



REGLAMENTO 2023

LIGA DE FUTBOL ESCOLAR



DEPORTES

**SAN MIGUEL
2023**



INFORMES

TEL: 6091-7140



Reglas del Juego

Índice:

| | |
|--------------------------------|-----------------------------------|
| Regla 1..... | Superficie de Juego |
| Regla 2..... | El balón |
| Regla 3..... | Número de jugadores |
| Regla 4..... | Uniforme de los participantes |
| Regla 5..... | Sustitución de los jugadores |
| Regla 6..... | Descuento de tiempo por accidente |
| Regla 7..... | Duración del partido |
| Regla 8..... | El gol |
| Regla 9..... | Infracciones: |
| ➤ Faltas técnicas | |
| ➤ Faltas personales | |
| ➤ Faltas disciplinarias | |
| ➤ Delos jugadores | |
| ➤ Del Cuerpo Técnico | |
| ➤ Faltas Disciplinarias Graves | |
| Reglas 10..... | Penalización Máxima (Tiro penal). |
| Regla 11..... | Saque de meta |
| Regla 12..... | Lanzamientos |
| Regla 13..... | Arbitraje y control del partido |
| Regla 14..... | Disposiciones Generales |



Regla N° 1

Superficie de Juego

1. Forma y Dimensiones de la cancha.

Será una superficie rectangular cuyas dimensiones básicas son:

- Longitud (línea de banda): mín. 25 m. / máx. 42 m.
- Anchura (línea de meta): mín. 16 m. / máx. 25 m.

(La longitud de la línea de banda deberá ser superior a la longitud de la línea de meta).

Todas las líneas deberán tener una anchura de 8 cm.

2. Características de construcción del piso.

Deberá ser homogéneo, tal que permita el bote regular del balón y el suave desplazamiento controlado de los jugadores, sin ser resbaladizo, estará nivelado y sin declive perceptible. Podrá estar construido de: madera, cemento, asfalto, baldosa o superficies sintéticas y artificiales.

3. Trazado de la cancha.

La demarcación se realizara con líneas de 8 cm de ancho, que en todos los casos forman parte de la superficie que delimitan, de color destacable respecto del suelo y será conforme al diseño del plano adjunto con las siguientes especificaciones:

- Las dos líneas de marcación más largas se denominarán *líneas de banda*. Las dos más cortas se llamarán *líneas de meta*. Los tramos de la línea de fondo comprendidos entre los postes de los arcos reciben el nombre de *línea de gol*.
- La superficie de juego estará dividida en dos mitades por una línea media, que unirá los dos puntos medios de las dos líneas de banda.
- El centro de la superficie de juego estará marcado con un punto en la mitad de la línea media, alrededor del cual se trazará un círculo con un radio de 3 m.

- a) **Área de meta:** Se trazará perimetralmente en torno ambos arcos, mediante líneas equidistantes a 4 metros de la línea de gol. Estando formadas por tres trazos: uno recto de 3 metros de longitud paralelo a la línea de gol, trazado a 4 metros de estas, y los otros dos trazos curvos se delimitaran mediante dos arcos de circunferencia tomado como centros las bases de los postes respectivos uniendo los extremos del trazo recto anterior octogonalmente con la línea de fondo.



- b) Puntos de pena máxima: A una distancia de 6 metros ante cada arco desde el punto medio de la línea de fondo respectiva y en una proyección perpendicular, se marcará un círculo de 10 cm de radio, desde donde se ejecutará la penalización máxima.
- c) Puntos de tiro castigo: A una distancia de 9 metros ante cada arco desde el punto medio de la línea de gol y en una proyección perpendicular se marcará un círculo de 5 cm de radio desde donde se ejecutaran los tiros de castigo si tal es la opción decidida reglamentariamente.

4. Bandas exteriores de seguridad.

Para seguridad de los jugadores existirá una zona perimetral libre de obstáculos, de 1 metro de ancho como mínimo a lo largo de las líneas laterales, y de 2 metros detrás de las líneas de fondo.

5. Altura libre de obstáculos.

En los recintos cubiertos, la altura mínima admisible del techo será de 5 cm.

6. Mesa de control.

La sala de juego dispondrá obligatoriamente en un lugar central junto a una de las laterales e inaccesible para el público, de una mesa con los elementos necesarios para el control del partido en la que el planillero pueda ejercer sus funciones convenientemente, estará separada al menos 1 metro de la línea lateral correspondientemente.

7. Banco de Suplentes y técnicos.

Lugar que ocuparan los jugadores suplentes, nunca superiores a siete y el cuerpo técnico no mayor de cinco personas. Se situaran al margen de la línea lateral que ocupe la mesa de control, a ambos lados de esta y a una distancia mínima de 2 metros de sus extremos, debiendo ser inaccesible al público. El equipo local, organizador, o que figure en primer lugar en la planilla oficial del partido, ocupará el banco derecho, y el segundo nominado o adversario, el banco izquierdo, que mantendrán durante todo el encuentro. De no existir las premisas anteriores se adjudicarán por sorteo. Para actuación del entrenador o técnico se trazará una línea perimetral de dos metros lateralmente desde sus extremos y un metro por delante del mismo.

8. Los Arcos

Deberán situarse centradas respectiva y longitudinalmente sobre las líneas de fondo. Los postes serán de madera, metálicos o sintéticos, de sección cuadrada o circular, de 8 cm de diámetro respectivamente. Pintados totalmente de blanco o franjas alternativas de dos colores, que se distingan claramente del fondo del recinto. Sus medidas interiores entre los postes verticales, serán de 2 metros y 3 metros entre el larguero



horizontal y el suelo de la cancha, estarán dotadas de redes de malla elástica que recojan el balón.

9. Las Redes

Serán de material maleable, cuerda o material sintético, de malla cuadrada que impida el paso del balón. Colocadas, sujetas a los postes, largueros de los arcos y al suelo de manera que no impidan las acciones del portero y sin tensar para evitar en lo posible que el rebote del balón lo devuelva bruscamente a la cancha.

10. Tablero indicador

Deberá existir en un lugar visible para los jugadores, árbitros, mesa de control y público, al menos un marcador que registre los goles y otra información técnica del encuentro pueda ser anotado.

Regla N° 2

El Balón

Deberá ser un objeto esférico de cuero o material similar o sintético suave, con cámara de aire y revestimiento interior de la espuma u otro material denso y uniforme, debiendo tener las siguientes características físicas y dinámicas:

- De superficie mayoritariamente de color blanco, pudiendo existir variantes de acuerdo al color del piso donde se jugara.

❖ En su condición dinámica dejar caer desde una altura de 2 m sobre el suelo, su primer bote no podrá superar los 30 cm, ni los 10 cm en su segundo rebote si lo tuviese.

Dimensiones y peso

| | | |
|--------------------------|-------------------------------|---------------|
| Juvenil / Mayor / Senior | 53 a 55 cm de circunferencia. | 450 a 500 gr. |
| Femenino | 53 a 55 cm de circunferencia. | 350 a 400 gr. |
| Infantil / Cadete | 43 a 46 cm de circunferencia. | 250 a 300 gr. |



Regla N° 3

Número de jugadores

1. Cada equipo en juego se compone por cinco jugadores sobre la cancha, uno de ellos será el arquero, así mismo uno de estos cinco ejercerá la función de capitán del equipo.
2. Al capitán le corresponde las siguientes funciones:
 - Representar a su equipo siendo responsable de la conducta de sus jugadores, antes, durante y después del encuentro. Solo él puede dirigirse al árbitro para recibir información esencial, siempre en términos corteses
 - Deberá estar identificado con un brazalete visible en uno de sus brazos.
3. No se podrá iniciar un partido sin que los equipos presenten un mínimo de cuatro jugadores, ni tampoco proseguir el juego si alguno de ambos quedase reducido a menos de cuatro jugadores, en cuya circunstancia el árbitro dará por finalizado el encuentro.
4. Cada equipo podrá inscribir un máximo de doce jugadores en planilla de partido, de los cuales cinco comenzaran el encuentro y los siete restantes permanecerán sentados en el banco de suplente. Junto a los integrantes de cuerpo técnico, debidamente autorizados e identificados.

Regla N° 4

Uniforme de los participantes

1. El uniforme del jugador consta de: casaca o camiseta de manga larga o corta, pantalón corto, medias $\frac{3}{4}$ hasta la rodilla y zapatillas de lona o cuero suave con suela lisa y revestimiento de goma o caucho. Podrán usarse elementos elásticos u ortopédicos, suspensores, protectores, calzas, siempre que no sobresalga del uniforme del jugador, y queden perfectamente integrados en el color y/o tonalidad del uniforme, sin ofrecer contrastes cromáticos o estéticos apreciables.
2. El arquero usará uniforme de color diferente al de los jugadores, se le permitirá el uso de pantalón largo sin bolsillo ni cremalleras, ni cualquier otro elemento metálico peligroso.



3. Utilizaran obligatoriamente camisetas numeradas en la espalda, siendo necesaria una clara diferenciación entre los números y la casaca evitándose repetición de los números en cada equipo.
4. No se permite al jugador el uso de objetos peligrosos o inconvenientes para la práctica del juego, si a criterio del árbitro el jugador no obedeciese al ser requerido sobre estos extremos razonables, podrá ser descalificado.
5. El jugador que no se presente debidamente uniformado según esta regla será retirado temporalmente de la cancha y podrá reintegrarse al juego cuando reúna las condiciones normales de su uniforme, cuando el encuentro este detenido.

Regla Nº 5

Sustitución de los jugadores

1. En el transcurso de un partido, cada equipo puede efectuar cambios y sustituciones de jugadores en número ilimitado, estando el juego interrumpido, mediante previo aviso al anotador sin mediar ninguna otra acción o dilación por este hecho.
2. El jugador sustituido podrá volver nuevamente a la cancha mediante una posterior sustitución.
3. El jugador expulsado durante el encuentro no podrá ser sustituido y no podrá permanecer en el banquillo.
4. No se permitirá el cambio posicional o sustitución del arquero en caso de incurrir en tiro penal, salvo en caso de lesión grave verificada por el árbitro.
5. Si el jugador sustituto corresponde a este designar un nuevo capitán informando al árbitro.
6. Las funciones de los arbitro comienzan en el momento de su entrada a la cancha, de donde se deducen sus facultades y autoridad correspondiente para advertir a cualquier jugador o técnico que adopten actitudes inconvenientes, o incluso de descalificar según la naturaleza de la infracción cometida. Un jugador o técnico descalificado o expulsado antes del inicio del encuentro puede ser sustituido, no así si es expulsado durante el partido, una vez que haya dado comienzo.



La infracción de la regla 3 (jugadores en la cancha) será sancionada como falta disciplinaria (tarjeta amarilla) del jugador que este irregularmente.

Regla N° 6

Descuento de tiempo por accidente

1. Si durante el juego se produce accidente o lesión de un jugador, los árbitros continuaran hasta que la jugada concluya. En caso de paralización del juego por gravedad de o los lesionados para prestar asistencia medica el juego se reanudará con un “balón a tierra”.
2. En caso de lesión a un jugador no se permite la atención prolongada en la cancha, disponiéndose de 15 segundos para retirar al lesionado, efectuar la sustitución o reincorporación de inmediato al afectado. Se exceptúa la lesión del arquero mereciendo atención especial, limitándose este, hasta un minuto de tiempo neutralizado por decisión del árbitro.
3. Los árbitros tienen la facultad de solicitar tiempo muerto cuantas veces sea preciso, pero solo deben decidirse justificadamente estando el balón y el partido detenido por acciones comunes del juego.
4. Si se presenta simulación de lesión o cualquier tentativa de retraso premeditado para ganar tiempo, los árbitros continuaran el juego sancionando disciplinariamente al/los infractor/es.

Regla N° 7

Duración del partido

1. El partido tiene una duración de treinta minutos cronometrados de juego efectivo, dividido en dos periodos de quince minutos, con un descanso de tres minutos.
2. Antes de iniciarse el partido, el árbitro procede a realizar un sorteo, mediante el lanzamiento de moneda al aire entre los capitanes para decidir el equipo que elige un lado de la cancha y el que efectúa el saque inicial para iniciar el saque del juego.



3. Después de conseguir un gol, el juego se reanuda en forma idéntica por un jugador del equipo contrario.
4. Tras el descanso intermedio reglamentario los equipos cambian el lado de la cancha en que iniciaron el primer periodo, y el saque corresponde al equipo contrario al que inicio el juego.
5. “Bote” neutral o balón a tierra.

Tras cualquier interrupción del juego, estando el balón dentro de la cancha, por motivos excepcionales no citados en estas regla, el árbitro ordenara reanudar el partido mediante bote neutral o bote a tierra en el punto en que se encontrase el balón al interrumpirse la jugada, salvo que fuera dentro de las áreas de meta, en dicho caso se reiniciara en un lugar más cercano, fuera del área de meta. Ningún jugador podrá situarse a menos de un metro del punto de contacto del balón con el suelo. Si estas disposiciones no se cumpliesen el árbitro repetirá la acción.

6. El balón está en juego:
 - Desde el comienzo del partido hasta el final señalado por el árbitro.
 - Si contacta con los árbitros situados sobre la línea demarcatoria de la cancha.
 - Si rebota contra los postes o el travesaño del arco.
7. El balón no está en juego, o no esta en condición de ser jugado:
 - Cuando traspasa completamente por el aire o por el suelo las líneas laterales o el fondo, limitadoras del campo de juego.
 - Cuando el juego es interrumpido por el árbitro haciendo sonar su silbato.
 - Cuando el partido se realiza en sala o recinto cubierto y el balón toca el techo, soportes, tablero o canasta de basquetbol u otras estructuras propias de la sala, el juego se reanuda mediante saque de meta o lanzamiento lateral, contrario al equipo cuyo jugador impulsase en última instancia el balón y en el punto de la línea lateral más próximo a la proyección de contacto del balón con el techo o elemento extraño golpeado.



Regla Nº 8

El Gol

1. El GOL es válido cuando el balón traspasa totalmente la línea de meta o línea de gol delimitada sobre la línea de fondo, entre los postes y travesaño que conforman el arco, siempre que no haya sido impulsado, tocando con la mano o brazo del atacante que lo materializa. En general se empleara el término gol conseguido o gol marcado.
2. No es válido el gol resultante de tiro efectuado desde el área de meta contraria, salvo que el balón en su trayectoria haya tocado a un jugador contrario, que no sea el arquero. Situado dentro o fuera del área.
 - Ni el originado de lanzamiento lateral, de esquina o del arquero contrario, salvo que el balón en su trayectoria toque, o sea, jugado por un defensor, que no sea el arquero, situado dentro de su propia área o de cualquier otro jugador fuera de ella.
 - Ni el originado del saque de meta inicial, salvo que el balón en su trayectoria sea tocado o jugado por un contrario, inclusive el arquero situado dentro de su propia área, o de cualquier otro jugador fuera de ella.

En ocasión de las acciones definidas en los puntos anteriores, el juego se reanuda mediante saque de arco del lado del equipo que recibió el balón.

3. Y también si el arquero, al intentar jugar, atrapar o despejar en su propia área el balón, permite que este traspase la línea de meta o de gol.
 - Y también si lanzado el tiro desde dentro del área propia, traspasa el balón la línea de gol, tocado o no por un jugador del mismo equipo, incluso el arquero.
4. Si durante un partido por causa accidental es movido el arco coincidiendo su desplazamiento con una secuencia efectiva de gol, los árbitros podrán concederlo válidamente, si a su juicio el balón traspaso la línea de gol reglamentariamente, en su hipotética posición habitual y normal.
5. Resultado del partido:

Es el cómputo final de los goles marcados y recibidos respectivamente por cada equipo durante el juego. Vencedor es el equipo que obtiene mayor número de goles marcados, si ninguno de los equipos obtiene gol u obtienen el mismo número de goles el partido se considera empatado.



6. Disposiciones complementarias:

A criterio arbitral y en determinadas circunstancias emocionales y deportivas, está permitido celebrar durante breves segundos la obtención del gol por los jugadores, siempre con el respeto debido al adversario, a los árbitros, al público y al espectáculo deportivo en general.

Regla N° 9

Infracciones

1. Las infracciones definidas en esta regla se dividen en:

- Faltas técnicas
- Faltas personales
- Faltas disciplinarias

2. Será sancionado como infractor el jugador o técnico en su caso, que cometa alguna de las faltas a las reglas siguientes:

➤ **Falta Técnica**

Todas las faltas técnicas son acumulables y anotadas obligatoriamente en la planilla del encuentro.

- a) Dar o intentar dar una patada al adversario.
- b) Hacer zancadilla, derribar o intentar hacerlo voluntariamente, con las piernas, por delante, lateralmente o por detrás a un adversario.
- c) Saltar o abalanzarse sobre el adversario.
- d) Cargar al adversario por detrás, salvo que este obstruya o dificulte la jugada.
- e) Cargar al adversario de manera violenta o peligrosa.
- f) Pegar, o intentar pegar, o agredir al adversario con las manos o impedirle la acción con cualquier parte del brazo o piernas.
- g) Empujar al adversario con las manos o los brazos.
- h) Disputar el balón frontal o lateralmente a un adversario entrándole con la plantilla de uno o ambos pies en plancha, para impedirle la acción.
- i) Tocar, desviar, sostener o impulsar el balón con la mano o el brazo, salvo el arquero ubicado en su área de meta.

PENALIZACION (de las infracciones mencionadas en los puntos anteriores). Se castigan con un tiro libre contra el equipo infractor en el punto donde se comete la falta, siendo esta fuera del área de meta, si fuera cometida dentro de la misma se sanciona con PENA MAXIMA.

- j) Pretender quitar el balón de las manos al arquero adversario.

PENALIZACION: Se castiga con un tiro libre contra el equipo infractor donde se comete la falta.



- k) Intervenir el arquero en disputa del balón fuera del área, caracterizándose su participación por el momento y punto exacto en que toque el balón, al jugador adversario o interviniendo en cualquier acción o posibilidad de acción del juego.

INTERPRETACION El arquero que interviene para interceptar el balón en su área y por su propia inercia resbala o desliza fuera de ella, no comete infracción si suelta o deja libre el balón en el momento de salir del área de meta. Pero si persistiera fuera del área en controlar o mantener sujeto el balón el balón comete infracción.

No comete infracción el arquero si al sacar el brazo fuera de su área de meta con el balón sujeto, mantiene los pies en contacto o sobre la línea de área. Existe infracción si su pie de apoyo o más avanzado traspasa completamente la línea de área de meta.

PENALIZACION: Se castiga con un tiro libre contra el equipo del infractor en el punto en que el arquero participó de la jugada.

- l) Cargar con el hombro a un adversario estando el balón fuera del alcance de ambos y considerando que los jugadores no tratan de jugar el mismo.
- m) Interponerse bruscamente entre el balón y un jugador adversario para impedir su normal desplazamiento, y obstaculizar, intencionalmente la visión del contrario para evitar sus evoluciones.
- n) Patear hacia atrás elevando ambos pies (bicicleta) o trabar lanzando el balón hacia atrás en las proximidades de un adversario con riesgo de alcanzarle peligrosamente.
- o) Practicar jugada peligrosa alcanzando al adversario, aun sin tener la intención de dañarle.
- p) Pisar o inmovilizar el balón con los pies contra el suelo durante más de cinco segundos, impidiendo que sea jugado libremente con el deliberado propósito de perder tiempo de juego.

PENALIZACION: (de las infracciones l y p). Se castigan con un tiro libre contra el equipo del infractor en el lugar que se comete la falta. Si esta se comete dentro del área de meta, la ejecución se efectúa fuera de la misma en un punto más próximo del lugar donde se cometió la infracción.

➤ Falta Personales

Todas las faltas personales son acumulables y anotadas obligatoriamente en la planilla del encuentro, a excepción de las señaladas en los puntos h y i, siendo simplemente penalizadas como se indica en el inciso correspondiente.



- a) El portero demora más de cinco segundos, la reposición del balón al juego, una vez que por el mismo estuviera controlado y en condiciones de ser jugado.
- b) Obstruir o impedir una jugada, sujetando o atenazando el balón con los pies, piernas o con el cuerpo, contra el suelo impidiendo que pueda ser jugado libremente, salvo el arquero, estando caído en su propia área para defender su arco.
- c) Tocar el balón en segunda instancia, el ejecutor de un lanzamiento lateral, de esquina o del arquero, tiro libre o de meta, antes de que otro jugador lo haga.
- d) El jugador que demora más de cinco segundos la puesta en juego del balón en ejecución de cualquier tiro libre, de meta o pena máxima, desde el momento que el árbitro da la orden para su ejecución.
- e) Tocar el balón, estando en juego, cualquier jugador que no esté completamente y debidamente uniformado.
- f) Usar voz o expresión, movimiento de brazos para tratar de distraer o engañar al adversario, fingiendo ser compañero de equipo para obtener ventaja del lance, pretender retener el balón con las manos para retrasar su reposición al juego y obtener ventaja de la misma.
- g) El arquero después de recibir el balón y reponerlo al juego desde su área no puede recibirlo en segunda instancia, o sea, tocarlo nuevamente, hasta que sea jugado por un adversario, dejara de existir esta hipótesis al ser tocado el balón por un adversario, o si sale de la cancha, o se interrumpe el juego por cualquier infracción y/o señalización arbitral.
- h) Cada equipo dispondrá de cinco pases del balón para pasar la línea central de la cancha desde su zona defensiva, esta cuenta de cinco pases prescribe toda vez que el balón traspase la línea central, o cuando este sea tocado por un adversario o accidentalmente por los árbitros.
- i) Infringe también la norma quien incurra en juego pasivo persistiendo los jugadores dentro o fuera de área en el intercambio de pases con el propósito retardar el ritmo del partido, estando el balón en condición de ser jugado.

PENALIZACION: *(de las infracciones aei)*. Se sanciona con lanzamiento lateral por el equipo adversario al infractor desde el punto más cercano al lugar donde ocurrió la infracción.

(De la infracción j). El portero que efectuó un lanzamiento del balón directamente más allá de la línea central, sin que toque el suelo propio o a cualquier jugador situado en su media cancha propia.

(De las infracciones h e i). Se sanciona al infractor con pérdida del balón y reposición mediante lanzamiento lateral desde la mitad de la cancha, por cualquiera de los extremos de su línea central más próxima a la posición del balón en el momento y punto de las infracciones mencionadas. La falta es acumulable y anotada en la planilla de juego (APLICACIÓN DE LA LEY DE VENTAJA). En ocasión de esta infracción si el balón quedase en posesión de un jugador adversario en cualquier punto de la cancha los árbitros permitirán continuar la jugada sin ninguna otra consecuencia.



Disposiciones Complementarias:

Adiciones de Faltas:

- El jugador descalificado del partido no puede permanecer en el banco destinado a los suplentes debiendo retirarse de los límites de la zona de competencia.
- Los árbitros pueden determinar la descalificación del partido sin previa advertencia, al jugador que practique jugada gravemente peligrosa e infrinja en forma reiterada las reglas o actúe con violencia.

➤ **Faltas Disciplinarias**

Se definen así las faltas de disciplina individual en el juego y se distribuyen en las tres clases de infracciones:

1. De los jugadores:

- a) El jugador que se incorpora al equipo después de iniciarse el partido sin informar a los árbitros ni recibir autorización para ello.
- b) Infringir persistentemente las reglas.
- c) Demostrar con palabras o gestos inconformidad con las decisiones arbitrales.
- d) Ser culpable de actos de indisciplina.
- e) Tratar de confundir al adversario mediante estrategias antideportivas o cambiar el número de la camiseta sin avisar a los árbitros.
- f) Dirigirse durante el encuentro o la conclusión del mismo, a los árbitros o público para reclamar o discutir decisiones arbitrales.

PENALIZACION: *(de las infracciones a a laf)*. Pueden ser sanciones gradualmente del siguiente modo:

- I. Amonestación disciplinaria, descalificación en caso de reincidencia o incluso directamente, expulsión tan solo en caso extremo de extraordinaria significación o gravedad.
- II. Los comportamientos inadecuados o levemente incorrectos, sin construir infracción, pueden ser avisados por los árbitros mediante advertencia previa verbal, anterior a la amonestación.
- III. La reanudación del juego, si este fue interrumpido para aplicar las anteriores disposiciones, se efectúa mediante un bote neutral en el lugar de la infracción apreciado por el árbitro.
- IV. La interrupción del partido nunca debe beneficiar al infractor, y en aplicación de la “ley de ventaja” los árbitros dejarán seguir el juego aplicando sus decisiones disciplinarias al concluir la secuencia a su criterio.



2. De los entrenador y técnicos:

- a) El entrenador o técnico que entra en la cancha para instruir o increpar a los jugadores, incluso socorrerles sin autorización arbitral.
- b) Dirigirse a los árbitros, adversarios o al público inadecuadamente.
- c) Recomendar ostentosamente o instruir de forma manifiesta y apreciable a sus jugadores en la práctica de juego desleal o antideportivo.

PENALIZACION: *(de las infracciones a a lac).* Se sanciona de igual manera que la anterior.

3. Faltas disciplinarias graves:

Sera a criterio arbitral, descalificar o expulsar del partido sin advertencia previa o amonestación quien incurra intencionada o alevosamente en:

- Acción violenta, peligrosa o agresiva que cause daño o lesión, o bien se manifieste mediante gestos, palabras insultantes o actos ofensivos contra la integridad de jugadores, técnicos, árbitros, autoridades de la mesa de control o público.
- Cualquier reacción desmedida producida mediante similares actos para repeler tales acciones.

INTERPRETACION PENALIZADORA: *(A las infracciones anteriores):*

- I. Una vez aplicada la sanción disciplinaria de descalificación o en caso extremo de expulsión, el juego se reanuda mediante balón a tierra en el lugar de la infracción, si esta se produce dentro del área de meta, el bote se realizara fuera de ella en el lugar más cercano donde se cometió la infracción.
- II. Si en una de esas acciones, ocurre otra infracción tipificada ben las REGLAS de juego, se interpretaran y aplicaran las sanciones simultánea y correlativamente en contra de quien efectuara o iniciara la primera infracción incurrida, reanudándose el juego oportunamente determinen las REGLAS en cada caso, y siempre sin beneficiar al infractor inicial, omitiéndose en este caso el bote neutral.



4. De los delegados:

Entendiendo que la única función del delegado en la cancha es de ser un auxiliar técnico/administrativo entre el banco y la mesa de control, toda otra acción puede ser sancionada con la penalización prevista en todo el artículo de la REGLA 8.

Disposiciones reglamentarias:

Elementos de control disciplinarios:

Los árbitros para el mejor control técnico disciplinario del partido, de forma complementaria en la efectividad e información de los jugadores, equipos, mesa de control y espectadores, hará uso de los siguientes elementos reguladores de la disciplina:

- I. Amonestación con TARJETA AMARILLA, en faltas disciplinarias y técnicas tipificadas en la REGLA 8, con especial significación (infracciones en general destructivas del juego o en contra del adversario sin tener voluntad de jugar el balón: MANO VOLUNTARIA, AGARRAR O FALTA VIOLENTA O PELIGROSA SOBRE EL ADVERSARIO).
- II. Expulsión con TARJETA ROJA: Para expulsar y suprimir definitivamente de la cancha, SIN SUSTITUCION, a quien se comporte brutal y violentamente, sin desistir de su acción, causando grave daño o lesión evidente de notoria entidad. Solo se usara excepcionalmente en estos supuestos manifiestamente graves, lesivos y persistentes en la acción del jugador.
- III. La expulsión y descalificación son objetos de informe arbitral, donde deberá quedar reflejado en el relato las causas y circunstancias como simple narración de los hechos, evitando opinar. Salvo en el caso de la descalificación producida por causas exclusivamente técnicas, ya contenida los datos propios en la planilla de juego.

Regla Nº 10

Penalización Máxima

(Tiro Penal)

- La penalización máxima es un tiro libre directo que se efectúa desde el punto de seis metros señalado ante cada arco. En su ejecución todos los jugadores, a excepción del arquero defensor y el que realice el tiro, deben situarse en la cancha a una distancia mayor de tres metros por detrás de la horizontal que determine el balón en su posición de tiro.



- El arquero se sitúa sin mover los pies sobre su línea de meta y entre los postes de la misma, hasta que el tiro sea efectuado.
- El jugador encargado efectuara el tiro proyectando el balón hacia delante, sin poder tocarlo por segunda vez antes de que el otro jugador lo haga.
- De este tiro puede ser marcado gol directamente, y el balón está en juego una vez que sea pateado por su ejecutor, haya recorrido una distancia igual a su circunferencia.
- Al finalizar el primer o segundo tiempo de juego, o tiempo extra, será prolongado el partido para permitir la ejecución estricta de una penalización máxima que hubiera sido señalada en el tiempo normal de juego. Así mismo será concedido en su caso el gol obtenido de penalización máxima si durante la secuencia del tiro concluyese el tiempo reglamentario de cualquier periodo de juego.

Regla Nº 11

Saque de Meta

- Si el balón sale de la cancha por el plano determinado por la línea de fondo, salvo en el caso de haberse marcado gol, impulsado por un jugador atacante, el juego se reanuda mediante saque de arco, o de meta, efectuado por un jugador defensor de este y desde cualquier lado de ella.
- En el saque de arco o de meta, el arquero no puede recibir el balón directamente, y si este no llegara a salir del área, será repetido el saque.
- El jugador que efectúa el saque de arco, no puede tocar el balón por segunda vez hasta que otro jugador no lo haga.
- El saque de arco realizado por el arquero solo podrá efectuarse con las manos, mediante un lanzamiento:
 - I. Si lo lanza directamente a la media cancha opuesta, se estará infringiendo la REGLA 8. Infracción personal “a”.
 - II. Igualmente si una vez efectuado el saque lo recibiera seguidamente en segunda devolución de un jugador de su mismo equipo, se estará infringiendo a la REGLA 8. Infracción personal “g”.
- Del saque de arco o de meta no puede ser marcado gol directamente, salvo que el balón sea tocado por otro jugador reglamentariamente.
- Los jugadores del equipo opuesto al que efectúa el saque de arco o meta, deben permanecer fuera del área, y a más de tres metros del balón, este debe estar inmóvil en el suelo para ser puesto en juego con el pie, por un jugador que no sea el arquero, o este con la/s mano/s.
- En un saque de meta si el balón al ser jugado con la/s mano/s por el arquero o con el pie por un defensor y el mismo no sale del área, el balón NO ESTA EN JUEGO.



Regla Nº 12

Lanzamientos

1. Los lanzamientos se efectúan para reanudar el juego cuando el balón sale completamente de la cancha. Comprende esta regla la siguiente clasificación: lateral, de esquina y del arquero (este último por extensión de la regla 12).
 - **Lanzamiento Lateral**: se produce cuando el balón haya salido por cualquiera de las líneas laterales del campo de juego, se reincida el juego desde el punto por donde salió.
 - **Lanzamiento de esquina**: cuando el balón haya salido por la línea de fondo propia, por fuera del marco del arco, impulsado o tocado por un jugador en defensa de su arco.
 - **Lanzamiento del arquero**: es cualquier acción de reposición o devolución del balón al juego, por el arquero con la/s mano/s, después de tenerlo completamente controlado y asegurado con ellas.
 - En todos los lanzamientos el ejecutor dispone de cinco segundos para realizarlo desde el momento que el balón esté en disposición de ser lanzado y/o ordene el árbitro correspondiente.

De estas acciones no pueden marcarse gol directamente.

2. **Lanzamiento lateral**. Se realiza de la siguiente manera.
 - I. El jugador lanzador se sitúa fuera de la línea lateral en el mismo punto por donde salió el balón de la cancha, con los pies dirigidos frontalmente hacia el interior, no pudiéndose perder el contacto de ambos con el suelo.
 - II. El balón es lanzado con ambas manos, partiendo el movimiento desde detrás de la cabeza y describiendo un arco circular por encima de ella, hacia el interior del campo de juego.
 - III. El balón está en juego en cuanto pierda contacto con la mano del lanzador, este no podrá tocarlo nuevamente hasta que haya sido jugado por otro jugador.
 - IV. De lanzamiento lateral no puede ser marcado gol directamente. Ni si hubiese sido tocado por el arquero, y en este caso, si el lanzador proyectara el balón al interior de su arco, se reanuda el juego mediante un saque de esquina en su contra. Si se produce en el arco contrario, se reincida el juego con un saque de meta.



3. Lanzamiento de esquina: Se realiza de la siguiente manera:

- I. Se efectúa desde la esquina correspondiente al lado del arco por el que salga el balón, por un jugador atacante adversario de la meta en la que se realice el lanzamiento. Cuando el balón sale del campo de juego por sobre el larguero del arco, el árbitro correspondiente toma decisión de la esquina para efectuar el lanzamiento.
- II. Se efectúa de igual manera que el lanzamiento lateral, a excepción de los pies del lanzador, que se situaran el ángulo recto coincidente con la dirección de la línea lateral y de fondo que concurren en el vértice de la esquina correspondiente, apoyados ambos pies en el exterior del campo de juego, estando sujeto a las mismas limitaciones **2 IV**.

4. Lanzamiento del arquero: Se realiza de la siguiente manera:

- I. Se realiza exclusivamente con la/s mano/s, no pudiendo pasar directamente a los pies para impulsarlo con ellos. El arquero dispone de cinco segundos para reponer el balón en juego.
- II. Si en las condiciones anteriores el arquero suelta o sitúa el balón en el suelo, inmóvil o rodando, el mismo se halla en juego para ser disputado o impulsado por cualquier jugador, no pudiendo el arquero jugarlo con los pies. La transgresión a esta norma se resuelve con pérdida del balón por el infractor y lanzamiento por el equipo oponente desde la media cancha. FALTA PERSONAL.
- III. El arquero puede usar los pies en las acciones del juego para dar continuidad a una jugada o para cortar, rechazar o despejar el balón.
- IV. El lanzamiento del arquero está sujeto a lo establecido en la REGLA 8 (g e i) y a la REGLA 12, siendo válido el GOL obtenido tras un lanzamiento del arquero, toda vez que el balón fuera tocado por cualquier jugador.



Regla N° 13

Arbitraje y Control del partido.

Responsables del partido:

- La principal responsabilidad corresponde al ARBITRO, que dirigen juzgan las acciones del juego en el campo de juego, representando la autoridad máxima del encuentro.
- Estará asistido por el registro en PLANILLA de juego: Planillero, el cual deberá situarse en un lugar junto al campo de juego, en el exterior de una de sus líneas laterales, debiendo disponer de una mesa de anotación y visibilidad perfecta de la cancha.

Facultades y deberes de los árbitros:

Aplicar las REGLAS y decidir sobre cualquier situación originada durante el juego, en sus aspectos técnicos y disciplinarios. Las cuales son finales e inapelables, en cuanto se relacionen con el partido y el resultado del partido.

Sus funciones comienzan desde su entrada en el recinto del partido y hasta su salida y extensivamente terminan con la entrega del informe en la entidad de la que dependa.

Desde el inicio del encuentro sus decisiones y autoridad son extensivas a las infracciones cometidas antes y después del juego y durante cualquiera de sus interrupciones. En términos generales, y en su aplicación de la "ley de ventaja" deben evitar sancionar cuando juzguen que la penalización o sus consecuencias inmediatas beneficien al infractor.

- Ordenar la anotación de los datos técnicos y los hechos relevantes del partido en la PLANILLA DE JUEGO, y asegurar la entrega de la misma en los plazos previstos, siendo el responsable de todos estos hechos.
- Interrumpir el juego con su silbato en virtud de las infracciones a las Reglas de Juego; suspender el partido por malas condiciones de la cancha, incluso atmosféricas; interferencia de espectadores o causas de fuerza mayor que impongan tal medida, por incurrir, a su criterio en circunstancias insuperables.
- Advertir previamente o amonestar a los jugadores culpables de procedimiento irregular o actitud incorrecta, y en caso de persistir, impedirle continuar el juego conforme a las reglas del mismo. Y en los casos establecidos reflejar en la planilla de juego, el nombre de infractor con la mayor brevedad y precisión de los hechos producidos, de forma objetiva, sin calificarlo ni medir juicios de valor.



- Descalificar y eliminar del partido, sin advertencia o amonestación previa a todo aquel culpable de conducta violenta e intencional que atente a la integridad física del adversario.
- Expulsar definitivamente, sin posible sustitución, al jugador y/o persona del cuerpo técnico de un equipo, que se dirija brutal o violentamente sin desistir de su acción, causando daños graves o evidentes de notoria entidad, o como autor de hechos o agravios con los cuales atente contra la ética o moral deportiva.
- Impedir la entrada al campo de juego, sin su autorización y conocimiento, a cualquier persona que no fuera jugador o integrante del cuerpo técnico de los equipos.
- Dar la señal con su silbato para reanudar el juego después de todas las interrupciones, no siéndolo necesario en los lanzamientos laterales, de esquina y saque de arco, para poner el balón en juego.
- No aceptar propuesta alguna para alterar las reglas de juego oficiales.
- Inspeccionar antes del partido el estado de la cancha y sus accesorios, comprobar que la indumentaria de los jugadores sea la adecuada, o bien reiterar sus comprobaciones cuando sea requerida por quien verdaderamente tenga derecho a ello.
- Decidir en caso extremo cualquier otro elemento personal de señalización y control del partido, en caso de fallo o avería del silbato.
- Comprobar y decidir si el balón propuesto para el partido cumple las condiciones que establece las reglas del juego.
- Detener el juego si, en su opinión, un jugador resulta seriamente lesionado, autorizando la atención inmediata necesaria. Agotado este extremo dentro del juego, conforme lo establece la REGLA 6, ordenar su conducción fuera de las líneas laterales o de fondo, para su asistencia y recuperación, o sustitución.
- Dejar continuar el juego, si entiende que el accidente o daño es leve, hasta la inmediata interrupción. Momento en el que deberá ser atendido fuera de las líneas, o dispuesta la sustitución.

El Planillero:

Le corresponde a la entidad responsable de la organización del evento, encomendar y designar las responsabilidades del registro de la planilla de juego del partido a una persona calificada, a la que le corresponde las siguientes funciones:

- Confeccionar antes del inicio del encuentro los datos iniciales del mismo, registro de los jugadores con su número de dorsal, capitanes y cuerpo técnico responsable, acreditados en cada equipo, firma de estos y verificación por parte de los árbitros, si lo estiman necesario de la confección previa de la planilla de juego.
- Cotejar la identidad de los jugadores en cancha con los inscriptos en la planilla, por medio del D.N.I (actualizado, tarjeta). Jugador que no presente el mismo, no



- podrá ser partícipe del encuentro. Cualquier irregularidad será notificada a los coordinadores.
- Verificar la identidad y número de dorsal de los cinco jugadores iniciales, así como el resto de jugadores, técnicos e identificación de los capitanes inscriptos en planilla por cada equipo.
- Registrar en la planilla de juego los goles marcados legalmente señalados por el árbitro en cada periodo y el resultado final.

Códigos de señales para la técnica arbitral

Son signos y gestos de interpretación. Información y ayuda, necesarios para el ejercicio de la técnica arbitral y para facilitar la comunicación entre el árbitro, los jugadores, los equipos, la mesa de control e incluso para mejor entendimiento de los espectadores.

Regla Nº 14

Disposiciones Generales

(LIGA DE FUTBOL INFANTIL)

Categorías:

Cada jugador podrá disputar un número máximo de dos encuentros por jornada, pudiendo ser estos, el partido perteneciente a la categoría propia y la siguiente (sin la posibilidad de saltar categoría); no así de una mayor a una menor (ej.: un jugador cat 09, podrá jugar en la cat 08, no así en la cat 10).

Sanciones:

- Cualquier situación irregular en relación a la especulación y/o arreglo de los resultados, de manera ilícita, con acuerdo de los delegados de los equipos a disputar el encuentro, será informado por el planillero de manera escrita, con posterior evaluación del tribunal de disciplina. Este último determinara la sanción correspondiente. Posibles sanciones:
 - Quita de puntos.
 - Suspensión por fechas.
 - Suspensión de los DELEGADOS.
 - Suspensión de los ENTRENADORES.



- El equipo que no presente completo un mínimo de 7 categorías, perderá todos los puntos de esa jornada.
- Ante una situación de agresión verbal y/o física hacia los árbitros, planilleros y coordinadores, por parte de cualquier persona que integre el equipo de juego, cuerpo técnico, delegados y espectadores, se llevara a cabo cualquiera de las siguientes acciones:
 - Quita del Bufete.
 - Suspensión de las personas involucradas (por fechas y/o el resto de la competencia).
 - Descalificación total del equipo.

Informe Anual:

Al finalizar dicho torneo se confeccionara un informe por institución, en el cual se volcara todo lo relacionado con la conducta, responsabilidad, presencia, compromiso, etc. (esto incluirá las sanciones recibidas durante el transcurso del torneo, mencionadas anteriormente).

Según la información dentro del mismo se le dará, o no, lugar en el siguiente torneo.