

# FÚTBOL



# El terreno de juego

- El campo de juego será un rectángulo de una longitud mínima de 90 metros y máxima de 120 m y una anchura de 45 a 90 metros.
- En todos los casos el terreno de juego deberá ser rectangular, dividido en dos mitades y estará marcado con líneas. Dichas líneas pertenecerán a las zonas que demarcan.
- Además, se deberá trazar un área de meta, con dos líneas perpendiculares a la línea de meta, a 16.5m de la parte interior de cada poste y, las líneas se adentrarán 16.5m en el terreno de juego.
- Al centro del rectángulo se marcará un punto a los 11m, que se ocupará para colocar el balón cuando haya que tirar un penal.

# El balón

Los balones deben tener unas características y medidas específicas:

- Será esférico.
- Será de cuero o cualquier otro material adecuado.
- Tendrá una circunferencia no superior a 70 cm y no inferior a 68 cm.
- Su peso no será superior a 450g y no inferior a 410g al comienzo del partido.
- Tendrá una presión equivalente a 0,6–1,1 atmósferas al nivel del mar.

# El número de jugadores

- Los dos equipos que disputan un partido deben tener, como máximo, once jugadores titulares. Uno de ellos será el portero. El partido no comenzará si uno de los equipos tiene menos de siete jugadores.
- El número de suplentes y de cambios varia en función de la federación y la categoría. Sin embargo, mayoritariamente se sigue el reglamento profesional que permite a los equipos tener ocho suplentes y un límite de tres cambios.
- Los cambios se harán cuando lo indique el árbitro pero debe ser previamente avisado.
- Un jugador ya sustituido no puede volver a ingresar en el terreno de juego.

# Equipamiento

- El equipo usual de un jugador estará compuesto por una camiseta, un pantalón corto, medias, zapatillas.
- En la confección de estos elementos no se pueden utilizar elementos que constituyan peligro para los demás jugadores.
- Los dos equipos vestirán colores que los diferencien entre sí y también del árbitro y los árbitros asistentes.
- Los arqueros también están obligados a utilizar un color diferente.

# El árbitro

- El árbitro es el encargado de dirigir el partido y, debe cumplir las siguientes normas:
- Cuidará de la aplicación de las reglas de juego y resolverá todos los casos dudosos. Sus poderes empezarán en el momento de silbar el saque de comienzo y tiene la facultad de imponer sanciones.
- Tomará 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.
- Tiene poder absoluto cuando se cometan infracciones a las reglas, puede parar, suspender o interrumpir definitivamente un partido cuando lo estime necesario independientemente de las causas.
- Desde el momento en que entre 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 total 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

# Los árbitros asistentes

Las reglas del fútbol estipulan que se podrá:

- Designar a dos árbitros asistentes que tendrán, bajo reserva de lo que decida el árbitro, la tarea de indicar:
  - si el balón salió del terreno de juego
  - tiros de esquina
  - fuera de juego
  - avisar de los cambios
  - infracciones que no vea el árbitro
  - duración del partido
  - gol marcado
  - saques de meta.

# Duración del partido

- Las **reglas del fútbol** profesional indican que el partido durará:
  - dos tiempos iguales de 45 minutos cada uno, salvo que por mutuo acuerdo entre el árbitro y los dos equipos participantes se convenga otra cosa. Pero esto puede variar en función de la categoría y la federación.
- Entre cada tiempo del partido, habrá un descanso que no deberá exceder de 15 minutos. Y, posteriormente, se reanudará el juego.



# Saque de inicio

- Al iniciarse el partido, la elección de campos y el saque de comienzo se sorteará 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 equipos se intercambiarán los lados del campo y sacará de medio el equipo que no lo haya hecho en la primera parte.
- El saque desde el medio del campo deberá producirse al comienzo del partido, tras haber marcado un gol o al comienzo del segundo tiempo del partido.
- También debe hacerse al comienzo de cada tiempo suplementario, dado el caso.

# El balón en juego (o no)

- El balón está en juego mientras no se marque falta y esté dentro de la cancha.
- No se interrumpe el partido si rebota en un poste o banderín de esquina o si rebota en el árbitro.
- Estará fuera de juego si cruza por completo una línea de banda o de meta, y si el partido es interrumpido por el árbitro.

# Tanto (o gol) anotado

- Se habrá marcado un gol cuando el balón:
- Estando en juego, haya atravesado completamente la línea de meta entre los postes y por debajo del travesaño, siempre que el equipo anotador no haya cometido previamente una infracción a las Reglas de Juego.
- El equipo que marque mayor número de goles será el ganador, si anotan los mismos o no anotan, el juego termina empatado.
- En caso de que sea necesario un vencedor sólo se permiten tres procedimientos: regla de goles marcados como visitante, tiempo suplementario o tiros de penal.

# El fuera de juego

- Un jugador estará en posición de fuera de juego si se encuentra más cerca de la línea de meta contraria que el balón y el penúltimo adversario, pero no estará si se encuentra en su mitad del campo.
- En ese caso, el árbitro deberá otorgar al equipo rival un tiro libre indirecto desde el lugar en el que se haya producido el fuera de juego.

# Tiros libres

- Los tiros libres se dividen en:
- Directos:
  - Que con un solo contacto se puede meter gol o en caso de que sea en propia meta se marcará tiro de esquina tiro libre indirecto, en el que el árbitro debe mantener una mano levantada y consiste en dos toques antes de que el balón cruce la meta, si sólo hay un toque se concederá saque de meta.
- Indirectos:
  - El árbitro debe mantener una mano levantada y consiste en dos toques antes de que el balón cruce la meta, si sólo hay un toque se concederá saque de meta.
- El equipo rival tiene derecho a colocar una barrera de jugadores, para resguardar al portero y complicar el panorama para el cobrador, pero dicha barrera deberá estar a una distancia indicada por el árbitro del partido.

# Tiros libres directos

- 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:
  - Dar o intentar dar una patada a un adversario.
  - Poner una zancadilla a un contrario.
  - Saltar sobre un adversario.
  - Cargar violentamente o peligrosamente a un adversario
  - Golpear o intentar golpear a un adversario
  - Empujar a un adversario
  - Hacer una entrada a un adversario para ganar la posesión del balón tocándole antes que al balón
  - Tocar el balón deliberadamente con las manos (salvo el portero en su área de penalti)
  - Sujetar a un contrario
  - Escupir a un adversario

# Tiros libres indirectos:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, si un portero comete una de las siguientes infracciones antes mencionadas, dentro de su propia área de penalti:
  - Tarda más de seis segundos en poner el balón en juego, después de haberlo controlado con sus manos.
  - Vuelve a tocar el balón con las manos después de haberlo puesto en juego y sin que cualquier otro jugador lo haya tocado.
  - Toca el balón con las manos después de que el jugador de su equipo se lo haya cedido con el pie.
  - Toca el balón con las manos después de haberlo recibido directamente de un saque de banda lanzado por un compañero.

# Tiros libres indirectos:

- Se dará 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 las Reglas, por la cual el juego sea interrumpido para amonestarle o expulsarle.



El tiro libre directo o indirecto, se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción, o en cualquier caso, atendiendo a las normas y reglas de juego al respecto.

# Penalti

- El penal se origina al cometerse una falta y en la que el infractor sea un jugador del equipo contrario en su área.
- 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.
- Si el ejecutor falla, podrá contra-rematar si el portero detiene el disparo, pero no podrá tocar el balón si el rebote proviene de uno de los postes de la meta.

# Saque de banda o laterales

- El saque de banda es una forma de reanudar el juego y se concede a los adversarios del último jugador que tocó el balón antes de atravesar la línea de banda por tierra o por aire.
- No se podrá anotar un gol directamente de un saque de banda.
- El saque de banda se sirve con las manos, el balón se lanza desde atrás por encima de la cabeza, con ambos pies bien colocados sobre la línea desde el sitio donde salió del terreno de juego.

# Saque de meta

- El saque de meta es una forma de reanudar el juego, cuando el balón haya atravesado completamente la línea de meta, ya sea por tierra o por aire, después de haber tocado por último a un jugador del equipo atacante.
- Se podrá anotar un gol directamente de un saque de meta, pero solamente contra el equipo adversario.

# 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. Luego se debe patear la pelota.

INTEGRIDAD

JUSTICIA

RESPECTO

HONESTIDAD



SOLIDARIDAD

COMPROMISO

PERSEVERANCIA

RESPONSABILIDAD