



Olimpia

FORMACIÓN INTEGRAL
DEPORTIVA



Diplomado de Formación y actualización en Educación Física y Deporte

FORMACION INTEGRAL
DEPORTIVA

LIC. JULIO GUTIERREZ V.



REGLAS DE JUEGO.

Olimpia

REGLAS DE JUEGO, FÚTBOL 2.

FORMACIÓN INTEGRAL
DEPORTIVA

21. REGLAS DE JUEGO, FÚTBOL 1.

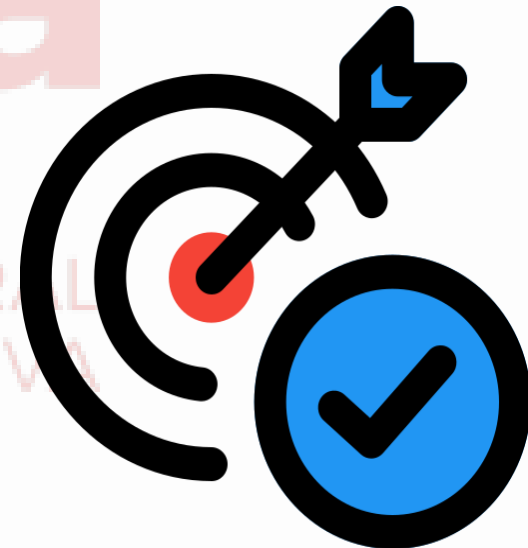
22. REGLAS DE JUEGO, FÚTBOL 2.

23 . REGLAS DE JUEGO, VOLEIBOL 1.

**24. REGLAS DE JUEGO, VOLEIBOL 2.
EVALUACIÓN.**

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Conocer las reglas de juego del fútbol.



LOS OTROS MIEMBROS DEL EQUIPO ARBITRAL

REGLA 6



JAYRO MUÑOZ GARCÍA — ÁRBITRO DE 3ª DIV. DE ESPAÑA
DELEGACIÓN DE ÁRBITROS DE FÚTBOL DE NAVALMORAL DE LA MATA

REGLA 6. LOS OTROS MIEMBROS DEL EQUIPO ARBITRAL • JAYRO MUÑOZ GARCÍA

- Se podrán designar para un partido otros miembros del equipo arbitral (dos árbitros asistentes, el cuarto árbitro, dos árbitros asistentes adicionales y el árbitro asistente de reserva). Estos ayudarán al árbitro a controlar el partido de acuerdo con las Reglas de Juego, pero el árbitro siempre tomará la decisión definitiva.
- Los miembros del equipo arbitral actuarán bajo la dirección del árbitro. En caso de interferencia indebida o conducta incorrecta de uno de sus miembros, el árbitro prescindirá de sus servicios y elaborará un informe para las autoridades pertinentes.
- Con excepción del árbitro asistente de reserva, ayudarán al árbitro en las faltas e infracciones cuando tengan una mejor visión que éste y deberán elevar un informe 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. Deberán informar al árbitro y a los demás miembros del equipo arbitral de la elaboración de cualquier informe.



REGLA 6. LOS OTROS MIEMBROS DEL EQUIPO ARBITRAL • JAYRO MUÑOZ GARCÍA

- Los miembros del equipo arbitral ayudarán al árbitro a inspeccionar el terreno de juego, los balones y el equipamiento de los jugadores (lo que incluye comprobar si se han resuelto posibles problemas detectados) y mantener registros de tiempo, goles, conducta incorrecta, etc.
- 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 deberá dejarse claro, en el caso de que el árbitro no pueda continuar su labor, si asumirá sus funciones el cuarto árbitro, el primer árbitro asistente o el primer árbitro asistente adicional.



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 penalti, el guardameta se mueve fuera de la línea de meta antes de que se pateee el balón y si éste ha cruzado la línea de meta; si se han designado árbitros asistentes adicionales, el árbitro asistente deberá colocarse alineado con el punto de penalti.



- 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 9.15 m.

2. Cuarto árbitro

- La labor del cuarto árbitro también incluye:
 - ✓ supervisar el procedimiento de sustitución;
 - ✓ comprobar el equipamiento de jugadores y sustitutos;
 - ✓ la vuelta al terreno de juego de un jugador después de la señal o autorización del árbitro;
 - ✓ supervisar los balones de reserva;
 - ✓ indicar la cantidad mínima de tiempo adicional que el árbitro tiene la intención de añadir al final de cada tiempo (lo que incluye el tiempo suplementario);
 - ✓ comunicar al árbitro si alguna persona del área técnica se comporta de forma incorrecta.



3. Árbitros asistentes adicionales

- Los árbitros asistentes adicionales podrán indicar:
 - ✓ cuando el balón haya atravesado completamente la línea de meta, lo que incluye cuando se marca un gol;
 - ✓ a qué equipo corresponde ejecutar el saque de esquina o de meta;
 - ✓ si, en la ejecución de un penalti, el guardameta se mueve fuera de la línea de meta antes de que se pateo el balón y si éste ha cruzado la línea de meta.



4. Árbitro asistente de reserva

- La única tarea del árbitro asistente de reserva será reemplazar a un árbitro asistente o cuarto árbitro que no pueda continuar con su labor.



5. Señales del árbitro asistente

Falta cometida por ...

Sustitución



... defensor

... atacante



Saque de meta



Fuera de juego: 1º) Levanta asistente, 2º) pita árbitro y 3º) señala el asistente, parte ...

... cercana

... media

... lejana



Saque de banda a favor de ...

... atacante



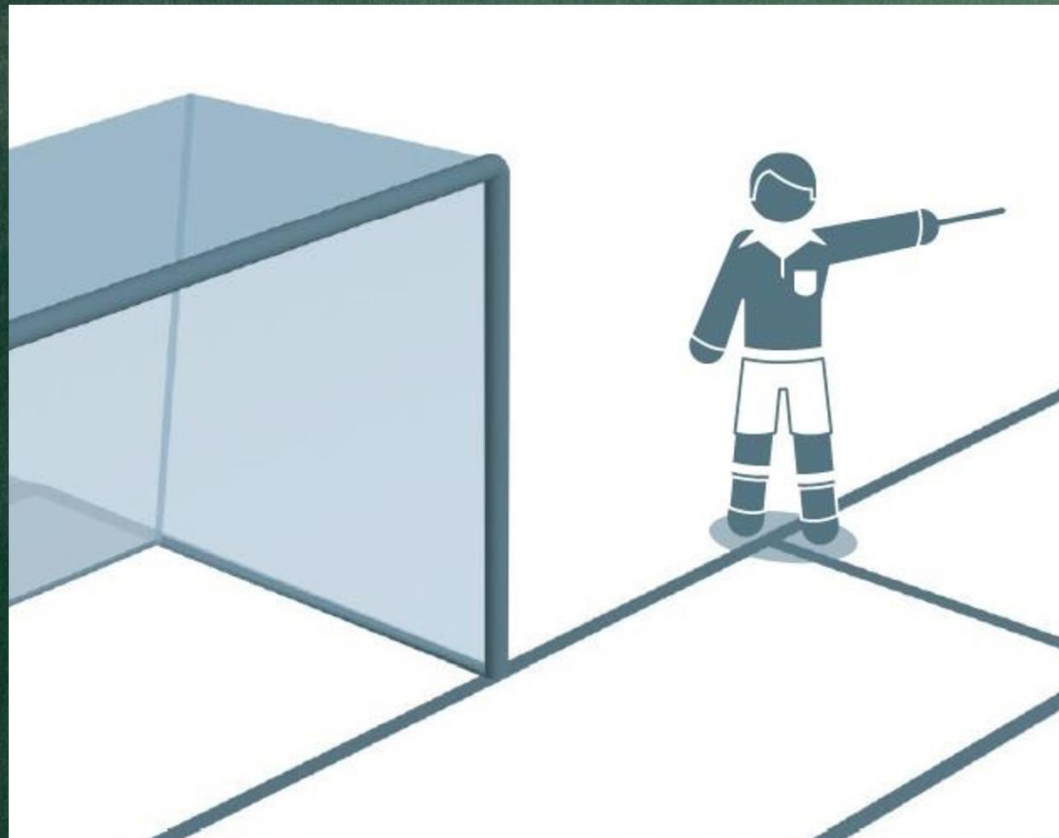
... defensor



Saque de esquina



6. Señales del árbitro asistente adicional



Gol (Sólo cuándo este sea dudoso)



LA DURACIÓN DEL PARTIDO

REGLA 7



JAYRO MUÑOZ GARCÍA – ÁRBITRO DE 3ª DIV. DE ESPAÑA
DELEGACIÓN DE ÁRBITROS DE FÚTBOL DE NAVALMORAL DE LA MATA

1. Periodos de juego

- El partido durará dos periodos iguales de 45 minutos cada uno, los cuales pueden reducirse únicamente por acuerdo entre el árbitro y los dos equipos antes del comienzo del partido siempre y cuando esté permitido por el reglamento de la competición.

2. Pausa del medio tiempo

- Los jugadores tendrán derecho a una pausa en el medio tiempo no superior a 15 minutos; **se permite una breve pausa para beber en el intervalo del medio tiempo durante el 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.



3. Recuperación de tiempo perdido

- El árbitro podrá prolongar cada periodo de juego para recuperar el tiempo perdido debido a:
 - ✓ sustituciones;
 - ✓ evaluación y/o retirada de jugadores lesionados;
 - ✓ pérdida de tiempo;
 - ✓ sanciones disciplinarias;
 - ✓ paradas del juego para beber o por motivos médicos autorizados por el reglamento de la competición;
 - ✓ cualquier otro motivo, lo que incluye todo retraso significativo en una reanudación (p. ej. celebraciones de goles).
- El cuarto árbitro indicará el tiempo mínimo por recuperar, decidido por el árbitro, al final del último minuto de cada periodo. El árbitro podrá aumentar el tiempo adicional pero no reducirlo.
- El árbitro no podrá compensar un error de cronometraje del primer periodo cambiando la duración del segundo periodo.



4. Penalti

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



5. Partido suspendido definitivamente

Un partido suspendido definitivamente se volverá a jugar, a menos que el reglamento de la competición o el organizador de la competición estipule otro procedimiento.



EL INICIO Y LA REANUDACIÓN DEL JUEGO

REGLA 8



JAYRO MUÑOZ GARCÍA – ÁRBITRO DE 3ª DIV. DE ESPAÑA
DELEGACIÓN DE ÁRBITROS DE FÚTBOL DE NAVALMORAL DE LA MATA

REGLA 8. EL INICIO Y LA REANUDACIÓN DEL JUEGO • JAYRO MUÑOZ GARCÍA

- El juego se iniciará con un saque inicial al comienzo de cada tiempo de un partido, del tiempo suplementario y después de cada gol marcado. Los tiros libres (directos o indirectos), penaltis, saques de banda, saques de meta y saques de esquina constituyen otros tipos de reanudación del juego (ver Reglas 13 - 17). Cuando el árbitro detiene el juego por un motivo no indicado en las Reglas de Juego, el juego se reanuda con un balón a tierra.
- Si se produce una infracción cuando el balón no está en juego, esto no cambiará la manera en que se reanude el juego.



1. Saque inicial

Procedimiento :

- ✓ se realizará un sorteo mediante el lanzamiento de una moneda al aire y el equipo favorecido en el sorteo decidirá la dirección en la que atacará en el primer tiempo del partido;
- ✓ el equipo adversario realizará el saque de inicial;
- ✓ el equipo que ganó el sorteo ejecutará el saque de inicial para iniciar el segundo tiempo;
- ✓ en el segundo tiempo, los equipos cambiarán de mitad 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 inicial**, deberán encontrarse en su propia mitad del terreno de juego;
- ✓ los adversarios del equipo que efectuará el saque inicial deberán encontrarse como mínimo a 9.15 m del balón hasta que el balón esté en juego;
- ✓ el balón se hallará inmóvil en el punto central;
- ✓ el árbitro dará la señal;
- ✓ el balón estará en juego en el momento en que sea pateado y se mueva con claridad;
- ✓ se podrá marcar un gol directamente contra el equipo adversario desde un saque de inicial; si el balón entra directamente en la meta del lanzador, **se concederá un saque de esquina al adversario.**



Infracciones y sanciones

- En caso de que el ejecutor del saque de inicial toque el balón por segunda vez antes de que lo toque otro jugador, se concederá un tiro libre indirecto, o bien un tiro libre directo si lo toca con la mano deliberadamente.
- Para cualquier otra infracción del procedimiento de saque inicial, se repetirá dicho saque.



2. Balón a tierra

Procedimiento

- El árbitro dejará caer el balón en el lugar donde se hallaba cuando el juego fue detenido, a menos que se haya detenido en el área de meta, en cuyo caso dejará caer el balón en la línea del área de meta paralela a la línea de meta, en el punto más cercano al lugar donde se encontraba el balón cuando se detuvo el juego.
- El balón estará en juego en el momento en que toque el suelo.
- No hay límite en el número de jugadores que pueden disputar un balón a tierra (lo que incluye a los guardametas); el árbitro no podrá decidir quién puede disputar un balón a tierra ni quién lo ganará.

Infracciones y sanciones

- Se repetirá el balón a tierra si:
 - ✓ 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 se patea un balón que se ha dejado caer a tierra y entra en la portería sin tocar como mínimo a dos jugadores, el juego se reanuda con:
 - ✓ se concederá saque de meta si entra directamente en la meta contraria.
 - ✓ se concederá saque de esquina al equipo contrario si entra directamente en la propia meta.



EL BALÓN EN JUEGO O FUERA DE JUEGO REGLA 9



JAYRO MUÑOZ GARCÍA – ÁRBITRO DE 3ª DIV. DE ESPAÑA
DELEGACIÓN DE ÁRBITROS DE FÚTBOL DE NAVALMORAL DE LA MATA

1. Balón fuera de juego

- El balón estará fuera de 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.

2. Balón en juego

- El balón estará en juego en el resto de situaciones, lo que incluye cuando rebote de un miembro del equipo arbitral, poste de la portería, travesaño o banderín de esquina y permanezca en el terreno de juego.



EL RESULTADO DE UN PARTIDO REGLA 10

BULGARIA	BULOVA	PERU
1	45:00	0
ENTRA SALE MEX	0	ENTRA SALE
GUAD	ING	RUM
PUE	ISR	URU
	1	15 2



JAYRO MUÑOZ GARCÍA – ÁRBITRO DE 3ª DIV. DE ESPAÑA
DELEGACIÓN DE ÁRBITROS DE FÚTBOL DE NAVALMORAL DE LA MATA

1. Gol marcado

- Se habrá marcado 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 un árbitro señalara un gol antes de que el balón haya atravesado completamente la línea de meta, el juego se reanudará con un balón a tierra.

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 ninguno, el partido terminará en empate.
- Si el reglamento de la competición exige que haya 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:
 - 1) regla de goles marcados fuera de casa;
 - 2) **dos periodos iguales de tiempo suplementario que no excedan los 15 minutos cada uno;**
 - 3) tiros desde el punto de penalti.
- **Se pueden combinar varios de los procedimientos anteriores.**



3. Tiros desde el punto de penalti

- Los tiros desde el punto de penalti se ejecutarán una vez terminado el partido y a menos que se estipule algo diferente, se aplicarán las Reglas de Juego correspondientes.

Procedimiento

Antes de comenzar los tiros desde el punto de penal

- 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 desarrollarán los tiros desde el punto de penalti; esta decisión únicamente podrá modificarse por motivos de seguridad o si la portería no estuviera en condiciones o esa zona del terreno de juego estuviera impracticable.

- El árbitro realizará un nuevo sorteo mediante el lanzamiento de una moneda y el equipo que resulte favorecido decidirá si ejecutará el primer o el segundo penalti.

- Con excepción del sustituto de **un guardameta que no pueda continuar**, solamente aquellos jugadores que al final del partido se encuentren en el terreno de juego, o aquellos que, ya sea por lesión, cambios en el equipamiento, etc., se encuentren momentáneamente fuera del mismo, podrán participar en tiros desde el punto de penalti.

- Cada equipo será responsable de decidir el orden en el que ejecutarán los tiros.

No se informará del orden al árbitro.



REGLA 10. EL RESULTADO DE UN PARTIDO • JAYRO MUÑOZ GARCÍA

- Si, al finalizar el partido y antes de los tiros desde el punto de penalti o durante ellos, un equipo tiene más jugadores que su adversario, deberá reducir su número para equipararlo al de su adversario, y se informará al árbitro del nombre y el número de cada jugador excluido. Ningún jugador excluido podrá participar en los tiros (salvo en el caso descrito a continuación).
- Un guardameta que no pueda continuar antes o durante los tiros **podrá ser sustituido 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 sustituto designado, pero el guardameta sustituido no volverá a participar ni podrá ejecutar un tiro.**



Durante los tiros desde el punto de penalti

- Solamente los jugadores elegibles y los miembros del equipo arbitral podrán permanecer en el terreno de juego.
- Todos los jugadores elegibles, excepto el jugador que ejecutará el penalti y los dos guardametas, deberán permanecer en el interior del círculo central.
- El guardameta del equipo del ejecutor del penalti deberá permanecer en el terreno de juego, fuera del área de penalti, en la intersección de la línea de meta con la línea de demarcación del área de penalti.
- Cualquier jugador elegible puede cambiar su puesto con el guardameta.
- Se considerará que el penalti se ha completado cuando el balón deje de moverse, deje de estar en juego o el árbitro detenga el juego por una infracción; el lanzador no podrá jugar el balón por segunda vez.
- El árbitro llevará el control de todos los tiros.
- Si el guardameta comete una infracción y, como resultado de ello, se repite el lanzamiento, se deberá amonestar al guardameta.
- Si el lanzador es penalizado por una infracción cometida después de que el árbitro haya dado la señal para ejecutar el lanzamiento, se registrará dicho lanzamiento como fallado y se amonestará al lanzador.
- Si tanto el guardameta como el lanzador cometen una infracción al mismo tiempo:
 - ✓ si se falla o detiene el lanzamiento, se repetirá y se amonestará a ambos jugadores
 - ✓ si se marca, se anulará el gol, se registrará el lanzamiento como fallado y se amonestará al lanzador



Cada equipo ejecutará cinco tiros bajo las condiciones estipuladas más abajo

- Los tiros deberán ejecutarse alternadamente.
- Si antes de que ambos equipos hayan ejecutado sus cinco tiros, uno hubiera marcado más goles que los que el otro pudiera anotar aún completando sus cinco tiros, se darán por terminados los tiros desde el punto de penalti.
- Si ambos equipos han ejecutado sus cinco tiros y el marcador está empatado, se proseguirá con los tiros hasta que un equipo haya marcado un gol más que el otro tras ejecutar el mismo número de tiros.
- Cada tiro deberá ser ejecutado por un jugador diferente y todos los jugadores elegibles deberán ejecutar un tiro antes de que un jugador pueda ejecutar un segundo tiro.
- El principio anteriormente mencionado sigue aplicándose en toda secuencia posterior de tiros, pero los equipos pueden cambiar el orden de los tiradores.
- Los tiros desde el punto penal no deben retardarse por un jugador que abandone el terreno de juego. El tiro del jugador se considerará no marcado si el jugador no regresa a tiempo para ejecutarlo.



Sustituciones y expulsiones durante los tiros desde el punto de penalti

- Un jugador, sustituto o jugador sustituido podrá ser amonestado o expulsado.
- Un guardameta que sea expulsado deberá ser sustituido por un jugador elegible.
- No se podrá sustituir a un jugador que no pueda continuar, excepto el guardameta.
- El árbitro no deberá suspender definitivamente el partido si un equipo se quedara con menos de siete jugadores.



EL FUERA DE JUEGO

REGLA 11



JAYRO MUÑOZ GARCÍA — ÁRBITRO DE 3ª DIV. DE ESPAÑA
DELEGACIÓN DE ÁRBITROS DE FÚTBOL DE NAVALMORAL DE LA MATA

1. Posición de fuera de juego

- El hecho de estar en posición de fuera de juego no constituye una infracción.
- Un jugador estará en posición de fuera de juego si:
 - ✓ cualquier parte de su cabeza, cuerpo o pies se encuentra en la mitad del terreno de juego adversario (excluyendo la línea media) y
 - ✓ cualquier parte de su cabeza, cuerpo o pies se halla más cerca de la línea de meta contraria que el balón y el penúltimo adversario
- No se tendrán en consideración las manos ni los brazos de los jugadores, incluidos los de los guardametas.
- Un jugador no estará en posición de fuera de juego si se encuentra a la misma altura que:
 - ✓ el penúltimo adversario o
 - ✓ los dos últimos adversarios



2. Infracción por fuera de juego

- Un jugador en posición de fuera de juego en el momento en que el balón toca o es jugado por un compañero de equipo será sancionado únicamente si llega a participar de forma activa de una de las siguientes maneras:

- ✓ interviniendo en el juego, al jugar o tocar el balón pasado o tocado por un compañero o ...
- ✓ interfiriendo en un adversario al
 - impedir que juegue o pueda jugar el balón, al obstruir claramente el campo visual del adversario o
 - disputarle el balón o
 - intentar jugar claramente un balón que esté cerca de él, y esta acción tenga un impacto en un adversario o
 - realizar una acción que afecte claramente a la capacidad de un adversario de jugar el balón

o bien

- ✓ ganando ventaja de dicha posición jugando el balón o interfiriendo en un adversario cuando el balón haya sido
 - desviado o haya rebotado en un poste, en el travesaño, **en un miembro del equipo arbitral** o en un adversario
 - "salvado" deliberadamente por un adversario

REGLA 11. EL FUERA DE JUEGO • JAYRO MUÑOZ GARCÍA

- Se considera que un jugador en posición de fuera de juego no ha ganado ventaja de dicha posición cuando recibe el balón de un adversario que deliberadamente juega el balón, con la excepción de una "salvada" deliberada por parte de un adversario.
- Se entiende por "salvada" una acción realizada por un jugador con el fin de detener o desviar, **o intentar detener o desviar**, el balón que va en dirección a la portería o muy cerca de ella con cualquier parte del cuerpo excepto con las manos/**brazos** (a menos que sea el guardameta en su propia área de penalti).

En situaciones en las que:

- ✓ un jugador esté saliendo de una posición de fuera de juego o se encuentre en dicha posición y está en la trayectoria de un adversario e interfiera en el movimiento del adversario hacia el balón, esto constituye una infracción por fuera de juego si influye en la capacidad del adversario de jugar o disputar el balón; si el jugador se coloca en la trayectoria de un adversario e impide el avance de este (p. ej. Obstruye al adversario), deberá penalizarse la infracción en virtud de la Regla 12.
- ✓ un jugador que se encuentre en posición de fuera de juego se desplace hacia el balón con la intención de jugar el balón y sea objeto de falta antes de jugar o intentar jugar el balón, o disputarle el balón a un adversario, se penalizará la falta ya que se produjo antes de la infracción por fuera de juego
- ✓ se cometa 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 ya que se produjo antes de la falta.

3. No es infracción

- No existirá infracción por fuera de juego si el jugador recibe el balón directamente de:
 - ✓ un saque de meta;
 - ✓ un saque de banda;
 - ✓ un saque de esquina.



4. Infracciones y sanciones

- Si se produce una infracción por fuera de juego, el árbitro concederá un tiro libre indirecto en el lugar donde se produjo, incluso si se produjo en la propia mitad del terreno de juego del jugador.

- A efectos de determinar el fuera de juego, se considerará que un jugador del equipo defensor que sale del terreno de juego sin la autorización del árbitro está situado en la línea de meta o de banda hasta la siguiente parada del juego o hasta que el equipo defensor haya jugado el balón hacia la línea media y se encuentre fuera de su área de penalti. Si el jugador abandonó deliberadamente el terreno de juego, deberá ser amonestado en cuanto deje de estar en juego el balón.



REGLA 11. EL FUERA DE JUEGO • JAYRO MUÑOZ GARCÍA

- Un jugador del equipo atacante podrá salir del terreno de juego o permanecer fuera de él para no participar de forma activa en el juego. Si el jugador vuelve a entrar por la línea de meta y participa en la jugada antes de la siguiente parada del juego, o antes que el equipo defensor haya jugado el balón hacia la línea media y se encuentra fuera de su área de penalti, se considerará que está situado en la línea de meta a efectos de determinar el fuera de juego. Se amonestará a todo jugador que salga deliberadamente del terreno de juego y vuelva a entrar sin la autorización del árbitro y no es sancionado por fuera de juego pero obtiene una ventaja por ello.



- Si un jugador del equipo atacante permanece inmóvil entre los postes de la portería y la parte interior de la red cuando el balón entra en la portería, se concederá un gol a menos que el jugador cometa una infracción por fuera de juego o viole la Regla 12, en cuyo caso el juego se reanudará con un tiro libre directo o indirecto.



FALTAS Y CONDUCTA INCORRECTA REGLA 12



JAYRO MUÑOZ GARCÍA – ÁRBITRO DE 3ª DIV. DE ESPAÑA
DELEGACIÓN DE ÁRBITROS DE FÚTBOL DE NAVALMORAL DE LA MATA

REGLA 12. FALTAS Y CONDUCTA INCORRECTA • JAYRO MUÑOZ GARCÍA

- Los tiros libres directos e indirectos y los penaltis solamente podrán concederse por infracciones cometidas cuando el balón esté en juego.


1. Tiro libre directo


- Se concederá un tiro libre directo si un jugador comete una de las siguientes infracciones de una manera que el árbitro considere imprudente, temeraria o con el uso de una fuerza excesiva:


- ✓ cargar contra un adversario;
- ✓ saltar sobre un adversario;
- ✓ dar una patada un adversario o intentarlo;
- ✓ empujar un adversario;
- ✓ golpear un adversario o intentarlo (cabezazos incluidos);
- ✓ hacer una entrada a un adversario o disputarle el balón;
- ✓ poner una zancadilla a un adversario o intentarlo

- Si una infracción implica un contacto físico, se penalizará con un tiro libre directo o penalti.

- “Imprudente” significa que un jugador muestra falta de atención o de consideración o actúa sin precaución al disputar un balón a un adversario. No será necesaria una sanción disciplinaria.

 - “Temeraria” significa que un jugador realiza una acción sin tener en cuenta el riesgo o las consecuencias para su adversario, y deberá ser amonestado.

 - “Con uso de fuerza excesiva” significa que el jugador se excede en la fuerza empleada, pone en peligro la integridad física del adversario, y deberá ser expulsado.



REGLA 12. FALTAS Y CONDUCTA INCORRECTA • JAYRO MUÑOZ GARCÍA

- Se concederá asimismo un tiro libre directo si un jugador comete una de las siguientes infracciones:

- ✓ tocar el balón deliberadamente con las manos (excepto el guardameta dentro de su propia área de penalti)
- ✓ sujetar a un adversario
- ✓ obstaculizar a un adversario mediante un contacto físico
- ✓ escupir a un adversario

- Ver también las infracciones de la Regla 3

Tocar el balón con la mano

Tocar el balón con la mano implica la acción deliberada de un jugador de tocar el balón con la mano o el brazo.



REGLA 12. FALTAS Y CONDUCTA INCORRECTA • JAYRO MUÑOZ GARCÍA

- Se deberá tener en cuenta lo siguiente:

- ✓ el movimiento de la mano hacia el balón (no del balón hacia la mano);
- ✓ la distancia entre el adversario y el balón (balón que llega de forma inesperada);
- ✓ la posición de la mano no presupone necesariamente una infracción;
- ✓ tocar el balón con un objeto sujetado con la mano (como una prenda, espinillera, etc.) se considera una infracción;
- ✓ golpear el balón con un objeto lanzado (una bota, espinillera, etc.) se considera una infracción.

- El guardameta está sujeto a las mismas restricciones que cualquier otro jugador en cuanto a tocar el balón con las manos fuera de su propia área de penalti. Dentro de su propia área de penalti, el guardameta no será culpable de infracciones por mano sancionables con tiro libre directo ni de ninguna sanción relacionada, pero sí podrá ser culpable de infracciones por mano sancionables con tiro libre indirecto.



2. Tiro libre indirecto

- Se concederá un tiro libre indirecto si un jugador:
 - ✓ juega de forma peligrosa;
 - ✓ obstaculiza el movimiento de un adversario sin que exista un contacto físico;
 - ✓ **actúa mostrando desaprobación, utilizando lenguaje ofensivo, insultante o humillante y/o gestos u otras infracciones verbales**
 - ✓ impide que el guardameta lance el balón con las manos o patea o intenta patear el balón cuando el guardameta está en el proceso de lanzar el balón con las manos;
 - ✓ comete cualquier otra infracción que no haya sido mencionada en las Reglas de Juego, por la cual el juego sea detenido para amonestar o expulsar a un jugador.
- Se concederá un tiro libre indirecto si un guardameta comete una de las siguientes infracciones dentro de su propia área de penalti:
 - ✓ controla el balón con las manos durante más de seis segundos antes de lanzarlo
 - ✓ toca el balón con las manos después de que:
 - lo haya lanzado y sin que otro jugador lo haya tocado;
 - un compañero se lo haya cedido intencionadamente con el pie;
 - lo haya recibido directamente de un saque de banda lanzado por un compañero de su equipo.

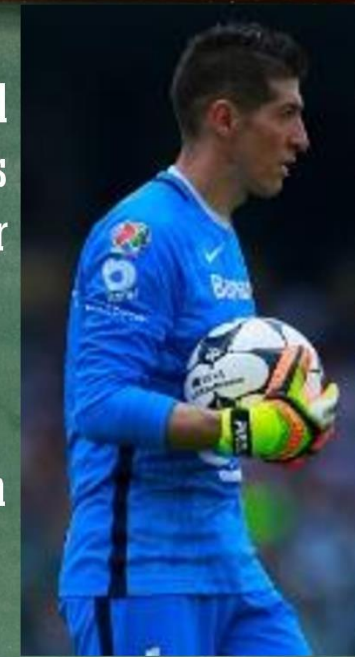


REGLA 12. FALTAS Y CONDUCTA INCORRECTA • JAYRO MUÑOZ GARCÍA

- El guardameta estará en posesión del balón cuando:
 - ✓ tenga el balón en las manos o entre la mano y una superficie (p. ej. el suelo, su propio cuerpo) o cuando lo toque con cualquier parte de las manos o los brazos, excepto si el balón rebota accidentalmente en él, por ejemplo, después de haber efectuado una "salvada";
 - ✓ tenga el balón en la mano abierta y extendida
 - ✓ bote el balón en el suelo o lo lance al aire.
- Cuando el guardameta tenga posesión del balón con las manos, ningún adversario podrá disputarle el balón.

Juego peligroso

- Juego peligroso es toda acción que, al intentar jugar el balón, supone un peligro de lesión para alguna persona (incluyendo al propio jugador); esto incluye impedir que un adversario que está cerca juegue el balón por miedo a lesionarse.
- Están permitidos los remates de "chilena" o las "tijeras", siempre que no entrañen ningún peligro para el adversario.



Obstaculizar el avance de un adversario sin que exista contacto

- Obstaculizar el avance de un adversario supone colocarse en el camino del adversario 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 tienen derecho a su posición en el terreno de juego; encontrarse en el camino de un adversario no es lo mismo que moverse hacia el camino de un adversario.
- Un jugador que se coloca entre un adversario y el balón por motivos tácticos no cometerá una infracción mientras el balón se halle a distancia de juego y el jugador no retenga a su adversario con los brazos o el cuerpo. Si el balón se hallara a distancia de juego, el adversario puede cargar contra el jugador, dentro de los márgenes permitidos por las Reglas de Juego.



3. 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 abandona el terreno de juego una vez terminado el partido (lo que incluye los tiros desde el punto de penalti).
- Si antes de entrar en el terreno de juego al comienzo del partido, un jugador cometiera una infracción merecedora de expulsión, el árbitro tendrá la autoridad para impedir que el jugador participe en el partido (v. Regla 3.6). El árbitro elaborará un informe sobre las conductas incorrectas.
- Todo jugador que cometa una infracción sancionable con una amonestación o una expulsión, ya sea dentro o fuera del terreno de juego, contra un adversario, un compañero, un miembro del equipo arbitral o cualquier otra persona, o contra las Reglas del 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 sustitutos o a los 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 la tarjeta haya sido mostrada.

Ventaja

- Si el árbitro aplica la ventaja por una infracción merecedora de una amonestación/expulsión si el juego hubiera sido detenido, dicha amonestación/expulsión deberá aplicarse en cuanto el balón deje de estar en juego, excepto cuando en una oportunidad manifiesta de gol y tras la ventaja se marque gol, el jugador será amonestado por conducta antideportiva.

- No se debería aplicar la ventaja en situaciones de juego brusco grave, conducta violenta o segunda infracción merecedora de amonestación, a menos que exista una clara oportunidad de marcar un gol. El árbitro

expulsará al jugador en cuanto el balón deje de estar en juego, pero si el jugador juega el balón o se lo disputa o interfiere en un adversario, el árbitro detendrá el juego, expulsará al jugador y reanudará el juego con un tiro libre indirecto, **a menos que el jugador haya cometido una infracción más grave.**

- Si un defensor comienza a sujetar a un adversario fuera del área de penalti y continúa sujetándolo dentro de la misma, el árbitro concederá un penalti.



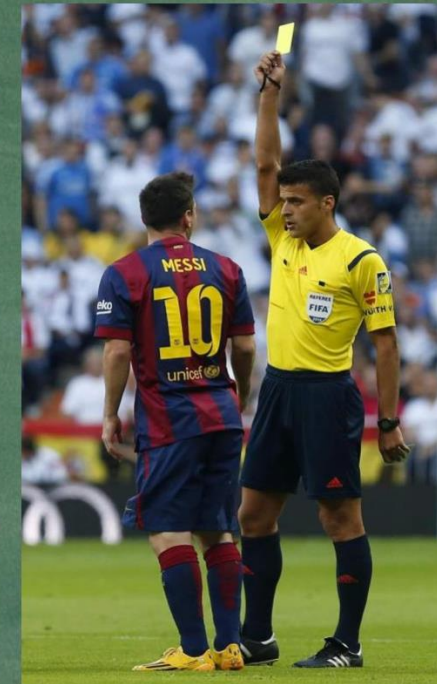
Infracciones sancionables con una amonestación

- Un jugador será amonestado si es culpable de:

- ✓ retardar la reanudación del juego;
- ✓ desaprobar 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 saque de esquina, tiro libre o saque de banda;
- ✓ infringir reiteradamente las Reglas de Juego (no hay un número de infracciones ni otro tipo de indicación específica sobre lo que implica “infringir reiteradamente”);
- ✓ conducta antideportiva.

- Un sustituto o jugador sustituido será amonestado si es culpable de:

- ✓ retardar la reanudación del juego;
- ✓ desaprobar con palabras o acciones;
- ✓ entrar o volver a entrar en el terreno de juego sin el permiso del árbitro;
- ✓ conducta antideportiva.



Amonestaciones por conducta antideportiva

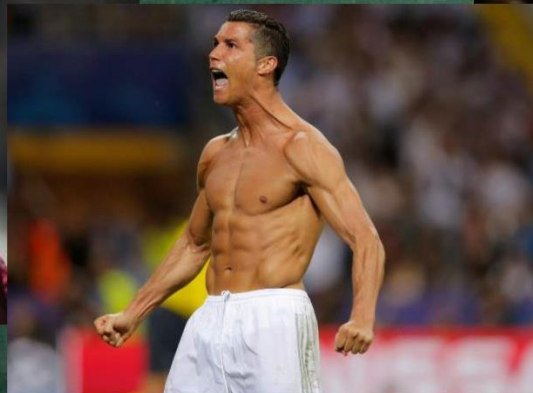
- Existen diferentes circunstancias en las cuales se amonestará a un jugador por conducta antideportiva, entre ellas si un jugador:

- ✓ intenta engañar al árbitro, p. ej. al fingir una lesión o pretender haber sido objeto de una infracción (simulación);
- ✓ intercambia su puesto con el guardameta durante el juego o sin permiso del árbitro;
- ✓ comete de manera temeraria una infracción sancionable con tiro libre directo;
- ✓ comete una infracción o toca el balón con la mano para interferir o detener un ataque prometedor;
- ✓ **toca el balón con la mano para interferir en un ataque prometedor o detenerlo;**
- ✓ **comete una falta que interfiere en o detiene un ataque prometedor, excepto cuando el árbitro concede un penalti por una infracción que constituía una tentativa de jugar el balón;**
- ✓ toca el balón con la mano en un intento de marcar un gol (independientemente de que lo consiga o no) o en un intento de evitar un gol sin conseguirlo;
- ✓ efectúa marcas no autorizadas en el terreno de juego;
- ✓ juega el balón cuando está saliendo del terreno de juego, después de haber recibido permiso para abandonarlo;
- ✓ muestra una falta de respeto por el juego;
- ✓ emplea un truco deliberado para pasar el balón a su guardameta (incluso mientras ejecuta un tiro libre) con la cabeza, el pecho, la rodilla, etc. a fin de burlar la Regla, independientemente de si el guardameta toca el balón con las manos o no;
- ✓ distrae de forma verbal a un adversario durante el juego o en una reanudación.
- ✓ **malogra una oportunidad manifiesta de gol de un adversario mediante una infracción que constituía una tentativa de jugar el balón y el árbitro concede penalti.**



Celebración de un gol

- Los jugadores pueden celebrar la consecución de un gol, pero las celebraciones no deben ser excesivas; no se deberán alentar las celebraciones coreografiadas y no deben ocasionar una pérdida de tiempo excesiva.
- El hecho de salir del terreno de juego para celebrar un gol no es una infracción sancionable con amonestación, pero los jugadores deberán regresar al terreno de juego tan pronto como sea posible.
- Se deberá amonestar a un jugador por:
 - ✓ trepar a las vallas perimetrales **y/o acercarse a los espectadores de una manera que suscite problemas de seguridad;**
 - ✓ gesticular **o actuar de forma provocadora, irrisoria o exaltada;**
 - ✓ cubrirse la cabeza o la cara con una máscara o artículos similares;
 - ✓ quitarse la camiseta o cubrirse la cabeza con ella.



Retardar la reanudación del juego

- Los árbitros amonestarán a los jugadores que retarden la reanudación del juego cuando:
 - ✓ finjan lanzar un saque de banda, pero dejen de repente el balón a un compañero para que efectúe el saque;
 - ✓ retarden la salida del terreno de juego durante una sustitución;
 - ✓ retrasen excesivamente la reanudación del juego;
 - ✓ pateen o lancen el balón lejos, o provoquen deliberadamente un enfrentamiento tocando el balón después de que el árbitro haya detenido el juego;
 - ✓ ejecuten un tiro libre desde un lugar erróneo para forzar su repetición.



Infracciones sancionables con expulsión

- Se deberá expulsar a un jugador, un sustituto o un jugador sustituido que cometa alguna de las siguientes infracciones:

- ✓ impedir con mano intencionada un gol o malograr una oportunidad manifiesta de gol (excepto en el caso del guardameta dentro de su propia área de penalti);
- ✓ malograr **un gol o** una oportunidad manifiesta de gol **de un adversario que sigue una trayectoria dirigida en su conjunto** hacia la portería **del infractor** mediante una infracción sancionable con un tiro libre (excepto las situaciones que se describen más abajo);
- ✓ juego brusco grave;
- ✓ escupir a un adversario o a cualquier otra persona;
- ✓ conducta violenta;
- ✓ emplear lenguaje y/o gestos ofensivo, insultante o humillante;
- ✓ recibir una segunda amonestación en el mismo partido.

- Un jugador, un sustituto, o un jugador sustituido que ha sido expulsado deberá abandonar los alrededores del terreno de juego y del área técnica.



Impedir un gol o una ocasión manifiesta de gol

- Cuando un jugador impida un gol o malogre una oportunidad manifiesta de gol del equipo adversario mediante una mano deliberada, el jugador será expulsado independientemente de donde se produzca la infracción.
- Cuando un jugador cometa una infracción contra un adversario dentro de su propia área de penalti que malogre una oportunidad manifiesta de gol de un adversario y el árbitro conceda un penalti, el infractor será **amonestado si la infracción constituía una tentativa de jugar el balón; en todas las demás circunstancias (p. ej. agarrar, arrastrar, empujar, imposibilidad de jugar el balón, etc.), el jugador infractor deberá ser expulsado.**
- **Un jugador, jugador expulsado, sustituto o sustituido que entre en el terreno de juego sin el debido permiso del árbitro e interfiera en el juego o en un adversario e impida un gol del equipo adversario o malogre una oportunidad manifiesta de gol habrá cometido una infracción merecedora de expulsión.**
- Se debe tener en cuenta lo siguiente:
 - ✓ distancia entre el lugar donde se cometió la infracción y la portería;
 - ✓ dirección del juego;
 - ✓ probabilidad de mantener o controlar el balón;
 - ✓ posición y número de defensores.



Juego brusco grave

- Una entrada o disputa del balón que ponga en peligro la integridad física de un adversario o utilice una fuerza excesiva o brutalidad deberá ser sancionada como juego brusco grave.
- Todo jugador que arremeta contra un adversario en la disputa del balón de frente, por un lado o por detrás, utilizando una o ambas piernas con fuerza excesiva o poniendo en peligro la integridad física del adversario, será culpable de juego brusco grave.



Conducta violenta

- Conducta violenta es cuando un jugador emplea o intenta emplear una fuerza excesiva o brutalidad contra un adversario cuando no le está disputando el balón, o contra un compañero de equipo, miembro del cuerpo técnico, miembro del equipo arbitral, espectador o cualquier otra persona, independientemente de si se produce un contacto.
- Además, un jugador que, sin estar disputando el balón, golpee deliberadamente a un adversario o a cualquier otra persona en la cabeza o cara con la mano o el brazo, será culpable de conducta violenta a menos que la fuerza empleada sea insignificante.



Infracciones relacionadas con el lanzamiento de objetos (o del balón)

- 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



4. Reanudación del juego tras faltas y conducta incorrecta

- Si el balón no estuviera en juego, el partido se reanudará según la decisión adoptada anteriormente.
- Si el balón estuviera en juego y un jugador cometiera una infracción dentro del terreno de juego contra
 - ✓ un adversario: tiro libre indirecto o directo o penalti, según el caso,
 - ✓ un compañero de equipo, sustituto, jugador sustituido o **expulsado**, miembro del cuerpo técnico o miembro del equipo arbitral: tiro libre directo o penalti, según el caso,
 - ✓ cualquier otra persona: balón a tierra.



REGLA 12. FALTAS Y CONDUCTA INCORRECTA • JAYRO MUÑOZ GARCÍA

- Si el balón estuviera en juego y

- ✓ un jugador cometiera una infracción contra un miembro del equipo arbitral o un componente del equipo adversario como un jugador, sustituto, jugador sustituido o expulsado, o un miembro del cuerpo técnico fuera del terreno de juego o
- ✓ un sustituto, jugador sustituido o expulsado, o un miembro del cuerpo técnico cometiera una infracción contra, o interfiriera en, un jugador adversario o un miembro del equipo arbitral fuera del terreno de juego,

se reanudará el juego con un tiro libre en la línea de demarcación más cercana a donde se produjera la infracción/interferencia; se concederá un penalti si se tratara de una infracción de tiro libre directo dentro del área de penalti del infractor.

- Si un jugador que se halla dentro o fuera del terreno de juego lanza un objeto (incluyendo el balón) contra un miembro del adversario como un jugador, sustituto, jugador sustituido/expulsado o miembro del cuerpo técnico, un miembro del equipo arbitral, o bien contra el balón, el juego se reanudará mediante un tiro libre directo desde el lugar donde el objeto golpeó o habría golpeado a la persona o al balón. Si esta posición se encuentra fuera del terreno de juego, el tiro libre se ejecutará en el punto más cercano de la línea de demarcación; se concederá penalti si esto sucede dentro del área de penalti del infractor.

- Si un sustituto, jugador sustituido o expulsado, jugador temporalmente fuera del terreno de juego o miembro del cuerpo técnico lanza o patea un objeto al terreno de juego y este interfiere en el juego, en un adversario o en un miembro del equipo arbitral, se reanudará el juego con un tiro libre directo (o penalti) donde el objeto interfirió con el juego o golpeó o habría golpeado al adversario, al miembro del equipo arbitral o al balón.





TIROS LIBRES REGLA 13

JAYRO MUÑOZ GARCÍA — ÁRBITRO DE 3ª DIV. DE ESPAÑA
DELEGACIÓN DE ÁRBITROS DE FÚTBOL DE NAVALMORAL DE LA MATA

1. Tipos de tiros libres

- Se concederá un tiro libre directo o indirecto al equipo adversario de un jugador responsable de una falta o infracción.

Señal de tiro libre indirecto

- El árbitro indicará un tiro libre indirecto levantando el brazo por encima de la cabeza; esta señal se mantendrá hasta que ejecute el tiro y el balón toque a otro jugador o deje de estar en juego.

- Se deberá repetir un tiro libre indirecto si el árbitro se olvida de indicar que el tiro es indirecto y el balón es rematado directamente dentro de la portería.

El balón entra en la portería

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

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

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



2. Procedimiento

- Todos los tiros libres se ejecutarán desde el lugar donde se produzca la infracción, excepto en los siguientes casos:
 - ✓ los tiros libres indirectos concedidos a favor del equipo atacante por una infracción que ha ocurrido 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 o la salida del terreno de juego de un jugador sin permiso se ejecutarán desde el lugar donde se encontraba el balón cuando se detuvo el juego. Sin embargo, cuando un jugador abandone el terreno de juego como parte del juego y cometa una infracción contra otro jugador el juego será reanudado con un tiro libre ejecutado en la línea de demarcación más cercana a donde se produjo la infracción; en el caso de infracciones sancionables con tiro libre directo dentro del área de penalti del infractor, se concederá un penalti;
 - ✓ si las Reglas de Juego designaran otra posición (ver Reglas 3, 11, 12).



REGLA 13. TIROS LIBRES • JAYRO MUÑOZ GARCÍA

- El balón:

- ✓ deberá estar inmóvil y el ejecutor del saque no deberá tocar el balón por segunda vez hasta que este que haya tocado a otro jugador;
- ✓ estará en juego cuando sea pateado y se mueva con claridad, salvo para un tiro libre a favor del equipo defensor en su área de penalti, donde el balón estará en juego cuando sea pateado directamente fuera del área de penalti del adversario.

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


- ✓ como mínimo a 9.15 m del balón, salvo si se hallan sobre la línea de meta entre los postes de su propia portería;
- ✓ fuera del área de penalti en el caso de tiros libres dentro del área de penalti del adversario.

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

- Utilizar fintas 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 patea intencionadamente el balón contra un adversario con la intención de jugarlo de nuevo, pero no lo hace de manera imprudente ni temeraria, ni empleando una fuerza excesiva, el árbitro permitirá que el juego continúe.


3. Infracciones y sanciones

- Si al ejecutar un tiro libre un adversario se encuentra más cerca del balón que la distancia reglamentaria, se volverá a ejecutar el tiro a menos que se pueda aplicar la ventaja; pero si un jugador ejecuta un tiro libre rápidamente y un adversario que se halla a menos de 9.15 metros intercepta el balón, el árbitro permitirá que el juego continúe. No obstante, un adversario que impida deliberadamente el saque de un tiro libre deberá ser amonestado por retardar la reanudación del juego. 

- Si el equipo que defiende ejecuta rápidamente un tiro libre dentro de su área de penalti 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 de penalti cuando se ejecuta un tiro libre, o que entra en el área de penalti antes de que el balón esté en juego, toca o disputa el balón antes de que este toque a otro jugador, se repetirá el tiro libre.**

- Si el equipo defensor ejecuta un tiro libre dentro de su propia área de penalti y el balón no sale de dicha área, se repetirá el saque.

- Si una vez que el balón esté en juego, el jugador que ejecutó el tiro libre vuelve a tocar el balón antes de que lo toque a otro jugador, se concederá un tiro libre indirecto, o en caso de que el ejecutor toque deliberadamente el balón con la mano:

- ✓ se concederá un tiro libre directo;
 - ✓ se concederá un penalti si la infracción ocurrió dentro de su área de penalti, a menos que fuera el guardameta, en cuyo caso se concederá un tiro libre indirecto.
- 

EL PENALTI

REGLA 14



JAYRO MUÑOZ GARCÍA – ÁRBITRO DE 3ª DIV. DE ESPAÑA
DELEGACIÓN DE ÁRBITROS DE FÚTBOL DE NAVALMORAL DE LA MATA

REGLA 14. EL PENALTI • JAYRO MUÑOZ GARCÍA

- Se concederá un penalti si un jugador comete una infracción sancionable con tiro libre directo dentro de su área de penalti o fuera del terreno de juego como parte del juego, según se estipula en las Reglas 12 y 13.
- Se podrá marcar un gol directamente de un penalti.

1. Procedimiento

- El balón deberá estar inmóvil en el punto de penalti.
- El ejecutor del penalti deberá ser **claramente** identificado.
- El guardameta deberá permanecer sobre su propia línea de meta, entre los postes de la portería y frente al ejecutor del tiro hasta que el balón haya sido pateado.
- Los jugadores, excepto el ejecutor del penalti y el guardameta, deberán estar:
 - ✓ a un mínimo de 9.15 m del punto de penalti;
 - ✓ detrás del punto de penalti;
 - ✓ en el terreno de juego;
 - ✓ fuera del área de penalti.



REGLA 14. EL PENALTI • JAYRO MUÑOZ GARCÍA

- 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 penalti.
- El ejecutor del penalti pateará el balón hacia delante; se permite golpear el balón con el tacón siempre que el balón se mueva hacia delante.
- El balón estará en juego en el momento en que sea pateado y se mueva claramente.
- El ejecutor del penalti no podrá tocar el balón por segunda vez hasta que lo haya tocado otro jugador.
- La ejecución del penalti se completará cuando el balón deje de moverse, deje de estar en juego o el árbitro detenga el juego por alguna infracción de las reglas.
- Se concederá tiempo adicional al final de cada periodo del partido o del tiempo suplementario para poder ejecutar y completar un penalti. **Cuando se concede tiempo adicional, el penalti se completará cuando, una vez ejecutado el tiro, el balón deje de moverse, deje de estar en juego, sea jugado por cualquier jugador (lo que incluye al 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 (entre ellos el guardameta) comete una infracción y se falla o detiene el penalti, se deberá repetir el tiro.**



2. Infracciones y sanciones

Una vez que el árbitro haya dado la señal para ejecutar un penalti, se deberá proceder a ello. Si antes de que el balón esté en juego sucede algo de lo siguiente:

- ✓ el ejecutor del penalti o un compañero de equipo infringe las Reglas de Juego ...
 - si el balón entra en la portería, se repetirá el penalti;
 - si el balón no entra en la portería, el árbitro detendrá el juego y lo reanudará con un tiro libre indirecto.
- ✓ excepto en los siguientes casos, en los cuales se detendrá el juego y se reanudará con un tiro libre indirecto, independientemente de si se marcó gol o no:
 - el penalti es ejecutado hacia atrás;
 - el penalti es ejecutado por un compañero de equipo del jugador designado para ejecutarlo; el árbitro amonestará al jugador que ejecutó el penalti;
 - el ejecutor del penalti hace una finta al patear el balón habiendo ya finalizado la carrera (se permiten las fintas durante la carrera); el árbitro amonestará al ejecutor;
- ✓ el guardameta o un compañero de equipo infringe las Reglas de Juego:
 - si el balón entra en la portería, se concederá un gol;
 - si el balón no entra en la portería, se repetirá el penalti; el guardameta será amonestado si es el culpable de la infracción.



REGLA 14. EL PENALTI • JAYRO MUÑOZ GARCÍA

- ✓ Si un jugador del equipo defensor y otro del equipo atacante infringieran las Reglas de Juego, se repetirá el penalti a menos que un jugador cometiera una infracción más grave (p. ej. una finta antirreglamentaria). Si tanto el guardameta como el lanzador cometen una infracción al mismo tiempo:
 - si se falla o detiene el lanzamiento, se repetirá y se amonestará a ambos jugadores
 - si se marca gol, se anulará el gol, se amonestará al lanzador (con tarjeta amarilla) y se reanudará el juego con un tiro libre indirecto para el equipo defensor desde el punto penal.

Si después de que se haya lanzado el penalti:

- ✓ El ejecutor del penalti vuelve a tocar el balón antes de que haya tocado a otro jugador:
 - se concederá un tiro libre indirecto (o tiro libre directo en caso de que el ejecutor toque deliberadamente el balón con la mano)
- ✓ el balón es tocado por un agente externo cuando se mueve hacia delante:
 - se repetirá el penalti 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 un contacto con el balón), a menos que el balón entre en la meta del adversario.



REGLA 14. EL PENALTI • JAYRO MUÑOZ GARCÍA

- ✓ el balón vuelve al terreno de juego rebotado del guardameta, el travesaño o los postes, y después es tocado por un agente externo:
 - el árbitro detendrá el juego;
 - el juego será reanudado con un balón a tierra en el lugar donde fue tocado por el agente externo.

3. Resumen

	Resultado del penalti	
	Gol	No Gol
Adelantamiento de un atacante	Se repite el penalti	Tiro libre indirecto
Adelantamiento de un defensor	Gol	Se repite el penalti
Infracción del guardameta	Gol	Se repite el penalti y amonestación al guardameta
Balón pateado hacia atrás	Tiro libre indirecto	Tiro libre indirecto
Finta antirreglamentaria	Tiro libre indirecto y amonestación al ejecutor	Tiro libre indirecto y amonestación al ejecutor
Ejecutor incorrecto	Tiro libre indirecto y amonestación al ejecutor no identificado	Tiro libre indirecto y amonestación al ejecutor no identificado
<u>Guardameta y ejecutor al mismo tiempo</u>	<u>Tiro libre indirecto y amonestación al ejecutor</u>	<u>Se repite el penalti y amonestación al ejecutor y al guardameta</u>



EL SAQUE DE BANDA

REGLA 15



JAYRO MUÑOZ GARCÍA — ÁRBITRO DE 3ª DIV. DE ESPAÑA
DELEGACIÓN DE ÁRBITROS DE FÚTBOL DE NAVALMORAL DE LA MATA

REGLA 15. EL SAQUE DE BANDA • JAYRO MUÑOZ GARCÍA

- Se concederá un saque de banda a los adversarios del último jugador que tocó el balón antes de atravesar la línea de banda por el suelo o por el aire.
- No se podrá anotar un gol directamente de un saque de banda:
 - ✓ si el balón entra en la portería del adversario, se concederá un saque de meta;
 - ✓ si el balón entra en la portería del lanzador, se concederá un saque de esquina.

1. Procedimiento

- En el momento del saque de banda, el lanzador deberá:
 - ✓ estar de frente al terreno de juego;
 - ✓ tener una parte de cada pie sobre la línea de banda o en el suelo al exterior de la misma;
 - ✓ lanzar el balón con ambas manos desde atrás y por encima de la cabeza desde el lugar en que salió del terreno de juego.
- Todos los adversarios deberán permanecer a una distancia mínima de 2 metros del lugar en que se ejecute el saque de banda.
- El balón estará en juego tan pronto como haya entrado en el terreno de juego. Si el balón toca el suelo antes de entrar en el terreno de juego, se repetirá el saque de banda desde la misma posición. Si no se ejecutó correctamente, el saque deberá ser ejecutado por el equipo adversario.



REGLA 15. EL SAQUE DE BANDA • JAYRO MUÑOZ GARCÍA

- Si durante la ejecución correcta de un saque de banda el ejecutor lanza intencionadamente el balón contra un adversario con la intención de jugarlo de nuevo, pero no lo hace de manera imprudente, temeraria, ni empleando una fuerza excesiva, el árbitro permitirá que continúe el juego.
- El ejecutor del saque no deberá jugar el balón por segunda vez hasta que este haya tocado a otro jugador.

2. Infracciones y sanciones

- Si una vez que el balón esté en juego, el jugador que realizó el saque vuelve a tocarlo antes de que toque a otro jugador, se concederá un tiro libre indirecto, o en caso de que toque deliberadamente el balón con la mano:
 - ✓ se concederá un libre directo;
 - ✓ se concederá un penalti si la infracción ocurrió dentro de su área de penalti, a menos que fuera el guardameta del equipo defensor, en cuyo caso se concederá un tiro libre indirecto.
- Un adversario que distraiga u obstaculice al ejecutor del saque de banda (lo que incluye acercarse a menos de 2 m del lugar donde se ejecuta el saque) será amonestado por conducta antideportiva y se concederá un tiro libre indirecto si ya se ejecutó el saque.
- Para cualquier otra infracción de esta regla, un jugador del equipo adversario repetirá el saque.

EL SAQUE DE META

REGLA 16



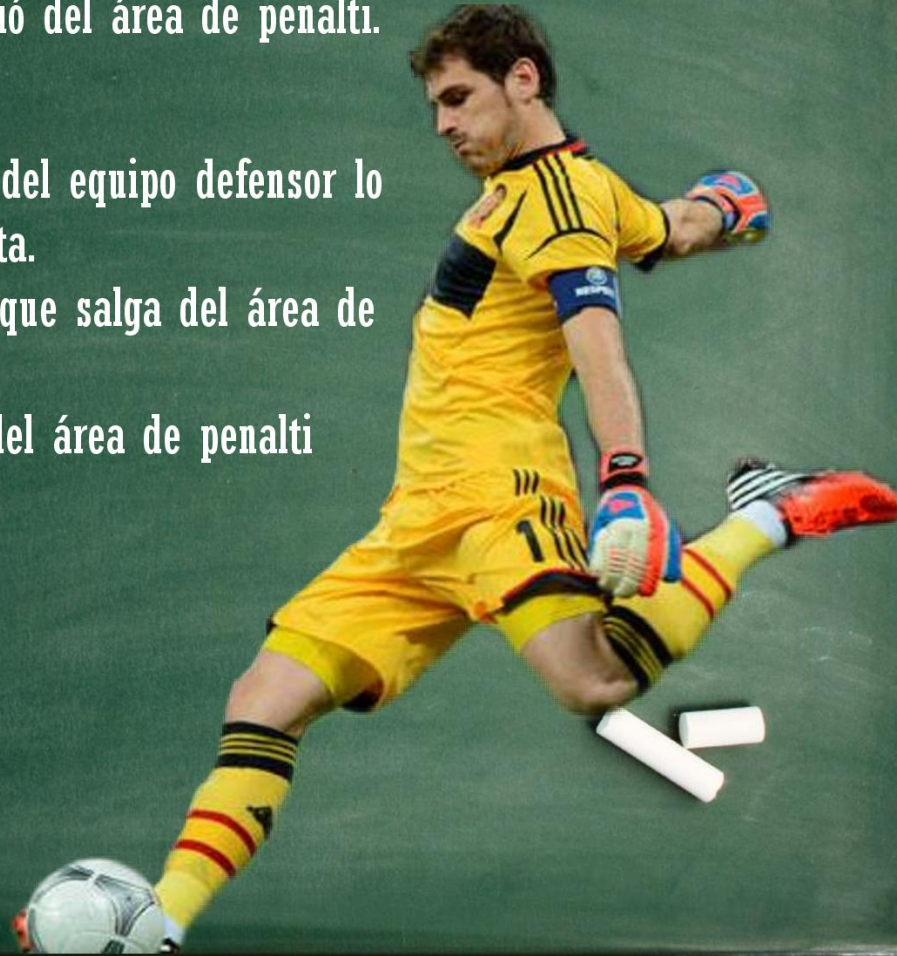
JAYRO MUÑOZ GARCÍA — ÁRBITRO DE 3ª DIV. DE ESPAÑA
DEPARTAMENTO DE ÁRBITROS DE FÚTBOL DE NAVALMORAL DE LA MATA

REGLA 16. EL SAQUE DE META • JAYRO MUÑOZ GARCÍA

- Se concederá un saque de meta cuando el balón haya atravesado completamente la línea de meta, por el suelo o por el aire, siendo el último en tocar el balón un jugador del equipo atacante, y no se haya marcado un gol.
- Se podrá marcar un gol directamente de un saque de meta, pero solamente contra el equipo adversario; si el balón entra directamente en la portería del ejecutor del saque, se concederá un saque de esquina al adversario si el balón salió del área de penalti.

1. Procedimiento

- El balón deberá estar inmóvil y un jugador del equipo defensor lo pateará desde cualquier lugar del área de meta.
- El balón estará en juego en el momento en que salga del área de penalti.
- Los adversarios deberán permanecer fuera del área de penalti hasta que el balón esté en juego.



2. Infracciones y sanciones

- Si el balón no sale del área de penalti o es tocado por un jugador antes de salir del área de penalti, se repetirá el saque de meta.
- Si una vez que el balón esté en juego, el jugador que ejecutó el saque vuelve a tocarlo antes de que toque a otro jugador, se concederá un tiro libre indirecto, o en caso de que toque deliberadamente el balón con la mano:
 - ✓ se concederá un tiro libre directo;
 - ✓ se concederá un penalti si la infracción ocurrió dentro de su área de penalti, a menos que fuera el guardameta del equipo defensor, en cuyo caso se concederá un tiro libre indirecto.
- Si un adversario que se encuentra en el área de penalti cuando se ejecuta un saque de meta, **o entra en el área de penalti antes de que el balón esté en juego**, toca o disputa el balón antes de que toque a otro jugador, se repetirá el saque de meta.
- Si un jugador entra en el área de penalti antes de que el balón esté en juego y comete una infracción contra un adversario o es 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.
- Para cualquier otra infracción de esta regla, se repetirá el saque.



EL SAQUE DE ESQUINA




JAYRO MUÑOZ GARCÍA – ÁRBITRO DE 3ª DIV. DE ESPAÑA
DELEGACIÓN DE ÁRBITROS DE FÚTBOL DE NAVALMORAL DE LA MATA

REGLA 17. EL SAQUE DE ESQUINA • JAYRO MUÑOZ GARCÍA

- Se concederá un saque de esquina cuando el balón haya atravesado completamente la línea de meta, por el suelo o por el aire, siendo el último en tocar el balón un jugador del equipo defensor, y no se haya marcado un gol.
- Se podrá marcar un gol directamente de un saque de esquina, pero solamente contra el equipo adversario; si el balón entra directamente en la portería del ejecutor del saque, se concederá un saque de esquina al adversario.

1. Procedimiento

- El balón se colocará en el cuadrante de esquina más cercano al lugar por el que cruzó la línea de meta;
 - El balón deberá estar inmóvil y será pateado por un jugador del equipo atacante;
 - El balón estará en juego cuando sea pateado y se mueva con claridad; no es necesario que salga del cuadrante de esquina;
 - No se deberá mover el poste del banderín;
 - Los adversarios deberán permanecer a un mínimo de 9.15 m del cuadrante de esquina hasta que el balón esté en juego.
- 

2. Infracciones y sanciones

- Si una vez que el balón esté en juego, el jugador que realizó el saque vuelve a tocarlo antes de que este toque a otro jugador, se concederá un tiro libre indirecto, o en caso de que toque deliberadamente el balón con la mano:
 - ✓ se concederá un tiro libre directo;
 - ✓ se concederá un penalti si la infracción ocurrió dentro de su área de penalti, a menos que fuera el guardameta, en cuyo caso se concederá un tiro libre indirecto.
- Si durante la ejecución correcta de un saque de esquina el ejecutor patea intencionadamente el balón contra un adversario con la intención de jugarlo de nuevo, pero no lo hace de manera imprudente ni temeraria, ni empleando una fuerza excesiva, el árbitro permitirá que el juego continúe.
- Para cualquier otra infracción de esta regla, se repetirá el saque.

