

REGLAS DE FUBOL

7



REGLAS DE FUBOL

7

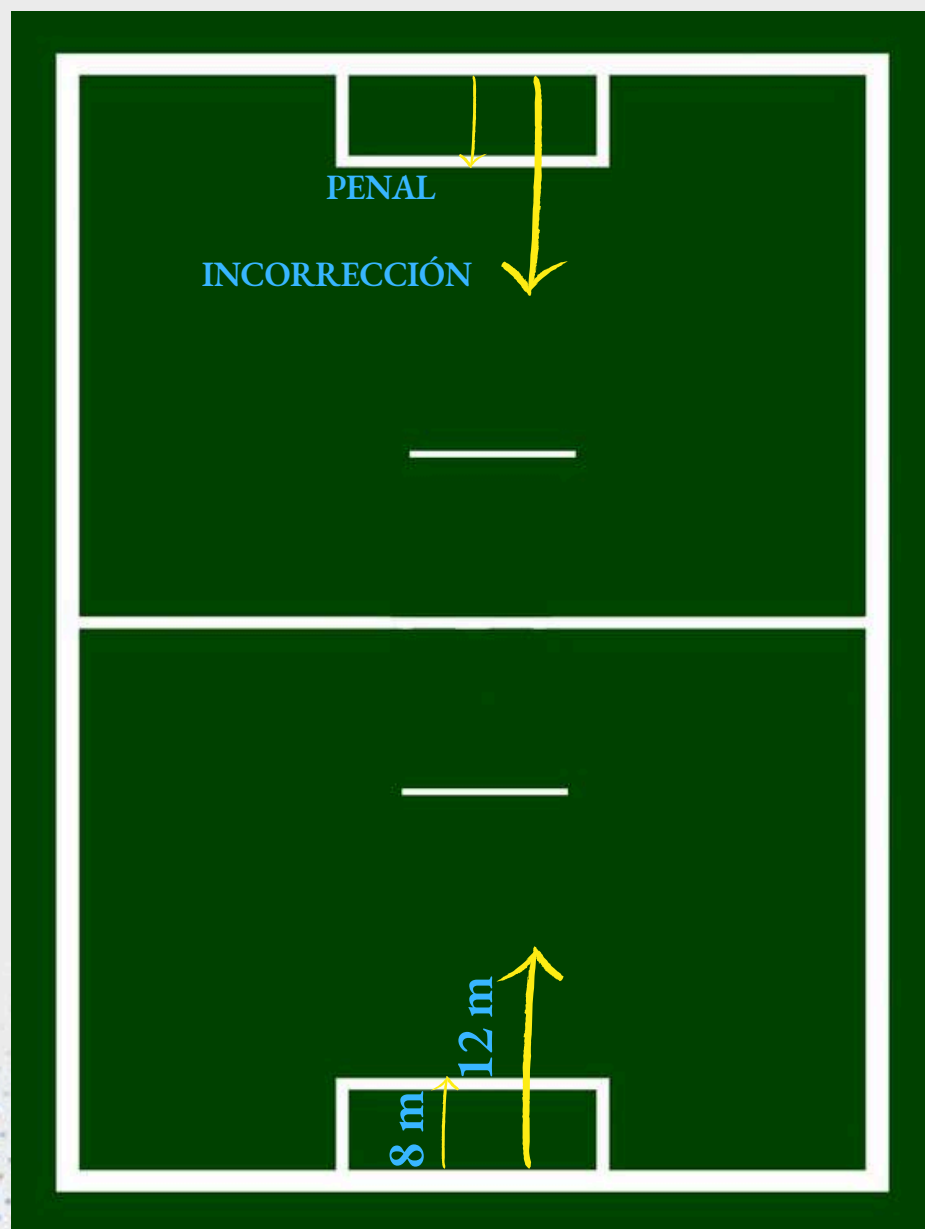
1. EL TERRENO DE JUEGO
2. EL BALÓN
3. EL NÚMERO DE JUGADORES
4. UNIFORME DE LOS JUGADORES / PERSONAL TÉCNICO
5. LOS ÁRBITROS
6. LA DURACIÓN DEL PARTIDO
7. EL INICIO Y LA REANUDACIÓN DEL JUEGO
8. EL BALÓN EN JUEGO O FUERA DE JUEGO
9. EL GOL MARCADO
10. INFRACCIONES E INCORRECCIONES
11. TIROS LIBRES
12. EL TIRO PENAL
13. SAQUE DE BANDA
14. SAQUE DE ESQUINA
15. SAQUE DE META



REGLAS DE FUBOL

7

1. EL TERRENO DE JUEGO



REGLAS DE FUBOL

7

REGLA 1. EL TERRENO DE JUEGO

Zona o Caja de castigo

- Estará atrás de la mesa de control y de los árbitros asistentes, las mismas tendrán 2 metros de largo por 1 metro de ancho (podrá utilizarse un banco).
- Sera el lugar donde los jugadores o incluso el D T estarán inhabilitados por 2 minutos en caso de mala conducta disciplinaria CAJA

**CAJADE
CASTIGO
DE
JUGADORES**



REGLAS DE FUBOL

7

REGLA 2 - EL BALON

- El balón será esférico; su cubierta ha de ser de cuero o de otro material aprobado. En su confección no se empleará ningún material que pueda constituir un peligro para los jugadores.
- Tendrá una circunferencia máxima de 65 cm. y mínima de 62 cm. y su peso al comienzo del partido no será mayor de 390 ni menor de 340 gramos, mas conocido como N° 5.
- El balón no puede ser cambiado durante el partido sin autorización del árbitro.



REGLAS DE FUBOL

7

REGLA 3 - NUM. DE JUGADORES

- El partido será jugado por dos equipos formados por un máximo de 7 jugadores cada uno, de los cuales, uno jugará como guardameta.
- Cada equipo iniciará el partido al menos con 5 jugadores, pudiéndose incorporar posteriormente los restantes.
- Una vez comenzado el partido podrán realizarse cuantas sustituciones se deseen, siempre que se realicen de forma reglamentaria. Los jugadores sustituidos pueden volver al juego cuantas veces se considere conveniente.
- Cuando, durante el desarrollo del partido, un equipo, por la circunstancia que sea, quedara con menos de 5 jugadores sobre el terreno de juego, el árbitro dará por finalizado el partido.
- El guardameta podrá cambiar su puesto con cualquier compañero, avisando al árbitro y colocándose la camiseta de Portero. El juego deberá estar parado para realizar esta permuta.
- Cualquiera de los otros jugadores podrá cambiar su puesto por el guardameta siempre que el árbitro haya sido previamente informado y que el cambio se efectúe durante una detención del juego.
- Cuando un jugador tenga que ser sustituido, previamente se avisará al árbitro antes de la sustitución. El sustituto no puede entrar en el terreno de juego hasta que el sustituido lo haya abandonado y deberán hacerlo por la línea de medio campo y estando el juego interrumpido.
- Un jugador expulsado antes del saque de salida sólo podrá ser reemplazado por uno de los sustitutos designados.



REGLAS DE FUBOL

7

REGLA 4. UNIFORMES

- 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).
- El equipamiento básico obligatorio de un jugador será:
 - Camiseta, pantaloneta y medias.
 - Las licras serán afín del color dominante del uniforme, ejemplo el color de la licra será del color que más predomine tanto en camiseta como en pantaloneta de lo contrario no podrá utilizarlas.

LICRA COLOR PREDOMINANTE



APROBADA

LICRA COLOR DIFERENTE



NO APROBADA

- Los guardametas vestirán colores que lo diferencien de los demás jugadores y del árbitro.



REGLAS DE FUBOL

7

REGLA 5. LOS ÁRBITROS

- Su competencia y el ejercicio de sus poderes, otorgados por las Reglas de Juego, empezarán en el momento en que entra en el terreno de juego y finaliza cuando abandona las instalaciones. Sus decisiones, en relación con el desarrollo del juego, serán definitivas.



REGLAS DE FUBOL

7

REGLA 6. DURACION DEL PARTIDO

- La duración de su totalidad será de 44 minutos y constará de dos periodos de 22 minutos cada uno.
- El árbitro tiene la potestad según su criterio arbitral, de añadir al final de cada tiempo no superando a 2 minutos si el lo considera según las interrupciones muy graves, (lesiones) presentadas durante el juego.
 - **PRORROGA** En caso de un penal ya estando en ultima jugada será valida la ejecución estando el tiempo en su adición o segundos pasados del tiempo ya que no se puede cortar acciones de juego comprometedoras

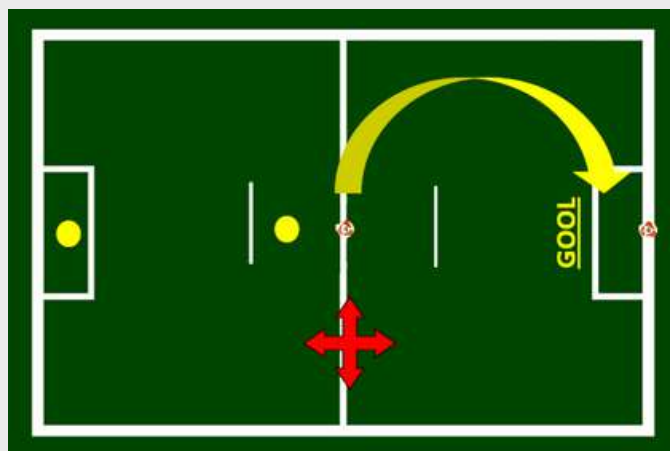


REGLAS DE FUBOL

7

REGLA 7. EL INICIO Y LA REANUDACIÓN DEL JUEGO

- Será podrá sacar a cualquier dirección del terreno de juego.
- Se podrá anotar un gol directamente de un saque de salida, pero solamente contra el equipo adversario.



- En caso de que el ejecutor del saque toque el balón por segunda vez antes de que sea jugado por otro jugador, se concederá un tiro libre al equipo adversario desde el lugar donde se cometió la falta.



REGLAS DE FUBOL

7

REGLA 8. EL BALÓN EN JUEGO O FUERA DE JUEGO

- El balón está fuera del juego cuando:
 - Ha traspasado completamente una línea de banda o de meta, ya sea por tierra o por aire o el juego ha sido detenido por el árbitro.
 - El balón estará en juego en todo otro momento, incluso cuando rebota de los postes, travesaño o poste de esquina y permanece en el terreno de juego o si rebota del árbitro en el interior del terreno de juego.

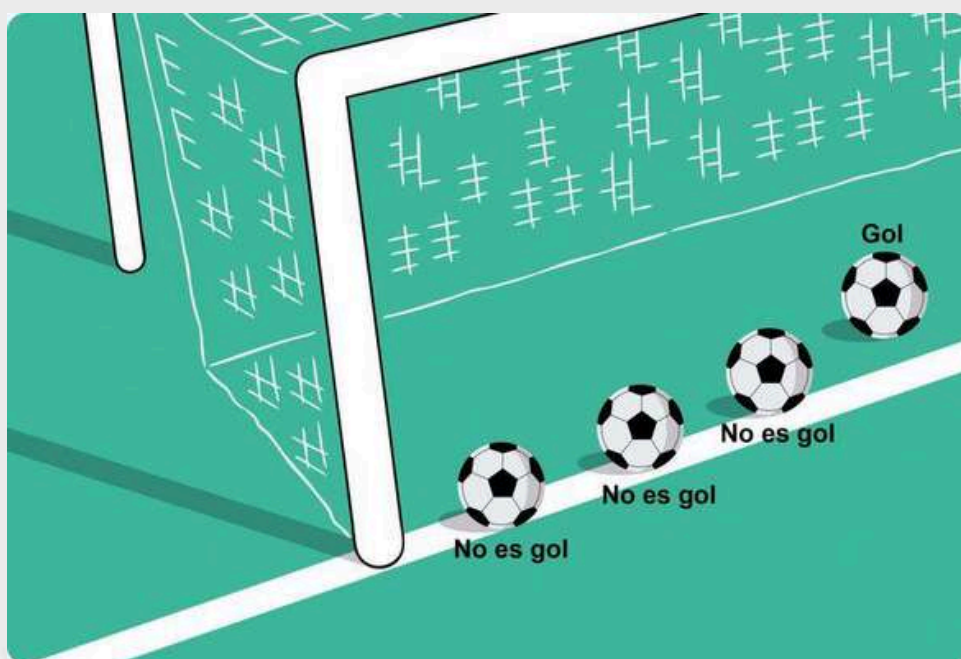


REGLAS DE FUBOL

7

REGLA 9. EL GOL MARCADO

- Se habrá marcado un gol cuando el balón haya traspasado totalmente la línea de meta entre los postes y por debajo del travesaño.



REGLAS DE FUBOL

7

REGLA 10. INFRACCIONES E INCORRECCIONES

- SE CLASIFICAN EN DOS TIPOS QUE SON:
 - 1. DIRECTAS
 - 2. INDIRECTAS



REGLAS DE FUBOL

7

REGLA 10. INFRACCIONES E INCORRECCIONES

1. **Faltas con tiro libre directo:** Son todas aquellas cometidas por un jugador en campo con contacto físico.
 - Dar o intentar dar una patada a un adversario.
 - Poner una zancadilla a un adversario.
 - Saltar sobre un adversario.
 - Cargar sobre un adversario.
 - Golpear o intentar golpear a un adversario.
 - Empujar a un adversario.□
 - Realizar una entrada peligrosa contra un adversario.
 - 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).
 - Obstaculizar a un adversario mediante un contacto físico.



REGLAS DE FUBOL

7

REGLA 10. INFRACCIONES E INCORRECCIONES

- **MODIFICACIÓN A LA REGLA 10**
 - Realizar una entrada en plancha, cuando el adversario tiene el balón o está cerca para impedir que sea jugado o controlado por este y que tenga contacto físico. esto generara una **falta con tiro libre directo**.
 - El golero podrá realizar el planchazo o deslizamiento, en disputa del balón dentro de su área, fuera del área se concederá como jugador de campo.
 - Si en dado caso su primera intencion no fue el balón y toca al jugador rival dentro del área, se marcara PENALTY.



REGLAS DE FUBOL

7

REGLA 10. INFRACCIONES E INCORRECCIONES

1. **Faltas indirectas:** Son todas aquellas cometidas por un jugador en campo sin contacto físico son:
 - Juega de forma peligrosa.
 - Obstaculiza el movimiento de un adversario sin que exista un contacto físico.
 - Actúa mostrando desaprobación, utilizando lenguaje ofensivo, insultante o humillante y/o gestos u otras infracciones verbales.
 - Impide que el guardameta lance el balón con las manos o patea o intenta patear el balón cuando el guardameta está en el proceso de lanzar el balón con las manos.
 - Comete cualquier otra infracción que no haya sido mencionada en las Reglas de Juego, por la cual el juego sea detenido para amonestar o expulsar a un jugador.



REGLAS DE FUBOL

7

SANCIÓN DE TARJETAS (REGLA 10)

Toda tarjeta mostrada tendrá un castigo:

- **T Amarilla:** Será cambio obligatorio del jugador quien se ubicará en la zona de castigo asignada.
- Tendrá un castigo de dos **2 minutos** de tiempo real de juego
- **T Roja:** Será una expulsión al jugador del partido y castigado el equipo por dos **(2) minutos** de tiempo real de juego. El jugador deberá abandonar los alrededores del escenario deportivo



REGLAS DE FUBOL

7

REGLA 11. TIROS LIBRES

TIRO LIBRE DIRECTO

TIRO LIBRE INDIRECTO

COBRO A RIESGO

- Si estará contemplado el cobro a riesgo, para ello será inmediato, balón quieto y aproximado al lugar de la falta, y que no exista tarjeta.



REGLAS DE FUBOL

7

REGLA 12. TIRO PENAL

- Será un cobro franco y directo con opción de remate.

ELIMINACIONES DE PARTIDOS

- Cada equipo pateara 3 penales directos



REGLAS DE FUBOL

7

REGLA 13. SAQUE DE BANDA

- Se debe sacar firme al campo de juego sin levantar los pies, que haga una parábola en el aire. Y tendrá “5” segundos.

Podrá pisar las líneas de banda ?

Respuesta del IFAB: Si, siempre que parte de cada pie esté en contacto con la línea de banda (o el suelo detrás de la línea), el saque se realiza correctamente (independientemente de dónde esté el resto de cada pie) No se ha cometido ninguna infracción, por lo que el árbitro permite que continúe el juego



REGLAS DE FUBOL

7

REGLA 14. SAQUE DE ESQUINA



REGLAS DE FUBOL

7

REGLA 15. SAQUE DE META

- El guardameta sacara con la mano y podrá pasar la mitad del campo de juego.
- 1. No podrá llegar de saque de mano de área a área.
- 2. Tendrá “5” segundos para ponerla en juego.
- 3. Tendrá “5” segundos en su mitad de campo con los pies.
- 4. En continuación si podrá mano pie y convertir gol.

