

ORGANIZACION NACIONAL

de

FUTBOL INFANTIL

REGLAS DE JUEGO

**EDICION COMPLETA
AÑO 2008**

Reglas de Juego para la Práctica del Fútbol Infantil

Las reglas de juego utilizadas en el fútbol infantil son las del Fútbol Asociación con las excepciones propias de un deporte pensado para niños.

En esta edición se detallan las 17 reglas del Fútbol Asociación con las modificaciones incorporadas al fútbol infantil vigentes a la fecha más otras que esta Organización ha entendido convenientes.

El espíritu de este juego ha sido siempre el de brindar al niño un medio de educación, de formación y de recreación, quitando los aspectos de su práctica que pudieran generar dificultades en su aprendizaje y disminuyendo la severidad en la sanción de algunas faltas disciplinarias.

La Organización Nacional de Fútbol Infantil, quien ejerce la rectoría del fútbol infantil en todo el territorio del país, edita este Reglamento con el cometido de poner en conocimiento de todos, el marco reglamentario único para la práctica de este deporte. Por lo tanto, es obligatorio para todas las organizaciones que practican fútbol con niños desde 6 a 13 años de edad inclusive.

NOTA:

Una línea simple vertical delante del texto indica modificación en la Regla

Organización Nacional de Fútbol Infantil

REGLAS DE JUEGO

<u>REGLA</u>	<u>PAGINA</u>
1- EL TERRENO DE JUEGO	7
2- EL BALON	9
3- EL NUMERO DE JUGADORES	10
4- EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES	14
5- EL ARBITRO	16
6- LOS ARBITROS ASISTENTES	18
7- LA DURACION DEL PARTIDO	19
8- EL INICIO Y LA REANUDACION DEL JUEGO	20
9- EL BALON EN JUEGO O FUERA DE JUEGO	22
10- EL GOL MARCADO	23
11- EL FUERA DE JUEGO	23
12- FALTAS Y CONDUCTA ANTIDeportiva	24
13- LOS TIROS LIBRES	28
14- EL TIRO PENAL	31
15- EL SAQUE DE BANDA	34
16- EL SAQUE DE META	36
17- EL SAQUE DE ESQUINA	38
Tiros desde el punto penal (Anexo Regla 14)	40

Regla N° 1 - El Terreno de Juego

Superficie de juego

Los partidos pueden jugarse en superficies naturales o artificiales, de acuerdo con el reglamento de la competición

Dimensiones

El terreno de juego será rectangular. La longitud de la línea de banda deberá ser superior a la longitud de la línea de meta.

Longitud: mínima 50 mts.
 máxima 60 mts.

Anchura: mínima 33.50 mts.
 máxima 40 mts.

MARCACION DEL TERRENO

El terreno de juego se marcará con líneas. Dichas líneas pertenecerán a las zonas que demarcan. Las dos líneas de marcación más largas se denominan líneas de bandas. Las dos más cortas se llaman líneas de meta.

Todas las líneas tendrán un ancho de 10 cms. como máximo y 8 cms. como mínimo.

El terreno de juego estará dividido en dos mitades por una línea media. El centro del campo estará señalado con un punto en la mitad de la línea media, alrededor del cual se trazará un círculo con un radio de 5 mts.

EL AREA DE META

El área de meta, situada en ambos extremos del terreno se demarcará de la siguiente manera:

Se trazarán dos líneas perpendiculares a la línea de meta a 1 mt. desde la parte interior de cada poste de meta. Dichas líneas se adentrarán 4 mts. en el terreno de juego y se unirán con una línea paralela a la línea de meta. El área delimitada por dichas líneas y la línea de meta será el área de meta.

EL AREA PENAL

El área penal, situada en ambos extremos del terreno de juego, se demarcará de la siguiente manera:

Se trazarán dos líneas perpendiculares a la línea de meta, a 5,50 mts. desde la parte interior de cada poste de meta. Dichas líneas se adentrarán 11 mts. en el terreno de juego y se unirán con una línea paralela a la línea de meta. El área delimitada por dichas líneas y la línea de meta será el área penal.

En cada área penal se marcará un punto penal a 9 mts. de distancia desde el punto medio de la línea entre los postes, equidistante a los mismos para generaciones de 10 a 13 años. Para las generaciones restantes el punto estará a 8 mts. de distancia. Al exterior de cada área penal, se trazará asimismo un semicírculo con un radio de 5 mts. desde el punto penal de 9 mts.

SUPERFICIE DE JUEGO - Los partidos pueden jugarse en superficies naturales o artificiales, de acuerdo con el Reglamento de la Competición

BANDERINES

En cada esquina se colocará un poste no puntiagudo con un banderín. La altura mínima del poste será de 1,50 mt. de altura.

Asímismo se podrán colocar banderines en cada extremo de la línea media, a una distancia mínima de 1 mt. al exterior de la línea de banda

EL AREA DE ESQUINA

Se trazará un cuadrante con un radio de 0,75 mt. desde cada cuadrante de esquina en el interior del terreno de juego.

LOS ARCOS

Los arcos se colocarán en el centro de cada línea de meta.

Consistirán en dos postes verticales, equidistantes de los banderines de esquina y unidos en la parte superior por una barra horizontal (travesaño). La distancia entre los postes será de 4 mts. y la distancia del borde inferior del travesaño al suelo será de 2 mts. Ambos postes y travesaño tendrán el mismo ancho y espesor, como máximo 10 cms. y como mínimo 8 cms. Las líneas de meta tendrán las mismas dimensiones que los postes y el travesaño. Deberán tener redes enganchadas en los arcos y el suelo detrás de la meta, con la condición que estén sujetas en forma conveniente y no estorben al guardameta.

Los postes y travesaño deberán ser **totalmente** de color blanco.

SEGURIDAD

Los postes deberán estar anclados firmemente en el suelo. Se podrán utilizar metas portátiles sólo en caso de que se cumpla tal exigencia.

DECISION 1

Si el travesaño se rompe o se sale de su sitio, se interrumpirá el juego hasta que haya sido reparado o colocado en su lugar. Si el travesaño no se puede reparar se suspenderá el partido. No se permitirá el empleo de una cuerda como reemplazo del travesaño; si se puede reparar, el partido continuará conforme a la Regla.

DECISION 2

Los postes y los travesaños, deberán ser de madera, metal u otro material aprobado.

No deberán constituir ningún peligro para los jugadores.

DECISION 3

Se podrá hacer una marcación fuera del terreno de juego, a 5 mts. del banderín de esquina y perpendicular a la línea de meta, para señalar la distancia que se deberá observar en la ejecución de un saque de esquina.

Regla N° 2 - El Balón

PROPIEDADES Y MEDIDAS

El balón:

- Será esférico
- Será de cuero u otro material adecuado y aprobado. Habrán dos tipos de Balón: N° 3 y N° 4.
- Balón N° 3 (para 6 a 9 años) Tendrá una circunferencia de 60 cms. y un peso no superior a 360 g. y no inferior a 340 g.
- Balón N° 4 (de 10 a 13 años) Tendrá una circunferencia de 65 cms. y un peso no superior a 400 g. y no inferior a 380 g. al comienzo del partido.

REEMPLAZO DE UN BALON DEFECTUOSO

Si el balón explota o se daña durante el partido:

- Se interrumpirá el juego
- El juego se reanuda por medio de balón a tierra ejecutado con un nuevo balón en el lugar donde el primero se dañó.

Si el balón explota o se daña en el momento que no está en juego (saque inicial, saque de meta, saque de esquina, tiro libre, tiro penal o saque de banda):

- El partido se reanuda conforme a la regla.

El balón no podrá ser cambiado durante el partido sin la autorización del árbitro.

DECISION 1

En partidos de competición sólo se permitirá el uso de balones que correspondan a las especificaciones técnicas mínimas estimuladas en la Regla N° 2.

Regla N° 3 - El Número de Jugadores

JUGADORES

El partido será jugado por dos equipos formados por un máximo de jugadores según la divisional, de los cuales uno jugará como guardameta. El partido no se iniciará si uno de los equipos tiene tres jugadores menos del máximo permitido por categoría.

Abejitas	6 años	9 jugadores	Mínimo de 7 jugadores para comenzar
Grillitos	7 años	9 jugadores	Mínimo de 7 jugadores para comenzar
Chatitas	8 años	9 jugadores	Mínimo de 7 jugadores para comenzar
Churrinches	9 años	9 jugadores	Mínimo de 7 jugadores para comenzar
Gorriones	10 años	9 jugadores	Mínimo de 7 jugadores para comenzar
Semillas	11 años	7 jugadores	Mínimo de 5 jugadores para comenzar
Cebollitas	12 años	7 jugadores	Mínimo de 5 jugadores para comenzar
Babys	13 años	7 jugadores	Mínimo de 5 jugadores para comenzar

Para la formación de cada una de las categorías, se tiene en cuenta el año de nacimiento de los jugadores.

DE LAS SUSTITUCIONES

Divisional de 6 a 10 años. Se podrán utilizar como máximo nueve (9) sustitutos.

Divisional de 11 a 13 años. Se podrá utilizar como máximo once (11) sustitutos, tres (3) de las cuales deberán realizarse exclusivamente en el intervalo del partido

En todos los partidos el jugador sustituto podrá reingresar al terreno de juego, completándose como nueva sustitución.

REGISTRO DE SUSTITUTOS

Todos los jugadores sustitutos deberán estar registrados en el formulario de partido.

PROCEDIMIENTO DE SUSTITUCION

Para reemplazar a un jugador por un sustituto, se deberán observar las siguientes condiciones:

- El jugador sustituto se presentará en la mesa de control.
- El árbitro deberá ser informado de la sustitución propuesta antes de que ésta sea efectuada.
- El jugador sustituido deberá salir del campo de juego por el lugar más próximo.
- El sustituto no podrá entrar al terreno de juego hasta que el jugador al cual reemplazará haya abandonado el mismo y, además, haya recibido la señal del árbitro para ingresar.
- El sustituto entrará en el terreno de juego únicamente por la línea media y durante una interrupción del juego.
- Una sustitución quedará consumada cuando el sustituto entra en el terreno de juego
- Desde ese momento, el sustituto se convierte en jugador, y el jugador al que sustituye deja de ser jugador.
- Todos los sustitutos están sometidos a la autoridad y jurisdicción del árbitro.

CAMBIO DE GUARDAMETA

Cualquiera de los jugadores podrá cambiar su puesto con el guardameta, siempre que:

- El árbitro haya sido previamente informado.
- EL cambio se efectúe durante una interrupción del juego.

CONTRAVERSIONES / SANCIONES

Si un sustituto entra en el terreno de juego sin la autorización del árbitro:

- Se interrumpirá el juego.
- Se sancionará al sustituto con una observación u amonestación verbal.
- Se reanudará el juego mediante tiro libre indirecto a favor del equipo adversario en el lugar donde se interrumpió el juego.

Si un jugador cambia de puesto con el guardameta sin la autorización del árbitro antes de efectuar el cambio:

- Se continuará el juego.
- Los jugadores en cuestión serán observados verbalmente inmediatamente después de la próxima interrupción del juego.

POR CUALQUIER OTRA CONTRAVENCION A LA REGLA:

Los jugadores serán observados verbalmente.

REANUDACION DEL JUEGO

Si el árbitro detiene el juego para administrar una observación o amonestación:

- El partido será reanudado por medio de un tiro libre indirecto ejecutado por un jugador del equipo contrario desde el lugar donde el balón se encontraba en el momento en que fue detenido.

JUGADORES Y SUSTITUTOS EXPULSADOS:

Un jugador excluido antes del saque de salida podrá ser reemplazado.

Un sustituto designado, excluido antes del saque de salida o después del comienzo del partido no podrá ser sustituido.

DECISION 1

El Orientador Técnico es la única persona autorizada a impartir instrucciones técnicas a los jugadores durante el partido.

El Orientador Técnico podrá solicitar un (1) minuto de tiempo a la mesa de control en cada período de tiempo. El minuto de tiempo no solicitado en el primer tiempo queda sin efecto.

La interrupción del partido la dispondrá el árbitro cuando el juego esté detenido, excepto antes de la ejecución de un penal.

Las instrucciones a los jugadores deberán darse **únicamente** por parte del Orientador Técnico dentro del semicírculo del área que defiende su equipo.

El Orientador Técnico que ingrese al campo de juego a dar instrucciones podrá hacerlo con líquido refrescante para los jugadores.

El pedido de tiempo podrá concederse en cualquier momento del partido - **excepto antes de la ejecución de un penal**- y será adicionado por el árbitro a la finalización de cada tiempo reglamentario.

DECISION 2

Las personas autorizadas a representar a su equipo en un partido son:

1.- El delegado de mesa, que deberá permanecer en la mesa de control.

2.- El Orientador Técnico y su Ayudante, que deberán permanecer dentro de los límites del área técnica establecida a esos efectos.

Todas estas personas deberán comportarse en forma responsable.

DECISION 3

Los árbitros, orientadores técnicos, ayudantes técnicos y delegados no están autorizados a fumar dentro del campo de juego ni en las instalaciones deportivas mientras desarrollan su función.

Regla N° 4 - El Equipamiento de los Jugadores

SEGURIDAD

Los jugadores no utilizarán ningún equipamiento ni podrán llevar ningún objeto que sea peligroso para ellos mismos o para los demás jugadores (incluido cualquier tipo de joyas)

EQUIPAMIENTO BASICO

El equipamiento básico obligatorio de un jugador será:

- Una camiseta que deberá tener un número identificatorio.
- Pantalones cortos.
- Medias
- Canilleras / espinilleras.
- Calzado -estará confeccionado con lona o cuero blando-, que no posea punteras reforzadas. La suela debe estar confeccionada con goma, mezcla de goma y plástico, suela blanda o similar. No deben tener ningún elemento que pueda lesionar. Los taponos pueden ser cambiables pero no pueden ser metálicos.

DECISIÓN 1

Los jugadores están autorizados a jugar con pantalones térmicos o pantalón deportivo largo por debajo del short en todas las categorías.

CANILLERAS / ESPINILLERAS

- Deberán estar cubiertas completamente por las medias
- Deberán ser de un material apropiado (goma, plástico o similar)
- Deberán proporcionar un grado razonable de protección.

GUARDAMETAS

- Cada guardameta vestirá colores que lo diferencien de los demás jugadores, el árbitro y los árbitros asistentes.

CONTRAVENCIONES / SANCIONES

EN CASO DE CUALQUIER CONTRAVENCION A LA PRESENTE REGLA:

- No será necesario detener el juego.
- El árbitro ordenará al jugador infractor que abandone el terreno de juego para que ponga en orden su equipamiento.
- El jugador saldrá del terreno de juego en la siguiente ocasión que el balón no esté en juego, a menos que para ese entonces el jugador ya haya puesto en orden su equipamiento.
- Todo jugador que haya debido abandonar el terreno para poner en orden su equipamiento no podrá retornar al campo sin la autorización del árbitro
- El árbitro se cerciorará de que el equipamiento del jugador está en orden antes de permitir que reingrese al terreno de juego.
- El jugador sólo podrá reingresar al terreno de juego cuando el balón no esté en juego.

Un jugador que haya sido obligado a abandonar el terreno de juego por infracción de esta regla y que entra (o reingresa) en el terreno de juego sin la autorización del árbitro será amonestado.

REANUDACION DEL JUEGO

Si el árbitro interrumpe el juego para amonestar al infractor:

- El juego será reanudado por medio de un tiro libre indirecto lanzado por un jugador del equipo adversario desde el lugar donde el balón se encontraba cuando el árbitro interrumpió el partido.

Regla N° 5 - El Arbitro

LA AUTORIDAD DEL ARBITRO

Cada partido será controlado por un árbitro, quien tendrá la autoridad total para hacer cumplir las Reglas de Juego en el partido para el que ha sido nombrado.

PODERES Y DEBERES

EL ARBITRO

- Hará cumplir las reglas de juego
- Controlará el partido en cooperación con los árbitros asistentes cuando corresponda.
- Se asegurará que el balón corresponda a las exigencias de la Regla N° 2
- Se asegurará que el equipamiento de los jugadores cumpla con las exigencias de la Regla N° 4
- Actuará como cronometrador y tomará nota de las incidencias en el partido
- Interrumpirá, suspenderá o finalizará el partido, cuando lo juzgue oportuno, en caso de que se cometan contravenciones a las Reglas de Juego.
- Interrumpirá el juego si juzga que algún jugador ha sufrido una grave lesión y se encargará de que sea transportado fuera de la cancha.
- **Permitirá que el juego continúe hasta que el balón esté fuera del juego si juzga que un jugador esta solo levemente lesionado.**
- Ordenará que todo jugador que sufra una lesión sangrante salga del terreno de juego. El jugador sólo podrá reingresar tras la señal del árbitro, quien se cerciorará que la herida haya dejado de sangrar.
- **Permitirá que el juego continúe si el equipo contra el cual se ha cometido una infracción se beneficia de una ventaja tal, y sancionará la infracción cometida inicialmente si la ventaja prevista no sobreviene en ese momento.**
- Castigará la falta más grave cuando un jugador comete más de una infracción al mismo tiempo.

- Tomará medidas disciplinarias contra jugadores que cometan faltas que merezcan una amonestación o una expulsión. No está obligado a tomar medidas inmediatamente, pero deberá hacerlo apenas se detenga el juego.
- Tomará medidas contra funcionarios oficiales de los equipos que no se comporten de forma responsable y podrá, si lo juzga necesario expulsarlos del terreno de juego.
- Actuará conforme a las indicaciones de sus árbitros asistentes en relación con incidencias que no ha podido observar.
- No permitirá que personas sin autorización entren en el terreno de juego.
- Reanudará el juego tras una detención.
- Remitirá a las autoridades competentes un informe del partido que incluya datos sobre todas las medidas disciplinarias tomadas contra jugadores y/o funcionarios oficiales de los equipos y cualquier otro incidente que haya ocurrido antes, durante y después del partido.

DECISIONES DEL ARBITRO

Las decisiones del árbitro sobre hechos en relación con el juego son definitivas. El árbitro podrá modificar su decisión siempre que no haya reanudado aún el juego o no haya finalizado el partido y cuando:

- a.- El mismo se da cuenta que la decisión es incorrecta.
- b.- El lo juzga necesario ante una indicación de un árbitro asistente.

DECISION 1

Un árbitro (o en caso de que proceda, un árbitro asistente) no será responsable de:

Cualquier tipo de lesión que sufra un jugador, funcionario oficial o espectador.
Cualquier daño a todo tipo de propiedad.
Cualquier otra pérdida sufrida por un individuo, club, compañía, asociación o entidad similar, la cual se deba o pueda deberse a alguna decisión que haya podido tomar conforme a las Reglas de Juego o con respecto al procedimiento normal requerido para celebrar, jugar y controlar el partido.

En tales situaciones pueden comprenderse:

- Una decisión por las que las condiciones del terreno de juego, del recinto o del estado del tiempo sean tales que no permitan llevar a cabo un encuentro.
- Una decisión de suspender definitivamente un partido por cualquier razón.

- Una decisión por lo que respecta al estado de los accesorios y el equipamiento utilizados durante un partido, incluido los postes de la meta, travesaño, los postes de esquina y el balón.
- Una decisión de suspender o no suspender un partido debido a la interferencia de los espectadores o a cualquier problema en el área de los espectadores.
- Una decisión de detener o no el juego para permitir que un jugador lesionado sea transportado fuera del terreno de juego para ser atendido.
- Una decisión de permitir o no a un jugador llevar cierta indumentaria o equipamiento.
- Una decisión (en medida de que esto pueda ser de su responsabilidad) de permitir o no a toda persona (incluidos los funcionarios de equipo y del estadio, personal de seguridad, fotógrafos u otras personas de los medios de información) estar presente en los alrededores del terreno de juego.
- Cualquier otra decisión que pueda tomar conforme a las Reglas de Juego o en conformidad con sus deberes y de acuerdo con lo estipulado con las normas o reglamentos de ONFI o liga bajo cuya jurisdicción se dispute el partido.

DECISION 2

Los hechos relacionados con el juego comprenderán si un gol ha sido o no anotado y el resultado del partido.

Regla N° 6 - Los Arbitros Asistentes

DEBERES

En forma optativa podrán designarse dos árbitros asistentes que tendrán - a reserva de lo que decida el árbitro-, la misión de indicar:

- Si el balón ha traspasado en su totalidad los límites del terreno de juego.
- A que equipo corresponde efectuar los saques de esquina, de meta o de banda.
- Cuando ocurre alguna falta u otro incidente fuera del campo visual del árbitro.
- Cuando se solicita una sustitución.
- Cuando se cometen infracciones más cerca del asistente que del árbitro (en particular, cuando ocurren en el área penal)
- Si, en los tiros penales, el guardameta se adelanta antes de que se pateee el balón y en caso de que el balón haya cruzado la línea.

ASISTENCIA

Los árbitros asistentes ayudarán igualmente a dirigir el juego conforme a las reglas, podrán entrar al campo de juego a marcar la distancia de 5 mts.

En caso de intervención indebida o de conducta incorrecta de un árbitro asistente, el árbitro prescindirá de sus servicios y efectuará un informe a las autoridades pertinentes.

Regla N° 7 - La Duración del Partido**PERIODOS DE JUEGO**

6 años	ABEJITAS	Dos tiempos iguales de 15 minutos
7 años	GRILLITOS	Dos tiempos iguales de 20 minutos
8 años	CHATITAS	Dos tiempos iguales de 25 minutos
9 años	CHURRINCHES	Dos tiempos iguales de 25 minutos
10 años	GORRIONES	Dos tiempos iguales de 25 minutos
11 años	SEMILLAS	Dos tiempos iguales de 30 minutos
12 años	CEBOLLAS	Dos tiempos iguales de 30 minutos
13 años	BABYS	Dos tiempos iguales de 30 minutos

INTERVALO DEL MEDIO TIEMPO

Los jugadores tienen derecho a un descanso en el medio tiempo.

El descanso del medio tiempo no deberá ser menor de 5 minutos ni exceder de 8 minutos.

La duración del descanso del medio tiempo podrá alterarse únicamente con el consentimiento del árbitro.

RECUPERACION DEL TIEMPO PERDIDO

Cada período deberá ser prolongado para recuperar todo tiempo perdido ocasionado por:

- Pedidos de tiempo
- Sustituciones.
- Evaluación de la lesión de jugadores
- Transporte de los jugadores lesionados fuera del terreno de juego para ser atendidos.

- e) Pérdida de tiempo
- f) Cualquier otro motivo

La recuperación del tiempo perdido es obligatoria.

TIRO PENAL

En caso de que se tenga que lanzar o repetir un tiro penal, la duración del período en cuestión será extendido hasta que se haya consumado el tiro penal.

DECISION 1

Es obligatorio que él árbitro señale claramente a la mesa de control los minutos que corresponden jugar por recuperación de tiempo perdido. Esta señal debe hacerse al finalizar el tiempo reglamentario.

Regla N° 8 - El inicio y la reanudación del juego

INTRODUCCION

Se lanzará una moneda y el equipo que gane el sorteo decidirá la dirección en la que atacará en el primer tiempo del partido.

El otro equipo efectuará el saque de salida para iniciar el partido.

El equipo que ganó el sorteo efectuará el saque de salida para iniciar el segundo tiempo.

En el segundo tiempo del partido, los equipos cambiarán de mitad de campo y atacarán en la dirección opuesta.

SAQUE DE SALIDA

El saque de salida es una forma de iniciar el juego:

- Al comienzo del partido
- Tras haber marcado un gol
- Al comienzo del segundo tiempo del partido.
- Al comienzo de cada tiempo suplementario.

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

PROCEDIMIENTO

- Todos los jugadores deberán encontrarse en su propio campo.
- Los jugadores del equipo contrario a aquél que efectúe el saque de salida deberán encontrarse como mínimo a 5 mts. del balón hasta que sea jugado.
- El balón se hallará inmóvil en el punto central.

- El árbitro dará la señal.
- El balón entrará en juego en el momento en que sea pateado y se mueva hacia delante.
- El ejecutor del saque no podrá tocar el balón por segunda vez antes de que sea jugado por otro jugador.

Después de que un equipo marque un gol, el equipo contrario efectuará el saque de salida.

CONTRAVENCIONES / SANCIONES

En caso de que el ejecutor del saque toque el balón por segunda vez antes de que sea jugado por otro jugador:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, el cual se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta.

Para cualquier otra contravención del procedimiento de saque de salida:

- Se repetirá el saque de salida.

BALON A TIERRA

El balón a tierra es una forma para reanudar el juego después de una interrupción temporal necesaria, cuando el balón este en juego, a causa de cualquier incidente no indicado en las Reglas de Juego.

PROCEDIMIENTO

El árbitro dejará caer el balón en el lugar en donde se hallaba cuando fue interrumpido el juego.

EL juego se considerará reanudado cuando el balón toque el suelo.

CONTRAVENCIONES / SANCIONES

Se volverá a dejar caer el balón:

- Si es jugado por un jugador antes de tocar el suelo.
- Si el balón sale del terreno de juego después de tocar el suelo, sin haber sido tocado por un jugador.
- Si el balón entra en un arco después de tocar el suelo sin haber sido tocado por un jugador.

CIRCUNSTANCIAS ESPECIALES

Un tiro libre concedido al equipo defensor en su área de meta podrá ser lanzado desde cualquier parte de dicha área.

Un tiro libre indirecto concedido al equipo atacante en el área de meta adversaria será lanzado desde la línea del área de meta paralela a la línea de meta, en el punto más cercano al lugar donde ocurrió la infracción.

Un balón a tierra para reanudar el partido, después de que el juego haya sido interrumpido temporalmente dentro del área de meta (incluida la línea del arco) **será ejecutado 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.**

Regla N° 9 - El Balón en Juego o Fuera de Juego

EL BALON FUERA DE JUEGO

El balón estará fuera del juego cuando:

- Ha traspasado **completamente** una línea de banda o de meta ya sea por tierra o por aire.
- El juego ha sido detenido por el árbitro.

EL BALON EN JUEGO

El balón estará en juego en todo momento, incluso cuando:

- Rebota de los postes, travesaño o postes de esquina y permanece en el terreno de juego.
- Rebota del árbitro o de un árbitro asistente ubicado en el interior del terreno de juego.

Regla N° 10 - El Gol Marcado

GOL MARCADO

Se habrá marcado un gol cuando el balón haya traspasado **totalmente** la línea de meta entre los postes y por debajo del travesaño siempre que el equipo a favor del cual se marcó el gol no haya contravenido previamente las Reglas de Juego.

EQUIPO GANADOR

El equipo que haya marcado el mayor número de goles durante un partido será el ganador. Si ambos equipos marcaron el mismo número de goles o si no se hubiera marcado ningún gol, el partido terminará en empate.

REGLAMENTO DE COMPETICION

Los reglamentos de una competición podrán estipular un tiempo suplementario u otro procedimiento para determinar el ganador de un partido en caso de empate.

Si el reglamento de la competición establece que debe haber un equipo ganador en un partido que finaliza en empate, se permite solamente los siguientes procedimientos aprobados por la Internacional F. A. Board:

- ❖ Regla de goles marcados fuera de casa
- ❖ Tiros del punto penal

Regla N° 11 - El fuera de juego

No se aplica en el Fútbol Infantil

Regla N° 12 - Faltas y Conducta Antideportiva

Las faltas y conducta antideportiva se sancionarán de la siguiente manera:

CAPITULO I - Faltas

A.- TIRO LIBRE DIRECTO

Se concederá un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes seis faltas de una manera que el árbitro considere temeraria, peligrosa o con el uso de una fuerza excesiva:

- 1.- Dar o intentar dar una patada a un adversario.
- 2.- Poner o intentar poner una zancadilla a un adversario.
- 3.- Saltar sobre un adversario
- 4.- Cargar contra un adversario
- 5.- Golpear o intentar golpear a un adversario
- 6.- Empujar a un adversario.

Se concederá asimismo un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes cuatro faltas.

- 7.-En el momento de luchar por el balón, dar una patada al adversario antes de tocar el balón.
- 8.-Sujetar a un adversario.
- 9.-Escupir a un adversario.
- 10.-Tocar el balón con las manos deliberadamente (se exceptúa al guardameta dentro de su propia área penal)

El tiro libre directo se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta.

A.1 - TIRO PENAL

Se concederá un tiro penal si un jugador comete una de las diez faltas mencionadas precedentemente dentro de su propia área penal, independientemente de la posición del balón y siempre que el mismo esté en juego.

Queda exceptuado el guardameta que toca el balón con sus manos dentro de su propia área penal.

B.-TIRO LIBRE INDIRECTO.

Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario si un guardameta comete una de las siguientes faltas dentro de su propia área penal:

- 1.- Tardar más de seis segundos en poner el balón en juego después de haberlo controlado con sus manos. Se considerará que el guardameta controla el balón cuando lo toma con cualquier parte de sus manos o brazos.
- 2.- Volver a tocar el balón con las manos después de haberlo puesto en juego con los pies y sin que un jugador adversario lo haya tocado.
- 3.- Jugar el balón de bolea o de sobre pique después de tenerlo controlado con sus manos, ya sea dentro o fuera del Área de Penal o utilizando una estrategia o treta intencionadamente para burlar la regla.

Se concederá asimismo un tiro libre indirecto al equipo adversario si un jugador en opinión del árbitro:

- 4.- Juega en forma peligrosa.
- 5.- Obstaculiza el avance de un adversario.
- 6.- Impide que el guardameta pueda sacar el balón con las manos.
- 7.- Obstruye el accionar del guardameta o dificulta su visión deliberadamente dentro de su propia área de meta, previo a la ejecución de un tiro libre y hasta que el balón esté en juego.
- 8.-Comete cualquier otra falta por la cual el juego sea interrumpido para recibir una amonestación o expulsión.

El tiro libre indirecto se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta.

CAPITULO II - Sanciones Disciplinarias

A.-Faltas sancionables con una AMONESTACION.

Un jugador será amonestado con aviso a la mesa de control si comete una de las siguientes siete faltas.

1. Ser culpable de conducta antideportiva.
2. Desaprobar con palabras o acciones las decisiones del árbitro.
3. Infringir persistentemente las Reglas de Juego.
4. Retardar la reanudación del juego.
5. No respetar la distancia reglamentaria en un saque de esquina o tiro libre.

6. Entrar o volver a entrar en el terreno de juego sin el permiso del árbitro.
7. Abandonar deliberadamente el terreno de juego sin el permiso del árbitro.

B.- Faltas sancionables con una EXPULSION

Un jugador será expulsado con aviso a la mesa de control si comete una de las siguientes cinco faltas:

1. Ser culpable de juego brusco grave.
2. Ser culpable de conducta violenta.
3. Escupir a un adversario o a cualquier otra persona.
4. Emplear lenguaje ofensivo, grosero y obsceno hacia terceros.
5. Recibir una segunda amonestación en el mismo partido.

DECISION 1

Se deberán mostrar tarjetas para amonestar y/o expulsar en las categorías de 10 a 13 años.

DECISION 2

Se concederá un tiro penal si un guardameta golpea o intenta golpear a un adversario en su área penal lanzándole el balón mientras el mismo está en juego.

DECISION 3

Si un jugador comete una falta sancionable con una amonestación o expulsión, ya sea dentro o fuera del terreno de juego, a un adversario, un compañero, al árbitro, árbitros asistentes o a cualquier otra persona será castigado conforme a la naturaleza de la falta cometida.

DECISION 4

En la categoría de 10 a 13 años será sancionado con un tiro libre indirecto el guardameta que reciba con sus manos, dentro de su área penal, el balón jugado por un compañero con sus pies o directamente de un saque de banda.

El tiro libre indirecto será ejecutado por el adversario desde el lugar donde el guardameta tocó el balón, a excepción de su propia área de meta.

DECISION 5

En las categorías de 10 a 13 años será expulsado el jugador que cometa una de estas faltas:

- Impida con mano intencionada un gol o malogre una oportunidad manifiesta de marcar un gol (esto no vale para el guardameta dentro de su propia área penal).
- Malogre la oportunidad manifiesta de marcar un gol a un adversario que se dirige hacia la meta del jugador, mediante una falta sancionable con tiro libre directo o tiro penal.

DECISION 6

Una falta entrada que ponga en peligro la integridad física de un adversario, deberá ser sancionada como juego brusco grave.

DECISION 7

La simulación en el terreno de juego que tenga por finalidad engañar al árbitro será sancionada como conducta antideportiva.

DECISION 8

Un jugador que emplea un truco para burlar la Regla mientras se ejecuta un tiro libre, será sancionado por conducta antideportiva y amonestado.

Se volverá a ejecutar el tiro libre.

DECISION 9

Si un jugador entra o vuelve al terreno de juego sin la autorización del árbitro y toca el balón:

- Se interrumpirá el juego.
- Se sancionará al jugador con una amonestación.
- Se reanudará el juego mediante un tiro libre indirecto a favor del equipo adversario, desde el lugar donde se interrumpió el juego.

REGLA No. 13 - LOS TIROS LIBRES

CAPITULO I

Tipos de tiros libres

Los tiros libres son directos o indirectos.

Tanto para los tiros libres directos como los indirectos, el balón deberá estar inmóvil cuando se lanza el tiro y el ejecutor no podrá volver a jugar el balón antes de que este haya tocado a otro jugador.

A.- El tiro libre directo

- 1.- Si se introduce directamente en la meta contraria un tiro libre directo, se concederá un gol.
- 2.- Si se introduce directamente en su propia meta, se concederá un saque de esquina para el equipo contrario.

B.- El tiro libre indirecto

Señal.

El árbitro indicará un tiro libre indirecto levantando el brazo en alto. Deberá mantener su brazo en dicha posición hasta que el tiro haya sido ejecutado y conservar la señal hasta que el balón haya tocado a otro jugador o haya salido del juego.

El balón entra en la meta

EL gol será válido si el balón toca subsecuentemente a otro jugador antes de entrar en la meta.

- 1.- Si se introduce directamente un tiro libre indirecto en la meta contraria se concederá un saque de meta.

2.-Si se introduce directamente un tiro libre indirecto en su propia meta, se concederá un saque de esquina al equipo contrario.

CAPITULO II

Posición de los jugadores en el tiro libre

A.-Tiro libre dentro del área penal.

1.- Tiro libre directo o indirecto a favor del equipo defensor

- Todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a 5 mts. del balón.
- Todos los adversarios deberán permanecer fuera del área penal hasta que el balón este en juego.
- El balón estará en juego apenas haya sido lanzado directamente más allá del área penal.
- Un tiro libre concedido en el área de meta podrá ser lanzado desde cualquier punto de dicha área.

2.-Tiro libre indirecto a favor del equipo atacante

- Todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a 5 mts. del balón hasta que esté en juego, salvo si se encuentran ubicados sobre su propia línea de meta entre los postes de meta.
- El balón estará en juego en el momento que es pateado y se pone en movimiento.
- Un tiro libre indirecto concedido en el área de meta, se lanzará desde la parte de la línea del área de meta, paralela a la línea de meta, más cercana al lugar donde se cometió la falta.

B.-Tiro libre fuera del área penal

- Todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a 5 mts. del balón hasta que esté en juego.

- El balón estará en juego en el momento que es pateado y se pone en movimiento.
- El tiro libre se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta.

CAPITULO III

Contravenciones / Sanciones

A.- Si al ejecutar un tiro libre un adversario se encuentra más cerca del balón que la distancia reglamentaria:

- Se repetirá el tiro.

B.- Si el equipo defensor lanza un tiro libre desde su propia área penal sin que el balón entre directamente en juego:

- Se repetirá el tiro.

Tiro libre lanzado por cualquier jugador excepto el guardameta.

C.- Si el balón esta en juego y el ejecutor del tiro toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos) antes de que haya tocado a otro jugador

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario desde el lugar donde se cometió la falta.

D.- Si el balón está en juego y el ejecutante toca intencionalmente el balón con las manos antes de que éste haya tocado a otro jugador:

- Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario desde el lugar donde se cometió la falta.
- Se concederá un tiro penal si la falta se cometió dentro del área penal del ejecutor.

Tiro libre lanzado por el guardameta

E.- Si el balón está en juego y el guardameta toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos) antes de que éste haya tocado a otro jugador:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario desde el lugar donde se cometió la falta.

F.- Si el balón está en juego y el guardameta toca intencionalmente el balón con las manos, antes de que este haya tocado a otro jugador:

- Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario si la falta ocurrió fuera del área penal del guardameta, y el tiro se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta.
- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario si la falta ocurrió dentro del área penal del guardameta y el tiro se lanzara desde el lugar donde se cometió la falta.

DECISION 1

Se reitera que la distancia reglamentaria en la ejecución de un tiro libre es de 5 metros.

La distancia reglamentaria es un derecho que tiene el ejecutante y es deber del árbitro hacerlo cumplir ante su requerimiento.

DECISION 2

Si el ejecutante optara por ejecutar el tiro libre rápidamente, el árbitro no estará obligado a marcar la distancia reglamentaria.

Regla N° 14 - El Tiro Penal

Se concederá un tiro penal contra un equipo que cometa una de las diez faltas sancionables con tiro libre directo, dentro de su propia área penal mientras el balón esta en juego.

Se podrá marcar un gol directamente de un tiro penal.

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

POSICION DEL BALON Y LOS JUGADORES

El Balón:

- Se colocará en el punto penal. (Ver Regla N° 1. Distancia).

El Ejecutor del Tiro Penal

- Deberá ser debidamente identificado.

El guardameta defensor

- Deberá permanecer sobre su propia línea de meta, frente al ejecutor del tiro, y entre los postes de la meta hasta que el balón esté en juego.

Los jugadores, excepto el ejecutor del tiro y el guardameta defensor, estarán ubicados:

- En el terreno de juego.
- Fuera del área penal.
- Detrás de la línea del área penal paralela a la línea de meta.
- A un mínimo de 5 mts. del punto penal.

EL ARBITRO

- No dará la señal de ejecutar el tiro penal hasta que todos los jugadores se encuentren ubicados en una posición conforme a la Regla.
- Decidirá cuando se ha consumado el tiro penal.

PROCEDIMIENTO

- El ejecutor del tiro penal pateará el balón hacia delante.
- No podrá volver a jugar el balón hasta que el esférico sea tocado por otro jugador
- **El balón estará en juego en el momento que es pateado y se pone en movimiento.**

El árbitro deberá disponer lo necesario para que la carrera del ejecutante se realice sin obstáculos.

Cuando se ejecuta un tiro penal durante el curso normal de un partido o cuando el periodo de juego se ha prolongado en el primer tiempo o al final del tiempo reglamentario con objeto de lanzar o volver a lanzar un tiro penal, se concederá un gol si, antes de pasar entre los postes y bajo el travesaño:

- El balón toca uno o ambos postes y/o el travesaño y/o al guardameta.

CONTRAVENCIÓNES / SANCIÓNES

Si el árbitro da la señal de ejecutar el tiro penal y, antes de que el balón esté en juego, ocurre una de las siguientes situaciones:

El Ejecutor del tiro infringe las Reglas de Juego:

- El árbitro permitirá que continúe el juego.
- Si el balón entra en la meta se repite el tiro.
- Si el balón no entra en la meta el árbitro interrumpirá el juego y reanudará el partido con tiro libre indirecto a favor del equipo defensor.

El Guardameta infringe las Reglas de Juego:

- El árbitro permitirá que proceda la jugada.
- Si el balón entra en la meta se concederá un gol.
- Si el balón no entra en la meta, se repetirá el tiro.

Un compañero del ejecutor del tiro penetra en el área penal o a menos de 5 mts. del mismo:

- El árbitro permitirá que continúe la jugada.
- Si el balón entra en la meta se repite el tiro.
- Si el balón no entra en la meta, el árbitro interrumpirá el juego y reanudará el partido con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor.
- Si el balón rebota desde el guardameta, el travesaño o desde un poste de la meta y es tocado por este jugador u otro compañero, el árbitro interrumpirá el partido y lo reanudará con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor.

Un compañero del guardameta penetra en el área penal o se coloca delante del punto penal o a menos de 5 mts. del mismo:

- EL árbitro permitirá que continúe el juego.
- Si el balón entra en la meta, se concederá un gol
- Si el balón no entra en la meta, se repetirá el tiro.

Si después que se haya lanzado un tiro penal

Un jugador del equipo defensor y un jugador del equipo atacante infringen las Reglas de Juego:

- Se repetirá el tiro.

El ejecutor del tiro toca por segunda vez balón (excepto con las manos) antes de que el esférico haya tocado a otro jugador.

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario desde el lugar donde se cometió la falta .

El ejecutor toca intencionalmente el balón con las manos antes que el esférico haya tocado a otro jugador:

- Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario desde el lugar donde se cometió la falta.

El balón es tocado por un cuerpo ajeno en el momento en que se mueve hacia delante:

- Se repetirá el tiro.

El balón rebota al terreno de juego del guardameta, el travesaño o los postes, y es luego tocado por un cuerpo ajeno:

- El árbitro detendrá el juego.
- El juego se reanuda con un balón a tierra desde el lugar donde tocó el cuerpo ajeno.

Regla N° 15 - El Saque de Banda

El saque de banda es una forma de reanudar el juego.

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

Se concederá saque de banda:

- Cuando el balón haya traspasado en su totalidad la línea de banda, ya sea por tierra o por aire.
- Desde el punto por donde franqueó la línea de banda.

- A los adversarios del jugador que tocó por último el balón.

PROCEDIMIENTO

En el momento de lanzar el balón, el ejecutor deberá.

- Estar de frente al terreno de juego.
- Tener una parte de ambos pies sobre la línea de banda o al exterior de la misma.
- Servirse de ambas manos.
- Lanzar el balón de detrás y por encima de la cabeza.
- Todos los adversarios deberán permanecer a una distancia que no sea inferior a 2 mts. del lugar en que se ejecuta el saque de banda.

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

El balón estará en juego tan pronto haya entrado al terreno de juego.

CONTRAVENTIONES /SANCIONES

Saque de banda ejecutado por cualquier jugador, **excepto el guardameta.**

Si el balón está en juego y el ejecutor del saque toca el balón por segunda vez (excepto con las manos) antes de que éste haya tocado a otro jugador:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario desde el lugar donde se cometió la falta.

Si el balón está en juego y el ejecutante toca el balón intencionadamente con las manos antes de que éste haya tocado a otro jugador:

Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario desde el lugar donde se cometió la falta.

- Se concederá un tiro penal si la falta se cometió dentro del área penal del ejecutor.

Saque de banda lanzada por el guardameta.

Si el balón está en juego y el guardameta toca por segunda vez el balón (excepto con las manos) antes de que éste haya tocado a otro jugador:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario desde el lugar donde se cometió la falta.

Si el balón está en juego y el guardameta toca intencionadamente el balón con la mano antes de que éste haya tocado a otro jugador:

- Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario si la falta ocurrió fuera del área penal del guardameta, y el tiro se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta.
- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario si la falta ocurrió dentro del área penal del guardameta, y el tiro se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta.

Si el adversario distrae o estorba en forma incorrecta al ejecutor del saque:

- Será amonestado por conducta antideportiva.

Por cualquier otra contravención a la Regla:

- El saque será ejecutado por un jugador del equipo contrario.
- En las categorías de 6 a 9 años, el saque mal ejecutado se repite por el mismo jugador.

Regla N° 16 - El Saque de Meta

El saque de meta es una forma de reanudar el juego.

Se podrá anotar un gol directamente de un saque de meta, pero solamente contra el equipo adversario.

Se concederá saque de meta cuando:

- El balón haya traspasado en su totalidad la línea de meta, ya sea por tierra o por aire, después de haber tocado por último a un jugador del equipo atacante y no se haya marcado un gol conforme a la Regla N° 10.

PROCEDIMIENTO

- El balón será lanzado desde cualquier punto del área de meta por un jugador del equipo defensor.
- Los adversarios deberán permanecer fuera del área penal hasta que el balón esté en juego.

- El ejecutor del saque no podrá volver a jugar el balón hasta que éste no haya tocado a otro jugador.
- El balón estará en juego cuando haya sido lanzado directamente fuera del área penal.

CONTRAVERSIONES / SANCCIONES

Si el balón no es lanzado directamente fuera del área penal:

- Se repetirá el saque

Saque de meta ejecutado por cualquier jugador excepto el guardameta.

Si el balón está en juego y el ejecutor del saque toca el balón por segunda vez (excepto con las manos) antes de que éste haya tocado a otro jugador:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario desde el lugar donde se cometió la falta.

Si el balón está en juego y el ejecutor del saque toca intencionadamente el balón con las manos antes de que el esférico haya tocado a otro jugador:

- Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario desde el lugar donde se cometió la falta.
- Se concederá un tiro penal si la falta se cometió dentro del área penal del ejecutor.

Saque de meta lanzado por el guardameta.

Si el balón está en juego y el guardameta toca por segunda vez el balón (excepto con las manos) antes de que éste haya tocado a otro jugador:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario desde el lugar donde se cometió la falta.

Si el balón está en juego y el guardameta toca intencionadamente el balón con las manos antes de que éste haya tocado a otro jugador:

- Se concederá un tiro libre directo si la falta ocurrió fuera del área penal del guardameta, y el tiro se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta.
- Se concederá un tiro libre indirecto si la falta ocurrió dentro del área penal del guardameta, y el tiro se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta.

Para cualquier otra contravención a la Regla:

- Se repetirá el saque.

Regla N° 17 - El Saque de Esquina

El saque de esquina es una forma de reanudar el juego.

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

Se concederá un saque de esquina cuando:

- El balón haya traspasado en su totalidad la línea de meta, ya sea por tierra o por aire, después de haber tocado por último a un jugador del equipo defensor y no se haya marcado un gol conforme a la Regla N° 10.

PROCEDIMIENTO

- EL balón se colocará en el interior del cuadrante del banderín de esquina más cercano.
- No se deberá quitar el poste del banderín.
- Los adversarios deberán permanecer a un mínimo de 5 mts. del balón hasta que esté en juego.
- El balón será lanzado por un jugador del equipo atacante.
- **El balón estará en juego en el momento que es pateado y se pone en movimiento.**
- El ejecutor del saque no deberá jugar el balón por segunda vez hasta que no haya tocado a otro jugador.

CONTRAVENCIONES / SANCIONES

Saque de esquina ejecutado por cualquier jugador excepto el guardameta.

Si el balón está en juego y el ejecutor del saque toca el balón por segunda vez (excepto con las manos) antes de que éste haya tocado a otro jugador:

- Se concederá un tiro libre indirecto en el lugar donde se cometió la falta.

Si el balón está en juego y el ejecutor del saque toca intencionadamente el balón con las manos antes de que éste haya tocado a otro jugador:

- Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario desde el lugar donde se cometió la falta.

- Se concederá un tiro penal si la falta se cometió dentro del área del ejecutor.

Saque de esquina lanzado por el guardameta.

Si el balón está en juego y el guardameta toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos) antes de que éste haya tocado a otro jugador:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo desde el lugar donde se cometió la falta.

Si el balón está en juego y el guardameta toca intencionadamente el balón con la mano antes de que éste haya tocado a otro jugador:

- Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario si la falta ocurrió fuera del área penal del guardameta, y el tiro se lanzara desde el lugar donde se cometió la falta.
- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario si la falta ocurrió dentro del área penal del guardameta, y el tiro se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta.

Para cualquier otra contravención a la Regla:

- Se repetirá el saque.

A n e x o

Regla N° 14

Tiros desde el Punto del Penal

La ejecución de tiros desde el punto penal es un método para determinar qué equipo será el ganador en caso de empate, siempre que el reglamento de la competición así lo exija.

Procedimientos.

- El árbitro deberá elegir la meta en que se lanzarán los penales.
- El árbitro lanzará una moneda y el equipo cuyo capitán gane el sorteo decidirá si ejecuta el primer o segundo tiro
- El árbitro anotará todos los tiros lanzados.
- Sujeto a las condiciones estipuladas más abajo, cada equipo lanzará cinco tiros.
- Los tiros se ejecutarán alternadamente.
- Si antes de que ambos equipos hayan ejecutado sus cinco tiros, uno ha marcado más goles que el otro pudiera anotar aun completando sus cinco tiros, la ejecución de los mismos se dará por terminada.
- Si ambos equipos han ejecutado sus cinco tiros, marcando la misma cantidad de goles o sin marcar ninguno, la ejecución de los tiros deberá continuar en el mismo orden, hasta que un equipo haya marcado un gol más que el otro tras lanzar el mismo número de tiros.
- Un guardameta que sufra una lesión durante la ejecución de los tiros y no pueda seguir jugando como tal, podrá ser sustituido por un suplente designado, siempre que su equipo no haya utilizado el número máximo de suplentes permitido por el reglamento de la competición.
- Con excepción del caso antes mencionado, sólo los jugadores que se encuentren en el terreno de juego al final del partido, estarán autorizados a lanzar tiros desde el punto penal.
- Cada tiro deberá ser ejecutado por un jugador diferente y todos los jugadores elegibles deberán lanzar un tiro antes de que un jugador pueda lanzar un segundo tiro.

- Cualquier jugador elegible podrá cambiar de puesto con el guardameta en todo momento durante la ejecución de los tiros.
- Solamente los jugadores elegibles, los árbitros y el orientador técnico podrán encontrarse en el terreno de juego.
- Todos los jugadores, excepto el jugador que lanzará el penal y los dos guardametas, deberán permanecer en el interior del círculo central.
- El guardameta que es compañero del ejecutante deberá permanecer en el terreno de juego fuera del área penal en la que se ejecutan los tiros, detrás de la línea que se extiende paralela a la línea de meta y como mínimo a 5 mts. del punto penal.
- A menos que se estipule otra cosa se aplicarán las Reglas de Juego y las Decisiones de los órganos pertinentes cuando se lancen tiros desde el punto penal.
- Si, al finalizar el partido, un equipo tiene más jugadores que su adversario, deberán reducir su número para equipararse al de su adversario y comunicar al árbitro el nombre y número de cada jugador excluido. El Orientador Técnico del equipo será el responsable de esta tarea.
- Antes de comenzar con el lanzamiento de tiros penales, el árbitro se asegurará de que permanezca dentro del círculo central el mismo número de jugadores por equipo para lanzar los tiros penales.