



Las reglas de juego utilizadas en este campeonato infantil son las propias de un deporte pensado para niños. Al ser un campeonato que convoca a representantes de las comunas del área de concesión de Enel Distribución en Santiago, además de equipos de Calama, San Clemente, Colbún, Concepción, Lota y Coronel, se insiste en prohibir todo acto que atente contra la moral y las buenas costumbres, desorden público u otro hecho que afecte de forma directa o indirecta la imagen del Torneo.

El espíritu de este juego ha sido siempre el de brindar al niño un medio de educación, formación y recreación, quitando los aspectos de su práctica que pudieran generar dificultades en su aprendizaje. La Organización de la Copa Enel 2019, 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 todos los participantes de la Copa Enel 2019 conocer el mismo.

En esta edición se detallan las 15 reglas que están incorporadas a las bases de participación vigentes a la fecha.

Cualquier tipo de conductas antes mencionadas significarán la expulsión inmediata del torneo de la o las personas involucradas en estos hechos, afectando única y exclusivamente al equipo al cual adhiere. Sin perjuicio de lo anterior, la organización podrá determinar el fin de un partido en caso que alguna situación lo amerite.

Es importante mencionar que no existe un reglamento universal de Baby Fútbol, en este sentido a lo largo de los 18 años la organización ha realizado cambios en virtud de mejorar y establecer criterios que ayuden al normal desarrollo del juego, teniendo como único objetivo el beneficiar a todos los participantes que año tras año hacen de este campeonato el más importante a nivel país; por lo que las reglas a continuación mencionadas son las que se aplicarán y harán valer durante todo el desarrollo de la Copa Enel 2019, en cada una de sus fases y regiones participantes.

PROTOCOLO DE INICIO DE PARTIDO

- Los equipos deberán estar ordenados y formados fuera de la cancha a fin de que los árbitros chequeen que están cumpliendo con la normativa en relación a la presentación e implementación deportiva. (uniforme, calzado, etc.)
- Ingresarán al terreno de juego ambos equipos con la música correspondiente al Fair Play de la FIFA.
- Se formarán al centro del terreno de juego, uno al lado del otro, a fin de saludar en conjunto al público asistente.
- El equipo que figure como visita deberá saludar a los árbitros y a todo el equipo contrario de forma cortés y amistosa.
- Se procederá al sorteo.
- Inicio del juego.

PROTOCOLO DE TÉRMINO DE PARTIDO

- De forma obligatoria, al término de los partidos los equipos y sus respectivos entrenadores deberán juntarse en el círculo central de la cancha, para despedirse y realizar el círculo de honor. Esto será dirigido por los árbitros del compromiso.
- La Organización o el Comité de Disciplina, tendrá la facultad de sancionar a los jugadores o miembros del cuerpo técnico por el incumplimiento de práctica a favor de la sana convivencia y el Fair Play.

Regla N° 1 - El Terreno de Juego

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.

MARCACIÓN DEL TERRENO

El terreno se marcará con líneas correspondientes a la demarcación del área de juego. Las dos líneas de marcación más largas se denominan líneas de bandas. Las dos más cortas se llaman líneas de fondo.

Todas las líneas deberán estar marcadas en perfectas condiciones. 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.

EL ÁREA PENAL

El área penal, situada en ambos extremos del terreno se demarcará trazando una línea paralela a la línea de meta adentrándose, como mínimo, 3 metros en el terreno de juego.

El área delimitada por dichas líneas y la línea de meta será el área de meta.

EL ÁREA DE ESQUINA

Esta área es el lugar donde se intersecta la línea lateral con la línea de fondo.

LOS ARCOS

Los arcos se colocarán en el centro de cada línea de meta. Consistirán en dos postes verticales, equidistantes de las áreas de esquina respecto de la línea de meta en los que están ubicados, y unidos en la parte superior por una barra horizontal (travesaño).

Ambos postes y travesaño tendrán el mismo ancho y espesor. La línea de gol es la que se encuentra entre los postes y el travesaño. Deberán tener redes enganchadas en los arcos, en todo su contorno, con la condición que estén sujetas en forma conveniente y no estorben al guardameta.

Los postes y travesaño deberán ser preferentemente de color blanco, y contar con redes de nylon y no de alambres, a fin de evitar lesiones entre los participantes.

DECISIÓN 1 - Si el travesaño se rompe o se sale de su sitio, se interrumpirá el juego hasta que haya sido reparado o ubicado 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 o reemplazar, el partido continuará conforme a la Regla.

DECISIÓN 2 - Los postes y los travesaños deberán ser de madera, metal u otro material aprobado. No deberán constituir ningún peligro para los jugadores.

DECISIÓN 3 - Se podrá hacer una marcación fuera del terreno de juego, a 3 metros del vértice 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 la posición más cercana de un jugador del equipo contrario.

Regla N° 2 - El Balón

PROPIEDADES Y MEDIDAS

El balón será esférico de cuero u otro material adecuado y aprobado.

Se utilizará sólo el balón oficial de la Copa, determinado por la organización y que estará a disposición en cada una de las sedes y en cada uno de los partidos.

REEMPLAZO DE UN BALÓN DEFECTUOSO

Si el balón explota o se daña durante el partido:

- Se interrumpirá el juego. El juego se reanudará por medio de balón a tierra ejecutado con un nuevo balón en el lugar donde el primero se dañó, en base a la regla de Balón Fuera de Juego.

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 reanudará conforme a la regla. El balón no podrá ser cambiado durante el partido sin la autorización del árbitro.

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

Regla N° 3 – Jugadores y Cuerpo técnico

JUGADORES

El partido será jugado por dos equipos formados por cinco jugadores, de los cuales uno jugará como guardameta. El partido no se iniciará si uno de los equipos no presenta el mínimo de jugadores habilitados (4).

SUSTITUCIONES

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

REGISTRO DE SUSTITUTOS

Todos los jugadores sustitutos deberán estar registrados en la ficha de partido.

PROCEDIMIENTO DE SUSTITUCIÓN

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

- El jugador sustituto se presentará en la mesa de control, quien autorizará al jugador para proceder a la respectiva sustitución
- 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 jugadores y 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.

CONTRAVENCIONES / 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 tarjeta amarilla.
- Se reanudará el juego mediante balón a tierra 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.
- Se aplica la regla N° 12 en caso de que el jugador que tomó el puesto de arquero irregularmente atrape el balón con las manos dentro del área penal.

Por cualquier otra contravención a la regla los jugadores serán observados verbalmente.

REANUDACIÓN 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.

- En caso de que un equipo quede con 3 jugadores en cancha producto de expulsiones o lesiones se dará por finalizado el partido con las siguientes consecuencias:
- Perderá el partido.
- Se adjudicarán tres puntos al equipo rival.
- El marcador, en este caso, será de 0-2 a favor del equipo que cumpla con el mínimo de jugadores en cancha aunque el resultado al momento de la interrupción del juego le sea desfavorable.
- En caso que el equipo que cumple con el requisito de jugadores en cancha está en ventaja en el momento de interrupción del juego se mantendrá el marcador y los goles del equipo infractor no serán considerados en la tabla de posiciones.
- En caso de que ambos equipos queden con tres jugadores se declarará el resultado del partido incierto y no se sumarán puntos a cada uno de ellos ni tampoco los goles a favor ni en contra.

CUERPO TÉCNICO

El Director Técnico es la única persona autorizada a impartir instrucciones técnicas a los jugadores durante el partido con lenguaje y vocabulario apropiado a una competencia de niños.

Dentro de sus responsabilidades, funciones y deberes estará:

- Las instrucciones a los jugadores deberán darse dentro de la mitad de cancha que defiende su equipo. El Director Técnico no podrá ingresar al campo de juego a dar instrucciones, podrá hacerlo sólo desde el lugar antes mencionado.
- Estas personas deberán comportarse en forma responsable.
- Los árbitros y directores técnicos no están autorizados a fumar, ni beber alcohol dentro del campo de juego ni en las instalaciones deportivas mientras desarrollan su función.
- Los directores técnicos deberán cumplir las prácticas de respeto y buen trato para todos los jugadores, ya sean de sus propios equipos y del equipo rival.

Regla N° 4 – El Equipamiento de Jugadores

SEGURIDAD

Los jugadores no utilizarán ningún objeto que sea peligroso para ellos mismos o para los demás jugadores (incluido cualquier tipo de joyas o accesorios).

EQUIPAMIENTO BÁSICO

El equipamiento básico obligatorio de un jugador será el entregado por la organización del torneo que incluye:

- Una camiseta que deberá tener un número identificadorio.
- Pantalones cortos.
- Medias.

El calzado -estará confeccionado con lona o cuero blando-, no debe tener 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 jugadores no están autorizados a jugar con pantalones térmicos o pantalón deportivo largo por debajo del short en todas las categorías.

En caso de que ambos equipos tengan el mismo color de camiseta se procederá a un sorteo a fin de establecer qué equipo ocupará petos, no importando la localía de un equipo respecto del otro.

CANILLERAS

Todos los jugadores están obligados a utilizar canilleras según las siguientes especificaciones:

- 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 y árbitros.

CONTRAVERSIONES / SANCIONES

En caso de cualquier contravención 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.

REANUDACIÓN 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 – Los Árbitros

LA AUTORIDAD DEL ÁRBITRO

En cada partido existirá un árbitro principal y un árbitro asistente recayendo la máxima autoridad del cotejo en el primero

Cada partido será controlado por el árbitro principal, quien tendrá la autoridad total para hacer cumplir las Reglas de Juego.

PODERES Y DEBERES DEL ÁRBITRO

- Hará cumplir las reglas de juego.
- Controlará el partido en cooperación con el árbitro asistente 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.
- Informará a la mesa de control y jugadores los minutos adicionales al tiempo de juego debido a lesiones, sustituciones etc.
- 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 está levemente lesionado.
- Ordenará a todo jugador que sufra una lesión sangrante, salir 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 ÁRBITRO

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 y cuando:

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

DECISIÓN 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 en 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 reglamento oficial.

DECISIÓN 2 - Los hechos relacionados con el juego comprenderán si un gol ha sido o no anotado y el resultado del partido.

DECISIÓN 3 - En caso de que un árbitro suspende un partido antes del término del tiempo reglamentario se revisarán los antecedentes mencionados en la Regla 3. En caso de lluvia la organización programará en una fecha distinta los minutos de juegos restantes manteniendo el marcador que existe hasta el momento de la detención del juego.

DECISIÓN 4 - En caso de que el árbitro del encuentro suspenda un partido debido al mal comportamiento de una barra, se sancionará al equipo del cual pertenece dicha barra con la pérdida de los tres puntos y la posible expulsión del campeonato.

DECISIÓN 5 - En el caso anterior será el comité de disciplina quien determine la continuidad y/o expulsión del campeonato del equipo infractor, así como las sanciones correspondientes.

DEBERES DE ÁRBITROS ASISTENTES

Considerando que este árbitro asistente respalda y complementa la labor del árbitro principal, la misión de él será indicar:

- Si el balón ha traspasado en su totalidad los límites del terreno de juego.
- A qué 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 pateé el balón y en caso de que el balón haya cruzado la línea.

ASISTENCIA

El árbitro asistente ayudará igualmente a dirigir el juego conforme a las reglas. 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° 6 – La Duración del Partido

Los partidos se jugarán en dos tiempos iguales de 20 minutos. Los jugadores tienen derecho a un descanso en el medio tiempo.

El descanso del medio tiempo no deberá ser menor de 3 minutos ni exceder de 5 minutos.

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

RECUPERACIÓN DEL TIEMPO PERDIDO

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

- Sustituciones.
- Evaluación de la lesión de jugadores.

-
- Transporte de los jugadores lesionados fuera del terreno de juego para ser atendidos.
- Pérdida de tiempo.
- Cualquier otro motivo.

La recuperación del tiempo perdido es obligatoria; queda bajo la determinación y criterio del árbitro principal.

Es obligatorio que el 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.

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.

Regla N° 7 – El inicio y la reanudación del juego

INICIO

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 SAQUE DE SALIDA

- 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 metros 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 en cualquier dirección.
- 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.

BALÓN 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 BALÓN A TIERRA

- El árbitro dejará caer el balón en el lugar en donde se hallaba cuando fue interrumpido el juego.
- Estando frente a frente y dispuestos a golpear el balón un representante de cada equipo, el juego se considerará reanudado cuando el balón toque el suelo.

CONTRAVERSIONES / 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 DE REINICIO DE JUEGO

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° 8 – El Balón en Juego o Fuera de Juego

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.

EN JUEGO

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

- Rebota de los postes, travesaño 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° 9 – El Gol Marcado

GOL MARCADO

Se habrá marcado un gol cuando el balón haya traspasado totalmente la línea de meta, ubicada 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.

Podrán convertirse goles con la cabeza desde cualquier parte de la cancha, y con el resto del cuerpo habilitado reglamentariamente (exceptuando las manos y el taco) desde cualquier parte del área penal.

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.

Regla N° 10 – Faltas y Conducta Antideportiva

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

PRIMERA PARTE – FALTAS

TIRO LIBRE INDIRECTO

Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes seis faltas en las que el árbitro considere actitud 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 así mismo un tiro libre indirecto al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes nueve 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) Tardar más de seis segundos en poner el balón en juego después de haberlo controlado con sus manos.
11. Se considerará que el guardameta controla el balón cuando lo toma con cualquier parte de sus manos o brazos.
12. 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.
13. Perder tiempo deliberadamente.
 14. Arrastrar el balón con las manos y después jugarlo.
 15. Si el guardameta recibe con sus manos, dentro de su área penal, el balón jugado por un compañero con sus pies o directamente de un saque de banda.

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

16. Juega en forma peligrosa.
17. Obstaculiza el avance de un adversario.
18. Impide que el guardameta pueda sacar el balón con las manos.
19. 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, saque de esquina y hasta que el balón esté en juego.
20. Comete cualquier otra falta por la cual el juego sea interrumpido para recibir una amonestación o expulsión.
21. El tiro libre indirecto se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta.

TIRO LIBRE PENAL

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

También, 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.

La simulación en el terreno de juego que tenga por finalidad engañar al árbitro será sancionada como conducta antideportiva, luego se volverá a ejecutar el tiro libre.

Queda exceptuado el guardameta que toca el balón con sus manos dentro de su propia área penal. El tiro libre indirecto se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta.

SEGUNDA PARTE - SANCIONES DISCIPLINARIAS

Se permite el uso de las tarjetas para amonestar y/o expulsar.

FALTAS SANCIONABLES CON UNA AMONESTACIÓN

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.
8. Un jugador que emplea un truco para burlar la Regla mientras se ejecuta un tiro libre, será sancionado por conducta antideportiva y amonestado.
9. Si un jugador entra o vuelve al terreno de juego sin la autorización del árbitro y toca el balón.

FALTAS SANCIONABLES CON UNA EXPULSIÓN

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.
6. Impidir con mano intencionada un gol o malograr una oportunidad manifiesta de marcar un gol (esto no vale para el guardameta dentro de su propia área penal).
7. Malograr 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.

CONSIDERACIONES:

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.

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

Un Jugador, en caso de ser expulsado recibirá como mínimo una fecha de suspensión, indistintamente de la causa de la expulsión; pudiendo ser mayor la sanción o bien, ser expulsado del campeonato si así lo amerita el comité de disciplina. (Se reanudará el juego mediante un tiro libre indirecto a favor del equipo adversario, desde el lugar donde se interrumpió el juego).

Regla N° 11 – Los Tiros Libres

PRIMERA PARTE

EL TIRO LIBRE INDIRECTO

Todos los tiros libres son indirectos **y no podrán ser ejecutados en dirección al arco.**

Para ejecutar un tiro libre indirecto, 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.

Si se introduce directamente en la meta contraria un tiro libre indirecto, no se concederá un gol, se concederá saque de meta.

Si se introduce directamente en su propia meta, se concederá un saque de esquina para el equipo contrario.

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 no será válido si el balón toca involuntariamente a otro jugador antes de entrar en la meta.

POSICIÓN DE LOS JUGADORES EN EL TIRO LIBRE

Tiro libre Indirecto

- Tiro libre indirecto a favor del equipo defensor.
- Todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a 3 mts. del balón.
- Todos los adversarios deberán permanecer fuera del área penal hasta que el balón esté en juego.
- El balón estará en juego apenas haya entrado en movimiento.
- Un tiro libre concedido en el área de meta podrá ser lanzado desde cualquier punto de dicha área.

Tiro libre indirecto a favor del equipo atacante

- Todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a 3 metros del balón hasta que esté en juego, salvo si se encuentran ubicados sobre su propia línea de gol.
- El balón estará en juego en el momento que es pateado y se pone en movimiento.

Tiro libre fuera del área penal

- Todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a 3 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.

SEGUNDA PARTE

CONTRAVENTIONES / SANCIONES

Si al ejecutar un tiro libre un adversario se encuentra más cerca del balón que la distancia reglamentaria: Se repetirá el tiro.

Si el equipo defensor lanza un tiro libre desde su propia área penal sin que el balón salga o que toque el balón un compañero dentro del área.

Si el balón está 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.

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 indirecto 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. E.- Tiro libre 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 contrario desde el lugar donde se cometió la falta.

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 lanzará desde el lugar donde se cometió la falta.

CONSIDERACIONES:

Se reitera que la distancia reglamentaria en la ejecución de un tiro libre es de 3 metros.

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

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

Regla N° 12 – El Tiro libre Penal

Se concederá un tiro penal contra un equipo que cometa una de las 20 faltas sancionables con tiro libre directo, dentro de su propia área penal mientras el balón está 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.

Así mismo, 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.

POSICIÓN DEL BALÓN Y LOS JUGADORES

El Balón se colocará en el punto penal. (Ver Regla 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, 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 3 mts. del punto penal.

EL ÁRBITRO

No dará la señal de ejecutar el tiro penal hasta que todos los jugadores se encuentren ubicados en las posiciones antes señaladas.

Decidirá cuándo se ha consumado el tiro penal.

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 ejecutará el primer tiro.

El árbitro anotará todos los tiros lanzados.

El árbitro deberá disponer lo necesario para que la ejecución se realice sin obstáculos.

PROCEDIMIENTO

- El ejecutor pondrá el pie de apoyo lo más cerca posible del balón a fin de evitar que tome carrera.
- 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
- Sujeto a las condiciones, cada equipo lanzará tres 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 y los árbitros 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.

CONTRAVENCIONES / SANCIONES

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:

A) 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 no se repetirá el tiro.
- 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.

B) Un compañero del ejecutor del tiro penetra en el área penal o a menos de 3 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, no se repetirá el tiro.
- 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.

C) Un compañero del guardameta penetra en el área penal o se coloca delante del punto penal o a menos de 3 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.

D) 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.

E) 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.

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

- Se repetirá el tiro.

G) 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 reanudará con un balón a tierra desde el lugar donde tocó el cuerpo ajeno.

DURANTE UN PARTIDO LOS ARQUEROS NO PODRÁN EJECUTAR TIROS PENALES

Regla N° 13– El Saque de Banda

El saque de banda es una forma de reanudar el juego. No obstante, no se podrá anotar un gol directamente de un saque de banda.

Se concederá saque de banda cuando:

- Si 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.
- Estar detrás de la línea de banda.
- Servirse de ambas manos.
- Lanzar el balón de detrás y por encima de la cabeza.
- El ejecutor del saque no podrá volver a jugar el balón hasta que éste no haya tocado a otro jugador del mismo equipo.
- El balón estará en juego tan pronto haya entrado al terreno de juego.

CONTRAVENTIONES / SANCIONES

Saque de banda ejecutado por cualquier jugador, incluso el guardameta (sólo en su propio campo de juego).

A) 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.

B) 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 indirecto al equipo contrario desde el lugar donde se cometió la falta.
- Se concederá un tiro libre indirecto, desde el punto más cercano si la falta se cometió dentro del área penal del ejecutor.

C) 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.

D) 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 indirecto 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.
- Si es dentro del área, se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario desde la línea del área, lo más cercana al lugar donde se cometió la falta

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

- Será amonestado por conducta antideportiva.

F) Por cualquier otra contravención a la Regla:

- El saque será ejecutado por un jugador del equipo contrario.

Regla N° 14 – El Saque de Meta

El saque de meta es una forma de reanudar el juego que puede realizar cualquier jugador con el pie. No obstante, no se podrá anotar un gol directamente de un saque de meta.

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 el arquero 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.
- Para pasar la mitad de cancha deberá dar un pique o tocar a un jugador en su propia mitad.

CONTRAVENCIONES / SANCIONES

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

- Se repetirá el saque (saque de meta ejecutado sólo por el guardameta)

B) 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.

C) Si el balón traspasa la mitad del campo, sin haber tocado la mitad propia o sin que haya sido tocado por otro jugador.

- Se concederá un saque lateral desde la mitad del terreno al equipo rival.

D) Para cualquier otra contravención a la Regla:

- Se repetirá el saque.

Regla N° 15 – El Saque de Esquina

El saque de esquina es una forma de reanudar el juego. No se podrá anotar un gol directamente de un saque de esquina.

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 ejecutante se colocará fuera del vértice de esquina.
- Lanzará el balón con ambas manos igual que un lateral.
- El balón será jugado de la cintura hacia arriba en relación a los defensores.
- Los adversarios deberán permanecer a un mínimo de 3 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 lanzado 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.

CONTRAVERSIONES / SANCIONES

Saque de esquina ejecutado por cualquier jugador excepto el guardameta.

- A) *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.
- B) *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 indirecto 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.
- C) Para cualquier otra contravención a la Regla:
- Se repetirá el saque.