

Las 17 Reglas del Fútbol

Regla 1. – El terreno de juego

1. – Dimensiones. El Campo de juego será un rectángulo de una longitud no mayor de 35m. ni menor de 30m. y una anchura no mayor de 25m. ni menor de 20. En todos los casos el terreno de juego deberá ser rectangular

2. – Modo de marcarlo. El campo de juego será marcado de acuerdo al plano con líneas visibles, las cuales serán de un ancho no mayor de 8cm ni menor de 5cm. de las líneas que lo limitan las líneas más largas serán llamadas líneas de banda y las más cortas de meta. En el centro del campo se trazará una línea medianera a través del ancho del campo del campo de banda a banda. En el centro del campo será marcado con un punto, alrededor del cual se trazará una circunferencia de 2m de radio.

3. – Área penal. En cada extremidad del campo a 8m de distancia de la línea de gol en paralela con esta, se trazará una línea de banda a banda con la cual quedará formada el AREA DE GOL Y PENAL, en el centro de la línea se marcará un punto visible, dicha señal es el punto del puntapié del penal.

4. – Área del guardameta. En cada uno de los extremos del campo se y tomando como referencia el centro de la línea de meta, se trazará un semi-círculo que se denomina Área del guardameta y que tendrá 2.50m de circunferencia que serán medidas dentro del centro del arco. Esta línea es un área de defensa para el guardameta, así que en el saque de esquina está prohibido el ingreso de los jugadores contrarios a esta área y por lo tanto se prohíbe un saque de esquina dentro de ella

Sanción: Si al ejecutarse el saque de esquina se incurriera en alguna de estas dos faltas mencionadas, será declarado un mal saque de esquina, concediéndose al bando contrario del que lo sacó, un saque de meta.

5. – Los Marcos. En el centro de cada línea de meta se colocarán los marcos, que estarán formados por dos postes verticales, separados de una distancia de 3m entre sí y unidos en sus extremos por un larguero horizontal cuyo borde inferior estará a 2m del suelo, el ancho y grueso de los largueros no podrá exceder de los 8cm ni menos de 5cm, para el buen desarrollo del partido deberán ponerse redes a los postes.

6. – Área de esquina. Con un radio de un metro, medido desde cada esquina se marcarán cuatro arcos de circunferencia, las cuales servirán para que el jugador que ejecute el saque de esquina, al hacerlo deberá estar parado dentro de ella, y la ejecución debe hacerse al igual del saque de banda.

Sanción: Como la regla dice: que el saque de esquina debe ser al igual que el saque de banda, esto indica que el jugador que incurra en el mal saque, se anule este y se otorgue un saque de banda al bando contrario del que vulneró la regla.

Regla 2. – El balón

El balón será esférico; su cubierta ha de ser de cuero o de otro material aprobado.

El balón tendrá una circunferencia de 65cm. Como máximo y 62cm. como mínimo y su peso al comienzo del partido no será mayor de 340 gms. Ni menor de 300gms. El balón no podrá ser cambiado en pleno partido sin la autorización del árbitro. La presión del inflado deberá ser igual a la presión atmosférica (es decir 1kg/ cm², al nivel del mar)

Regla 3. – Número de jugadores

El partido lo jugaran 2 equipos, compuestos cada uno como máximo 6 jugadores, de los cuales uno será el guardameta.

Las ligas o asociaciones tienen la facultad de acordar en lo que se refiere a la cantidad de cambios durante su campeonato. El arbitro debe ser informado del nombre de los sustitutos.

Regla 4.- Equipo de los jugadores

El equipo usual de un jugador estará compuesto por una camiseta, un pantalón corto, medias, zapatillas y en la confección de estos elementos no se utilizaran elementos que constituyan peligro para los demás jugadores. El guardameta llevara colores que lo distingan de los otros jugadores

Regla 5.- Arbitro

Un arbitro deberá ser designado para dirigir cada partido:

- Cuidara de la aplicación de las reglas de juego y resolverá todos los casos dudosos o litigios. Sus poderes empezaran en el momento de silbar el saque de comienzo y su facultad de imponer sanciones abarcara a las infracciones cometidas durante una suspensión temporal.
- Tomara nota de las incidencias, ejercerá las funciones de cronometrar y cuidar de que el partido tenga la duración reglamentaria o convenida añadiendo el tiempo perdido por incidencias o por cualquier otras causas
- tendrá poder discrecional para el juego cuando se cometan infracciones a las reglas, para suspender e interrumpir definitivamente el partido cuando lo estime necesario o suspender definitivamente el partido cuando lo estime necesario a causa de los elementos de la intervención de los espectadores u otras causas
- Desde el momento en que penetre en el campo de juego tendrá la facultad discrecional de amonestar a todo jugador que proceda con conducta inconveniente a esta pudiendo impedirle tomar parte en el partido en caso de reincidencia.
- No permitirá personas extrañas dentro del campo de juego durante el encuentro
- tendrá poder discrecional para expulsar definitivamente del campo sin advertencia previa a todo jugador culpable de conducta violenta.
- Dará la señal para reanudar el juego después de toda parada

Regla 6.- Jueces de línea

Se designara un segundo juez que tendrán la misión de indicar, a reserva de lo que decida él arbitro:

- El segundo juez deberá colaborar con el primero en todo lo que sea posible debiendo advertirle este todas las reglas del juego.
- El segundo juez debe colaborar con el primero en la revisión del campo, balón, equipo de los jugadores e identificación de los mismos.
- La forma de dirigir un encuentro de fulbito será paralelamente o sea que cada juez correrá por la línea de banda de fondo.

Regla 7.- Duración del partido

El partido comprenderá de 2 tiempos iguales de 20 minutos cada uno, salvo acuerdo en contrario, quedando entendido que:

- El arbitro deberá añadir a cada partido el tiempo que estime haya sido perdido a consecuencia d accidentes o incidentes.
- Que la duración de cada periodo a fin de permitir la ejecución de un penal.

- El descanso entre los dos tiempos no podrá ser de más de 5 minutos a menos que lo autorice el arbitro.

Regla 8.– Saque de salida

Al iniciarse el partido la elección de campos y del saque de comienzo se sorteara mediante una moneda. El bando favorecido por la suerte tendrá el derecho de escoger, bien sea su campo o el saque inicial.

En el segundo tiempo los papeles dan la vuelta. Se considera en juego el balón una vez que halla recorrido la distancia de su circunferencia

Regla 9.– Balón en juego o fuera de juego

El balón esta fuera de juego cuando:

- Cuando transporte íntegramente una línea de banda o meta ya sea por aire o tierra.
- Cuando el arquero lanza el balón mas del medio campo sin antes haber dado un bote dentro de su propio campo.
- Cuando el arbitro ha interrumpido el juego.

Regla 10.– Tanto marcado

Salvo las excepciones previstas en esta reglas se ganara un tanto cuando el balón haya traspasado completamente la línea de meta entre los postes y por debajo del larguero sin que haya sido llevado o lanzado o intencionalmente golpeando con la mano o el brazo.

El equipo que haya anotado mas goles es el ganador del partido.

Regla 11.– Fuera de juego

- El balón esta fuera de juego si un jugador dispara el balón desde fuera del área hacia el arco y convierte un gol
- Si la pelota ha sido jugada por el arquero y ha pasado el medio campo sin antes haber dado un bote en su propio terreno
- El balón esta fuera de juego cuando al ejecutar un saque de banda la pelota es lanzada al área de gol y penal contrario
- Cuando al ejecutar un saque de esquina se encuentra uno o mas jugadores de equipo atacante dentro de la media luna de protección del guardameta

Regla 12.– Faltas e incorrecciones

Un jugador que comete una de estas nueve faltas puede recibir una tarjeta amarilla o roja según la gravedad del caso:

- Dar o intentar dar una patada al adversario.
- Poner una zancadilla al adversario.
- Saltar sobre un adversario.
- Cargar violenta o peligrosamente a un adversario.
- Cargar por atrás a un contrario que no hace obstrucción.
- Golpear o intentar golpear a un adversario o escupirlo.
- Sujetar a un adversario.
- Empujar a un contrario.
- Jugar el balón, es decir, llevarlo, golpeando o lanzarlo con la mano o el brazo salvo el arquero dentro de su

área.

Un jugador defensor que cometa intencionalmente dentro del área del gol y penal una de las nueve faltas, será castigado con tripenal

Un jugador que comete una de las cinco faltas siguientes:

- Jugador de una forma estimada peligrosa por el arbitro, como intentar dar una patada a la pelota cuando esta la tiene el guardameta
- Cargar ilegalmente con el hombro, cuando la pelota no esta a distancia de juego de los jugadores interesados y estos intentaran intervenir en el juego
- Sin jugar la pelota obstruyendo intencionalmente a un adversario, correr entre este y la pelota o interponerse de manera que constituya un obstáculo para el contrario
- Cargar al arquero, salve que este se encuentre en posesión de la pelota
- Siendo arquero y no juega la pelota, dar mas de 4 pasos o botes al balón, será castigado con tiro indirecto en le lugar donde se cometió la falta.

Un jugador será amonestado cuando:

- ◆ Se incorpora a su equipo después del comienzo del encuentro o vuelve al terreno en el curso del partido sin la señal de el arbitro

Un jugador será excluido del campo:

- Si se muestra culpable de conducta violenta
- Si después de haber recibido una amonestación se muestra nuevamente culpable de una conducta incorrecta

Si el juego fue parado por causas de la expulsacion de un jugador culpable de una de estas dos faltas sin que ninguna otra infracción al reglamento se haya producido

Regla 13. – Tiros libres

Los tiros libres se clasifican en 2 tipos. El tiro libre directo del cual se puede ganar un tanto en contrato del equipo que cometió la falta. Y el tiro libre indirecto del cual no puede lograrse validamente un tanto si el balón antes de entrar a la portería haya sido jugado.

Cualquier tipo de tiro libre que sea los jugadores de la barrera del equipo contrario debe estar a 2m. del balón

Regla 14. – Penal

El penal se tirara desde el punto de penal y antes que se ejecute todos los jugadores a excepción del que va a ejecutar el castigo deben estar en el campo de juego.

El penal se origina al cometerse una falta y que la origine el jugador del equipo contrario en su área.

Regla 15. – Saque de banda

Cuando el balón haya pasado en su totalidad la línea de banda ya sea por tierra o por aire, será puesto en juego nuevamente lanzándolo al campo desde cualquier dirección desde el punto que franqueo la línea.

Este saque se realiza poniendo la pelota en la nuca sujetándola con las manos y lanzándolo hacia el campo sin pasar o pisar la línea.

Regla 16.– Saque de meta

Cuando el balón ha pasado en su totalidad la línea de meta excluida por la parte que se encuentra entre los postes del marco ya sea por tierra o por aire. Hay dos formas de que el balón regrese a estar en juego.

- 1.– Si el jugador lanza la pelota hacia la línea de meta de su propia área ocurre un corner.
- 2.– Si el contrario bota el balón por la otra línea de meta que no es la de su cancha el arquero hace un saque con el balón muerto.

Regla 17.– Saque de esquina

Cuando el balón pasa en su totalidad la línea de meta por aire o por tierra excluyendo la zona entre los dos postes por el dueño de cancha se realiza un corner. Para este saque la línea se divide en dos partes la derecha y la izquierda por la cual se elige por cual de las dos respectivas esquinas se realizara el tiro de esquina.

El tiro de esquina se realiza poniendo la pelota en la parte del circulo marcado en la esquina delante del banderín y luego se patear la pelota.





