo contrario del que tocó el balón en último lugar.

El jugador que hace el saque, en el momento de lanzar el balón, deberá dar frente al campo de juego, y tener una parte cualquiera de cada pié sobre la línea de banda o al exterior de esta línea. Deberá lanzar el balón por detrás, por encima de la cabeza y servirse para ello de las dos manos.

Estará en juego el balón tan pronto como haya penetrado en el campo de juego, pero no podrá ser vuelto a jugar por el jugador que hizo el saque hasta que otro jugador lo haya tocado o jugado.

No podrá ganarse un tanto directamente de un saque de banda.

Sanción

Si el saque de banda no ha sido llevado a cabo regularmente, será efectuado de nuevo por un jugador del equipo contrario.

Si el jugador que hizo el saque vuelve a jugar el balón antes de que ésta haya sido tocado o jugado por otro, se concederá un tiro libre indirecto a favor del equipo contrario en el sitio en que se cometió la falta, sujeto a las condiciones predominantes impuestas por la Regla XIII.

- **Regla XVI. Saque de meta**

Cuando el balón en su totalidad haya traspasado la línea de meta, excluida la parte comprendida entre los postes del marco, ya sea por tierra o por aire, habiendo sido jugado en último término por un jugador del equipo atacante, se colocará en un punto cualquiera del área de meta será lanzado con el pie, directamente al juego más allá del área de penalti, por un jugador del equipo defensor, el cual no podrá volver a jugar el balón antes de que otro lo haya tocado o jugado.

El guardameta no puede recibir en sus manos el balón en un saque de meta para lanzarlo al juego. Si no llega el balón más allá del área de penalti, es decir, directamente al juego, se hará de nuevo el saque.

No podrá ganarse un tanto directamente de un saque de meta.

Los jugadores del equipo contrario al jugador que va a ejecutar el saque de meta deberán quedarse fuera del área de penalti hasta que el balón haya sido lanzado más allá de esta área.

Sanción

Si el jugador que ha hecho el saque de meta juega el balón por segunda vez más allá del área de penalti antes de que lo haya tocado o jugado otro jugador, se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, en el sitio en que se cometió la infracción, sujeto a las condiciones predominantes impuestas en la Regla XIII.

- **Regla XVII. Saque de esquina**

Cuando el balón en su totalidad haya traspasado la línea de meta, excluida la parte comprendida entre los

postes del marco, ya sea por tierra o por aire, habiendo sido jugado en último término por un jugador del equipo defensor, se concederá un saque de esquina.

El saque de esquina será lanzado por un jugador del equipo atacante así: todo el balón debe ser colocado en el interior del cuarto de círculo correspondiente a la banderola de esquina más cercana al sitio por donde salió el balón, banderola que no podrá ser trasladada, y es de este lugar de donde será lanzado el balón.

Podrá ganarse un tanto directamente de un saque de esquina.

Los jugadores del equipo contrario al que se ejecuta un saque de esquina no podrán colocarse a distancia menos de 6 metros del balón antes de que éste esté en juego, es decir, en el momento en el que el balón es pateado y se pone en movimiento y el jugador que ha hecho el saque no podrá jugar de nuevo el balón sino después de que éste haya sido tocado o jugado por otro jugador.

Sanción

Si el jugador que lanza el tiro juega el balón por segunda vez antes de que hubiera sido tocado o jugado por otro jugador el árbitro concederá al equipo contrario un tiro libre indirecto que se ejecutará desde el lugar donde se cometiera la infracción, sujeto a las condiciones predominantes impuestas en la Regla XIII.

Por cualquier otra infracción se repetirá el saque.