

2025-2026



**TROFEO FUTBOLÍSTICO
LIGA - CAMPO**

REGLAS DE JUEGO

OBSERVACIONES GENERALES

PRESENTACION

Las presentes Reglas, de aplicación en el “TROFEO FUTBOLÍSTICO BOSCOS”, se han desarrollado a partir del Reglamento FIFA que especifica lo siguiente:

“se podrá modificar la aplicación de las Reglas de Juego en partidos disputados por Trofeos aficionados o jugadores veteranos” en los que se permiten las siguientes modificaciones:

- Dimensión del terreno de juego,
- Tamaño, peso y material del balón,
- Anchura entre los postes de meta y altura del travesaño,
- Duración de los tiempos del partido,
- Sustituciones

Sobre estas normas se incluyen las particularidades del Trofeo Boscos.

CLAVES

Cuando una regla o norma tuviese un comportamiento específico para cada una de las modalidades, cada norma aparecerá separada por modalidad bajo el epígrafe “**MODALIDAD CAMPO**” o “**Modalidad Pista**”, diferenciados por el color verde y el color rojo respectivamente.

Las normas añadidas o modificadas en las últimas ediciones están en color azul.

ABREVIATURAS

Las abreviaturas utilizadas son las siguientes:

- TFB Trofeo Futbolístico Boscos
- ROC Reglamento Oficial de la Competición.
- ORG Organización
- CPB Comité Permanente Boscos
- CCB Comité Competición Boscos
- CApB Comité Apelación Boscos
- CARB Colectivo Arbitral Boscos

CONTENIDO

Regla		página
1	El Terreno de juego	3
2	El balón	6
3	El número de jugadores	7
4	El equipamiento de los jugadores	9
5	El árbitro	11
6	Los árbitros asistentes	13
7	La duración del partido	14
8	El inicio y la reanudación del juego	14
9	El balón en juego o fuera de juego	16
10	El gol marcado	17
11	El fuera de juego	17
12	Faltas e incorrecciones	19
13	Tiros libres	21
14	El tiro penal	23
15	El saque de banda	25
16	El saque de meta	26
17	El saque de esquina	27
18	Procedimientos para determinar el ganador de un partido o eliminatoria	28
	Instrucciones adicionales y directrices para árbitros	30



1. EL TERRENO DE JUEGO

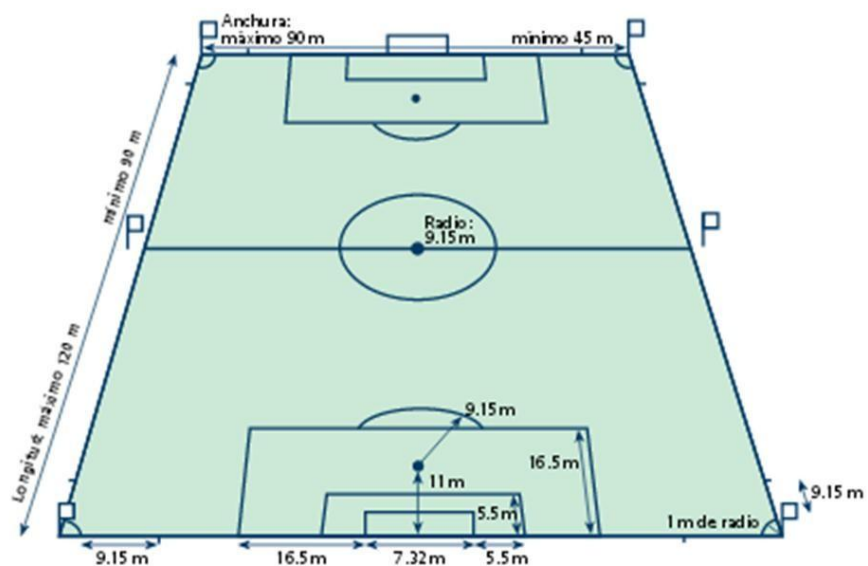
CARACTERÍSTICAS Y DIMENSIONES

El terreno de juego será una superficie natural o artificial, de forma rectangular. La longitud de la línea de banda deberá ser superior a la longitud de la línea de meta.

MODALIDAD CAMPO

Longitud: mínimo 90 m. / máximo 120 m.

Anchura: mínimo 45 m. / máximo 90 m.



MODALIDAD PISTA

Longitud: mínimo 50 m. / máximo 65 m.

Anchura: mínimo 30 m. / máximo 45 m.

MARCACIÓN DEL TERRENO

El terreno de juego se encontrará correctamente marcado con líneas, las cuales pertenecen a las zonas que demarcan.

Las dos líneas de marcación más largas se denominan líneas de banda, las dos más cortas se llaman líneas de meta.

Todas las líneas tendrán una anchura de 12 cm. como máximo.

El terreno de juego estará dividido en dos mitades por una línea media (no imprescindible).

El centro del campo estará marcado por un punto en la mitad de la línea media, alrededor del cual se trazará una circunferencia con un radio de 9,15 metros.

EL ÁREA DE META

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

MODALIDAD CAMPO:

Se trazarán dos líneas perpendiculares a la línea de meta, a **5,50 metros** de la parte interior de cada poste de meta. Dichas líneas se adentrarán **5,50 metros** 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”.

MODALIDAD PISTA:

Se trazarán dos líneas perpendiculares a la línea de meta, a **3 metros** de la parte interior de cada poste de meta. Dichas líneas se adentrarán **3 metros** 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 ÁREA PENAL

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

MODALIDAD CAMPO:

Se trazarán dos líneas perpendiculares a la línea de meta, a **16,50 metros** desde la parte interior de cada poste de meta. Dichas líneas se adentrarán **16,50 metros** 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 11 metros de distancia del punto medio de la línea de meta entre los postes, equidistante a éstos. Al exterior de cada área penal se trazará, asimismo, un semicírculo con un radio de 9,15 metros desde el punto penal.

MODALIDAD PISTA:

Se trazarán dos líneas perpendiculares a la línea de meta, a **9 metros** desde la parte interior de cada poste de meta. Dichas líneas se adentrarán **9 metros** 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 metros** de distancia del punto medio de la línea de meta entre los postes, equidistante a éstos. Al exterior de cada área penal se trazará, asimismo, un semicírculo con un radio de **6 metros** desde el punto penal.

ZONA “FUERA DE JUEGO”

MODALIDAD CAMPO

La línea del área penal paralela a la línea de meta se prolongará de manera real o imaginaria hasta alcanzar las líneas de banda. El área delimitada por la frontal del área penal y su prolongación hasta las líneas de banda y la línea de meta la denominaremos “zona fuera de juego”.

MODALIDAD PISTA:

La zona de fuera de juego situada en ambos extremos del terreno de juego se delimitará de la siguiente manera: Se trazará una línea paralela a línea de meta adentrándose **12 metros** en el terreno de juego y que unirá las dos líneas de banda. La superficie comprendida entre esta línea y la línea de meta se llamará zona de fuera de juego.

BANDERINES

En cada esquina se podrá colocar un poste no puntiagudo con un banderín y su altura mínima será de 1,50 metros.

EL ÁREA DE ESQUINA

MODALIDAD CAMPO:

Se trazará un cuadrante con un radio de **1 metro** desde cada banderín de esquina en el interior del terreno de juego.

MODALIDAD PISTA:

Se trazará un cuadrante con un radio de **0,60 metros** desde cada banderín de esquina en el interior del terreno de juego. Cuando un partido de esta modalidad se dispute en un campo de hierba artificial, la medida del área de esquina será orientativa, puesto que en estos campos no está permitido marcarlas con cal.

LAS METAS

MODALIDAD CAMPO:

Las metas 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 **7,32 m.** y la distancia del borde inferior del travesaño al suelo será de **2,44 m.** Los postes y el travesaño tendrán la misma anchura y espesor, como máximo **12 cm.** Las líneas de meta tendrán las mismas dimensiones que los postes y el travesaño. Se podrán colgar redes enganchadas en las metas y el suelo detrás de la meta, con la condición de que estén sujetas de forma conveniente, no estorben al guardameta y no presenten roturas.

Los postes y los travesaños deberán ser de color blanco.

MODALIDAD PISTA:

Las metas 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 **6 m.** y la distancia del borde inferior del travesaño al suelo será de **2 m.** Los postes y el travesaño tendrán la misma anchura y espesor, como máximo **12 cm.** Las líneas de meta tendrán las mismas dimensiones que los postes y el travesaño. Se podrán colgar redes enganchadas en las metas y el suelo detrás de la meta, con la condición de que estén sujetas de forma conveniente, no estorben al guardameta y no presenten roturas. Los postes y los travesaños deberán ser de color blanco.

SEGURIDAD

Los postes deberán estar anclados firmemente en el suelo. Podrán utilizarse metas portátiles sólo en caso de que se cumpla esta condición.

ENSANCHAR EL TERRENO DE JUEGO

MODALIDAD PISTA.

En ningún caso se podrá ensanchar el campo.

ORGANIZACIÓN

El equipo local, que “juega en casa” u “organizador”, será responsable de tener todo dispuesto para la correcta celebración del partido: terreno de juego correctamente marcado; vestuarios limpios; redes en perfecto estado y debidamente sujetas a los postes y travesaño, etc.

DECISIONES DEL INTERNATIONAL F. A. BOARD

Decisión 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 se reanudará con un balón a tierra desde el lugar donde se encontraba cuando se interrumpió el juego.

Decisión 2

Los postes y los travesaños deberán ser de madera, metal u otro material aprobado. Pueden tener forma cuadrada, rectangular, redonda o elíptica y no deberán constituir ningún peligro para los jugadores.

2. EL BALÓN

PROPIEDADES Y MEDIDAS

MODALIDAD CAMPO

- el balón será esférico,
- de cuero u otro material adecuado,
- tendrá una circunferencia no superior a 70 cm. y no inferior a 68 cm.,
- su peso no será superior a 450 gr. ni inferior a 410 gr. al comienzo del partido.
- tendrá una presión equivalente a 0.6 – 1.1 atmósferas; (600 - 1100 g/cm²).

MODALIDAD PISTA

- el balón será esférico,
- de cuero u otro material adecuado,
- tendrá una circunferencia no superior a 66 cm. y no inferior a 62 cm.,
- su peso no será superior a 390 gr. ni inferior a 340 gr. al comienzo del partido.
- tendrá una presión equivalente a 0.4 – 0.6 atmósferas; (400 - 600 g/cm²).

De acuerdo con las descripciones técnicas que anteceden, dicho balón corresponde al número 4 de fútbol. **No obstante, se sigue aceptando como válida la opción de jugar con el balón nº 5, correspondiendo dicha decisión siempre al equipo que juega en casa.**

Esta norma tiene validez a título informativo, de tal forma que el árbitro no tiene obligación de controlar el uso del balón.

REEMPLAZO DE UN BALÓN DEFECTUOSO

Si el balón explota o se daña durante un partido:

- se interrumpirá el juego.
- el juego se reanudará por medio de balón a tierra, ejecutado con el nuevo balón y en el lugar donde se dañó el primero.
- Si el balón explota o se daña en un momento en 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 las Reglas.

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

ORGANIZACIÓN

Es obligación del Delegado del equipo organizador presentar al árbitro en el vestuario, antes del comienzo del partido, **TRES BALONES** en condiciones adecuadas de estado y presión con los que disputar el partido, uno de los cuales quedará a su disposición. Esta obligación la debe cumplir también el equipo visitante.

3. EL NÚMERO DE JUGADORES

TEXTO OFICIAL DE LA REGLA

El partido será jugado por dos equipos compuestos cada uno según modalidades:

MODALIDAD CAMPO: 11 Jugadores

MODALIDAD PISTA: 8 Jugadores

Uno de los jugadores actuará como guardameta en cada una de las modalidades.

Para iniciarse un partido es preciso que de las fichas reflejadas en acta estén sobre el terreno de juego y según modalidades un mínimo de:

MODALIDAD CAMPO: 7 Jugadores

MODALIDAD PISTA: 6 Jugadores

Un jugador de cada equipo actuará como capitán durante los partidos, comprobará el acta arbitral antes del comienzo del encuentro dando fe de que los deportistas que aparecen relacionados lo están correctamente y se distinguirá durante el transcurso del partido, mediante el correspondiente brazalete que ostentará de forma visible.

El capitán será el único autorizado para dirigirse al árbitro durante el encuentro y, aunque no goza de ningún privilegio como jugador, sí tiene cierta responsabilidad sobre el comportamiento de su equipo.

Se podrán utilizar como máximo **6 sustitutos** para la **MODALIDAD CAMPO** y **8** para la **modalidad pista**, que podrán ser sustituidos tantas veces como lo considere oportuno su delegado, siempre y cuando a juicio del árbitro no sea utilizado por éste claramente como estrategia para **perder tiempo**.

El número máximo de fichas de jugadores a presentar y reseñar en Acta **“antes del inicio”** de cada uno de los partidos y por equipo serán:

MODALIDAD CAMPO: 17 Jugadores

MODALIDAD PISTA: 16 Jugadores

Una vez comenzado el encuentro no podrán hacerse modificaciones de fichas, de tal manera que los jugadores que no hayan sido previamente incluidos en el Acta no podrán actuar en el mismo **con excepción de lo indicado en el Art. 26.a. del Reglamento Oficial de Competición (ROC)**.

Si como consecuencia de lesiones, exclusiones o expulsiones uno o ambos equipos no pudieran presentar el número mínimo de jugadores, el árbitro suspenderá el encuentro y reflejará en el Acta la incidencia, el minuto en que se produce y el resultado habido en ese momento.

Se interpreta como alineación de un jugador, el hecho de que su referencia figure en el Acta del partido aun cuando no haya intervenido en el juego ni incluso estado presente. **En caso de conflicto, la prueba de la intervención o no de un jugador corresponde al equipo y la decisión sobre su validez al Comité de Competición y, en su caso, al de Apelación.**

Las fichas de los jugadores, sea en formato físico o digital, estarán siempre a disposición del árbitro.

JUGADORES QUE ACTÚEN COMO DELEGADOS

De forma excepcional, cuando un equipo no disponga de Delegado en un partido y cumpla el número exigido de jugadores para dar inicio al partido (art. 50), es decir 7 a 11 jugadores en campo y de 6 a 8 jugadores en pista, un jugador no inhabilitado o suspendido deberá hacer sus funciones pudiendo también jugar en el encuentro.

- a. **El equipo que se vea obligado a ello no podrá hacer cambios durante el encuentro aunque sí completarse hasta 11 y 8 respectivamente con jugadores que tengan ficha vigente y que el árbitro añadirá en el Acta con su dorsal y referencia. (Art. 53 R.O.C.)**

- b. El jugador que actúe como delegado estará identificado con un brazalete rojo y advertirá de ello previamente al árbitro que lo hará constar en Acta.
- c. Si el Delegado “oficial” llega iniciado el partido se le advertirá al árbitro y tomará sus funciones habituales en lugar del jugador.
- d. El hecho de asumir las funciones de Delegado obliga al cumplimiento de todas sus funciones antes, durante y después del partido (Cap. 6). De igual forma queda sometido al régimen disciplinario y de sanciones que su comportamiento como Delegado y jugador merezca respectivamente a juicio del árbitro.

ORGANIZACIÓN

Para participar en un partido como jugador o delegado es obligatorio disponer de la correspondiente ficha que será presentada al árbitro antes de su comienzo y en su defecto acreditar su identidad mediante DNI, NIF, pasaporte o carnet de conducir.

DIEZ MINUTOS antes de la hora señalada para el comienzo del partido, **los delegados de cada uno de los equipos entregarán al árbitro las fichas de los participantes o se las mostrarán en formato digital, y éste las anotará en el Acta, con número de dorsal y referencia de tal manera que los jugadores que no hayan sido designados no podrán participar en el encuentro con la excepción de los indicado en el Art. 53 del ROC para el caso en el que un equipo inicie incompleto un partido.**

Cuando un participante se identifique mediante el DNI., NIF., pasaporte o carnet de conducir, el árbitro lo reflejará en el acta para la posterior comprobación por parte de la Organización. A modo de recordatorio, es importante reflejar que, si bien la identificación mediante el DNI o similares está permitida, supone un incumplimiento de obligaciones por parte del equipo al no presentar la ficha.

Una vez iniciado el encuentro se podrán añadir fichas solo en las circunstancias indicadas en el Art. 53 del ROC. y respetando asimismo la norma siguiente: todo equipo que iniciase incompleto un partido podrá completar el número de jugadores durante la primera parte, pero no hacer sustituciones, ni siquiera en caso de lesión o exclusión. Igualmente se procederá en la segunda parte si se diera la misma circunstancia. El hecho de iniciar o finalizar un partido con alineación incompleta deberá figurar en Acta.

PROCEDIMIENTO DE SUSTITUCION DE JUGADORES

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

- Se deberá informar al árbitro antes de efectuar la sustitución propuesta.
- El sustituto no podrá entrar en el terreno de juego hasta que el jugador al que debe reemplazar, lo haya abandonado y después de haber recibido una señal del árbitro.
- 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.
- Todos los sustitutos están sometidos a la autoridad del árbitro, sean llamados o no a participar en el juego.
- Un jugador que ha sido reemplazado podrá nuevamente volver a participar en el juego, salvo que haya sido sancionado con expulsión.

Cambio del 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 tarjeta amarilla y se le ordenará que salga del terreno de juego.
- Se reanudará el juego con un tiro libre indirecto desde el lugar en donde se encontrase el balón cuando el juego fue detenido.

Si un jugador cambia de puesto con el guardameta sin la autorización previa del árbitro:

- Se continuará jugando.
- Los jugadores en cuestión serán sancionados con tarjeta amarilla en la siguiente interrupción del juego.

Para cualquier otra contravención a la Regla:

- Los jugadores serán sancionados con tarjeta amarilla.

Reanudación del juego

Si el árbitro detiene el juego para proceder a una amonestación:

- El partido se reanudará por medio de un tiro libre indirecto ejecutado por un jugador del equipo contrario y en el lugar donde el balón se encontraba en el momento en que se detuvo el juego.

Jugadores y sustitutos expulsados

Un jugador expulsado antes del saque de salida sólo podrá ser reemplazado por uno de los sustitutos designados. Un sustituto expulsado antes del saque de salida o después del comienzo del partido no podrá ser sustituido.

Si un jugador al que durante el encuentro se le ha mostrado una tarjeta amarilla es solicitado para ser sustituido y antes o después de ser efectiva la sustitución se le muestra la 2ª tarjeta amarilla quedará excluido del juego (tarjeta azul) y no podrá reincorporarse al mismo.

Si un participante en el juego al que se haya excluido con tarjeta azul directa o como consecuencia de dos amarillas, antes de haber sido sustituido fuera merecedor de tarjeta roja, le será mostrada ésta y no podrá ser reemplazado.

Si un jugador que es llamado para ser sustituido se niega a abandonar el campo, el árbitro no puede obligarle a hacerlo, ni puede tomar medidas disciplinarias contra él, reanudando el juego con normalidad.

En caso de exclusión o expulsión, si un jugador se negara a abandonar el campo, el árbitro solicitará la colaboración del delegado y si persistiera en su actitud, suspenderá el encuentro, reflejando en el Acta dicha actitud.

4. EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

SEGURIDAD

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

A tales efectos, la organización considera como peligrosos los siguientes objetos:

Anillos (excepto alianzas).

Pendientes / Piercings.

Cadenas y relojes.

Braga polar de amplias dimensiones.

Escayolas o apósitos rígidos y cuantos objetos innecesarios para la práctica del fútbol sean considerados por el árbitro como peligrosos.

Gafas, audífonos o cualquier otra prótesis removible cuya pérdida o rotura pueda perjudicar gravemente a su dueño o a los demás.

El procedimiento a seguir por el árbitro será el siguiente:

- El árbitro es responsable de **advertir** a los delegados antes del encuentro de dicha prohibición.
- Cuando un jugador sea interceptado con alguno de estos objetos, será sancionado con **tarjeta amarilla** y deberá abandonar el terreno de juego hasta subsanar el problema (quitar o tapar el objeto).
- El jugador sancionado **podrá ser sustituido** por otro miembro del equipo.
- Es **responsabilidad del jugador** subsanar el problema, sin ser necesaria la comprobación por parte del árbitro. Si un jugador amonestado vuelve al terreno de juego con el objeto y es nuevamente interceptado por el árbitro supondrá la segunda tarjeta amarilla con la consiguiente Exclusión

EQUIPAMIENTO BÁSICO:

El equipamiento básico obligatorio de un jugador comprende los siguientes artículos separados entre sí:

- Jersey o camiseta – si se usa ropa interior, las mangas de esta ropa deberán tener el color principal de las mangas del jersey o camiseta.
- Pantalones cortos - si se usan pantalones cortos interiores, estos deberán tener el color principal de los pantalones cortos.
- Medias.
- Canilleras/espinilleras.
- Calzado.

ESPINILLERAS

Las espinilleras no son obligatorias, pero se recomienda su uso por el grado de protección que proporcionan. Si se utilizan, deberán:

- Estar cubiertas completamente por las medias.
- Ser de un material apropiado (goma, plástico o un material similar)
- Deberán ofrecer una protección adecuada.

GUARDAMETAS

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

DELEGADOS

Es obligación de cada delegado portar el brazalete que le acredita como tal. Cuando un delegado se niegue a portar el brazalete, el árbitro lo reflejará en el acta, quedando a juicio de la organización la posibilidad de imponer sanciones.

ORGANIZACION

Durante todo el encuentro los jugadores de cada uno de los equipos vestirán la equipación adecuada con camisetas del mismo color, numeradas al dorso del 1 al 50 sin repetición **y con el número perfectamente legible**, no debiendo coincidir con el color de las camisetas del equipo contrario. Los pantalones serán todos del mismo color, pudiendo ser diferente al de las camisetas. Los guardametas de los equipos usarán uniforme adecuado que no coincida con el color de sus compañeros ni el de los contrarios, usando todos calzado apropiado para la práctica del fútbol y el tipo de terreno de juego. No portarán elemento alguno, que ofrezca peligro para la práctica deportiva, tanto para él como para el resto de jugadores, circunstancia que deberá vigilar y hacer cumplir el árbitro.

En caso de similitud de los uniformes, cambiará el suyo el equipo que figura como visitante. En partido único lo hará el de más reciente inscripción en el Campeonato. Si llegara a suspenderse el partido por dicho motivo, se estará a lo que se determina en el Libro de sanciones.

CONTRAVENCIONES / 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 en que el balón no esté en juego, a menos que para entonces el jugador ya haya puesto en orden su equipamiento.
- Todo jugador que haya tenido que abandonar el terreno por este motivo no podrá retornar al campo sin la autorización del árbitro, después de que éste se cerciore de que el equipamiento es correcto.
- El jugador solo podrá reingresar en el 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 y recibirá la tarjeta amarilla.

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 contrario desde el lugar donde se encontraba el balón cuando el árbitro interrumpió el partido.

DECISIONES DEL INTERNATIONAL F.A. BOARD Decisión 1

- Los jugadores no deberán mostrar camisetas interiores con lemas o publicidad. El equipamiento básico obligatorio no deberá tener mensajes políticos, religiosos o personales.
- Los organizadores de la competición sancionarán a aquellos jugadores que levanten su camiseta para mostrar lemas o publicidad; así como al equipo del jugador cuyo equipamiento básico obligatorio tenga mensajes políticos, religiosos o personales.
- Las camisetas deberán tener mangas.

5. EL ÁRBITRO

LA AUTORIDAD DEL ÁRBITRO

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.

Por lo tanto, delegados y futbolistas de los equipos, deben acatar sus decisiones y están obligados, bajo su responsabilidad, a apoyarle y protegerle en todo momento para garantizar la independencia de su actuación y el respeto debido al ejercicio de su función, así como su integridad personal.

PODERES Y DEBERES

EL ÁRBITRO:

- ✓ Hará cumplir las Reglas de Juego.
- ✓ Controlará el partido en cooperación con los árbitros asistentes (si los hubiere).
- ✓ Se asegurará de que los balones utilizados cumplen las exigencias de la Regla 2.
- ✓ Se asegurará de que el equipamiento de los jugadores cumpla las exigencias de la Regla 4.
- ✓ Actuará como cronometrador y tomará nota de las incidencias del partido.
- ✓ Interrumpirá, suspenderá o finalizará el partido cuando lo juzgue oportuno, en caso de que se contravengan las Reglas de Juego.
- ✓ Interrumpirá, suspenderá o finalizará el partido por cualquier tipo de interferencia externa.
- ✓ Interrumpirá el juego si juzga que algún jugador ha sufrido una lesión grave y se encargará de que sea transportado fuera del terreno de juego. Un jugador lesionado sólo podrá reincorporarse al terreno de juego después de que el partido se haya reanudado.
- ✓ Permitirá que el juego continúe hasta que el balón esté fuera del juego si juzga que un jugador está sólo levemente lesionado.
- ✓ Se asegurará de que todo jugador que sufra una hemorragia salga del terreno de juego. El jugador sólo podrá reingresar tras la señal del árbitro, quién se cerciorará de que la herida ha dejado de sangrar.

- ✓ Permitirá que el juego continúe si el equipo contra el cual se ha cometido una infracción se beneficia de una ventaja y sancionará la infracción cometida inicialmente si la ventaja prevista no sobreviene en ese momento.
- ✓ Castigará la infracción más grave cuando un jugador comete más de una infracción al mismo tiempo.
- ✓ Tomará medidas disciplinarias contra jugadores que cometan infracciones merecedoras de amonestación, exclusión o expulsión. No está obligado a tomar medidas inmediatamente, pero deberá hacerlo apenas se detenga el juego.
- ✓ Tomará medidas contra delegados de los equipos que se comporten de forma incorrecta y podrá, si lo juzga necesario, amonestarlos o expulsarlos del terreno de juego y sus alrededores.
- ✓ Actuará conforme a las indicaciones de sus árbitros asistentes, si los hubiere, en relación con incidentes que no ha podido observar.
- ✓ No permitirá que personas no autorizadas entren en el terreno de juego.
- ✓ Reanudará el juego tras una interrupción.
- ✓ Remitirá a la Organización el Acta del partido, con datos sobre todas las medidas disciplinarias tomadas contra jugadores o delegados de los equipos, sobre comportamiento de sus seguidores y sobre cualquier otro incidente que haya ocurrido antes, durante o 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 únicamente si se da cuenta que es incorrecta o, si lo juzga necesario conforme a una indicación de un árbitro asistente si lo hubiera, siempre que no haya reanudado aún el juego o haya terminado el partido.

DECISIONES DEL INTERNATIONAL F.A. BOARD Decisión 1

Un árbitro no será responsable de:

- Lesiones que sufran un jugadores, delegados o espectadores.
- 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 un partido.

En este sentido las decisiones arbitrales ajenas a su responsabilidad podrán ser:

- ✓ No disputar el partido porque las condiciones del terreno de juego, del recinto o meteorológicas no lo permitan.
- ✓ Suspender definitivamente un partido por cualquier razón de las estipuladas.
- ✓ Lo que respecta al estado de los accesorios y el equipamiento utilizados durante un partido, incluidos los postes de la meta, el travesaño, los postes de esquina y el balón.
- ✓ Suspender o no suspender un partido debido a la interferencia de los espectadores o a cualquier problema en el área de los espectadores.
- ✓ Interrumpir o no el juego para permitir que un jugador lesionado sea transportado fuera del terreno de juego para ser atendido.
- ✓ Solicitar o insistir en que un jugador lesionado sea retirado del terreno de juego para ser atendido.
- ✓ Permitir o no a un jugador llevar cierta indumentaria o equipamiento.
- ✓ Permitir o no a toda persona (incluidos los delegados y alineadores de los equipos) estar presente en los alrededores del terreno de juego en la medida en que esta decisión incumba al árbitro según el reglamento.
- ✓ Cualquier otra decisión que pueda tomar conforme a las Reglas de Juego o con sus deberes y de acuerdo con lo estipulado por las normas o reglamentos de la FIFA, o de la Organización del TFB.

Decisión 2

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

ORGANIZACIÓN

El árbitro designado para dirigir un partido deberá personarse en el campo con una antelación mínima de 30 minutos al objeto de reconocerlo, examinar sus condiciones y tomar las decisiones que considere pertinentes para que se subsanen las deficiencias que en su caso advierta.

En el desempeño de su labor, vestirá el uniforme oficial y de no pertenecer al Colectivo arbitral por representar a un equipo, por designación o en sustitución del designado, procurará que el atuendo le distinga suficientemente del resto de participantes en el partido. En todos los casos, quién actúe como árbitro estará a disposición de los Comités Disciplinarios por si su concurso resultase necesario.

Finalizado el encuentro, originales y copias del Acta llegarán a los equipos y a la organización, en el formato elegido (papel o digital), a lo largo del domingo o a primera hora del lunes inmediato posterior a la celebración del encuentro.

El árbitro, si así lo estima necesario, podrá ampliar la información mediante anexo al Acta comunicando a la Organización si una copia del mismo debe hacerse llegar a los equipos protagonistas, en el caso de que no lo haya realizado él mismo.

Los integrantes de un equipo que asistan como espectadores a los partidos, mantendrán la corrección debida y de no ser así, los delegados, a solicitud del árbitro del partido, estarán obligados a facilitar su identidad.

Si no fuera posible adjuntar alguna ficha por no tenerla a disposición, el comportamiento antideportivo será detallado en “incidencias” del Acta del partido explicando los motivos.

SUSPENSION DE PARTIDOS

Los partidos oficiales sólo podrán suspenderse por:

- mal estado del terreno de juego,
- incomparecencia de uno de los equipos,
- presentación de un equipo con un número de futbolistas inferior a **7** en la **MODALIDAD CAMPO** y 6 en pista o reducido a menos de ese número durante el transcurso del encuentro,
- incidentes del público,
- insubordinación, retirada o falta colectiva de cualquiera de los dos equipos,
- Fuerza mayor.

En todo caso, el árbitro ponderará tales circunstancias según su buen criterio, procurando siempre agotar todos los medios para que el encuentro se celebre o prosiga.

El árbitro tiene poder para interrumpir definitivamente el encuentro en caso de incidente grave, pero no tiene el poder de decretar que uno u otro equipo quede descalificado y deba ser considerado como vencido. Deberá enviar un informe detallado a la Organización, única que tiene derecho a decidir la situación.

LOS ARBITROS ASISTENTES

DEBERES

En aquellos partidos en los que se designen árbitros asistentes, éstos tendrán la misión de indicar, a reserva de lo que decida el árbitro:

- 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,
- cuándo se debería sancionar a un jugador por estar en posición de fuera de juego,
- cuándo se solicita una sustitución,
- cuándo ocurre alguna infracción u otro incidente fuera del campo visual del árbitro,
- cuándo 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 pateo y en caso de que el balón haya cruzado la línea.

ASISTENCIA

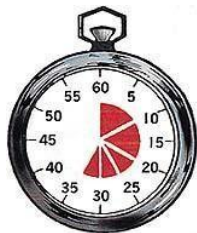
Los árbitros asistentes ayudarán igualmente al árbitro a dirigir el juego conforme a las Reglas. En particular, podrán entrar al terreno de juego para ayudar a controlar que se respete la distancia de 9,15 metros.

En caso de intervención indebida o conducta incorrecta de un árbitro asistente, el árbitro prescindirá de sus servicios y elaborará un informe para Organización.

6. LA DURACIÓN DEL PARTIDO

TEXTO OFICIAL DE LA REGLA

La duración de los partidos en cada una de las modalidades será de 70 y 50 minutos y comprenderán dos tiempos iguales, según modalidades:



**MODALIDAD CAMPO:
35 MINUTOS**



**MODALIDAD PISTA:
25 MINUTOS**

Intervalo del medio tiempo

Los jugadores tienen derecho a un descanso en el medio tiempo, que no deberá exceder de cinco minutos en ambas modalidades.

Recuperación del tiempo perdido

No existe tiempo añadido, excepto para recuperar las pérdidas por lesión grave de un jugador o del árbitro, por lo tanto, el árbitro:

- Deberá evitar las pérdidas deliberadas de tiempo, pudiendo amonestar e incluso excluir a los jugadores que persistan en esa actitud.
- Podrá denegar el permiso de efectuar una sustitución si interpreta pérdida deliberada de tiempo.

Tiro de penalti

En caso de que se tenga que lanzar o repetir un tiro penal, se prolongará el periodo en cuestión hasta que éste se haya consumado.

7. EL INICIO Y LA REANUDACIÓN DEL JUEGO

ORGANIZACIÓN

Los equipos comparecerán a sus partidos y se equiparán con la antelación necesaria para que se inicien con puntualidad sin que sus responsables e integrantes puedan aducir para no hacerlo el hecho de que sus oponentes no estén preparados o que el árbitro designado no haya comparecido.

HORA DE COMIENZO DE UN PARTIDO

Los partidos comenzarán a la hora señalada, debiendo el árbitro hacer constar en Acta los retrasos superiores a CINCO minutos (tiempo de espera por cortesía).

Si transcurridos quince minutos del horario previsto para el comienzo de un partido, éste no se ha podido iniciar por incomparecencia de alguno de los equipos o por no presentar número suficiente de jugadores o por causas de fuerza mayor, se dará por no celebrado y el árbitro así lo reflejará en el Acta, haciendo constar, previa comprobación de su identidad, las referencias de los jugadores presentes en ese momento.

INTRODUCCION

Antes del inicio del encuentro el árbitro lanzará una moneda al aire y el equipo que gane el sorteo decidirá la dirección en la que atacará en el primer tiempo del partido o bien realizar el saque inicial.

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

EL SAQUE DE SALIDA

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

- al comienzo del partido,
- tras haberse marcado un gol,
- al comienzo del segundo tiempo del partido.

Se podrá anotar 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 efectuará el saque de salida deberán encontrarse como mínimo a 9,15 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 jugado con el pie y se mueva con claridad.

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

CONTRAVENCIONES / SANCIONES

En caso de que el jugador que ejecute el saque inicial toque el balón por segunda vez antes de que lo toque otro jugador, se concederá un tiro libre indirecto, o bien un libre directo si cometiese una infracción por mano.

- ✓ Para cualquier otra infracción del procedimiento de saque inicial, se repetirá dicho saque.

BALÓN A TIERRA

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

Procedimiento:

- El árbitro concederá un balón a tierra al guardameta del equipo defensor en su área penal si, al detener el juego:
 - el balón está en el área penal o el último toque del balón se ha producido dentro del área penal.
- En el resto de casos, el árbitro concederá un balón a tierra a favor de un jugador del equipo que haya tocado el balón por última vez en la posición donde se haya producido el último contacto del esférico con un jugador, un agente externo o, como figura en la Regla 9.1, un miembro del equipo arbitral.
- El resto de jugadores (de ambos equipos) deberán mantener una distancia mínima de 4 m. con respecto al balón hasta que este esté en juego.

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, será ejecutado sobre 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.

8. BALÓN EN JUEGO O FUERA DEL JUEGO**TEXTO OFICIAL DE LA REGLA****El balón no está en juego cuando:**

- haya atravesado completamente la línea de meta o de banda, ya sea por el suelo o por el aire;
- el juego haya sido detenido por el árbitro;
- el balón toque a un miembro del equipo arbitral, permanezca en el terreno de juego y, además:
 - un equipo inicie un ataque prometedor o
 - el balón entre directamente en la portería o
 - el equipo en posesión del balón cambie.

En todos los casos anteriores, el juego se reanudará con un balón a tierra.

El balón está en juego

El balón estará en juego en el resto de situaciones en las que entre en contacto con un miembro del equipo arbitral y cuando rebote en un poste o un travesaño o en el banderín de esquina y permanezca en el terreno de juego.

Balón a tierra

El balón irá a tierra y será para el portero cuando el juego se detenga dentro del área de penal, y para el último jugador en tocar el balón cuando ocurra en el resto del campo. En cualquier caso, deberá mantenerse una distancia mínima de 4 m. por parte de los jugadores del equipo contrario.

Cuando el balón toca al árbitro y entra gol, llega a un contrario o a raíz del rebote se produce un ataque del equipo contrario será balón a tierra favorable al equipo que ha tocado en último lugar.

9. GOL MARCADO

TEXTO OFICIAL DE LA REGLA

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 anotador no haya contravenido previamente alguna de las Reglas de Juego.

Si el guardameta lanza el balón con la mano y éste entra en la portería contraria directamente, se concederá un saque de meta.

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 no marcaron ningún gol, el partido terminará en empate.

ORGANIZACION

La Competición de Copa se jugará a partido único y se clasificará pasando a la siguiente ronda el equipo que logre mayor número de goles a favor. De finalizar con empate, se resolverá a través de lanzamiento de penaltis en la forma o modo establecido.

Cuando esto sucediera, el árbitro del encuentro al registrar el resultado final en el Acta procederá así:

- a) En la casilla para registrar el resultado, anotará el habido al final del encuentro sin el lanzamiento de los penaltis.
 - b) En el espacio dedicado a incidencias, reseñará el resultado obtenido en la tanda de penaltis, el resultado final sumando unos y otros, añadiendo: “clasificado el equipo ...”.
-

10. EL FUERA DE JUEGO

PARTICULARIDAD DEL TROFEO

ZONA FUERA DE JUEGO

MODALIDAD CAMPO

Se denomina “zona fuera de juego” al espacio comprendido entre la línea de meta y la frontal del área penal y su prolongación hasta alcanzar las líneas de banda.

MODALIDAD PISTA

Se denomina “zona de fuera de juego” al espacio situado en ambos extremos del terreno de juego, se delimitará por una línea paralela a línea de meta adentrándose **12 metros** en el terreno de juego y que unirá las dos líneas de banda.

POSICIÓN DE FUERA DE JUEGO

Un jugador estará en posición de fuera de juego si:

- se encuentra dentro de la “zona fuera de juego”, más cerca de la línea de meta contraria que el balón y el penúltimo adversario siempre que reciba el balón. No existe fuera de juego posicional si dicho jugador no interviene en la jugada.

Un jugador no estará en posición de fuera de juego si:

- se encuentra fuera de la “zona fuera de juego”, o
- está a la misma altura que el penúltimo adversario, o
- está a la misma altura que los dos últimos adversarios

INFRACCIÓN

Un jugador en posición de fuera de juego será sancionado solamente si en el momento en que el balón toca o es jugado por uno de sus compañeros, se encuentra, a juicio del árbitro, implicado en el juego activo:

- interfiriendo en el juego, o
- interfiriendo a un adversario, o
- ganando ventaja de dicha posición.

NO ES INFRACCIÓN

No existirá infracción de fuera de juego si el jugador recibe el balón directamente de:

- un saque de meta, o
- un saque de banda, o
- un saque de esquina.

CONTRAVENCIONES / SANCIONES

Por cualquier infracción de fuera de juego, el árbitro deberá otorgar un tiro libre indirecto al equipo adversario que será lanzado desde el lugar donde se cometió la infracción.

DECISIONES DEL INTERNATIONAL F. A. BOARD

Decisión 1: En la definición de la posición de fuera de juego “más cerca de la línea de meta contraria...”, significa que cualquier parte de su cabeza, cuerpo o pies está más cercana a la línea de meta contraria que el balón y el penúltimo adversario. Los brazos no se incluyen en esta definición.

Decisión 2: Las definiciones de los elementos que determinan estar involucrado en el juego activo son:

- Interfiriendo en el juego significa jugar o tocar el balón que ha sido pasado o tocado por un compañero.
- Interfiriendo a un adversario significa impedir que un adversario juegue o pueda jugar el balón, obstruyendo el campo visual o los movimientos, o haciendo un gesto o movimiento que, a juicio del árbitro, engañe o distraiga al adversario.
- Ganando ventaja de dicha posición significa jugar un balón que rebota en un poste o en el travesaño después de haber estado en una posición de fuera de juego, o jugar un balón que rebota en un adversario después de haber estado en una posición de fuera de juego.

11. FALTAS E INCORRECCIONES

TEXTO OFICIAL DE LA REGLA

LAS FALTAS E INCORRECCIONES SE SANCIONARÁN DE LA SIGUIENTE MANERA:

TIRO LIBRE DIRECTO

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

- ✓ cargar contra un adversario
- ✓ dar o intentar dar una patada a un adversario
- ✓ poner o intentar poner una zancadilla a un adversario
- ✓ saltar sobre un adversario
- ✓ golpear o intentar golpear a un adversario
- ✓ empujar a un adversario.

Se concederá asimismo un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes 4 infracciones:

- ✓ hacer una entrada a un adversario para ganar la posesión del balón, tocándole antes que al balón
- ✓ sujetar a un adversario.
- ✓ escupir a un adversario.
- ✓ tocar el balón deliberadamente con las manos, (se exceptúa al guardameta dentro de su propia área penal).
- ✓

Será sancionado igualmente con tiro libre indirecto:

El equipo cuyo guardameta toca el balón con las manos después de que un jugador de su equipo se lo haya cedido con el pie o directamente de un saque de banda.

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

- juega de forma peligrosa,
- obstaculiza el avance de un adversario,
- impide que el guardameta pueda sacar el balón con las manos,
- comete cualquier otra infracción que no haya sido anteriormente mencionada en la Regla 12, por la cual el juego sea interrumpido para amonestarle, excluirle o expulsarle.

El **tiro libre directo** se lanzará desde el lugar donde se cometió infracción

TIRO PENAL

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

SAQUE DE ESQUINA

Se concederá un saque de esquina si un guardameta, dentro de su propia área, controlara el balón con las manos o los brazos durante más de ocho segundos antes de soltarlo. Un guardameta controlará el balón con las manos o los brazos cuando:

- retenga el balón en las manos o en los brazos, o entre la mano o el brazo y
- una superficie (p.ej., el suelo, su propio cuerpo);
- sostenga el balón con las manos abiertas y extendidas;
- haga rebotar el balón en el suelo o lo lance al aire

El árbitro decidirá cuándo el guardameta controla el balón y empiezan a contar los ocho segundos de retención y, con la mano alzada, efectuará la cuenta atrás de los últimos cinco segundos.

SANCIONES DISCIPLINARIAS

Se podrán mostrar tarjetas **amarillas**, **azules** o **rojas** a los jugadores participantes en el juego y a los suplentes. A los delegados se les podrá mostrar únicamente tarjeta **amarilla** o **roja**, en ningún caso azul.

El árbitro tiene autoridad para tomar medidas disciplinarias desde el momento en que entra en el terreno de juego y hasta que lo abandona después del partido final.

INFRACCIONES SANCIONABLES CON UNA AMONESTACIÓN

Un jugador será amonestado y se le mostrará **una tarjeta amarilla** si comete una de las siguientes infracciones:

- Ser culpable de conducta antideportiva
- Desaprobar las decisiones arbitrales con palabras o acciones.
- Infringir con persistencia las Reglas de Juego,
- Retardar la reanudación del juego.

- No respetar la distancia reglamentaria en un saque de esquina, tiro libre o saque de banda,
- Entrar o volver a entrar en el terreno de juego sin el permiso del árbitro.
- Abandonar deliberadamente el terreno de juego sin permiso del árbitro.

FALTAS SANCIONADAS CON UNA EXCLUSIÓN

Un jugador o sustituto se le mostrará **la tarjeta azul** y será excluido del terreno de juego si en opinión del árbitro:

- molesta, incordia o impide con su comportamiento el normal desarrollo de un partido,
- pronuncia términos o expresiones atentatorias al respeto de su entorno,
- emplea gestos o ademanes que, en el concepto y apreciación general, se tengan como ofensivos, menosprecio al árbitro o cualesquiera de los que intervienen en un partido,
- practica un juego que resulte peligroso para el contrario, existiendo contacto y sin intención de causar daño (juego brusco),
- es culpable de una falta que merece segunda amonestación en el mismo partido (se mostrará la tarjeta amarilla y posteriormente la azul),
- impide mediante procedimientos ilegales una ocasión manifiesta de gol ya sea mediante mano intencionada, agarrón o cualquier otra incorrección que por su naturaleza o peligrosidad no merezca tarjeta roja.
- malogra la oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia la meta del jugador mediante una infracción sancionable con tiro libre o penal.

Si a quien se le mostrara tarjeta azul no estuviera jugando, pero sí inscrito en el acta como jugador, no podrá entrar a sustituir a jugador alguno de su equipo.

Si el juego fue parado a causa de la exclusión de un jugador culpable de una de las tres primeras infracciones, el juego se reanuda con un tiro libre indirecto concedido al equipo contrario en el lugar donde se cometió la infracción.

Por las otras tres, se reanuda en función de la falta cometida sujeto a las condiciones de la propia Regla.

FALTAS SANCIONADAS CON UNA EXPULSIÓN

Un jugador o sustituto será expulsado tras mostrársele **la tarjeta roja**, si comete una de las siguientes infracciones:

- Es culpable de conducta violenta.
- Es culpable de juego brusco grave.
- Escupir a un adversario o a cualquier otra persona

Si el juego fue parado a causa de la expulsión de un jugador culpable de una de estas faltas sin que ninguna otra infracción a las Reglas se haya producido, el juego se reanuda con un tiro libre directo concedido al equipo contrario en el lugar donde se cometió la infracción .

TODO JUGADOR O SUSTITUTO EXCLUIDO O EXPULSADO Y QUE HA RECIBIDO LA CORRESPONDIENTE TARJETA AZUL O ROJA DEBERÁ ABANDONAR EL TERRENO DE JUEGO Y SUS ALREDEDORES.

EXCLUSIÓN DIRECTA O DOBLE AMONESTACIÓN (TARJETA AZUL)

- ✓ Si antes de abandonar el campo un jugador excluido se hace acreedor de la tarjeta roja de expulsión no se permitirá la sustitución, quedando su equipo en inferioridad numérica.
- ✓ Si después de haber sido sustituido y como consecuencia de su disconformidad con el árbitro le insulta no es necesario que el árbitro muestre la tarjeta roja; reflejará en el acta los insultos proferidos y será en Comité de Competición quien sancione.
- ✓ Si un jugador, mientras el árbitro le muestra la tarjeta amarilla o la tarjeta azul, le agrede, escupe o insulta, dado que cualquiera de estas faltas merece la expulsión directa, el árbitro le mostrará automáticamente la tarjeta

roja de expulsión, reflejando en el acta las dos circunstancias (amarilla o azul y roja). No se permitirá su sustitución.

ADAPTACION DE LAS DECISIONES DEL INTERNATIONAL F. A. BOARD

- ✓ Si un jugador comete una infracción sancionable con una amonestación, una exclusión o una expulsión, ya sea dentro o fuera del terreno de juego, contra un adversario, un compañero, el árbitro, un árbitro asistente o cualquier otra persona, será castigado conforme a la naturaleza de la infracción cometida.
- ✓ Una entrada que ponga en peligro la integridad física de un adversario deberá ser sancionada como juego brusco grave.
- ✓ Toda simulación en el terreno de juego que tenga por finalidad engañar al árbitro será sancionada como conducta antideportiva.
- ✓ El jugador que se quite la camiseta al celebrar un gol deberá ser amonestado por conducta antideportiva.
- ✓ La particularidad del Trofeo Boscos, donde no existen ni titulares ni suplentes, determina que, si un jugador fuese sancionado con tarjeta roja (expulsión) durante el descanso de un encuentro, su equipo podría comenzar el segundo tiempo con 11 jugadores, ya que durante el descanso todos los jugadores alienables son potenciales titulares y suplentes.

12. LOS TIROS LIBRES

TEXTO OFICIAL DE LA REGLA

Los tiros libres son directos e indirectos.

Tanto para los tiros libres directos como para 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 éste haya sido tocado por otro jugador.

TIRO LIBRE DIRECTO

- Si se introduce directamente en la meta contraria un tiro libre directo, jugado con el pie, se concederá un gol.
- Si se introduce directamente en la meta propia un tiro libre directo jugado con el pie se concederá un saque de esquina al equipo contrario.

TIRO LIBRE INDIRECTO

Señal:

El árbitro indicará un tiro libre indirecto, levantando el brazo en alto por encima de su cabeza. Deberá mantener el 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 esté fuera del juego.

El balón entra en la meta:

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

- Si se introduce directamente en la meta contraria un tiro libre indirecto jugado con el pie, se concederá saque de meta.
- Si un tiro libre indirecto jugado con el pie se introduce directamente en la meta propia, se concederá un saque de esquina al equipo contrario.

POSICIÓN EN UN TIRO LIBRE

Tiro libre dentro del área penal

Tiro libre directo o indirecto a favor del equipo defensor:

- Todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a una distancia de **9,15 metros** del balón en la **modalidad de campo** y **9,15 metros** en la **modalidad de pista**.

- Cuando tres o más jugadores del equipo defensor formen una «barrera», los jugadores del equipo atacante deberán guardar al menos 1 m de distancia con respecto a la «barrera» hasta que el balón esté en juego.
- **El balón estará en juego una vez haya sido golpeado con el pie y se mueva con claridad, sin que sea necesario que salga del área penal.**
- Todos los adversarios deberán permanecer fuera del área penal hasta que el balón esté en juego.
- Un tiro libre concedido en el área de meta, podrá ser lanzado desde cualquier punto de dicha área.
- **Si en el momento de ejecutar el saque de meta quedara algún jugador del equipo adversario en el área penal porque no haya tenido tiempo para salir de ella, el árbitro permitirá que el juego prosiga. Si un adversario se encontrara dentro del área penal en el momento de ejecutar el saque de meta, o entrara en ella antes de que el balón esté en juego, o tocara o disputara el balón antes de que éste esté en juego se repetirá el saque de meta.**

Tiro libre indirecto a favor del equipo atacante:

- Todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a una distancia de **9,15 metros** del balón en la **modalidad de campo** y **9,15 metros** en la **modalidad de pista**, 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 en que es jugado con el pie 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 infracción.

Tiro libre fuera del área penal:

- Todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a de **9,15 metros** del balón en la **modalidad de campo** y **9,15 metros** en la **modalidad de pista** hasta que esté en juego.
- El balón estará en juego en el momento en que es jugado con el pie y se pone en movimiento.
- El tiro libre se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.

En todos los casos, cuando tres o más jugadores del equipo defensor formen una “barrera”, los jugadores del equipo atacante deberán guardar una distancia mínima de 1 m. respecto a la barrera. Si se adelantan, se señalará un tiro libre indirecto.

INFRACCIONES Y 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 jugado con el pie desde su propia área penal sin que el balón entre directamente al juego: se repetirá el tiro.

Si durante la ejecución de un tiro libre algún jugador del equipo atacante estuviera situado a menos de 1 m de la «barrera» formada por tres o más jugadores del equipo defensor, se concederá un libre indirecto.

Tiro libre lanzado por cualquier jugador excepto el guardameta

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

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

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

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

Tiro libre 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 infracción

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

13. EL TIRO PENAL

TEXTO OFICIAL DE LA REGLA

Se concederá un tiro penal contra el equipo que cometa una de las diez infracciones que entrañan un tiro libre directo, dentro de su propia área penal mientras el balón esté 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.

POSICIÓN DEL BALÓN Y DE LOS JUGADORES

El Balón:

MODALIDAD CAMPO: se colocará en el punto penal.

MODALIDAD PISTA: Se colocará sobre la línea del área de penal, a una distancia de 9 metros, en la parte central de la misma.

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 del punto penal, a una distancia mínima de **9,15 metros** del punto penal en la **modalidad de campo** y **6 metros** en la **modalidad de pista**.

EL ÁRBITRO:

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

Procedimiento:

- el ejecutor del tiro penal jugará el balón con el pie hacia delante,
- no podrá volver a jugar el balón hasta que éste haya tocado a otro jugador,
- el balón estará en juego en el momento en que es jugado con el pie y se pone en movimiento.

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, o el travesaño o el guardameta

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:

El ejecutor del tiro infringe la Reglas de Juego:

- el árbitro permitirá que continúe la jugada,
- si el balón entra en la meta, se repetirá 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 a ejecutarse desde el lugar en donde se cometió la infracción.

El guardameta infringe las Reglas de Juego:

- el árbitro permitirá que continúe la jugada.
- si el balón entra en la meta, se concederá gol.
- si el balón no entra en la meta, se repetirá el tiro.

Un compañero del ejecutor del tiro infringe las Reglas de Juego:

- el árbitro permitirá que continúe la jugada.
- si el balón entra en la meta, se repetirá el tiro.
- si el balón no entra en la meta, el árbitro detendrá el juego y reanudará el partido con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor a ejecutarse desde el lugar en donde se cometió la infracción.
- si el balón rebota en el guardameta, el travesaño o en un poste de la meta y es tocado por este jugador, el árbitro interrumpirá el partido y lo reanudará con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor.

Un compañero del guardameta infringe las Reglas de Juego:

- el árbitro permitirá que continúe la jugada.
- si el balón entra en la meta, se concederá el gol.
- si el balón no entra en la meta, se repetirá el tiro.

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

- se repetirá el tiro.

SI DESPUÉS DE QUE SE HAYA LANZADO UN TIRO PENAL:

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

- se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.

El ejecutor 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, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción

El balón toca cualquier otro objeto en el momento en que se mueve hacia delante:

- se repetirá el tiro.

El balón rebota hacia el terreno de juego, en el guardameta, el travesaño o los postes y toca luego cualquier otro objeto:

- el árbitro detendrá el juego.
- el juego se reanudará con balón a tierra, que se lanzará desde el lugar donde tocó el objeto.

14. **EL SAQUE DE BANDA**

TEXTO OFICIAL DE LA REGLA

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:

- a los adversarios del jugador que tocó por último el balón
- cuando el balón haya traspasado en su totalidad la línea de banda, ya sea por tierra o por aire
- se lanzará desde el punto por donde franqueó la línea de banda.

PROCEDIMIENTO

MODALIDAD DE CAMPO:

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 en el exterior de la misma
- servirse de ambas manos
- lanzar el balón desde detrás y por encima de su cabeza

MODALIDAD DE PISTA

- estar de frente al terreno de juego
- tener una parte de ambos pies sobre la línea de banda o en el exterior de la misma
- servirse de ambas manos
- lanzar el balón desde detrás y por encima de su cabeza o por debajo de las rodillas.

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 en el terreno de juego.

Todos los adversarios deberán permanecer a una distancia que no sea inferior a 2 metros del lugar en que se ejecuta el saque de banda.

CONTRAVENCIONES / 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 infracción.

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

SAQUE DE BANDA 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 infracción.

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

Si un adversario distrae o estorba de forma incorrecta al ejecutor de un saque de banda: será amonestado por conducta antideportiva y recibirá la tarjeta amarilla.

Para cualquier otra contravención a la Regla: el saque será ejecutado por un jugador del equipo contrario.

En la “**modalidad pista**” además será considerado ejecución defectuosa sacar por encima de la rodilla.

15. EL SAQUE DE META

TEXTO OFICIAL DE LA REGLA

El balón estará en juego una vez haya sido tocado y se mueva con claridad, sin que sea necesario que salga del área penal.

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 después de haber tocado por último a un jugador del equipo atacante y no se haya marcado gol conforme a la Regla 10.

PROCEDIMIENTO

- Un jugador del equipo defensor jugará el balón con el pie desde cualquier punto del área de meta.
- El balón estará en juego en el momento en que haya sido golpeado con el pie y esté claramente en movimiento.
- Los adversarios deberán permanecer fuera del área penal hasta que el balón esté en juego.
- Si en el momento de ejecutar el saque de meta quedara algún jugador del equipo adversario en el área penal porque no haya tenido tiempo para salir de ella, el árbitro permitirá que el juego prosiga. Si un adversario se encontrara dentro del área penal en el momento de ejecutar el saque de meta, o entrara en ella antes de que el balón esté en juego, o tocara o disputara el balón antes de que éste esté en juego se repetirá el saque de meta.
- El ejecutor del saque no podrá volver a jugar el balón hasta que éste no haya tocado a otro jugador.

INFRACCIONES Y SANCIONES

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, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción

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 que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.
- se concederá un tiro penal si la infracción 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 (excepto con sus manos) antes de que éste haya tocado a otro jugador:

- se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción

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 infracción ocurrió fuera del área penal del guardameta y el tiro se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.

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

Si un guardameta controla el balón con las manos o los brazos durante más de ocho segundos:

- el árbitro concederá un saque de esquina en el lado del terreno de juego más cercano a la posición que tenía el guardameta cuando se le sancionó. Para ayudar al guardameta, el árbitro indicará la cuenta atrás de los últimos cinco segundos con la mano alzada.

Para cualquier otra contravención a la Regla: se repetirá el saque.

16. **EL SAQUE DE ESQUINA**

TEXTO OFICIAL DE LA REGLA

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

Se podrá anotar 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 después de haber tocado por último a un jugador del equipo defensor y no se haya marcado gol conforme a la Regla 10.

PROCEDIMIENTO

- el balón se colocará en el interior cuadrante del banderín de esquina más cercano.
- no se deberá quitar el poste del banderín.
- los adversarios deberán permanecer dentro del campo a una distancia mínima de 9,15 metros del área de esquina hasta que el balón esté en juego.
- el balón será jugado con el pie por un jugador del equipo atacante
- el balón estará en juego en el momento en que es jugado con el pie 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 al equipo contrario desde el lugar donde se cometió la infracción.

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, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.
- se concederá un tiro penal si la infracción se cometió dentro del área penal del ejecutor.

SAQUE DE ESQUINA LANZADO POR EL GUARDAMETA

Si el balón está en juego y el guardameta toca por segunda vez (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 infracción

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

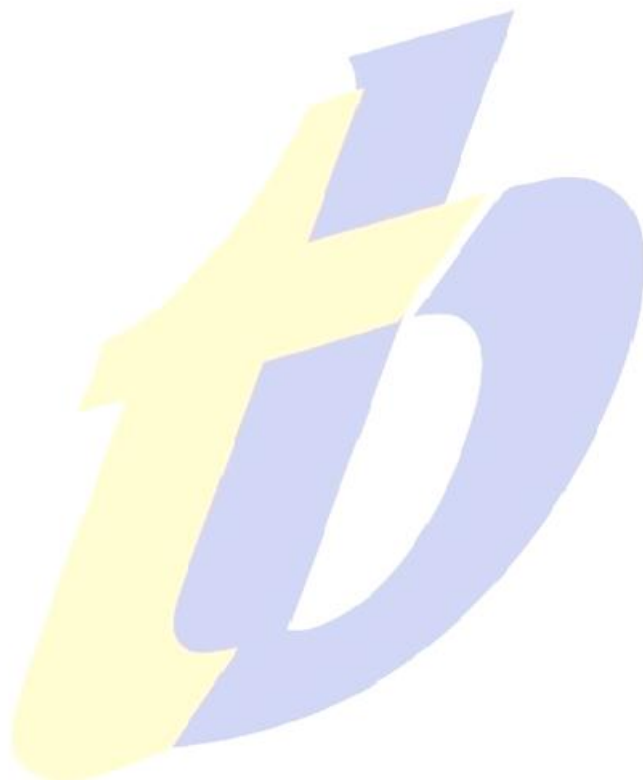
Para cualquier otra contravención a la Regla: se repetirá el saque.

17. **PROCEDIMIENTO PARA DETERMINAR GANADOR EN LA COPA**

En el caso de que un partido de Copa finalice con resultado de empate, el ganador se resolverá mediante el lanzamiento de tiros desde el punto penal con arreglo al siguiente procedimiento:

- ✓ Todos los jugadores inscritos en el Acta, hayan o no participado en el encuentro, deberán estar dispuestos para el lanzamiento de los tiros de penal.
- ✓ Si, al finalizar el partido, un equipo tiene más jugadores que su adversario, deberá reducir su número para equipararse a él. El delegado será el responsable de informar al árbitro de cada jugador excluido.
- ✓ Antes de comenzar con el lanzamiento de los tiros, el árbitro se asegurará que dentro del círculo central permanezcan solamente el mismo número de jugadores por equipo para lanzar los tiros de penal.
- ✓ El árbitro deberá elegir la meta en que se lanzarán los tiros de penal.
- ✓ Los equipos no están obligados a adelantar al árbitro la lista de lanzadores.
- ✓ El árbitro lanzará una moneda y el equipo cuyo capitán gane el sorteo decidirá si ejecutará el primero o el segundo tiro.
- ✓ El árbitro anotará el número del lanzador y si consiguió gol o no en todos los tiros lanzados.
- ✓ El tanto no será anulado si el balón, antes de traspasar la línea de meta, toca uno o los dos postes o el larguero o incluso al guardameta, o una combinación de estos.
- ✓ Sujeto a las condiciones estipuladas más abajo, cada equipo lanzará cinco tiros.
- ✓ Los tiros deberán ejecutarse de forma alterna.
- ✓ Si antes de que ambos equipos hayan ejecutado sus cinco tiros uno ha marcado más goles que los 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. El número máximo de penaltis a lanzar lo delimitará el número de jugadores inscritos en Acta (previamente equiparados si fuese necesario).
- ✓ 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.
- ✓ 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.
- ✓ 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 cuando se ejecutan los tiros desde el punto de penalti.

- ✓ Todos los jugadores, excepto el jugador que lanzará el penalti 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 de penalti en la que se ejecutan los tiros, en la intersección de la línea de meta con la línea que se extiende perpendicular a la línea de meta (línea del área de penalti).



INSTRUCCIONES ADICIONALES Y DIRECTRICES PARA ARBITROS

REGLA 1 – EL TERRENO DE JUEGO:

Marcación del terreno: Se prohíbe marcar el terreno con líneas interrumpidas o surcos.

Si un jugador realiza marcaciones no autorizadas en el terreno de juego con sus pies, será amonestado por conducta antideportiva. Si el árbitro se percata de ello durante el partido amonestará al infractor por conducta antideportiva inmediatamente después de que el balón esté fuera del juego.

Se utilizarán únicamente las líneas estipuladas en la Regla 1 para marcar el terreno de juego. El color de los terrenos de juego con superficie artificial deberá ser verde.

REGLA 2 – EL BALÓN

Los 2 equipos contendientes deberán aportar 3 balones y tenerlos a disposición del árbitro para el desarrollo del juego.

En caso de que un balón adicional entre en el terreno de juego durante el partido, el árbitro deberá interrumpir el juego únicamente si dicho balón adicional interfiere en el juego. El partido se reanudará por medio de balón a tierra, ejecutado en el lugar donde estaba el balón del partido cuando se interrumpió el partido.

Si un balón adicional ingresa en el terreno de juego durante el partido sin interferir en el juego, el árbitro ordenará retirarlo en la primera oportunidad posible.

REGLA 3 – EL NÚMERO DE JUGADORES.

Procedimiento de sustitución:

Se podrá efectuar la sustitución únicamente durante una interrupción del juego

El delegado señalará al árbitro que desea hacer una sustitución.

El jugador que va a ser reemplazado deberá obtener el permiso del árbitro para salir del campo, a menos que se encuentre fuera del mismo por motivos conformes a las Reglas del Juego.

El árbitro concederá al sustituto el permiso de ingresar en el campo. Antes de ingresar en el terreno de juego, el sustituto deberá esperar a que salga del campo el jugador al que reemplaza.

El jugador que va a ser reemplazado no está obligado a salir del terreno de juego por la línea media.

El árbitro podrá denegar el permiso de efectuar una sustitución si interpreta pérdida deliberada de tiempo

El sustituto que no haya completado el procedimiento de sustitución entrando en el terreno de juego, no podrá reanudar el juego con un saque de banda o esquina.

Si un jugador que va a ser reemplazado rehúsa salir del terreno de juego, el partido continuará.

Personas ajenas en el terreno de juego:

Agentes externos:

Todo aquel que no figure en la lista de jugadores como jugador, sustituto o delegado de un equipo se considerará un agente externo, al igual que un jugador que ha sido excluido o expulsado.

Si un agente externo ingresa en el terreno de juego:

- El árbitro deberá interrumpir el juego (aunque no inmediatamente si dicha persona no interfiere en el juego).
- El árbitro ordenará alejarla del terreno de juego y sus inmediaciones.

- Si el árbitro interrumpe el juego, lo reanudará por medio de balón a tierra, ejecutado en el lugar donde se encontraba el balón en el momento en que se detuvo el juego.

Delegados:

Si un delegado de un equipo ingresa en el terreno de juego:

- El árbitro deberá interrumpir el juego (aunque no inmediatamente si el delegado no interfiere en el juego o si cabe aplicar la ventaja).
- El árbitro ordenará alejarlo del terreno de juego y en caso de que su conducta fuese irresponsable, lo expulsará del terreno de juego y de sus inmediaciones mostrándole la tarjeta roja.
- Si el árbitro interrumpe el juego, lo reanudará por medio de balón a tierra, ejecutado en el lugar donde se encontraba el balón en el momento en que se detuvo el juego.

Jugador fuera del terreno de juego:

Si un jugador que sale del terreno de juego para corregir algo no permitido en su uniforme o equipamiento, para tratar una lesión o una hemorragia, o porque tiene sangre en su equipamiento, o por cualquier otro motivo autorizado por el árbitro, reingresa en el terreno de juego sin el permiso del árbitro, éste deberá:

- Interrumpir el juego, aunque no inmediatamente si el jugador no interfiere en el juego o si cabe aplicar la ventaja.
- Amonestar al jugador por ingresar en el campo sin autorización.
- Ordenar que el jugador salga del terreno de juego en caso necesario (por infracción de la Regla 4).

Si el árbitro interrumpe el juego, lo reanudará:

- Con un tiro indirecto para el equipo adversario desde el lugar donde se encontraba el balón en el momento en que se detuvo el juego, en caso de no existir otra infracción.
- De acuerdo con la Regla 12, si el jugador infringió dicha regla.

Si un jugador cruza involuntariamente una de las líneas de demarcación del terreno de juego, no habrá cometido ninguna infracción. Salir del terreno de juego puede considerarse como parte del movimiento del juego.

Sustituto o un jugador sustituido:

Si un sustituto o un jugador sustituido ingresa en el terreno de juego sin permiso:

- El árbitro deberá interrumpir el juego (aunque no inmediatamente si el jugador en cuestión no interfiere en el juego o si cabe aplicar la ventaja).
- El árbitro lo amonestará por conducta antideportiva.
- El jugador deberá salir del terreno de juego.

Si el árbitro interrumpe el juego, lo reanudará con un tiro indirecto para el equipo adversario ejecutado en el lugar donde se encontraba el balón en el momento en el que se detuvo el juego.

Gol anotado mientras una persona ajena está en el terreno de juego.

Si después de anotarse un gol el árbitro se percata –previamente a la reanudación del juego- que había una persona ajena en el terreno de juego en el momento de anotarse el gol:

El árbitro invalidará el gol si:

- La persona ajena era un agente externo e interfería en el juego.
- La persona ajena era un jugador, sustituto, jugador sustituido o delegado del equipo que anotó el gol.

El árbitro concederá el gol si:

- La persona ajena era un agente externo que no interfería en el juego.
- La persona ajena era un jugador, sustituto, jugador sustituido o delegado del equipo que recibió el gol.

Número máximo y mínimo de jugadores.

Según modalidades formarán por cada equipo al inicio del partido:

MODALIDAD CAMPO: Máximo **11** Mínimo: **7**

MODALIDAD PISTA: Máximo 8 Mínimo: 6

No podrá darse inicio a un encuentro si alguno de los equipos no presenta el mínimo de jugadores especificado para cada modalidad.

Una vez iniciado el encuentro se podrán añadir fichas solo en las circunstancias indicadas en el Art. 53 del ROC. y respetando asimismo la norma siguiente: todo equipo que iniciase incompleto un partido podrá completar el número de jugadores durante la primera parte, pero no hacer sustituciones, ni siquiera en caso de lesión o exclusión. Igualmente se procederá en la segunda parte si se diera la misma circunstancia.

El hecho de iniciar o finalizar un partido con alineación incompleta deberá figurar en Acta.

El número de sustitutos será de 6 en campo (17 fichas en Acta: 11+6 sustitutos).

El número de sustitutos será de 8 en "pista" (16 fichas en Acta: 8+8 sustitutos).

Si en el transcurso de un partido un equipo quedara con menos de 7 y 6 jugadores, según modalidad, como consecuencia de exclusiones, expulsiones o lesiones, el árbitro suspenderá el partido y reflejará en acta las causas, el minuto en el que se produce y el resultado existente en el momento de la suspensión.

EL ACTA / EL ANEXO

El Acta es el documento que después de un partido da valor a cuanto en él ha ocurrido. A través de ella comunicas a la Organización del Trofeo los datos necesarios para que confeccionen las clasificaciones, impongan sanciones, etc. por lo cual debe reflejar hechos ciertos relatados de la manera más objetiva, clara y concisa posible, evitando emitir juicios.

El Acta admite dos formatos: el digital que se cumplimenta en pantalla y cuyo original y copias llega a sus destinatarios vía on line, y el Acta tradicional en formato papel con original y dos copias que se entregarán en mano a los Delegados.

Además, existe otro documento complementario llamado Anexo, también en formato digital o papel, cuyos destinos son los mismos que el propio Acta. Se utiliza en los casos en que, por razón de espacio, o porque los hechos se han producido una vez entregadas las copias del Acta a los delegados o simplemente porque es preciso reflexionar sobre lo acontecido, solicitar ayuda o porque los ánimos están caldeados y no resulta conveniente hacer en ese momento, etc.

Son documentos de total absoluta responsabilidad del árbitro que es quién personalmente debe confeccionarlos, sin delegar en ninguna otra persona, ni siquiera en casos excepcionales como pueden ser retrasos por impuntualidad, haber pitado el partido anterior, tener que pitar el siguiente, etc.

Las Actas y los anexos, como se ha dicho, podrán entregarse en formato digital.

Previo al partido, los delegados podrán haber cumplimentado los dorsales de sus jugadores accediendo al Acta on line con sus credenciales, de forma que el árbitro tendrá ya este dato cuando acceda al Acta.

Si se hace en papel o si se hace en formato digital inmediatamente antes del encuentro, entregarán las fichas de su equipo y a su dictado el árbitro anotará con detalle de número de dorsal y referencia, si ésta no figurase, la relación de los participantes en el partido ya que solamente los jugadores designados podrán participar en el encuentro.

Una vez confeccionada esta parte del Acta referida a jugadores y siempre antes del partido, los delegados de cada uno de los equipos acreditarán que los participantes que en ella se citan cumplen las normas de legalidad.

Está totalmente prohibido modificar, cambiar, añadir o anular fichas de jugadores o delegados una vez comenzado el partido cuando los equipos están completos (11 y 8 jugadores), de tal manera que quienes no hayan sido previamente inscritos en el Acta no podrán actuar en el mismo.

La única excepción a esta regla es la indicada en el Art. 53 del ROC que especifica que cuando un equipo inicia incompleto un partido puede incorporar durante el mismo jugadores con ficha vigente hasta completar el máximo admitido. El árbitro tomará nota de la identidad de los jugadores y los incorporará al acta.

Tanto el Acta como el Anexo, tienen presunción de veracidad, por lo que solamente reflejarán hechos ciertos ya que, si quedaran demostradas falsedades, se depurarán responsabilidades y los culpables serán sancionados.

Se dedicará a su confección el tiempo y la atención necesarias, escribiendo despacio y con letra clara (en papel) utilizando a ser posible mayúsculas (letra de imprenta).

Se cumplimentarán todos los apartados. En incidencias se harán constar:

- ✓ las que pudieran haber ocurrido antes, durante o después del encuentro en el terreno de juego o en cualquier otro lugar de las instalaciones deportivas o fuera de ellas, siempre que haya presenciado los hechos o habiendo sido observados por cualquiera otro de los miembros de su equipo arbitral, le sean directamente comunicados por los mismos.
- ✓ Juicio acerca del comportamiento de los seguidores de los equipos, cuando se produzcan protestas de manera reiterada sobre sus decisiones o profieran insultos sobre cualquiera de los participantes en el partido.
- ✓ Deficiencias advertidas en el terreno de juego o sus instalaciones, en relación con las condiciones que uno y otras deben reunir.

Una vez concluida la redacción del Acta se solicitará a los delegados que revisen especialmente las anotaciones referidas a su equipo para dar su conformidad a los datos objetivos del partido, eso evitará reclamaciones posteriores con los consiguientes trastornos y trabajo adicional a la Organización.

Los Delegados tienen la opción de indicar NO CONFORME (tanto en versión digital como en papel) por posibles discrepancias con el contenido del apartado de incidencias, esta actitud será reflejada en el Acta o en un Anexo.

Cualquier dato que se incorpore al Acta original o a sus anexos deberá figurar en las copias enviadas a los Delegados y estos se considerarán informados con el comprobante del envío por parte de la Organización.

Para cuanta información se desee trasladar a la Organización después de haber entregado las copias del Acta a los delegados debe utilizarse el impreso Anexo, que se entregará con sus copias junto con el original del Acta en la Organización, quién se ocupará de dar traslado de las copias a los equipos.

El árbitro de un partido no deberá aceptar de nadie imposiciones sobre lo que debe hacer constar en el Acta ni permitir que persona alguna haga anotaciones adicionales; ni siquiera la condición de Directivo habilita para ello. En caso de duda se debe solicitar el asesoramiento de la Organización.

El Acta y Anexo si lo hubiere se harán llegar a la Organización el mismo día o durante la mañana del día siguiente al que se celebró el encuentro.

MANUAL PARA CUMPLIMENTAR EL ACTA

REFERENCIA N.º: Número que figura en la Guía Deportiva.

EQUIPO LOCAL: Nombre tal y como figura en la Guía Deportiva.

EQUIPO VISITANTE: Nombre tal y como figura en la Guía Deportiva.

MODALIDAD: “CAMPO” ó “PISTA”.

FECHA DE CELEBRACION: Día, mes y año (6 dígitos – Ejemplo : **01.10.04**).

HORA: Hora y minuto (Ejemplo: **9:00**).

NOMBRE DE LAS INSTALACIONES: Nombre tal y como figura en la Guía Deportiva.

NÚM: Si las referencias están impresas, a la izquierda de éstas, en caso contrario: por orden de menor a mayor, número de dorsal que figurará en su camiseta durante el encuentro.

REFERENCIA: (figura en las fichas). Al dictado del delegado de cada equipo a la derecha del número de dorsal, si no viniera ya impresa en las actas.

Jugadores: Modalidad “Campo” (máximo 17 / mínimo 7)

Modalidad Pista (máximo 16 / mínimo 6).

Delegados: Figura en sus fichas.

DELEGADO SR.: Utilizar el apellido (Ejemplo : **GARCÍA**).

FIRMA: Antes del partido (Se recomienda que una vez cumplimentada y antes de entregar las copias, los delegados revisen el contenido del Acta para comprobar que los datos que contiene son correctos).

FIRMA: Antes del partido (dando fe de que todos los jugadores que figuran en el Acta lo hacen legalmente).

¿SE INICIÓ COMPLETO?: SI o NO (11 en Campo y 8 en Pista).

¿SE COMPLETÓ?: SI o NO (Solamente si comenzó incompleto, si no, no es necesario rellenar).

¿PUNTUALIDAD?: SI o NO (**A partir de 5 minutos**).

Si el retraso supera los 15 minutos, se dará el partido por no celebrado rellenando el Acta en la que se harán figurar las fichas de los jugadores y delegados presentes, firmando estos últimos junto a los capitanes y árbitro, previa comprobación de su identidad.

Igual circunstancia se dará si el partido se suspendiera o no pudiera celebrarse por razones incluso climatológicas, siendo explícito en las razones y referencia de los asistentes.

RESULTADO:

Partido de Liga: En número y letra en la casilla correspondiente.

Ejemplo: 2 DOS DOS 2

Partido de Copa: En caso de empate, se anotará en esta casilla el resultado registrado en el tiempo reglamentario, sin el lanzamiento de penaltis. En incidencias se detallará el resultado de la tanda de penaltis, el resultado total (sumando al registrado durante el partido el de la tanda de penaltis) y en consecuencia el equipo clasificado.

Ejemplo: (Resultado durante el tiempo reglamentario empate a 2 goles)

TANDA PENALTIS: EQUIPO LOCAL 4 / EQUIPO VISITANTE 3

RESULTADO FINAL: EQUIPO LOCAL 6 / EQUIPO VISITANTE 5

CLASIFICADO: EQUIPO LOCAL

INCIDENCIAS: Anotaremos todas las habidas antes, durante y después del partido (adjuntamos plantilla de cómo redactar las más frecuentes).

ARBITRO: Nombre y apellidos.

FIRMA: Antes de firmar repasa el Acta para confirmar no le falta ningún dato. Que la firma sea la confirmación de que se han cumplimentado todos los apartados.

AUXILIARES: Si los hubiera anotar sus apellidos

TARJETAS: Anotar en las columnas correspondientes A A Z R

A – No se explican los motivos por los que fue mostrada.

A A – Se le habrá mostrado posteriormente la tarjeta azul. No se explican los motivos.

A Z – No se explican los motivos.

A Z R – Se explican los motivos solamente de la R.

A A R – Se explican los motivos solamente de la R.

Z – No se explican los motivos por los que fue mostrada.

R – Debe explicarse los motivos por los que fue mostrada.

NOTA – Si un hecho que durante el tiempo de juego hubiera sido merecedor de Tarjeta Roja, se produce una vez finalizado el encuentro no es necesario mostrar la tarjeta, se detallará en Incidencias.

PLANTILLA PARA ANOTACIÓN EN INCIDENCIAS

INCIDENCIAS DEL ENCUENTRO :

- El jugador del equipo no presenta ficha y se identifica mediante D.N.I. ó N.I.E. nº
- El partido comenzó con minutos de retraso por (solamente si es por causas de fuerza mayor, no por impuntualidad).
- Las líneas del terreno de juego no estaban debidamente marcadas.
- Las redes de las porterías presentaban roturas y ha sido necesario repararlas.
- El vestuario que me han asignado no reúne las condiciones necesarias de espacio e higiene.
 - no dispone de agua caliente
 - no dispone de mesa y el acta he tenido que realizarla en
- El / los delegado/s del/os equipo/s no me ha prestado la colaboración necesaria.
- Antes del comienzo del encuentro hemos guardado un minuto de silencio en memoria de
- Seguidores claramente identificados con el equipo
 - han estado protestando mis decisiones de forma reiterada, se han dirigido a mí diciendo : “.....“
 - han entrado al campo para (si el juego se detuvo, indicar cuanto tiempo) .
 - me han lanzado ...(detallar objeto)... alcanzándome / sin llegar a alcanzarme.
- El partido no ha podido celebrarse por
 - densa niebla.
 - presentar el campo placas de hielo.
 - estar el campo cubierto de nieve.
 - incomparecencia del equipo
 - que el equipo solamente presenta jugadores.

NOTA.- Si el partido debiera suspenderse por quedar uno o los dos equipos a causa de expulsiones, exclusiones o lesiones con un número de jugadores inferior a los 7 / 6 necesarios, se reflejará esta incidencia en este apartado indicando el minuto de juego y el resultado habido en el momento de la suspensión.

INSULTOS Y PROTESTAS:

- **expulsado el jugador del equipo ref^a. por**
- dirigirse a mí diciendo : “ (reproducir literalmente las expresiones por fuertes que resulten)”
- dirigirse a diciendo : “ (reproducir literalmente las expresiones)”
- dirigirse a mí desde en los siguientes términos : “ (reproducir literalmente)
- dirigirse a mí saliendo del banquillo en los siguientes términos : “ (reproducir literalmente) “
- dirigirse a al tiempo que se llevaba de forma inequívoca su mano izquierda / derecha / ambas manos a los testículos diciendo : “ (reproducir literalmente las expresiones)”
- dirigirse a con los dedos índice y meñique de su mano izquierda / derecha / ambas manos extendidos diciendo : “ (reproducir literalmente las expresiones)”
- dirigirse a con el dedo corazón de su mano izquierda / derecha levantado diciendo : “.....”
- Escupir a

FALTAS Y DERRIBOS:

expulsado el jugador del equipo ref^a. por

- dar una patada a en *
- golpear a con en *
- empujar violentamente a *
- derribar a por medio de *
- agarrar por a por *
- agarrarse mutuamente de *

- darse patadas / puñetazos recíprocamente *
- entrar por detrás a un adversario * y **
- poner la zancadilla a un adversario **
- sujetar por a un adversario que se escapaba hacia la meta contraria.

Deberá hacerse constar si quién fuera amonestado, excluido o expulsado lo hubiera sido estando como suplente o si quien teniendo ficha diera motivo de sanción estando presenciando el partido como espectador.

DERECHOS Y OBLIGACIONES DEL DELEGADO DEL EQUIPO ORGANIZADOR

El delegado del equipo organizador, desempeñará las funciones propias de Delegado de Campo:

- Estará presente en las instalaciones donde vaya a celebrarse el encuentro 30 minutos antes de la hora señalada para su comienzo y se pondrá a disposición del árbitro desde que éste acceda a las citadas instalaciones.
- **Pondrá a disposición del árbitro un balón y mostrará otros dos**, todos en condiciones, conforme a la Regla 2 que los guardará en el banquillo durante todo el encuentro a disposición del árbitro para posibles sustituciones.
- Ofrecerá su colaboración al delegado del equipo visitante.
- Evitará que puedan tener acceso al vestuario del árbitro, salvo que éste lo autorice, otras personas que no sean el delegado del equipo contrario, los capitanes de ambos equipos para firmar el Acta y los “alineadores” para que esta función sea autorizada por el mismo.
- En ausencia de árbitro, se responsabilizará de la dirección del partido y cumplirá los cometidos que tal misión exige: redactar y entregar en el tiempo estipulado el acta y anexo si lo hubiere, comunicar resultado, etc.
- Dispondrá de un silbato, tarjetas (amarilla, azul y roja), Actas y Anexos para atender posibles contingencias descritas en el apartado anterior.
- Velará por el correcto comportamiento de los seguidores de los equipos, atendiendo las recomendaciones que en relación con ellos le solicite el árbitro.

DERECHOS Y OBLIGACIONES DE AMBOS DELEGADOS

Presentarán al árbitro 10 minutos antes del comienzo del encuentro sus propias fichas y las de los jugadores, cuyo número de dorsal y referencia, si no figurase, dictarán por orden de menor a mayor, un máximo de 17 jugadores en campo y 16 en pista.

Acudirán junto al árbitro a la terminación de cada uno de los periodos de juego hasta su vestuario y le acompañarán igualmente desde el campo hasta donde sea aconsejable para su protección cuando se produzcan incidentes.

Instruirán a los jugadores para que actúen antes, durante y después del partido con la máxima deportividad y corrección, evitando pronunciar expresiones malsonantes que por otra parte provocarán su exclusión del partido por parte del árbitro.

Mostrarán un brazalete, que les identifique como tales ante cuantos intervienen en el partido.

Permanecerán durante todo el partido representando a su equipo en el banquillo o en su defecto en la banda en un lugar visible por el árbitro, a disposición de éste.

Impedirán que el banquillo lo ocupen personas que no sean jugadores inscritos en el Acta.

En ausencia del delegado, esta labor la podrá realizar uno de los jugadores quién **SÍ** podrá jugar durante todo el partido ([Consultar Norma 3: Jugadores que actúen como Delegados](#)). En caso de que un equipo no pueda completar el número de jugadores para la celebración de un partido no se podrá obligar a ninguno de ellos que asuma esta función, pero si se dispone de más de once jugadores en campo y 9 en pista, la presentación de delegado será obligatoria en ambas modalidades.

Aprobar el Acta una vez finalizado el encuentro y revisarla una vez cumplimentada por el árbitro.

Si encontrare algún error en cuanto a las incidencias objetivas del partido (horario, resultado, puntualidad, amonestaciones, exclusiones, expulsiones, etc.) hacérselo saber al árbitro para que de acuerdo ambos queden subsanado. En caso de que no existiera acuerdo con el árbitro, podrá trasladar sus reclamaciones a la Organización, antes las 20 horas del lunes inmediato posterior al día de la celebración del partido.

Con carácter general, todo delegado de equipo facilitará cuanta información se le solicite desde Presidencia, Organización, así como desde los distintos Comités-Disciplinarios o Colectivo Arbitral.

RECOMENDACIONES GENERALES PARA LOS ÁRBITROS

- Prepárate físicamente entre semana en la medida que puedas, lo notarás durante el partido.
- Repasa con frecuencia las Reglas de Juego ... siempre encontrarás en él algo que refuerce tus conocimientos o, cuando menos los refresque.
- Valora como puede ser visto que antes o después del partido aceptes invitaciones del delegado o jugadores de un equipo.
- En el vestuario o “corrillos” ... no manifiestes propósitos sobre tal o cual equipo o jugador. Las palabras pueden ser escuchadas por quién las malinterprete y ello sea perjudicial para tu labor y por extensión para todo el Colectivo.
- Cuando seas espectador no juzgues negativamente la labor de ninguno de tus compañeros.
- Ten cuidado con los comentarios. Cualquier indiscreción puede proporcionarte disgustos.
- Si no puedes pitar en una o varias jornadas, comunícalo adjuntando al Acta del domingo anterior el “MENSAJE” elaborado para tal uso ya que desde el lunes se comienza a trabajar en las designaciones.
- Si por alguna causa no vas a poder asistir al partido para el que has sido designado, comunícalo lo antes que te sea posible, a través del teléfono móvil del Trofeo habilitado al efecto y al delegado del equipo organizador cuyo teléfono figura en la Web en el apartado “equipos”.
- Debes estar presente en las instalaciones con 30 minutos de antelación a la hora señalada para el comienzo del encuentro.
- Recordar que debemos evitar se utilicen “EXPRESIONES ATENTATORIAS AL DECORO”, las cuales son sancionables como rige el Reglamento (Tarjeta azul).

GENERALIDADES

El árbitro es la autoridad deportiva única e inapelable, en el orden técnico, para dirigir los partidos. Sus facultades comienzan en el momento de entrar en el recinto deportivo y no terminan hasta que lo abandona, conservándolas, por lo tanto, durante los descansos, interrupciones y suspensiones, aunque el balón no se halle en el campo.

Delegados y futbolistas deben acatar sus decisiones y están obligados, bajo su responsabilidad, a apoyarle y protegerle en todo momento para garantizar la independencia de su actuación y el respeto debido al ejercicio de su función, así como su integridad personal.

ANTES DEL PARTIDO

- Inspecciona el terreno de juego para comprobar su estado, el marcaje de las líneas, las redes de las porterías, etc., dando al delegado del equipo organizador las instrucciones precisas para que subsane las deficiencias que adviertas.
- Si encuentras alguna deficiencia, procura que sea resuelta. Evita en la medida que sea posible la suspensión de un encuentro.
- Ordenarás así mismo la suspensión del partido en caso de mal estado del terreno de juego no imputable a acción u omisión y en los demás supuestos que se establecen en las disposiciones vigentes.

SUSPENSIÓN DE UN PARTIDO

El árbitro solo podrá suspender la celebración de un partido por las siguientes causas:

- a) Mal estado del terreno de juego.
- b) Presentación de un equipo con menos de 7 o 6 futbolistas según modalidad.
- c) Reducción del número de aquellos también a menos de 7 o 6 futbolistas según modalidad durante el transcurso del encuentro, por cualquiera clase de vicisitudes.
- d) Incidentes del público.
- e) Insubordinación, retirada o falta colectiva.
- f) Fuerza mayor.

En todo caso, el árbitro ponderará tales circunstancias según su buen criterio, procurando siempre agotar todos los medios para que el encuentro se celebre o prosiga.

EN EL VESTUARIO

- No permitas que accedan a tu vestuario otras personas que no sean los delegados y capitanes de los equipos; ni siquiera la condición de directivo da derecho a acceder al vestuario del árbitro sin su permiso.
- Haz un calentamiento previo.
- Prepara el Acta. Recibirás de los delegados de los equipos las fichas de los participantes, con 10 minutos de antelación de la hora señalada para el comienzo del encuentro, (DNI., etc. en su defecto), y a su dictado anotarás en ella, en las casillas correspondientes por orden numérico los dorsales y a su derecha el número de referencia, si no lo estuviera, de aquellos que considere oportuno figuren en la misma con un máximo de 17 en la **MODALIDAD CAMPO** y 16 en la **MODALIDAD PISTA**.
- Harás las advertencias necesarias a delegados y capitanes de ambos equipos para que los jugadores de los mismos se comporten durante el partido con la corrección y deportividad debidas.
- Así mismo advertirás a los delegados que no está permitido a los jugadores utilizar pendientes, anillos, collares, relojes, etc.
- Examinarás las fichas de los jugadores y delegado, advirtiéndoles que quienes no reúnan las condiciones reglamentarias pueden incurrir en responsabilidad.
- Inspeccionarás los balones que te proporcionarán los delegados de los equipos, exigiendo que reúnan las condiciones reglamentarias, conservando uno de los proporcionados por el delegado del equipo organizador con el que iniciarás el partido.
- Utiliza el uniforme reglamentario. Pon tu camisa por dentro del pantalón, las medias llévalas estiradas hasta debajo de la rodilla. Evita utilizar gorros.
- Ordenarás la salida de los equipos al terreno de juego para que el partido comience a la hora señalada.

AL SALIR AL CAMPO

- Hazlo con antelación suficiente para que comience puntualmente el partido.
- No olvides el balón, el silbato, las tarjetas (amarilla, azul y roja), una ficha donde anotar las incidencias, lápiz y la moneda para efectuar el sorteo inicial.
- Dirígete directamente al centro del campo. Haz sonar tu silbato para llamar la atención de los capitanes. Cuando ya estés en el centro del terreno saluda dando la mano a los capitanes de ambos equipos y procede a efectuar el sorteo lanzando una moneda al aire, dando al que haya acertado la opción de elegir el campo que ocupará su equipo en la primera parte.
- Antes de dar comienzo el encuentro cuenta el número de jugadores por equipo comprobando que no exceden de 11 en campo y 8 en pista.
- No darás orden de inicio de un encuentro si no están presentes un mínimo de 7 jugadores en la **MODALIDAD CAMPO** y 6 en la **MODALIDAD PISTA**.
- No se debe solicitar la confirmación de los porteros para iniciar el encuentro.

DURANTE EL PARTIDO

- Sé justo y procura seguir el juego de cerca. Sigue el juego de cerca, sin estorbar las jugadas.
- Aplicarás las Reglas del Juego, siendo inapelables las decisiones que adoptes durante el desarrollo del encuentro.

- Cuando castigues o sanciones, **haz sonar el silbato con decisión.**
- En tus advertencias no utilices frases de menosprecio ni amenazas.
- No debes autorizar que entre persona alguna en el terreno hasta que el juego esté detenido y, aun así, solo si has dado la señal de autorización correspondiente.
- Como eres humano... puedes equivocarte; no quieras compensar un posible error favoreciendo posteriormente al equipo perjudicado; te equivocarías dos veces.
- Cuando tengas que mostrar tarjetas, hazlo sin gestos teatrales ni agresividad.
- Procura que oigan tu silbato y si dudas de que esto haya sucedido, indica con el brazo la nulidad de cuanto haya ocurrido.
- Compórtate con corrección. Si durante el encuentro ocurre cualquier incidente con el público, no te enfren-tes a nadie, ni intentes solucionarlo personalmente... requiere al delegado del equipo organizador y refleja lo ocurrido en el Acta.
- Nunca pongas la mano encima de un jugador cuando tengas que dirigirte a él.
- Al sancionar un penalti, no ordenes su ejecución sin antes echar una rápida ojeada para cerciorarte de que todos los jugadores se hallan bien colocados.
- Procura que los saques libres directos e indirectos se efectúen con la mayor diligencia, pero con el balón quieto y sin dar tiempo a que se coloque el bando infractor o impida el saque inmediato. Cuando hagas la medición de los 9,15 metros (6 metros en pista), hazlo sin perder de vista el balón, por un lado, de la barrera, sin empujar a los jugadores.
- Cuando señales un libre indirecto antes de ordenar su ejecución levanta tu brazo con la palma de la mano abierta y mantenla en esa posición hasta que el balón haya sido tocado o jugado por un jugador distinto al ejecutor.
- Debes actuar con sobriedad, sin gesticular.
- Toma nota de las incidencias de toda índole que puedan producirse.
- Ejercerás las funciones de cronometrador, señalando el inicio y terminación de cada parte, así como la reanu-dación del juego en caso de interrupciones, compensando únicamente las pérdidas de tiempo motivadas por lesión grave de algún jugador en el periodo que se hayan producido.
- Detendrás el juego cuando se infrinjan las Reglas y lo suspenderás en los casos previstos, si bien siempre como último y necesario recurso.
- Amonestarás, excluirás o expulsarás, según la importancia de la falta a todo futbolista que observe con-ducta incorrecta o proceda de modo inconveniente. Los delegados o alineadores podrán ser amonestados o expulsados, en ningún caso excluidos.
- No permitirás que penetren en el terreno de juego sin tu autorización, otras personas que no sean los jugadores participantes o árbitros asistentes.
- Interrumpirás el juego en caso de lesión grave de algún jugador.
- Antes de sancionar debes esperar un instante. Nada más irritante que ver como una buena jugada es cortada por un golpe de silbato, que es lo que deseaba el infractor. Aguarda unos instantes, pero bien entendido que cumplir la ventaja no debe ser el precio de perder el control del juego. Si con el pretexto de aquello toleras faltas deliberadas perderás el control del partido.

DURANTE EL DESCANSO

- Siempre que sea posible retírate al vestuario, dando un descanso no superior a 5 minutos.
- Evita el chiringuito durante ese periodo y no tomes bebidas con alcohol.
- Si durante el descanso alguno de los participantes es merecedor de expulsión, no debes mostrarle la tarjeta roja. Le comunicarás al delegado la expulsión y la imposibilidad de continuar jugando, pudiendo ser sustituido por un compañero. Anotarás en el apartado de incidencias del acta de forma concisa los hechos, ex-pressiones, etc.

DESPUÉS DEL PARTIDO

- Si una vez finalizado el encuentro uno o varios jugadores cometen una infracción merecedora de expulsión, no debes mostrar la tarjeta roja, anotarás en el apartado de incidencias del Acta de forma concisa los hechos, ex-pressiones, etc.
- Redactarás de forma fiel, concisa, clara, objetiva y completa el Acta del encuentro, entregando una copia a cada equipo y el original lo harás llegar el mismo día del partido a la Organización.

- Si el espacio del Acta destinado a incidencias es insuficiente, utiliza el impreso “Anexo” para completar la redacción de los hechos entregando una copia a los delegados junto con la copia del Acta.
- Si se producen incidentes una vez entregadas las copias del Acta a los delegados y crees conveniente informar de ellos a la Organización, deberás utilizar así mismo el impreso “Anexo”.
- Si por cualquier causa consideras oportuno no redactar el apartado de incidencias inmediatamente después del partido, rellenarás el Acta con el resto de datos, incluyendo el apartado de tarjetas, haciendo constar tu intención hacerlo mediante “Anexo” y entregarás las copias del Acta a los delegados informándoles que las copias del “Anexo” quedarán a su disposición en la Organización.



Ayuntamiento de
Pamplona
Iruñeko Udala

Máximo interés estratégico municipal



Nafarroako
Gobernua



Gobierno
de Navarra

