

**MUNDO minifootball FEDERACIÓN**



# REGLAS DEL JUEGO

## minifootball

2018



**Comité de Árbitros**

## **NORMAS DE JUEGO 2018**

	<b>PAG</b>
01 El terreno de juego	03
02 La Bola	11
Los 03 jugadores	13
Equipo 04 del jugador	21
05 El Árbitro	25
06 Los Otros oficiales de partido	36
07 La duración del partido	40
08 El inicio y la reanudación del juego	43
09 La bola dentro y fuera de Juego	47
10 determinar el resultado de un partido	49
11 Inicio y Fin de Protocolo de Juego	55
12 Faltas e incorrecciones	sesenta y
13 tiros libres	76
14 el penal	80
15 la banda	85
16 El saque de meta	88
17 El Corner	91
Posicionamiento y movimiento	93

# Regla 1



## El terreno de juego

## 1. superficie del campo

El campo de juego debe ser totalmente natural o, si las reglas de competencia del permiso, una superficie de juego totalmente artificial, excepto cuando lo permitan las normas de competencia una combinación integrada de materiales artificiales y naturales (sistema híbrido).

El color de las superficies artificiales debe ser verde.

Cuando se utilicen superficies artificiales en partidos de competición entre equipos representativos de asociaciones nacionales de fútbol afiliadas a WMF o partidos internacionales de competiciones de clubes, la superficie debe cumplir con los requisitos del Programa de Calidad WMF para césped de fútbol o la Norma internacional de partidos, a menos que dispensa especial está dado por el WMF.



## 2. Marcación del terreno

El campo de juego debe ser rectangular y marcado con líneas continuas que no deben ser peligrosos; material de la superficie de juego artificial puede utilizarse para el marcado de campo en campos naturales si no es peligroso. Estas líneas pertenecen a las áreas de las que son límites.

Sólo las líneas indicadas en la Ley 1 han de ser marcado en el terreno de juego.

Las dos líneas más largas son bandas. Las dos líneas más cortas son líneas de gol.

El campo de juego está dividido en dos mitades por una línea media, que une los puntos medios de las dos líneas de banda.

La marca central se encuentra en el punto medio de la línea de medio campo. Un círculo con un radio de 5 m es marcada alrededor de ella.

Las marcas pueden ser hechas fuera del terreno de juego 5 m del cuadrante de esquina en ángulo recto con las líneas de gol y la línea de banda.

Todas las líneas deben ser de la misma anchura, que no debe ser más de 12 cm (5 pulgadas). Las líneas de meta deben ser de la misma anchura que los postes y el travesaño.

Cuando se utilicen superficies artificiales, otras líneas están permitidas siempre que sean de un color diferente y claramente distinguible de las líneas de fútbol americano.

Un jugador que hace marcas no autorizadas en el campo de juego debe ser amonestado por conducta antideportiva. Si el árbitro se percata de ello durante el partido, el jugador será amonestado cuando el balón esté fuera de juego.

### 3. Dimensiones para partidos internacionales

La banda debe ser más largo de la línea de gol.

- **Longitud (banda):**

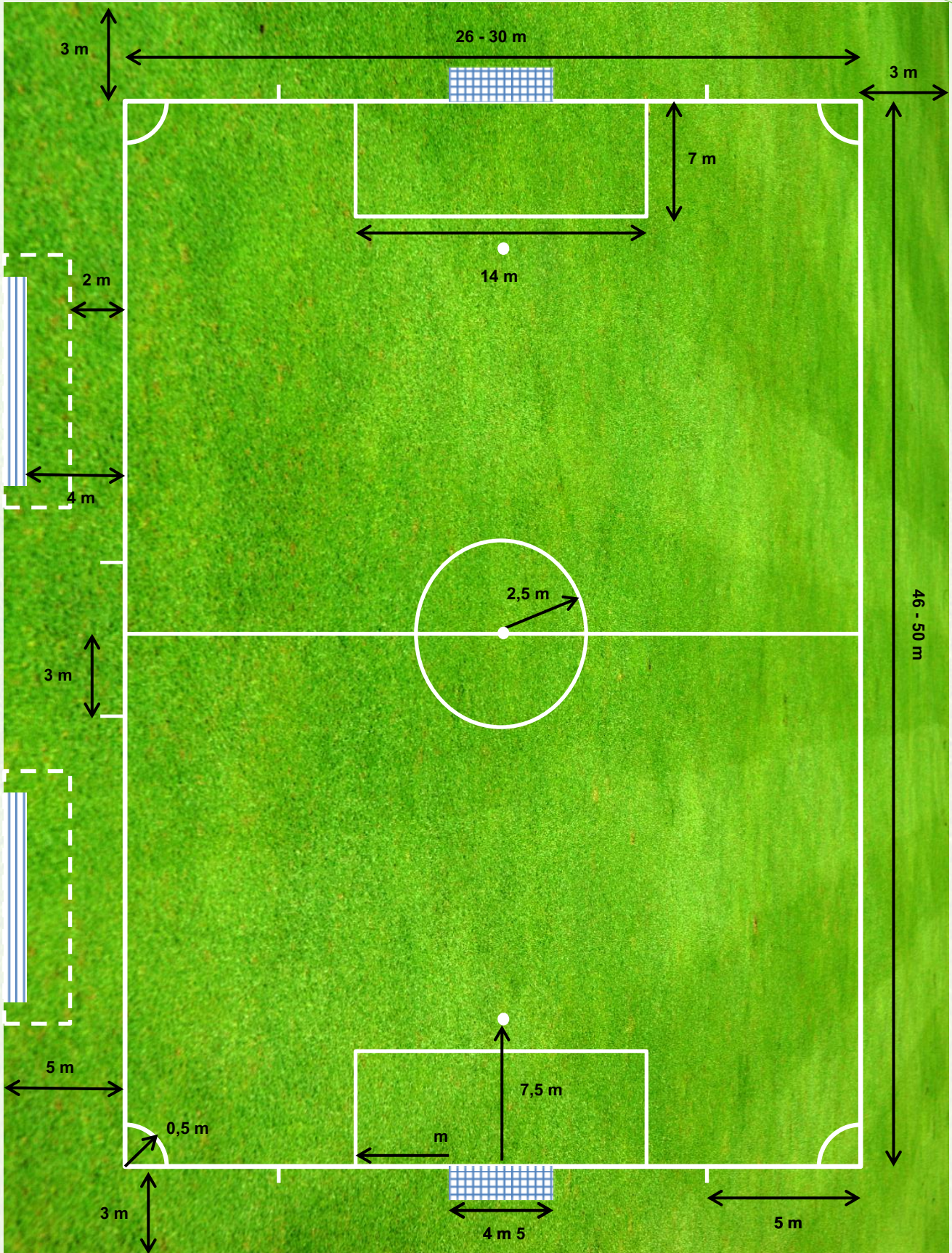
mínimo 46 m

máximo 50 m

- **Longitud (línea de meta):**

mínimo 26 m

máximo 30 m



#### 4. El área

Dos líneas se dibujan en ángulos rectos a la línea de gol, 5 m desde el interior de cada poste de meta. Estas líneas se extienden en el terreno de juego para 7 m y están unidos por un paralelo dibujado línea con la línea de gol de 14m.

El área delimitada por dichas líneas y la línea de meta es el área de penal.

Dentro de cada área, un punto penal se hace de 7,5 m desde el punto medio entre los postes.

#### 5. El área de la esquina

El área de la esquina está definida por un cuarto de círculo con un radio de 0,5 m de cada poste de esquina interior del terreno de juego

Un banderín de, al menos 1,5 m (5 pies) de alto, con un poste no puntiagudo y una bandera se puede colocar en cada esquina.

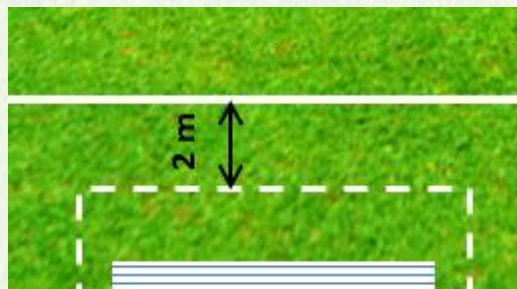


Banderines de pueden ser colocados en cada extremo de la línea de medio, por lo menos 1 m fuera de la banda

#### 6. El área técnica

El área técnica se relaciona con partidos jugados en estadios con un área especial para el personal oficial y sustitutos como se indica a continuación:

- El área técnica sólo debe extender 2 m a cada lado de la zona sentado designado y hasta una distancia de 2 m de la banda
- Las marcas deben ser utilizados para definir el área



- El número de personas autorizadas a ocupar el área técnica se define por las normas de competencia
- Los ocupantes del área técnica:
  - Son identificados antes del comienzo del partido de acuerdo con las normas de competencia
  - Deben comportarse de una manera responsable
  - Debe permanecer dentro de sus límites, excepto en circunstancias especiales, por ejemplo, un fisioterapeuta / médico debe entrar en el terreno de juego, con el permiso del árbitro, para evaluar a un jugador lesionado
- Sólo una persona a la vez estará autorizada para dar instrucciones tácticas del área técnica

## 7. Metas

Un objetivo debe ser colocado en el centro de cada línea de meta.

Uno de los objetivos consiste en dos postes verticales equidistantes de los banderines de esquina y unidos en la parte superior por un travesaño horizontal. Los postes y el travesaño deberán ser de un material autorizado. Deberán tener forma cuadrada, rectangular, redonda o elíptica y no deberán ser peligroso.

La distancia entre el interior de los postes es de 4 m y la distancia desde el borde inferior del travesaño al suelo es de 2 m.

La posición de los postes en relación a la línea de meta debe ser de acuerdo con los gráficos.

Los postes y el travesaño deben ser de color blanco y tienen la misma anchura y profundidad, que no debe exceder de 12 cm (5 pulgadas).

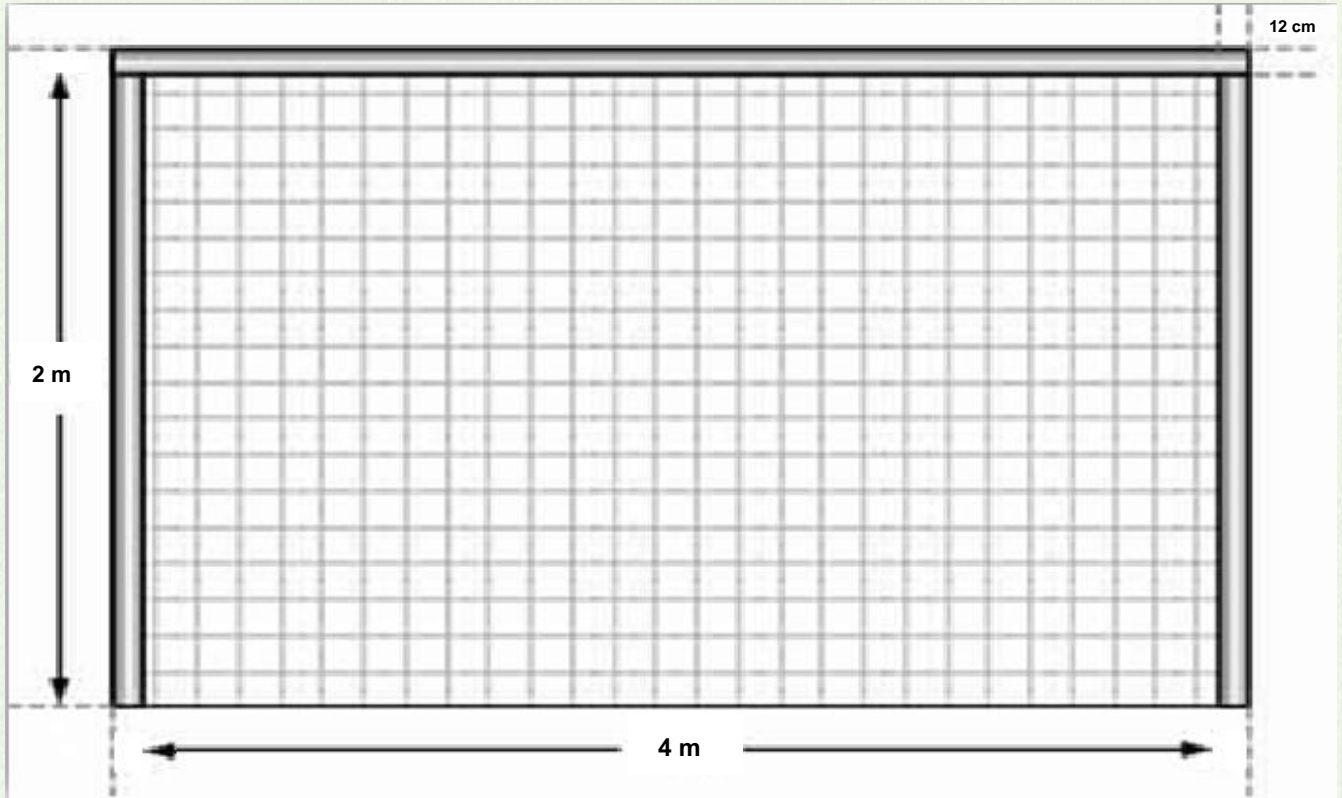
Si el travesaño se rompe o se sale, se interrumpirá el juego hasta que haya sido reparado o colocado en posición. Si no se puede reparar el partido debe ser abandonada. Una cuerda o cualquier material flexible o peligroso no pueden reemplazar el travesaño. El juego se reanudará con un balón a tierra.



Redes se pueden unir a las metas y el suelo detrás de la meta; deben estar debidamente soportadas y no deben interferir con el portero.

#### La seguridad

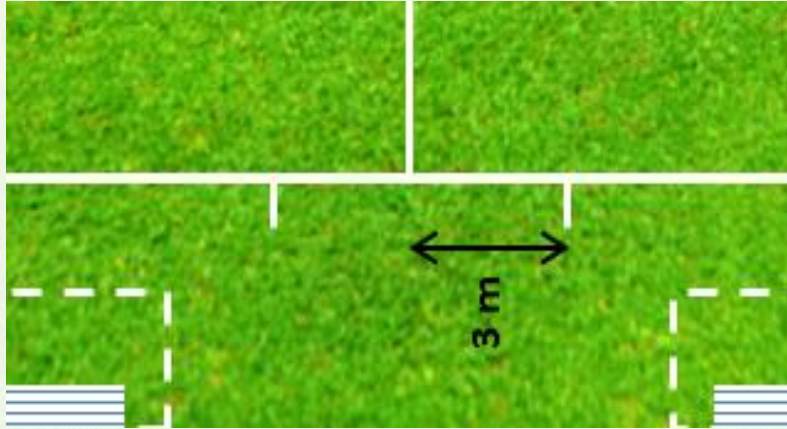
Objetivos (incluyendo metas portátiles) deben estar bien sujetos al suelo.



#### 8. zona de cambios

Las zonas de sustitución se encuentran en el borde de la banda, delante de los bancos de los equipos; su función se describe en la Regla 3

Cada zona de sustitución está situado junto a la zona técnica; Es limitado en ambos lados por la línea mediana y otra línea a 3 m perpendicular a la línea lateral y 12 cm de ancho y 40 cm de largo fuera del campo.



La zona de sustitución de un equipo debe estar en el lado de la portería que defiende. El cambio de las posiciones para el segundo período y extensiones es obligatorio.

## 9. Anuncio comercial

Ninguna forma de publicidad comercial, ya sea real o virtual, se permite en el terreno de juego, en la planta dentro de la zona delimitada por las redes de las porterías o el área técnica, o en el suelo dentro de 1 m (1 yarda) de las líneas de límite desde el momento en que los equipos entren en el terreno de juego hasta que hayan dejado en el medio tiempo y desde el momento en que los equipos vuelven a entrar en el terreno de juego hasta el final del partido. No se permite en las metas, redes, postes de sus banderas y sin equipos ajenos (cámaras, micrófonos, etc.) se puede unir a estos elementos.

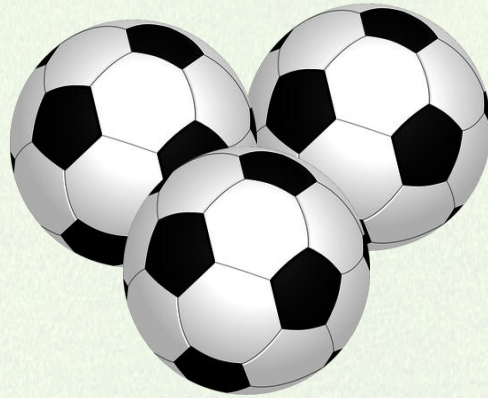
Además, la publicidad en posición vertical debe ser de al menos:

- 1 m (1 yarda) de la línea de banda del campo de juego
- la misma distancia de la línea de meta como la profundidad de la red de la portería
- 1 m (1 yarda) de la red de la portería

## 10. Logotipos y emblemas

Está prohibida la reproducción real o virtual de logotipos representativos o emblemas de WMF, confederaciones, asociaciones nacionales de fútbol, concursos, clubes u otros órganos en el terreno de juego, las redes de las metas y las áreas que delimitan, las metas, y la postes de banderines durante el tiempo de juego. Ellos están permitidos en las banderas en los postes de banderines.

# regla 2



# La pelota

### 1. Cualidades y mediciones

Todas las bolas deben ser:

- esférico
- hecha de material adecuado
- de una circunferencia de entre 70 cm (28 pulgadas) y 68 cm (27 pulgadas)
- entre 450 g (16 oz) y 410 g (14 oz) en peso en el comienzo del partido
- de una presión igual a 0,6 -1,1 atmósfera (600 -1100 g / cm<sup>2</sup>) a nivel del mar (8,5 lbs / pulgada cuadrada -15.6 lbs / pulgada cuadrada)

Todas las pelotas utilizadas en partidos de una competición oficial bajo los auspicios de WMF o confederaciones deberán llevar una de las siguientes:

### 2. Sustitución de una bola defectuosa

Si la bola se vuelve defectuoso:

- el juego se detiene y
- reiniciado dejando caer la pelota de reemplazo, donde la bola original se dañó

Si la bola se vuelve defectuoso en una saque inicial, saque de meta, saque de esquina, tiro libre, tiro penal o saque de banda en el reinicio se vuelve a tomar.

Si el balón se daña durante un penal o tiros desde el punto penal medida que se mueve hacia adelante y antes de que toque un jugador, travesaño o postes se repetirá el tiro penal.

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

### 3. bolas adicionales

bolas adicionales que cumplen los requisitos de la Regla 2 se pueden colocar alrededor del campo de juego y su uso es bajo el control del árbitro.

# regla 3



## Los jugadores



### 1. Número de jugadores

El partido será jugado por dos equipos, cada uno con un máximo de seis jugadores; uno debe ser el portero. Un partido no puede iniciar o continuar si uno de los equipos tiene menos de cuatro jugadores.

Si un equipo tiene menos de cuatro jugadores porque uno o más jugadores han dejado deliberadamente el campo de juego, el árbitro no está obligado a detener el juego y la ventaja puede ser jugado, pero el partido no debe reanudarse después de que el balón haya salido fuera de juego Si un equipo no tiene el número mínimo de cuatro jugadores.

Si las bases del concurso establecen que todos los jugadores y sustitutos deben ser nombrados antes del partido y un equipo comienza un partido con menos de seis jugadores, sólo los jugadores y sustitutos designados en la lista de jugadores pueden participar en el partido a su llegada.

Para cualquier partido, los nombres de los jugadores y sustitutos designados para el partido deben introducirse en la hoja de partido antes del comienzo del partido; Cualquier sustituto cuyo nombre no ha sido dado al árbitro antes del partido no puede participar en el partido

Confederaciones o asociaciones miembros también pueden organizar competiciones locales e internacionales con 5, 7 u 8 jugadores y Arena Fútbol, respetando las reglas del juego de WMF

### 2. Competiciones Oficiales

En cualquier partido en el contexto de las competiciones oficiales organizadas por la WMF, las confederaciones o las asociaciones miembro, el número máximo de sustitutos autorizados es de nueve.

Las reglas de cualquier otra competición deben especificar claramente el número máximo de sustitutos permitidos de participar en un partido.

En las competencias regionales o locales organizados por el WMF y las asociaciones miembros, el número máximo de jugadores que pueden participar en un partido está indicado en la normativa interna de la asociación, en su caso, se deben seguir las normas de la WMF.

Se permite un número ilimitado de sustituciones durante un partido.

### 3. procedimiento de sustitución

Un reemplazo se puede hacer cuando el balón está en juego o fuera del juego. Para cada una de reemplazo, se deben observar las siguientes disposiciones:

- El jugador sale de la corte debe pasar por la línea de banda al cruzar la zona de sustituciones de su equipo, salvo lo dispuesto en estas minifootball Reglas de Juego.
- El sustituto entra en el terreno de juego sólo después de la salida del jugador para ser reemplazado
- El sustituto debe entrar en el campo a través de la zona de sustitución de su equipo
- La sustitución termina una vez que el sustituto entra en el campo por la zona de sustituciones de su propio equipo, después de haber dado la casulla al jugador al que sustituye, a menos que el jugador abandona el campo por otra zona por motivos previstos en las presentes Reglas de Juego, a el que el sustituto debe dar la casulla al tercer árbitro.
- El sustituto se convierte en un jugador y el jugador al que sustituye convierte en un sustituto.
- Sustitutos pueden reiniciar cualquier obra, siempre que hayan entrado por primera vez el campo.
- Si una sustitución se hace en el medio tiempo o antes del tiempo extra, el procedimiento debe ser completado antes de reanudar el juego.
- Un jugador sustituido puede volver al campo.
- Cualquier jugador sustituto o sustituido está sujeto a la autoridad del árbitro, si él está llamado a jugar o no.
- si un jugador que va a ser reemplazado se niega a abandonar el juego continúa.

### 4. Permutación con el portero (intercambio)

Cada jugador puede intercambiar con el portero, siempre que:

- El árbitro haya sido informado de antemano.
- El reemplazo se realiza durante una parada de juego.

## 5. Cambiar el portero

- Cualquier sustituto puede reemplazar al arquero, sin que los árbitros siendo advertidos y sin el juego se detuvo.
- Un jugador o sustituto que se convierte en un portero debe llevar el maillot de un portero (del mismo color) con el dorso de su propio número.

## 6. Infracciones y sanciones

Si un jugador sustituto comienza un partido en el lugar de un jugador registrado que el árbitro no ha sido informado del cambio:

- El árbitro permitirá que el jugador sustituto para continuar el partido.
- Ninguna sanción disciplinaria se toman medidas contra el jugador registrado como un sustituto
- El jugador inscrito como titular se convierte en sustituto.

Si un jugador cambia con el portero sin el permiso del árbitro, el árbitro:

- permite que el juego continúe.
- Precauciones ambos jugadores en la siguiente interrupción del juego.

Si un sustituto entra en el terreno de juego antes de que el jugador reemplazado o ha dejado entra al juego sin pasar por la zona de sustituciones de su equipo:

- Sujeto a la ventaja, los árbitros interrumpirán el juego
- Amonestará al jugador que no ha seguido el procedimiento de sustitución y le orden de abandonar el terreno de juego.

Si los árbitros interrumpen el juego, que se reanuda con un tiro libre indirecto a favor del equipo adversario, ejecutado desde la posición de la pelota cuando se interrumpió el juego.

Si este sustituto o su equipo comete otro delito, el juego se reanuda conforme a las Reglas de Juego minifootball.



Si, un jugador sustituido abandona el terreno de juego sin pasar por la zona de sustituciones de su equipo:

- Sujeto a la ventaja, los árbitros interrumpirán el juego.
- Amonestará al jugador por no respetar el procedimiento de sustitución.

Si los árbitros han interrumpido el juego, que se reanudará con un tiro libre indirecto a favor del equipo adversario, ejecutado desde la posición de la pelota cuando se interrumpió el juego.

Para cualquier otro delito en virtud de esta Ley:

- Los jugadores serán advertidos.
- El juego se reanudará con un tiro libre indirecto a favor del equipo contrario, desde la posición de la pelota cuando se interrumpió el juego.

## **7. Expulsado de jugadores o sustitutos**

Un jugador que está excluido:

- Antes de la presentación de la hoja de la cuenta no se puede introducir en el acta por cualquier motivo
- Después de haber sido registrado como titular de la tarjeta en la hoja de partido y antes del inicio del partido puede ser sustituido por uno de los jugadores registrados como sustituto, que no pueden ser reemplazados.
- Después de la patada de salida no puede ser sustituido; y si es titular de su equipo jugará con un jugador menos durante 5 minutos de la primera reanudación del juego tras la expulsión.

Un sustituto excluido antes o después del saque inicial del partido, que no puede ser sustituido.

## **8. Las personas adicionales en el terreno de juego**

El entrenador y los demás funcionarios nombrados en la lista del equipo (con la excepción de los jugadores o sustitutos) son oficiales de equipo. Cualquier persona que no se citan en la lista de jugadores como oficial de jugador, sustituto o un equipo es un agente externo.

Si un oficial de equipo, sustituto, sustituido o expulsado jugador o persona externa ingresa en el terreno de juego el árbitro debe:

- Sólo detener el juego si hay interferencia con el juego
- han eliminado la persona cuando se detiene el juego
- tomar las medidas disciplinarias apropiadas

Si el juego se detiene y la interferencia fue por:

- un oficial de equipo, sustituto, jugador sustituido o expulsado, el juego se reinicia con una patada o pena de libre directo y tomar las medidas disciplinarias apropiadas
- un agente externo, el juego se reinicia con un balón a tierra

Si la pelota pasa a la meta y esa persona le impide entrar y cancela una clara ocasión de gol, el árbitro concederá un tiro libre directo o penalti, tome las medidas disciplinarias necesarias y el equipo infractor se hará cargo. jugar con un jugador menos durante 5 minutos (Exp: si el equipo juega con 6 jugadores, un viaje de solo volver con 5); el jugador reducida puede volver y participar en el juego

Si una bola está entrando en la meta y la interferencia no impide que un jugador defensor juega la pelota, el gol será válido si el balón entra en la meta (incluso si se hizo contacto con la pelota) a menos que el balón entra en la meta contraria.

#### **9. El jugador fuera del campo de juego**

Si un jugador que requiere el permiso del árbitro para reingresar al terreno de juego vuelve a entrar sin el permiso del árbitro, el árbitro debe:

- detener el juego (no inmediatamente si el jugador no interfiera con el juego o un oficial de partido o si la ventaja se puede aplicar)
- amonestar al jugador por entrar en el terreno de juego sin el permiso
- tiene el jugador eliminado.

Si el árbitro detiene el juego, debe reiniciarse:

- con un tiro libre directo desde el lugar de la interferencia
- con un tiro libre indirecto desde el lugar de la pelota cuando se detuvo el juego si no hubo interferencia

Un jugador que cruza una línea de frontera como parte de un movimiento de juego, no comete un delito.

#### **10. Se marcará gol con una persona extra en el terreno de juego**

Si, después se marca un gol, el árbitro se da cuenta, antes de que se reanude el juego, una persona extra estaba en el campo de juego cuando el gol fue anotado:

- el árbitro debe invalidar el gol si la persona extra era:
  - un jugador, sustituto, jugador sustituido, expulsado el jugador u oficial de equipo del equipo que anotó el gol; el juego se reanudará con un tiro libre directo desde el lugar de la persona extra
  - un agente externo que interfería en el juego a menos que un gol resultados como se indica más arriba en "personas adicionales en el campo de juego; el juego se reanudará con un balón a tierra
- el árbitro debe conceder el gol si la persona extra era:
  - un jugador, sustituto, jugador sustituido, expulsado el jugador u oficial de equipo del equipo que recibió el gol
  - un agente externo que no interfiera con el juego

En todos los casos, el árbitro debe tener la persona sea retirado del campo de juego.

Si, después de un gol y haya reanudado el juego, el árbitro da cuenta de una persona extra estaba en el campo de juego cuando el objetivo se anotó, el objetivo no puede ser rechazado. Si la persona extra está todavía en el campo el árbitro debe:

- detener el juego
- han eliminado la persona extra
- reiniciará con un balón a tierra o un tiro libre en su caso

El árbitro debe reportar el incidente a la autoridad correspondiente.

#### **11. capitán del equipo**

El capitán del equipo no tiene estatus o privilegios especiales, pero tiene un grado de responsabilidad en el comportamiento del equipo.

# regla 4



## Equipo del Jugador

## Regla 4:

# Equipo del Jugador

### 1. La seguridad

Un jugador no utilizarán ningún equipamiento ni llevarán ningún objeto que sea peligroso.

Todos los artículos de joyería (collares, anillos, pulseras, pendientes, pulseras cuero, bandas elásticas, etc.) están prohibidos y deben ser eliminados.

No se permite el uso de cinta para cubrir la joyería.

Los jugadores deben ser inspeccionados antes del comienzo del partido y los sustitutos antes de que entren al terreno de juego.

Si un jugador está usando o el uso de equipos no autorizados / peligrosos o joyas el árbitro debe ordenar al jugador que:

- quitar el elemento
- abandonar el terreno de juego en la siguiente interrupción si el jugador no puede o no cumplir

Un jugador que se niegue a cumplir o lleva de nuevo el elemento debe ser advertido.

### 2. Equipo obligatorio

El material obligatorio de un jugador comprende los siguientes artículos separados:

- una camisa con mangas
- pantalones cortos
- calcetines - cinta o cualquier material aplicado externamente o desgastados deben ser del mismo color que la parte del calcetín que se aplica o cubiertas
- nada le han servido - estos deben estar hechos de un material adecuado para proporcionar una protección razonable y cubiertos por los calcetines
- calzado

Los porteros pueden utilizar pantalones largos.

Un jugador cuyo calzado o espinillera se pierde accidentalmente debe reemplazarlo tan pronto como sea posible y no más tarde de cuando el balón esté fuera de juego.

Si antes de hacer lo que el jugador controla la pelota y / o Gol, el gol será válido.

### 3. Colores

- Los dos equipos deben usar colores que los distinguen unos de otros y los oficiales del partido
- Cada guardameta vestirá colores que son distinguibles de los otros jugadores y los oficiales del partido
- Si las camisetas de los dos porteros son del mismo color y ninguno de ellos tiene otra camisa, el árbitro permitirá que el partido que se jugará

Las camisetas deben ser del mismo color que el color principal de la manga de la camisa;

calzoncillos / medias deben ser del mismo color que el color principal de los pantalones cortos o la parte más baja de los pantalones cortos - jugadores del mismo equipo deben usar el mismo color.

### 4. Otros equipos

equipo de protección no peligrosos, por ejemplo, cabeza, máscaras faciales, rodilleras y protectores del brazo hechos de material blando y ligero, se permite que sean tapas porteros y gafas deportivas.

**Cubre la cabeza:** Cuando se usan cubiertas de cabeza (con exclusión de los casquillos porteros), que debe:

- sea negro o el color principal de la camisa (siempre y cuando los jugadores de un mismo equipo llevan el mismo color)
- estar en consonancia con el aspecto profesional de equipo del jugador
- no ser unido a la camisa

- no ser peligroso para el jugador que lo lleva o cualquier otro jugador (por ejemplo, mecanismo de apertura / cierre en el cuello)
- no tener ninguna parte (s) que se extiende hacia fuera desde la superficie (que sobresale elementos)

**Comunicación electrónica:** Los jugadores (incluyendo sustitutos / jugadores sustituidos y enviadas fuera) no se les permite usar o usar cualquier forma de equipo electrónico o de comunicación. No se permite el uso de cualquier forma de comunicación electrónica por los oficiales de equipo, excepto cuando se refiera directamente al reproductor de bienestar o la seguridad.

## 5. lemas, declaraciones, imágenes y publicidad

El equipo no debe tener ningún consignas, declaraciones políticas, religiosas o personales o imágenes.

Jugadores no pueden mostrar la ropa interior que muestran políticos, religiosos, lemas personales, declaraciones o imágenes, o publicidad que no sean el logotipo s del fabricante.

Por cualquier ofensa el jugador y / o el equipo será sancionado por el organizador de la competición, la asociación nacional de fútbol o WMF.

## 6. Infracciones y sanciones

Para cualquier juego delito no tiene que ser parado y el jugador:

- es instruido por el árbitro para abandonar el campo de juego para que ponga el equipo
- hojas cuando se pare el juego, a menos que el equipo ya ha sido corregido

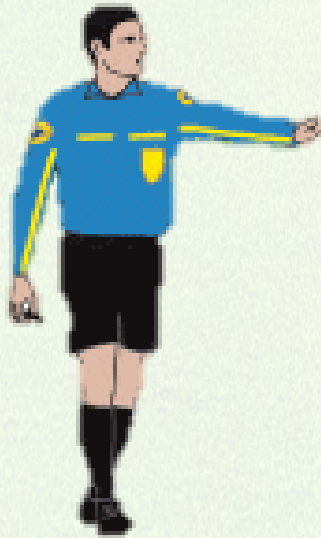
Un jugador que sale del terreno de juego para que ponga o equipo de cambio debe:

- tener el equipo en manos de un oficial de partido antes de poder volver a entrar
- Sólo volver a entrar con el permiso del árbitro (que puede ser determinado durante la reproducción)

Un jugador que entra sin permiso debe ser advertido y si el juego sea interrumpido para emitir la advertencia, un tiro libre indirecto a favor de la posición de la pelota cuando se interrumpió el juego.



# regla 5



# El arbitro



### 1. La autoridad del árbitro

Cada partido será controlado por un árbitro, quien tendrá la autoridad total para hacer cumplir las reglas del juego en relación con el partido

### 2. Las decisiones del árbitro

Las decisiones serán tomadas a lo mejor de la capacidad referee`s de acuerdo con las Reglas de Juego s y el 'espíritu del juego' y se basan en la opinión del árbitro, quien tendrá la facultad de tomar las medidas adecuadas en el marco de las Reglas de Juego.

Las decisiones del árbitro sobre hechos relacionados con el juego, incluyendo si o no se marca un gol y el resultado del partido, son finales. Siempre hay que respetar las decisiones del árbitro, y todos los demás oficiales del partido,.

El árbitro no podrá modificar su decisión de darse cuenta de que es incorrecta o en el consejo de otro oficial de partido si haya reanudado el juego o el árbitro ha señalado el final de la primera o la segunda mitad (incluyendo el tiempo extra) y dejó el campo de juego o finalizado el partido.

Si está incapacitado un árbitro, el juego podrá continuar bajo la supervisión de los otros oficiales del partido hasta que el balón esté fuera del juego,

### 3. Atribuciones y deberes

El arbitro:

- Hace cumplir las reglas del juego
- Controlará el partido en cooperación con los demás oficiales del partido
- Actúa como cronometrador, mantiene un registro del partido y proporciona a las autoridades apropiadas con un reporte del partido, incluida la información sobre las medidas disciplinarias y cualquier otro incidente que haya ocurrido antes, durante o después del partido
- supervisa y / o indica la reanudación del juego

- debe ser colocado en el campo de conformidad con lo dispuesto en la "posición cuando el balón está en juego" y "Posición cuando el balón está fuera de juego"

- sólo el primer árbitro que ordena el inicio del partido y es responsable del cronómetro

### **avantage**

- Permitirá que el juego continúe cuando se produce un delito y el equipo no infractor se beneficiará de la ventaja y penaliza el delito si la ventaja prevista no sobreviene en ese momento o en unos pocos segundos

### **Acciones disciplinarias**

- Castiga el delito más grave, en cuanto a la sanción, reinicio, la gravedad y el impacto físico táctico, cuando más de una infracción se produce al mismo tiempo,
- Toma medidas disciplinarias contra jugadores culpables de amonestación o expulsión
- Tiene la autoridad para tomar medidas disciplinarias de entrar en el terreno de juego para la inspección prematch hasta salir del terreno de juego después de que termine el partido (incluido tiros desde el punto penal). Si, antes de entrar en el campo de juego al comienzo del partido, un jugador comete una infracción expulsión, el árbitro tiene la autoridad para evitar que el jugador que participa en el partido ( *Ver la regla 3.6*); el árbitro informará cualquier otra conducta indebida
- Tiene la autoridad de mostrar tarjetas amarillas o rojas y, según lo permitan las normas de competencia, de manera temporal expulsar a un jugador, entren en el campo de juego al comienzo del partido hasta después de que el partido ha terminado, incluso durante el descanso del medio tiempo, tiempo extra y los tiros desde el punto penal
- Tomará medidas contra los funcionarios de equipos que no se actúe de manera responsable y puede expulsarlos del terreno de juego y rodea a sus inmediatos;

Un funcionario del equipo médico que comete un delito descartable puede permanecer si el equipo no tiene ninguna otra persona médica, y actuar si un jugador necesita atención médica.

- Actúa sobre el consejo de otros oficiales del partido con respecto a los incidentes que el árbitro no ha visto

## lesiones

- Permitirá que el juego continúe hasta que el balón esté fuera del juego si un jugador está lesionado levemente
- Detiene el juego si un jugador se duele y asegura que el jugador se retira del campo de juego.

Un jugador lesionado no puede ser tratado en el campo de juego y sólo puede volver a entrar después de haya reanudado el juego; Si el balón está en juego, el reingreso debe ser desde la banda, pero si el balón está fuera de juego, que puede ser de cualquier línea de demarcación.

Excepciones a la exigencia de abandonar el terreno de juego son sólo cuando:

- Un portero se lesiona
- Un portero y un jugador de campo choquen y requieran atención
- Jugadores del mismo equipo choquen y requieran atención
- Se ha producido un grave lesión
- Un jugador se lesiona como resultado de un delito física para la que se advirtió al oponente o expulsado (por ejemplo desafío imprudente o falta grave), si el / la evaluación del tratamiento se completa con rapidez
- Asegura que cualquier jugador sangrado que sale del campo de juego. El jugador sólo podrá reingresar tras la señal del árbitro, que debe estar satisfecho de que el sangrado se ha detenido y no hay sangre en el equipo
- Si el árbitro ha autorizado a los médicos y / o camilleros para entrar en el terreno de juego, el jugador debe salir en una camilla o caminando.

Un jugador que no cumpla, debe ser amonestado por conducta antideportiva

- Si el árbitro ha decidido amonestar o expulsar a un jugador que se lesiona y tiene que salir del terreno de juego para el tratamiento, la tarjeta debe ser mostrado antes que las hojas jugador
- Si el juego no ha sido interrumpido por cualquier otro motivo, o si la lesión sufrida por un jugador no es el resultado de una infracción, el juego se reanudará con un balón a tierra

## interferencia externa

- Detiene, suspende o abandona el partido de las infracciones o debido a la interferencia externa por ejemplo, si:
  - La iluminación artificial es inadecuada
  - Un objeto lanzado por un espectador golpea un oficial de partido, un jugador u oficial de equipo, el árbitro puede permitir que el juego continúe, o detener, suspender o abandonarlo en función de la gravedad del incidente
  - Un espectador hace sonar un silbato, que interfiere en el juego - el juego se detiene y reinicia con un balón a tierra
  - Una bola extra, otro objeto o animal entra en el campo de juego durante el partido, el árbitro debe:
    - \* Detener la reproducción (y reiniciar con un balón a tierra) sólo si interfiere con el juego a menos que la pelota va hacia la meta y la interferencia no impide que un jugador defensor juega la pelota, el gol será válido si el balón entra en la meta (incluso si se hizo contacto con la pelota) a menos que el balón entra en la meta contraria
    - \* Permitir que el juego continúe si no interfiere con el juego y lo han eliminado a la mayor brevedad posible
- permite a las personas no autorizadas a entrar en el campo de juego

## 4. equipos de Árbitro

### Equipo obligatorio:

- Silbido (s)
- Watch (ES)
- tarjetas rojas y amarillas
- Notebook (u otros medios de mantener un registro del partido)

## Otro equipo:

Los árbitros podrán ser autorizados a utilizar:

- Equipo para la comunicación con otros oficiales del partido - banderas timbre / pitido, auriculares, etc.
- TEMAS CONCEPTUALES o otros equipos de vigilancia de la aptitud

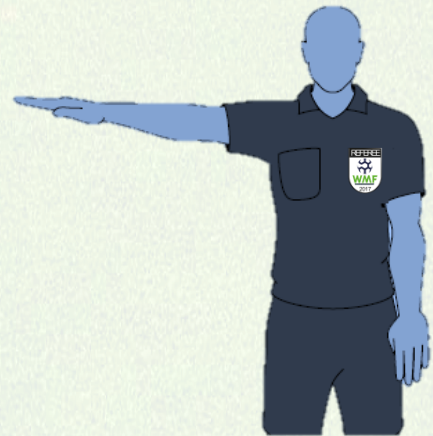
Árbitros y otros oficiales del partido se les prohíbe usar joyas o cualquier otro equipo electrónico.



**KICK OFF / REINICIO DE JUEGO**



**Tiro libre directo / PENA**



**LANZAR EN**

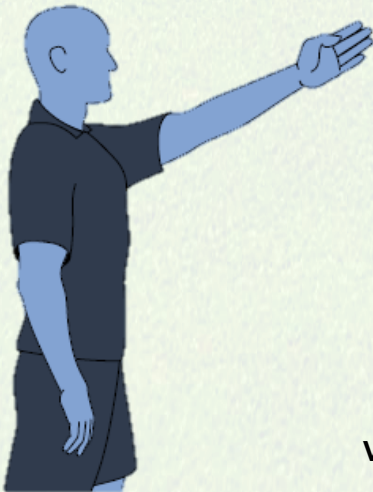




**SAQUE DE ESQUINA**



**SAQUE DE META**



**VENTAJA**





**Tiro libre indirecto**



**TARJETA AMARILLA**



**TARJETA ROJA**

## 6. Responsabilidad de los oficiales de partido

Un funcionario del árbitro del partido o de otro tipo no se hace responsable de:

- Cualquier tipo de lesión que sufra un jugador, oficial o espectador
- Cualquier daño a la propiedad de cualquier tipo
- Cualquier otra pérdida sufrida por un individuo, club, empresa, asociación o cualquier otro organismo, que se deba o pueda deberse a cualquier decisión tomada en el marco de las Reglas de Juego o con respecto a los procedimientos normales necesarios para mantener, reproducir y controlar un partido.

Estas decisiones pueden incluir una decisión:

- Que la condición del campo de juego o sus alrededores o que las condiciones meteorológicas son tales que permiten o no permiten que un partido tenga lugar
- A abandonar el partido por cualquier razón
- En cuanto a la idoneidad de los equipos de campo y la pelota utilizada durante un partido
- Para detener o no para detener un partido debido a la interferencia de un espectador o cualquier problema en la zona de espectadores
- Para detener o no para detener el juego para permitir que un jugador lesionado sea transportado fuera del terreno de juego para ser atendido
- Exigir a un jugador lesionado que ser retirado del campo de juego para ser atendido
- Para permitir o no permitir a un jugador para llevar cierta ropa o equipo
- Cuando el árbitro tiene la autoridad para permitir o no permitir que cualquier persona (incluyendo equipos y del estadio, personal de seguridad, fotógrafos u otros representantes de los medios) que se presente en los alrededores del campo de juego
- Cualquier otra decisión adoptada de conformidad con las Reglas de Juego o de conformidad con sus obligaciones, en los términos de la FIFA, la confederación, federación nacional de fútbol o las reglas o regulaciones de competencia en las que se juega el partido

## **7. Partidos Internacionales**

El uso de 4 árbitros es obligatorio en los partidos internacionales.

## **8. Reserva árbitro asistente**

En los torneos y competiciones para las que se designe un árbitro de reserva, el papel y los deberes del árbitro de reserva deben estar en conformidad con las instrucciones contenidas en estas Reglas de Juego

# regla 6



## El otro partido funcionarios

Un segundo, tercero y cuarto árbitro puede ser designado para arbitrar un partido. Ellos ayudan al árbitro a dirigir el juego conforme a las Reglas de Juego, pero la decisión final siempre es hecha por el árbitro.

En caso de divergencia entre las decisiones de los árbitros, la de que el árbitro prevalecerá sobre la del segundo árbitro.

Los otros árbitros operan bajo el árbitro (principal). En caso de interferencia o comportamiento incorrecto, el árbitro se eliminarán de sus funciones e informar a la autoridad competente

Las reglas de la competición deben especificar claramente quién reemplazará a un árbitro que es incapaz de iniciar o continuar para oficiar, y cualquier cambio asociados.

### 1. El segundo árbitro

- El segundo árbitro ayudará al árbitro a tomar todas las decisiones relativas a los delitos y las infracciones, así como las medidas disciplinarias necesarias
- Se debe reportar faltas cerca del primer árbitro cuando se tiene un mejor ángulo de visión
- controlar y registrar los objetivos de tiempo, inexactitudes, etc, en la escritura
- Se debe presentar a las autoridades competentes un informe sobre cualquier falta u otro incidente que ocurrió fuera del campo de visión de los otros árbitros.
- Se debe informar al árbitro y el tercer árbitro del contenido de dicho informe.
- Se sustituye el primer árbitro en caso de que se lesiona o indispuerto.

## 2. El tercer árbitro

Debe ser colocado fuera del campo de juego, en el lado de las zonas de sustitución y en la altura de la línea media

- El tercer árbitro ayuda a los árbitros durante la inspección de campo, los jugadores y los equipos de los jugadores (incluyendo si los problemas han sido resueltos)
- Controlar y registrar los objetivos de tiempo, inexactitudes, etc, en la escritura
- Comprobar los procedimientos de reemplazo
- Controlar el equipamiento de los sustitutos que se están preparando para participar en el juego
- Controlar el rendimiento de un jugador en el campo después de una señal / autorización del árbitro
- Compruebe los globos de reemplazo
- El control bajo la supervisión de los árbitros el retorno al juego de un jugador que tuvo que abandonar el terreno para cualquier tipo de lesión o para corregir su equipamiento
- Indica a los árbitros un error manifiesto en la advertencia o la expulsión de un jugador, o si se produce una conducta violenta fuera de su campo de visión. Árbitros, sin embargo, deciden todos los hechos en relación con el juego
- Informar al árbitro de la conducta inapropiada de cualquier persona que se encuentre en el campo de juego o en el área técnica
- Muestra una lista de los jugadores que participan en el partido
- Registre por escrito cualquier otra información pertinente relacionada con el partido
- Se sustituye el segundo árbitro si no es capaz de seguir para arbitrar el partido.

### 3. El cuarto árbitro

Debe ser colocado fuera del campo de juego, en el lado de las zonas de sustitución y en la altura de la línea media

- El cuarto árbitro ayudará a los árbitros durante la inspección de campo, los jugadores y los equipos de los jugadores (incluyendo si los problemas han sido resueltos)
- controlar y registrar los objetivos de tiempo, inexactitudes, etc, en la escritura
- Cuenta los 5 minutos después de la expulsión de un jugador
- informar al tercer árbitro cuando un jugador puede completar su equipo después de una expulsión
- indica a los árbitros un error manifiesto en la advertencia o la expulsión de un jugador, o si se produce una conducta violenta fuera de su campo de visión. Árbitros, sin embargo, deciden todos los hechos en relación con el juego
- informar al árbitro de la conducta inapropiada de cualquier persona que se encuentre en el campo de juego o en el área técnica
- indicar el tiempo adicional mínimo decidido por el árbitro al final de cada periodo de juego (incluidas las horas extraordinarias)
- enumera los jugadores que participan en el partido
- registro por escrito cualquier otra información pertinente relacionada con el partido
- Se sustituye el tercer árbitro si no es capaz de seguir para arbitrar el partido.

# regla 7



## La duración del partido



### 1. Los períodos de juego

Un partido tiene una duración de dos mitades iguales de 25 minutos, que sólo se pueden reducir si así se acuerda entre el árbitro y los dos equipos antes del comienzo del partido y está en conformidad con las normas de competencia.

### 2. intervalo de la media parte

Los jugadores tienen derecho a un descanso en el medio tiempo, no superior a 10 minutos; Las reglas de la competición deberá especificar la duración del tiempo medio, que sólo puede ser modificado con la autorización del árbitro

### 3. Recuperación de tiempo perdido

Se tiene en cuenta por el árbitro en cada mitad de todos los tiempos perdidos en ese medio a través de:

- Evaluación y / o eliminación de los jugadores lesionados
- Perdiendo el tiempo
- Las sanciones disciplinarias
- Paros de bebidas u otros motivos médicos permitidos por las normas de competencia
- Cualquier otra causa, incluyendo cualquier retraso significativo a un reinicio (por ejemplo, celebraciones de los goles)

El cuarto árbitro indicará el tiempo mínimo decidido por el primer árbitro al final del último minuto de cada mitad. El tiempo adicional se puede aumentar por el árbitro, pero no se reduce.

El árbitro no debe compensar un error de cronometraje durante la primera media cambiando la longitud de la segunda mitad.

#### **Tiro 4. Pena**

Si un penal tiene que ejecutar o repetir, el medio se extendió hasta que se complete el penal.

#### **5. partido suspendido**

Un partido suspendido se repite a menos que las normas de competencia u organizadores determinen lo contrario.

# regla 8



## El inicio y la reanudación del juego

## Regla 8:

## El inicio y la reanudación del juego

El saque de salida comienza a las dos mitades de un partido, las dos mitades del tiempo extra y reanuda el juego después de un gol ha sido anotado.

Los tiros libres (directas o indirectas), penaltis, saques de banda, saques de meta y tiros de esquina son otros reinicia (véase Leyes 13 -17).

Un balón a tierra es la reanudación cuando el árbitro detiene el juego y la ley no requiere que uno de los reinicios anteriores.

Si se produce un delito cuando el balón no está en juego esto no cambia la forma de reanudar el juego.

### 1. Kick-off

#### Procedimiento:

- el equipo que gana el lanzamiento de una moneda decide qué la que atacará en el primer semestre
- sus oponentes toman el inicio del partido
- El equipo que gane el sorteo ejecutará el saque de salida para iniciar el segundo tiempo
- para la segunda mitad, los equipos cambian de campo y atacarán en la dirección opuesta
- después de un equipo marque un gol del equipo, el saque de salida es tomada por sus oponentes

#### Por cada saque de salida:

- Todos los jugadores, excepto el jugador que efectúa el saque inicial, deben estar en su propia mitad del campo de juego
- Los jugadores del equipo que ejecuta el tiro-off deben tener al menos 5 m del balón hasta que esté en juego
- El balón deberá estar inmóvil en el punto central

- El árbitro dará la señal
- El balón está en juego cuando es pateado y se mueve con claridad
- un gol puede ser anotado directamente contra los oponentes desde el centro del campo; si el balón entra directamente en la meta del pateador, un saque de esquina se concede a los adversarios

### **Infracciones y sanciones:**

Si el jugador que efectúa el saque inicial toca el balón por segunda vez antes de que haya tocado a otro jugador un tiro libre indirecto, o por mano intencionada un tiro libre directo, se otorga.

En el caso de cualquier otra contravención del procedimiento de saque de salida se repetirá el saque de salida.

## **2. Bolas caídas**

### **Procedimiento:**

El árbitro dejará caer el balón en la posición donde se encontraba cuando el juego fue interrumpido, a menos que se detuvo el juego dentro del área objetivo en cuyo caso la pelota se deja caer en la línea del área de meta paralela a la línea de meta en el punto más cercano a donde el balón cuando se detuvo el juego.

El balón está en juego cuando toca el suelo.

Cualquier número de jugadores puede impugnar un balón a tierra (incluyendo los porteros); el árbitro no puede decidir quién puede disputar un balón a tierra o su resultado.

### **Infracciones y sanciones:**

La pelota se deja caer de nuevo si:

- Toca a un jugador antes de que toque el suelo
- abandona el terreno de juego después de tocar el suelo, sin tocar a ningún jugador

Si un balón a tierra entra en la portería sin tocar al menos dos jugadores el juego se reanudará con:

- Un saque de meta si entra en la meta contraria
- Un córner si entra en la portería del equipo

# regla 9



## La bola dentro y fuera de Juego

## Regla 9:

## La bola dentro y fuera de juego

### 1. balón fuera de juego

El balón está fuera de juego si:

- Se ha pasado por completo la línea de meta o banda en el suelo o en el aire
- El juego ha sido detenido por el árbitro
- Él toca el techo si hay

### 2. Balón en juego

El balón está en juego en todo otro momento, incluso cuando rebota en un oficial de partido, los postes, travesaño o poste de esquina y permanece en el terreno de juego.

### 3. estadio cubierto

Cubierta, la altura mínima del techo será especificado por las reglas de la competencia, pero no puede ser inferior a cuatro metros.

Si la bola toca el techo, el juego se reanuda con un saque de banda al equipo adversario del jugador que tocó el balón pasado.

El saque de banda se debe hacer desde el punto más cercano a donde la pelota pegó en el techo.



# regla 10



**Determinar el resultado  
de un partido**

## Regla 10: Determinar el resultado de un partido

### 1. Se marcará gol

Se consigue un gol cuando el conjunto de la pelota pasa por encima de la línea de meta entre los postes y por debajo del travesaño, siempre que ningún delito ha sido cometido por el equipo al anotar el gol.

Un objetivo no se puede validar si el portero del equipo atacante intencional o golpear la pelota con la mano o el brazo de su área y es el último jugador que tocó el balón. El juego se reanuda con un saque de meta a favor del equipo contrario.

Si, después de un gol ha sido anotado y antes de las hojas de vida del juego, los árbitros darse cuenta de que el equipo que anotó el gol está jugando con un jugador de más o incorrectamente en una sustitución, que será la cancelación de la meta y se reanudará el juego con un tiro libre indirecto a ser ejecutado por el equipo adversario desde cualquier punto de su área.

Si el juego se ha reanudado, los árbitros tomarán contra el jugador infractor las medidas previstas en la Regla 3, pero el objetivo no se cancelará. Los árbitros reportarán este caso a la autoridad competente.

Si el gol es anotado por el equipo que no cometió la infracción, se concederá la meta.

Si un árbitro señala un gol antes de que el balón haya atravesado completamente la línea de gol, el juego se reanudará con un balón a tierra.

### 2. equipo ganador

El equipo que haya marcado el mayor número de goles es el ganador. Si ambos equipos marcan sin metas ni el mismo número de goles se dibuja el partido.

Si el reglamento de la competición establece un equipo ganador en un partido dibujado o el hogar y lejos empate, los únicos procedimientos permitidos para determinar el equipo ganador son:

- goles fuera de casa
- dos períodos iguales de tiempo adicional que no exceda de 5 minutos cada uno
- tiros desde el punto penal

Una combinación de los procedimientos anteriores puede ser utilizado.

### **3. Goles marcados fuera**

Si los equipos juegan partidos en casa fuera y están empatados en ambos partidos, las bases del concurso pueden estipular que toda gol anotado en el recuento de campo del equipo contrario dos veces

### **4. Tiempo de descuento**

Las reglas de la competencia pueden prever una extensión de dos tiempos iguales de 5 minutos cada uno. En este caso, las condiciones estipuladas en la Regla 8 aplicar. Las bases del concurso habrán de prever la duración precisa de dos períodos iguales de tiempo extra.

### **5. Tiros desde el punto penal**

Tiros desde el punto penal se toman después de que el partido ha terminado y menos que se indique lo contrario, se aplican las reglas pertinentes del Juego.

#### **Procedimiento**

#### **Antes de tiros desde el punto penal inicio:**

- A menos que hay otras consideraciones (por ejemplo, las condiciones del suelo, la seguridad, etc.), el árbitro lanza una moneda al aire para decidir el peligro en el que se ejecutan los tiros que sólo podrá ser cambiado por razones de seguridad o si la superficie meta o jugando vuelve inutilizable
- El árbitro lanza una moneda al aire de nuevo y el equipo que gane el sorteo decidirá si debe tomar la primera o segunda patada
- Todos los jugadores y sustitutos están autorizados a disparar en los penaltis.
- Los dos equipos cada uno ejecutan tres penales de conformidad con las disposiciones mencionadas a continuación.

- Cada equipo es responsable de la selección de los jugadores elegibles el orden en que se van a ejecutar los tiros. El árbitro no ha sido informado de la orden
- Si al final del partido y antes o durante las patadas un equipo tiene un mayor número de jugadores que su adversario, deberá reducir sus números para el mismo número que sus oponentes y el árbitro debe ser informado del nombre y el número de cada El jugador excluido. Cualquier jugador expulsado no es elegible para participar en las patadas (excepto como se indica a continuación)
- Si un equipo tiene que reducir el número de jugadores elegibles para ser el mismo con su oponente, que pueden eliminar los porteros de la lista de tiradores.
- El portero eliminado de la lista será, por tanto, tener lugar en el área técnica, pero podrá, en cualquier momento, sustituir el portero en su papel defensivo.
- Antes de comenzar los tiros penales, el árbitro debe asegurarse de que el mismo número de jugadores elegibles seleccionados por cada equipo para disparar están en la mitad opuesta del campo
- Un portero que ya no es capaz de continuar antes o durante penales pueden ser reemplazados por un sustituto designado como tal o por un jugador que ha sido retirado de poner el mismo número de tiradores; el portero reemplazado ya no será capaz de disparar.

#### **Durante los tiros desde el punto penal:**

- Con la excepción de un sustituto de un portero lesionado, los jugadores sólo las personas autorizadas, así como porteros presentes en el campo o temporalmente fuera del campo (debido a una lesión, cambio de equipo, etc.), los árbitros y el tercer árbitro que puede permanecer en el campo de juego durante los tiros de penal.
- Todos los jugadores elegibles, excepto el ejecutor del tiro y los dos porteros, deben permanecer con el tercer árbitro en la mitad opuesta del campo de juego.
- El portero del pateador debe permanecer en el terreno de juego, fuera del área, en la línea de meta donde se encuentra con la línea de límite del área penal en el lateral del área técnica.
- Cualquier jugador elegible podrá, en cualquier momento, sustituir el portero durante los tiros de penal, siempre que haya informado a los árbitros y poner en la camiseta correcta.

- La patada se completa cuando el balón deja de moverse, sale de juego o el árbitro detiene el juego por cualquier delito; el ejecutor no podrá volver a jugar el balón por segunda vez
- Los árbitros mantiene un registro de las patadas
- Si el portero comete un delito y, como resultado, se repetirá el tiro, la portero debe ser advertido.
- Si el pateador es penalizado por una infracción cometida después de que el árbitro ha señalado para el tiro se lanzará, que Tiro se registrará como perdida y el ejecutor está herido.
- Si tanto el portero y el pateador cometen una infracción al mismo tiempo:
- Si el tiro se pierde o se guarda, se repetirá el tiro y ambos jugadores advirtió
- Si el tiro se anotó, el objetivo será anulado, la patada se registrará como perdida y el ejecutor advirtió

**Sujeto a las condiciones explican a continuación, ambos equipos tienen tres patadas:**

- Los tiros deberán ejecutarse alternadamente por los equipos
- Si, antes de que ambos equipos hayan ejecutado tres tiros, uno ha marcado más goles que el otro pudiera anotar, aunque fuera para completar sus tres patadas, no se toman más patadas
- Si, después de que ambos equipos hayan ejecutado tres patadas, las puntuaciones son patadas nivel continúan hasta que un equipo ha marcado un gol más que el otro desde el mismo número de tiros.
- Cada tiro deberá ser ejecutado por un jugador diferente y todos los jugadores elegibles deberán lanzar un tiro antes de que cualquier jugador puede ejecutar un segundo tiro.
- El principio anteriormente continúa para cualquier secuencia posterior de patadas pero un equipo puede cambiar el orden de golpeadores
- Tiros desde el punto penal no deben retrasarse por un jugador que sale del terreno de juego. se perderá la patada del jugador (no marcado) si el jugador no vuelve a tiempo para ejecutar un tiro

**Sustituciones y envían castigos durante los tiros desde el punto penal:**

- Un jugador, sustituto o sustituido puede ser amonestado o expulsado
- Un portero que es expulsado debe ser sustituido por un jugador elegible o por un portero retira sólo en su papel defensivo
- Un jugador, excepto el portero que no puede seguir no podrá ser sustituido
- El árbitro no debe abandonar el partido si un equipo se reduce a menos de cuatro jugadores.

# regla 11



## Inicio y fin del Protocolo de Juego

## Regla 11: Inicio y fin del Protocolo de Juego

Ambos, inicio y final de los protocolos de identificación están etapas obligatorias durante un partido minifootball jugado en competiciones oficiales organizadas por el WMF, las confederaciones o las asociaciones miembro.

Los árbitros se asegurarán de que estos protocolos son respetados por todos los jugadores de ambos equipos antes y después del partido, si es necesario, se registran todos los eventos por escrito y presentar a las autoridades competentes un informe registro de la información relativa a cualquier deficiencia, así como cualquier otra incidente que ocurrió antes y después del partido.

### 1. Protocolo del comienzo del partido de

#### Antes de que el protocolo:

- Se requiere que todos los jugadores de ambos equipos inscritos en el acta de aplicar y respetar las reglas del protocolo de inicio de partido
- El árbitro considera la longitud del protocolo de inicio de partido para que pueda dar comienzo el partido a la hora programada
- Todos los jugadores y sustitutos deben participar en este protocolo con su orden oficial del partido (no hay casullas u otros)

#### Procedimiento:

- El balón del partido se coloca en un podio en la entrada del campo
- La posesión de la pelota por el primer árbitro (R1) es la señal de disparo para la entrada de los titulares de las banderas seguido de los árbitros y los dos equipos
- Cada equipo entra desde el punto de esquina o en el centro del campo detrás de los árbitros, y se siguen unos a otros en orden ascendente de su camiseta para alcanzar el centro del campo



## Posición de los árbitros antes del inicio del protocolo partido



- El capitán del equipo local (C1) debe superar a sus compañeros de equipo y todos ellos seguirá el primer y tercer árbitros (R1) y (R3)
- El capitán del equipo visitante (C2) debe superar a sus compañeros de equipo y todos ellos seguirá el segundo y cuarto árbitros (R2) y (R4)
- Los funcionarios de los dos equipos inscritos en el acta deben regresar a sus lugares en la superficie técnico de su equipo de C

Posición de los árbitros durante el protocolo en el centro del campo



- Los equipos se colocan en una fila frente a las cámaras, los capitanes cerca de los árbitros
- Los primer y segundo árbitro (R1) y (R2) están en el medio, el cuarto árbitro (R4) junto al equipo visitante y el tercer árbitro (R3) al lado del equipo local
- A la señal del árbitro R1, los jugadores saludan al público
- A continuación, los himnos nacionales de los respectivos equipos

El equipo local le da la mano en primer lugar con los árbitros y los jugadores del equipo contrario



- El capitán del equipo anfitrión seguido por sus compañeros de equipo se dan la mano con los árbitros y los jugadores del equipo contrario.
- Después de eso, vuelven a sus respectivos lugares
- De la misma manera, los jugadores del equipo contrario da la mano con los árbitros y regresan a sus lugares

El capitán del equipo visitante seguido por sus compañeros de equipo se dan la mano con los árbitros y luego regresan a sus lugares



- Los titulares de la bandera dejan el campo en un orden específico: la bandera WMF, seguido de la bandera del país anfitrión y, finalmente, la bandera del país invitado

procedimiento de sorteo



- El árbitro procede con un lanzamiento de la moneda, el capitán del equipo invitado elige el lado de la moneda
- El ganador elige a su lado y el perdedor se inicia en la primera mitad. El ganador se inicia en la segunda mitad

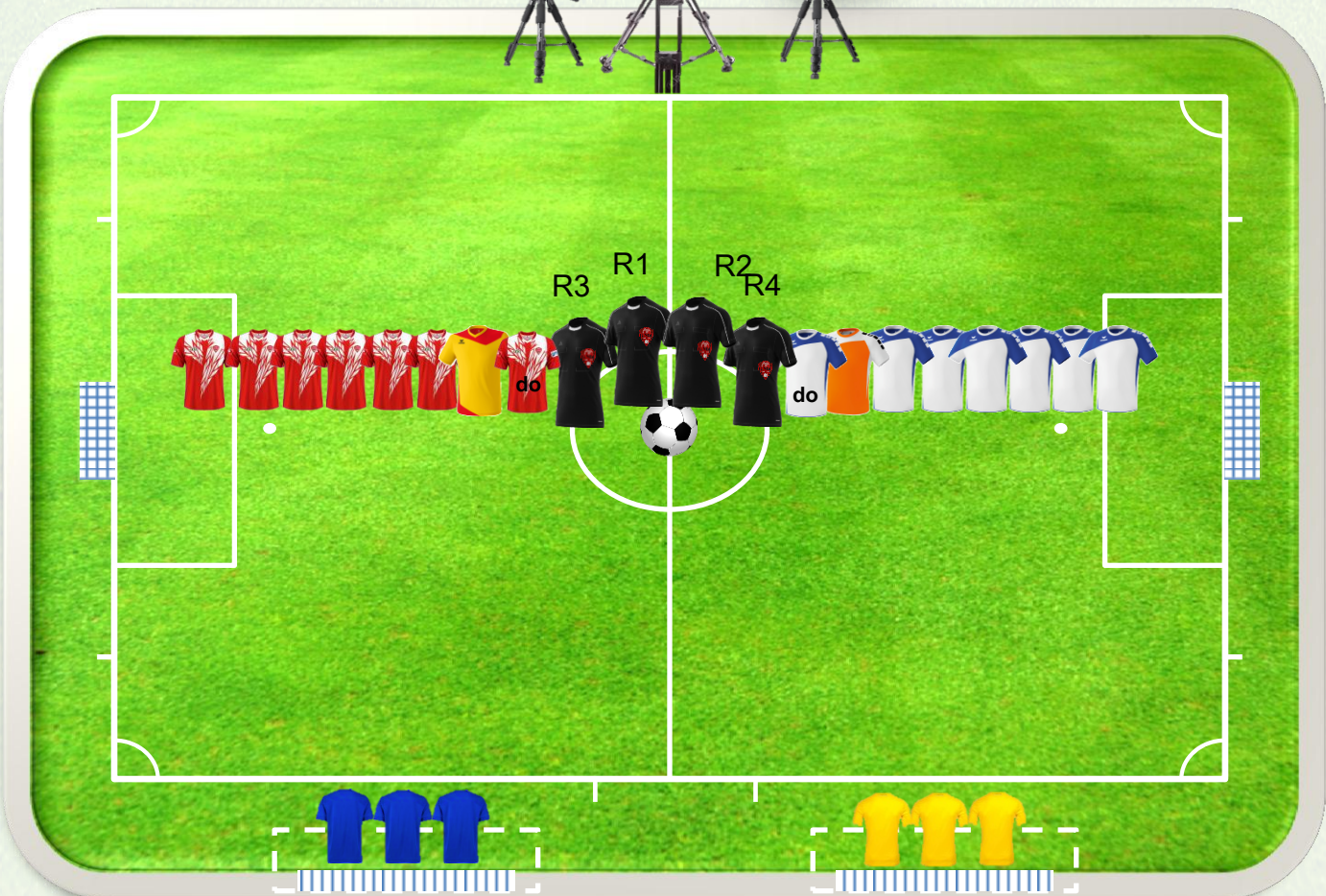
## 2. Fin de protocolo partido

### Antes de que el protocolo:

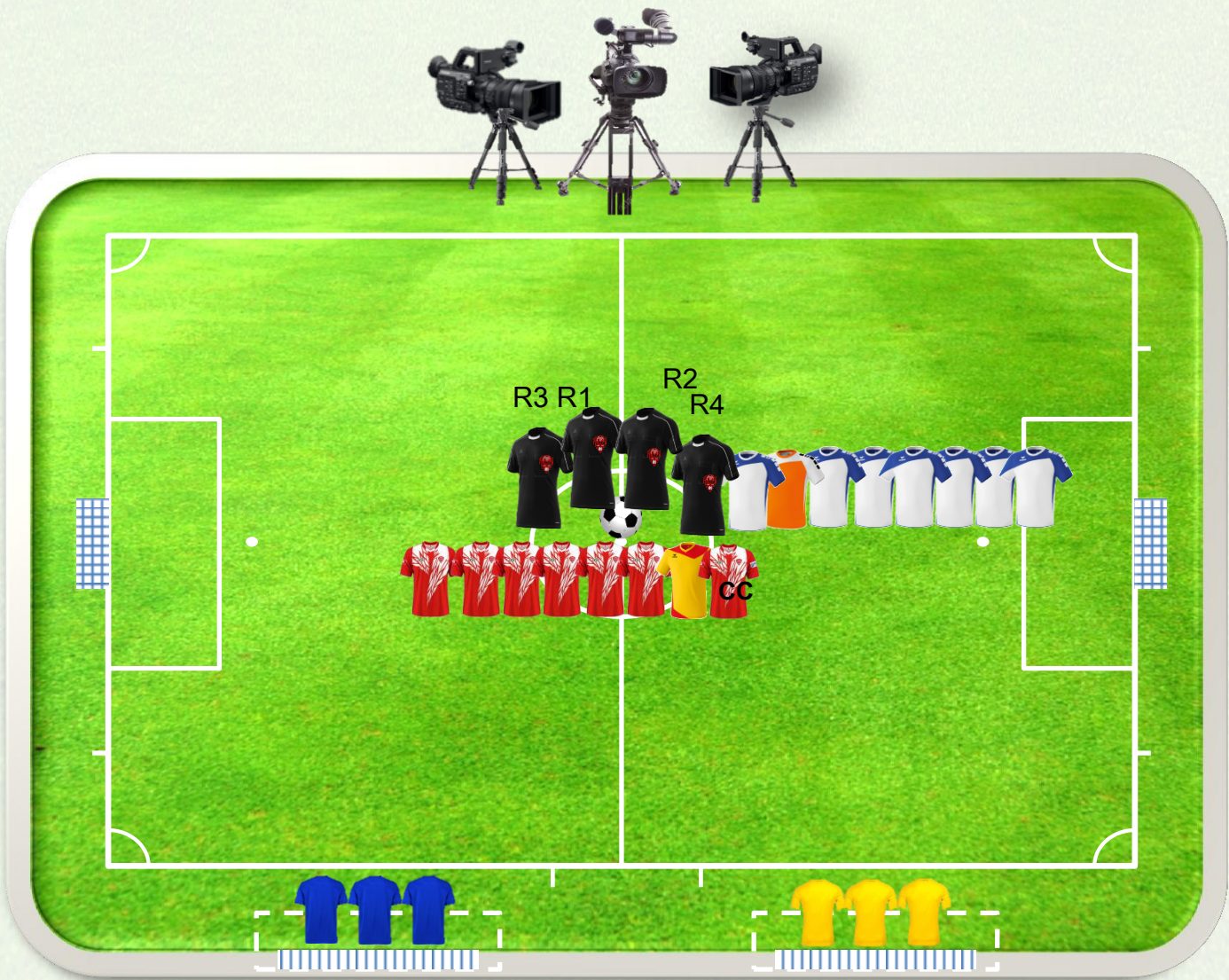
- El árbitro (R1) pita el final del partido y va al punto central donde los árbitros (R2), (R3) y (R4) se unirán a él
- Todos los jugadores y sustitutos deben participar en este protocolo con su orden oficial del partido (no hay casullas u otros) Procedimiento:

### Procedimiento:

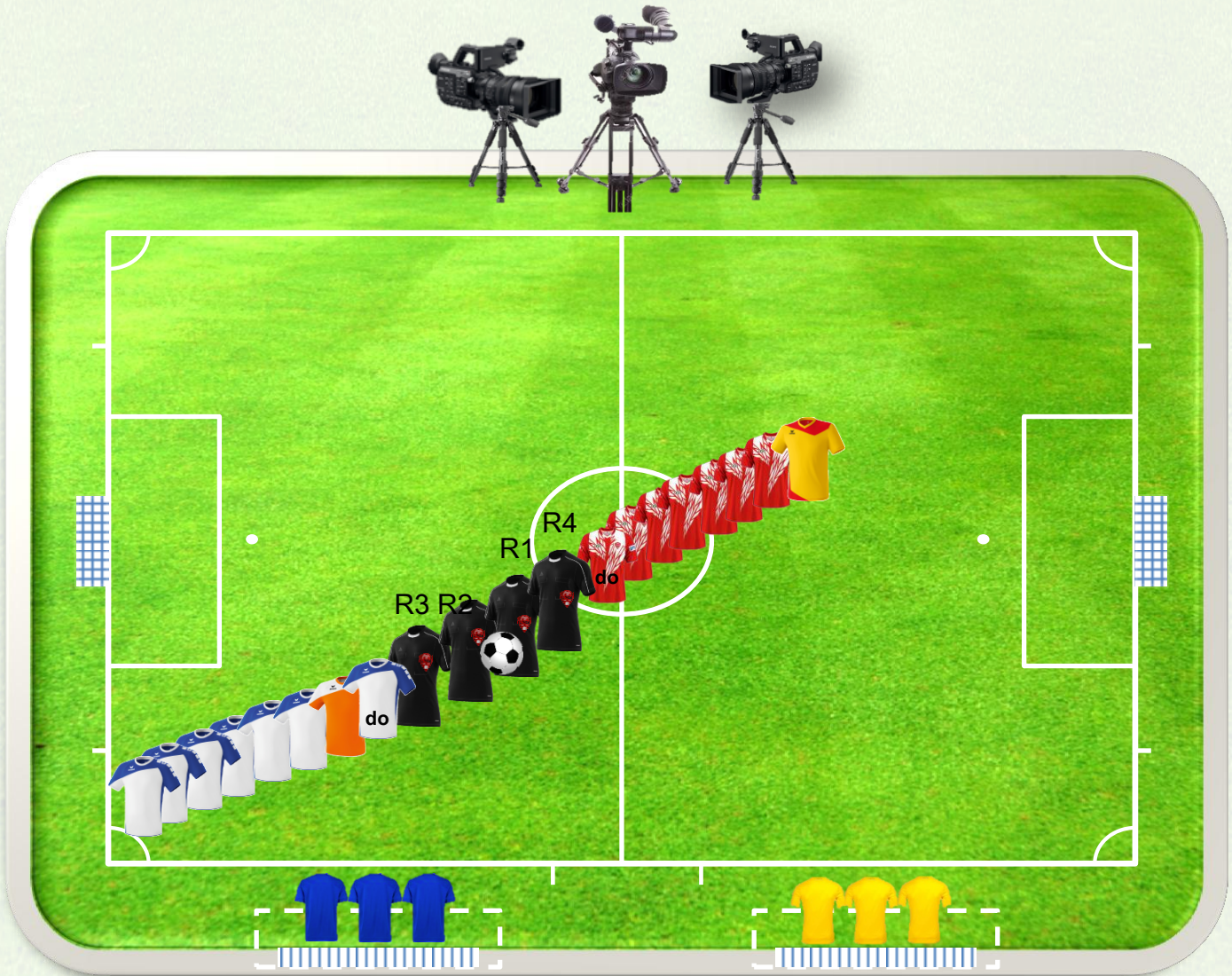
- Todos los árbitros deben estar en el centro del círculo central
- Los capitanes de los equipos y luego recoger sus jugadores en la zona central



- El primer árbitro (R1) y el segundo árbitro (R2) están en el medio, el cuarto árbitro (R4) junto al equipo visitante y el tercer árbitro (R3) al lado del equipo local
- El capitán del equipo local y sus compañeros de equipo se dan la mano con los árbitros y los jugadores del equipo contrario
- Posteriormente, el capitán del equipo visitante seguido por sus compañeros de equipo, se dan la mano con los árbitros y luego regresan a sus lugares



- Los jugadores de ambos equipos saludar a los espectadores
- El equipo visitante sale primero, el último en salir capitán del equipo, seguido por los árbitros
- El capitán del equipo local se apaga después de los árbitros, y sus compañeros lo siga después y dejar el campo





# regla 12



## Faltas e incorrecciones

Directa e indirecta tiros libres y penales sólo se puede otorgar por delitos cometidos cuando el balón está en juego.

### 1. Tiro libre directo

Un tiro libre directo se concede si un jugador comete una de las siguientes infracciones contra un oponente de una manera considerada por el árbitro para ser imprudente, temeraria o el uso de fuerza excesiva:

- cargos
- saltos en
- patadas o los intentos para dar inicio
- empuja
- huelgas o intentos de huelga (incluyendo la cabeza a tope)
- trastos o desafíos
- viajes o intentar poner una zancadilla

Si un delito estén implicados en contacto con ella es penalizado con un tiro libre directo o un tiro penal.

- Careless es cuando un jugador muestra una falta de atención o consideración cuando un adversario, o actúa sin precaución. No se necesita ninguna sanción disciplinaria
- Imprudente es cuando un jugador actúa sin tener en cuenta el peligro que, o las consecuencias para un oponente y debe ser advertido
- El uso excesivo de la fuerza es cuando un jugador supera el uso necesario de la fuerza y / o ponga en peligro la integridad física del adversario y debe ser expulsado

Un tiro libre directo se concede si un jugador comete una de las siguientes infracciones:

- tocar el balón deliberadamente (excepto por el portero dentro de su área penal)
- sujetar a un adversario
- impide el contacto con un oponente
- escupir a un adversario Ver también los

delitos en la Regla 3

## Tocar el balón

Tocar el balón implica una acción deliberada de un jugador de tocar el balón con la mano o el brazo.

Lo siguiente debe ser considerado:

- el movimiento de la mano hacia la bola (no la bola hacia la mano)
- la distancia entre el oponente y el balón (balón inesperado)
- la posición de la mano no significa necesariamente que no existe un delito
- tocando el balón con un objeto sostenido en la mano (ropa, espinillera, etc.) es un delito
- golpear el balón con un objeto lanzado (bota, espinillera, etc.) es un delito

El portero tiene las mismas restricciones en el manejo de la pelota como cualquier otro jugador fuera del área. Dentro de su área, el portero no puede ser culpable de un delito de manipulación de incurrir en un tiro libre directo o ninguna sanción relacionada, pero puede ser culpable de manejar infracciones sancionables con tiro libre indirecto.

## 2. Tiro libre indirecto

Un tiro libre indirecto se concede si un jugador:

- juega de forma peligrosa
- impide el avance de un adversario sin ningún contacto se hizo
- es culpable de desaprobar, usando el lenguaje y / o gestos ofensivos, insultantes o abusivo u otros delitos verbales
- impide que el guardameta pueda sacar el balón con las manos o patadas o los intentos para lanzar la bola cuando el portero se encuentra en proceso de liberarlo
- comete cualquier otra infracción, no se menciona en las leyes, para el que se detuvo el juego para amonestar o expulsar a un jugador

Un tiro libre indirecto se concede si un guardameta dentro de su área, comete una de las siguientes infracciones:

- controla el balón con las manos más de seis segundos antes de soltarlo
- toca el balón con las manos después de:
  - liberándolo y antes de que éste haya tocado a otro jugador
  - que sea pateado deliberadamente para el portero por un compañero de equipo
  - recibirla directamente de un saque de banda lanzado por un compañero de equipo

Un portero se considera que es en el control de la pelota cuando:

- la pelota está entre las manos o entre la mano y cualquier superficie (por ejemplo, suelo, su propio cuerpo) o cuando lo toca con cualquier parte de las manos o los brazos, excepto si el balón rebota accidentalmente en el portero o el portero ha hecho un salvamento
- sosteniendo la pelota en la mano abierta extendida
- rebotando en el suelo o tirar en el aire

Un portero no puede ser desafiado por un oponente cuando en el control de la pelota con las manos.

## **Jugar de forma peligrosa**

Jugar de forma peligrosa es cualquier acción que, al tratar de jugar el balón, ponga en peligro a alguien (incluyendo el jugador sí mismos) e incluye la prevención de un adversario cerca de jugar el balón por miedo a lesionarse.

Una tijera o retroceso de bicicleta es permisible siempre y cuando no es peligro para el adversario.

## **Impidiendo el avance de un adversario sin contacto**

Impidiendo el avance de un adversario supone colocarse en una senda rival para obstruir, bloque, ralentizar o forzar un cambio de dirección cuando el balón no está a distancia de juego de los jugadores involucrados.

Todos los jugadores tienen derecho a su posición en el terreno de juego; estar en el camino de un adversario no es el mismo que colocarse en la forma de un oponente.

Un jugador puede proteger el balón mediante la adopción de una posición entre un oponente y la pelota si el balón está a una distancia de juego y el oponente no se lleva a cabo con los brazos o el cuerpo.

Si el balón está a una distancia de juego, el jugador puede ser bastante cargada por un oponente.

### **3. Acciones disciplinarias**

El árbitro tiene la autoridad para tomar medidas disciplinarias de entrar en el terreno de juego para la inspección previa al partido hasta salir del terreno de juego después de que termine el partido (incluido tiros desde el punto penal).

Si, antes de entrar en el campo de juego al comienzo del partido, un jugador comete una infracción sendingoff, el árbitro tiene la autoridad para evitar que el jugador que participa en el partido (ver Regla 3.6); el árbitro informará cualquier otra mala conducta.

Un jugador que comete una infracción amonestación o una expulsión, ya sea dentro o fuera del terreno de juego, contra un adversario, un compañero, un oficial de partido o cualquier otra persona o las Reglas de Juego, será castigado conforme a la ofensiva .

La tarjeta amarilla se comunica una advertencia y la tarjeta roja comunica una expulsión.

Sólo un jugador, sustituto o jugador sustituido se puede mostrar la tarjeta de color rojo o amarillo.

#### **Retardar la reanudación del juego para mostrar una tarjeta**

Una vez que el árbitro ha decidido amonestar o expulsar a un jugador, el juego no debe reiniciarse hasta que se ha administrado la sanción.

### **Ventaja**

Si el árbitro interpreta la ventaja por un delito por el cual una precaución / expida habrían sido emitidas tuvo holgura sido detenido, esta advertencia / expida debe ser emitida cuando el balón esté fuera del juego, excepto cuando la negación de un objetivo obvio resultados de oportunidad -scoring en un objetivo del jugador es amonestado por conducta antideportiva.

La ventaja no debe aplicarse en situaciones de juego brusco grave, conducta violenta o una segunda infracción a menos que exista una clara oportunidad de marcar un gol.

El árbitro debe expulsar al jugador cuando la pelota que es fuera del juego, pero si el jugador juega la bola o desafíos / interfiere con un rival, el árbitro detendrá el juego, expulsarán al jugador y reanudará con un tiro libre indirecto, a menos el jugador ha cometido un delito más grave.

Si un defensor sujeta a un atacante fuera del área y continúa sosteniendo el interior del área, el árbitro debe otorgar un penal.

### **delitos amonestables**

Un jugador será amonestado si es culpable de:

- Retardar la reanudación del juego
- Desaprobar con palabras o acciones
- Entrar, volver a entrar o abandonar deliberadamente el terreno de juego sin el permiso del árbitro
- No respetar la distancia reglamentaria en el juego se reanudará con un saque de esquina, tiro libre o saque de banda
- Ofensas persistentes (sin número específico o patrón de delitos constituye “persistente”)
- comportamiento antideportivo

Un jugador sustituto o sustituido amarilla si es culpable de:

- Retardar la reanudación del juego
- Desaprobar con palabras o acciones
- Entrar o volver a entrar en el terreno de juego sin el permiso del árbitro
- comportamiento antideportivo

### **Amonestaciones por conducta antideportiva**

Hay diferentes circunstancias en las que un jugador debe ser amonestado por conducta antideportiva incluyendo si un jugador:

- los intentos de engañar al árbitro, por ejemplo, simulando una lesión o pretendiendo haber sido objeto de infracción (simulación)
- cambia su puesto con el guardameta durante el juego sin el permiso del árbitro
- compromete de manera imprudente una patada libre directo delito
- toca el balón para interferir con o detener un ataque prometedor
- comete una falta que interfiere con o detiene un ataque prometedor excepto cuando el árbitro otorga un penal por un delito que fue un intento de jugar el balón
- niega a un oponente una oportunidad manifiesta de gol mediante una infracción que fue un intento de jugar el balón y el árbitro otorga un penal
- toca el balón en un intento de marcar un gol (si el intento tiene éxito) o en un intento sin éxito de prevenir un objetivo
- Hace marcas no autorizadas en el campo de juego
- juega la pelota al salir del campo de juego después de haber recibido el permiso para salir
- muestra una falta de respeto por el juego
- emplea un truco deliberado para pasar el balón (incluyendo al área libre) para el portero con la cabeza, el pecho, la rodilla etc., para burlar la regla, si el portero toca el balón con las manos
- verbalmente distrae a un adversario durante el juego o en un reinicio

### **Celebración de un gol**

Los jugadores pueden celebrar cuando se marca un gol, pero la celebración no deben ser excesivas; celebraciones coreografiadas no se anima y no deben causar timewasting excesiva.

Al salir del terreno de juego para celebrar un gol no es un ser amonestado, pero los jugadores deben volver tan pronto como sea posible.

Un jugador debe ser amonestado por:

- subir a un cerco perimetral y / o acercarse a los espectadores de una manera que hace que los problemas de seguridad y / o de seguridad
- gestos o actuando de una manera provocativa, irrisorio o inflamatoria
- cubre la cabeza o la cara con una máscara o de otro artículo similar
- la eliminación de la camisa o que cubre la cabeza con la camisa

## Retardar la reanudación del juego

Los árbitros deben advertir a los jugadores que retarden la reanudación del juego mediante:

- Apareciendo de tomar un saque de banda pero de repente dejando a un compañero de equipo para tomar
- Retrasar dejando el campo de juego cuando está sustituido
- Trailing para abandonar el campo después de ser tratado
- retardar excesivamente el reinicio
- patadas o llevar el balón, o provocar una confrontación tocando deliberadamente el balón después de que el árbitro ha detenido el juego
- tomando un tiro libre desde la posición incorrecta para forzar su repetición
- Un pretender portero se lesione para sanar en el suelo

## Expulsión delitos

Un jugador, sustituto o jugador sustituido que comete cualquiera de los siguientes delitos es expulsado:

- negar el equipo contrario un objetivo o una oportunidad manifiesta de gol tocando deliberadamente el balón (excepto un portero dentro de su área de penalti)
- evitó un gol o una oportunidad manifiesta de gol de un adversario cuyo movimiento general es hacia la meta del infractor mediante una infracción sancionable con un tiro libre (a menos que se describen a continuación).
- juego brusco grave
- escupir a un adversario oa cualquier otra persona
- conducta violenta
- usando el lenguaje y / o gestos ofensivos, insultantes o abusivas
- recibir una segunda amonestación en el mismo partido



Un jugador, sustituto o jugador sustituido que ha sido expulsado deberá abandonar los alrededores del campo de juego y el área técnica.

### **Evitó un gol o una oportunidad manifiesta de gol**

Cuando un jugador impide al equipo contrario un gol o una oportunidad manifiesta de gol de un delito mano totalmente voluntaria del jugador es expulsado cuando se produzca la infracción.

Cuando un jugador comete una infracción contra un oponente dentro de su propia área que niega a un oponente una oportunidad manifiesta de gol y el árbitro otorga un penal, el delincuente se advirtió si el delito fue un intento de jugar a la pelota; en todas las otras circunstancias (por ejemplo, tenencia, tirar, empujar, sin posibilidad de jugar el balón, etc.) el jugador infractor deberá ser expulsado.

Un jugador, expulsado jugador, sustituto o un jugador sustituido entra en el terreno de juego sin el permiso del árbitro requerida e interfiere con el juego o un oponente y niega el equipo contrario un gol o una oportunidad manifiesta de gol es culpable de expulsión ofensa.

Lo siguiente debe ser considerado:

- la distancia entre el delito y el objetivo
- dirección general de la obra
- posibilidad de mantener o ganar el control de la pelota
- ubicación y número de defensores

### **El juego brusco grave**

Un tackle o desafío que pone en peligro la seguridad de un oponente o usa fuerza excesiva o brutalidad deberá ser sancionada como juego brusco grave.

Cualquier jugador que arremeta contra un adversario en la disputa del balón de frente, por un lado o por detrás, utilizando una o ambas piernas con fuerza excesiva o ponga en peligro la integridad física del adversario es culpable de juego brusco grave.

trastos de deslizamiento están estrictamente prohibidos salvo que no exista contacto o ningún peligro para el jugador oponente

- Una barrida seguido de cualquier contacto con el jugador oponente: un tiro libre directo y las medidas disciplinarias correspondientes
- Un movimiento deslizante, sino que representa un peligro para el jugador oponente o le impide jugar el balón o continuar su carrera (dirección en la parte delantera y la distancia de menos de 1 m del jugador contrario): un tiro libre indirecto y las medidas disciplinarias correspondientes
- Un movimiento deslizante de jugar el balón sin ningún contacto, no representa ningún peligro, lejos del jugador contrario y no le impide jugar el balón o continuar su carrera: No falta ni medidas disciplinarias

#### **La conducta violenta**

La conducta violenta es cuando un jugador usa o intenta usar la fuerza excesiva o brutalidad contra un rival sin disputar el balón, o contra un compañero de equipo, delegado de equipo, colegiado, espectador u otra persona, independientemente de si se hace el contacto .

Además, un jugador que, al no disputar el balón, golpea deliberadamente a un adversario oa cualquier otra persona en la cabeza o la cara con la mano o el brazo, es culpable de conducta violenta a menos que la fuerza utilizada fue insignificante.

#### **Infracciones relacionadas con el lanzamiento de objetos (o la pelota)**

En todos los casos, el árbitro sacó la acción disciplinaria apropiada:

- imprudente - advertir al infractor por conducta antideportiva
- el uso de fuerza excesiva - expulsará al infractor por conducta violenta

#### 4. Reanudación del juego después de faltas e incorrecciones

- Si el balón está fuera de juego, el juego se reanudará de acuerdo con la decisión anterior
  
- Si el balón está en juego y un jugador comete una infracción dentro del terreno de juego en contra:
  - Un oponente: el tiro libre indirecto o directo o penal
  - Un compañero de equipo, sustituto, sustituido o expulsado jugador, delegado de equipo o un oficial de partido: un tiro libre directo o tiro penal
  - Cualquier otra persona: un balón a tierra
  
- Si, cuando el balón está en juego:
  - Un jugador comete una infracción contra un oficial de partido o de un jugador contrario, sustituir, sustituido o expulsado jugador, u oficial de equipo fuera del campo de juego o
  
  - Un sustituto, sustituido o expulsado jugador, u oficial de equipo comete una infracción contra, o interfiere con, un jugador contrario o funcionario partido fuera del campo de juego,

el juego se reanudará con un tiro libre en la línea de límite más cercano a donde se cometió la infracción / interferencia; un tiro penal si se trata de un delito libre directo dentro del área penal del infractor.

Si un jugador se halla dentro o fuera del terreno de juego y lanza un objeto (incluyendo la bola) a un jugador contrario, sustituir, sustituido o expulsado jugador, u oficial de equipo, partido oficial o la pelota, el juego se reanudará con un tiro libre directo desde el lugar donde el objeto golpeó o hubiera golpeado a la persona o la pelota. Si esta posición es fuera del campo de juego, el tiro libre se lanzará en el punto de la línea divisoria más cercana; un tiro penal si está dentro del área penal del infractor.

Si un sustituto, sustituido o expulsado jugador, el jugador temporalmente fuera del terreno de juego u oficial de equipo lanza o patea un objeto en el campo de juego y que interfiere con el juego, un funcionario oponente o el partido, el juego se reanudará con un tiro libre directo (o un tiro penal) donde el objeto interfería en el juego o golpeó o hubiera golpeado al oponente, colegiado o la pelota.

# regla 13



# Tiros libres

## 1. Tipos de tiro libre

tiros libres directos e indirectos se otorgan al equipo contrario de un jugador culpable de un delito.

### señal tiro libre indirecto,

El árbitro indicará un tiro libre indirecto levantando el brazo por encima de la cabeza; esta señal se mantiene hasta que se haya ejecutado el tiro y el balón toca a otro jugador o sale de juego.

Un tiro libre indirecto tendrá que repetirse si el árbitro no puede indicar que el tiro es indirecto y la pelota entra directamente en la meta.

### El balón entra en la meta

- si un tiro libre directo entra directamente en la meta contraria, se concederá un gol
- si un tiro libre indirecto entra directamente en la meta contraria, un saque de meta se concede
- si un tiro libre directo o indirecto entra directamente en la propia meta del equipo, un saque de esquina se concede

## 2. Procedimiento

Tous les coups francs s'exécutent à l'endroit où l'été infracción una commise, à l'exception des cas suivants:

- los tiros libres indirectos otorgados al equipo atacante por una infracción cometida al portero a dentro de su área se toman desde el punto más cercano de la línea del área penal, que corre paralela a la línea de gol
- tiros libres al equipo defensor en su área pueden ser tomadas desde cualquier lugar en esa zona

- Los tiros libres para los delitos que implican un jugador que entra, vuelva a entrar o salir del terreno de juego sin permiso se toman de la posición de la pelota cuando se interrumpió el juego. Sin embargo, si un jugador sale del terreno de juego como parte del juego y comete un delito contra otro jugador, el juego se reanudará con un tiro libre tomado por la línea límite más cercano a donde se cometió la infracción; por delitos de tiro libre directo se ha otorgado un penal si está dentro del área penal del infractor

- La Ley designe otra posición (véase la Regla 3, 12)

#### La pelota:

- Debe ser estacionario y el pateador no debe tocar el balón hasta que éste haya tocado a otro jugador
- Está en juego cuando es pateado y se mueva claramente a excepción de un tiro libre para el equipo defensor en su área donde el balón está en juego cuando es pateado directamente fuera del área de penalti

Hasta que el balón esté en juego todos los adversarios deberán permanecer:

- al menos 5 metros del balón, a menos que estén en su propia línea de meta entre los postes de la portería
- Dentro del área de tiros libres dentro de las área penal.

Un tiro libre se puede tomar por elevando el balón con un pie o ambos pies simultáneamente.

Amagando a ejecutar un tiro libre para confundir a los adversarios es permitido como parte del fútbol.

Si un jugador, mientras que teniendo correcta de un tiro libre, de tiros intencionadamente el balón a un oponente con el fin de jugar el balón de nuevo, pero no de una manera descuidada o imprudente o el uso de fuerza excesiva, el árbitro permitirá que el juego continúe.

### 3. Infracciones y sanciones

Si, cuando se toma un tiro libre, un oponente está más cerca del balón que la distancia requerida, se repetirá el tiro a menos que la ventaja puede ser aplicada; pero si un jugador toma un tiro libre rápidamente y un adversario que está a menos de 5 m del intercepta el balón, el árbitro permitirá que el juego continúe. Sin embargo, un oponente que evita deliberadamente un tiro libre de ser tomada rápidamente deberá ser amonestado por retardar la reanudación del juego.

Si, cuando un tiro libre se lanzará por el equipo defensor desde el interior de su área, los adversarios se encuentran dentro del área debido a que no tienen tiempo para salir, el árbitro permitirá que el juego continúe. Si un oponente que se encuentra en el área cuando se lanza el tiro libre, o entra en el área penal antes de que el balón esté en juego, toca o desafía para la pelota antes de que haya tocado a otro jugador, el tiro libre se repetirá.

Si, cuando un tiro libre se lanzará por el equipo defensor dentro de su área, la pelota no es lanzado directamente fuera del área penal se repetirá el tiro.

Si, después de que el balón está en juego y el ejecutor toca el balón por segunda vez antes de que haya tocado a otro jugador se le concederá un tiro libre indirecto, si el ejecutor toca intencionadamente el balón con:

- libre directo se concede
- un tiro penal si la infracción se cometió dentro del área penal a menos que el truco fue el portero en cuyo caso se concederá un tiro libre indirecto.

# Lois 14



## El penal



Un tiro penal si un jugador comete una infracción libre directo dentro de su área o fuera del campo como parte del juego como se indica en las Leyes 12 y 13.

Un gol puede ser anotado directamente de un tiro penal.

### 1. Procedimiento

El balón deberá estar inmóvil en el punto penal.

El ejecutor del tiro penal debe estar claramente identificado.

El portero defensor debe permanecer en la línea de meta, frente al golpeador, entre los postes hasta que el balón esté en juego.

Los jugadores, excepto el ejecutor del tiro y el portero deben ser:

- al menos 5 m desde el punto penal
- detrás del punto penal
- dentro del campo de juego
- pidió la pelota

Después de que los jugadores han tomado posiciones de acuerdo con esta Ley, las señales de los árbitros para el penal que deben adoptarse.

El ejecutor del tiro penal debe patear la pelota hacia adelante; Se permite escora hacia atrás proporcionó la bola se mueve hacia adelante.

El balón está en juego cuando es pateado y se mueve con claridad.

El pateador no debe jugar el balón hasta que éste haya tocado a otro jugador.

El penal se completa cuando el balón deja de moverse, sale de juego o el árbitro detiene el juego por cualquier delito.

Se concederá tiempo adicional para un tiro penal que deben tomarse y completó al final de cada mitad del partido o de la prórroga.

Cuando se permite un tiempo adicional, el penal se completa cuando, después de que el tiro haya sido ejecutado, la pelota deja de moverse, fuera del juego, es interpretado por cualquier jugador (Incluyendo el golpeador) que no sea el portero del equipo defensor, o el árbitro detiene el juego por un delito por el golpeador o el equipo del pateador. Si un jugador del equipo defensor (incluido el portero) comete un delito y la pena se pierde / salvado, la pena se repetirá

## 2. Delitos ans sanciones

Una vez que el árbitro ha señalado un penalti que deben tomarse, el puntapié debe ser tomado. Si, antes de que el balón esté en juego, una de las siguientes situaciones:

El ejecutor del tiro penal o un compañero ofende:

- 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 con un tiro libre indirecto

excepto en lo siguiente cuando el juego se detiene y se reinicia con un tiro libre indirecto, independientemente de si o no se marca un gol:

- un penal es pateado hacia atrás
- un compañero del pateador identificado ejecuta el tiro; el árbitro amonestará al jugador que tomó la patada
- finta para lanzar la bola una vez que el pateador ha completado el período previo (finta en el período previo está permitido); El árbitro advierte el golpeador

el portero o un compañero ofende:

- si el balón entra en la meta, se concederá un gol
- si el balón no entra en la meta, se repetirá el tiro; el portero es amonestado el responsable de la infracción

un jugador de ambos equipos ofende a las Reglas de Juego, se repetirá el tiro menos que un jugador comete una infracción más grave (por ejemplo finta ilegal); si tanto el portero y el pateador cometen una infracción al mismo tiempo:

- Si el tiro se pierde o se guarda, se repetirá el tiro y ambos jugadores advirtió
- Si se anotó el tiro, el objetivo es rechazada, el pateador será amonestado y se reanudará el juego con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor

**Si, después de que el tiro penal se ha tomado:**

El ejecutor del tiro toca el balón por segunda vez antes de que éste haya tocado a otro jugador:

- un tiro libre indirecto (o libre directo balón con la mano deliberada) se concede

El balón es tocado por un agente externo a medida que avanza:

- se repetirá el tiro menos que la bola va hacia la meta y la interferencia no impide que el portero o un jugador defensor jugar el balón, en cuyo caso se concedió el gol si el balón entra en la meta (incluso si se hizo contacto con la pelota ) a menos que el balón entra en la meta contraria.

El balón rebota hacia el campo de juego en el guardameta, el travesañ o los postes de la portería y luego es tocado por un agente externo:

- el árbitro interrumpirá el juego
- el juego se reanudará con un balón a tierra en la posición en la que tocó el objeto

### 3. Resumen Tabla

<b>Resultado del tiro penal</b>		
	<b>Gol</b>	<b>Sin meta</b>
<b>Usurpación por el jugador que ataca</b>	Pena se repetirá	Tiro libre indirecto
<b>La invasión de jugador defensor</b>	Gol	Pena se repetirá
<b>Delito por el portero</b>	Gol	Pena se repetirá y precaución para el portero
<b>Mitad de cancha hacia atrás</b>	Tiro libre indirecto	Tiro libre indirecto
<b>finta ilegal</b>	tiro libre indirecto, y la precaución de kicker	tiro libre indirecto, y la precaución de kicker
<b>golpeador incorrecto</b>	Tiro libre indirecto y precaución para mal pateador	Tiro libre indirecto y precaución para mal pateador

# regla 15



## El saque de banda

Un saque es otorgado a los adversarios del jugador que tocó por último el balón cuando el conjunto de la pelota pasa por encima de la banda, en el suelo o en el aire.

Un objetivo no se puede marcar directamente desde un saque de banda en:

- si el balón entra en la meta contraria - se concede un saque de meta
- si el balón entra en la meta del ejecutor - se concede un saque de esquina

### 1. Procedimiento

En el momento de lanzar el balón, el ejecutor deberá:

- frente al terreno de juego
- tienen parte de ambos pies en la banda o en el exterior de la banda
- tirar la pelota con las dos manos por detrás y encima de la cabeza desde el punto donde lo dejó el campo de juego

Todos los adversarios deberán permanecer al menos 2 m desde el punto en que se toma la banda.

El balón está en juego cuando se entra en el terreno de juego. Si la pelota toca el suelo antes de entrar, el saque será retomada por el mismo equipo desde la misma posición. Si el throwin no se toma correctamente, se vuelve a tomar por el equipo contrario.

Si un jugador durante la ejecución correcta de un saque de banda, lanza intencionadamente el balón a un oponente con el fin de jugar de nuevo el balón pero ni en un descuido, ni una manera imprudente, ni el uso de fuerza excesiva, el árbitro permitirá que el juego continúe.

El lanzador no debe tocar el balón hasta que éste haya tocado a otro jugador.

## 2. infracciones y sanciones

Si, después de que el balón esté en juego, el lanzador toca el balón por segunda vez antes de que haya tocado a otro jugador un tiro libre indirecto a favor; Si el lanzador toca intencionadamente el balón:

- libre directo se concede
- un tiro penal si la infracción se cometió dentro del área penal del ejecutor menos que la pelota fue manejado por el portero del equipo defensor en cuyo caso se concederá un tiro libre indirecto

Un oponente que injustamente distrae o estorba el lanzador (incluyendo moviéndose más cerca de 2 m en el lugar donde el lanzamiento debe ser tomado) recibe una tarjeta amarilla y si la banda se ha tomado se concederá un tiro libre indirecto.

Por cualquier otro delito el saque será ejecutado por un jugador del equipo contrario.

# regla 16



## El saque de meta



## Regla 16:

## El saque de meta

Un saque de meta se concede cuando el conjunto de la pelota pasa por encima de la línea de gol, en el suelo o en el aire, después de haber tocado a un jugador del equipo atacante pasado, y un objetivo no se ha marcado.

Un gol puede ser anotado directamente de un saque de meta, pero solamente contra el equipo contrario; si el balón entra directamente en la meta del pateador un saque de esquina se concede a los adversarios si la pelota salió del área de castigo.

### 1. Procedimiento

- El balón deberá estar inmóvil y es expulsado desde cualquier punto dentro del área de portería por un jugador del equipo defensor
- El balón está en juego cuando sale del área
- Oponentes deben estar fuera del área penal hasta que el balón esté en juego

### 2. infracciones y sanciones

Si la pelota no sale del área penal o es tocado por un jugador antes de que salga de dicha área se repetirá el tiro.

Si, después de que el balón está en juego y el ejecutor toca el balón por segunda vez antes de que haya tocado a otro jugador un tiro libre indirecto a favor; si el ejecutor toca intencionadamente el balón con:

- libre directo se concede
- un tiro penal si la infracción se cometió dentro del área penal a menos que el truco fue el portero en cuyo caso se concederá un tiro libre indirecto

Si un oponente que se encuentra en el área cuando se realiza el saque de meta, o entra en el área penal antes de que el balón esté en juego, toca o desafía para la pelota antes de que haya tocado a otro jugador, el saque de meta se repetirá.

Si un jugador entra en el área penal antes de que el balón está en juego y faltas o es objeto de falta por un contrario, el saque de meta se repetirá y el infractor puede ser amonestado o expulsado, según la infracción.

Para cualquier otra infracción se repetirá el tiro.

# regla 17



## La esquina

Un córner se concede cuando el conjunto de la pelota pasa por encima de la línea de gol, en el suelo o en el aire, después de haber tocado a un jugador del equipo defensor, y un objetivo no se ha marcado.

Un gol puede ser anotado directamente de un saque de esquina, pero solamente contra el equipo contrario; si el balón entra directamente en la meta del pateador un saque de esquina se concede a los adversarios.

### 1. Procedimiento

- La pelota debe ser colocada en el área de la esquina más cercana al punto donde el balón salió de la línea de gol
- El balón deberá estar inmóvil y es pateado por un jugador del equipo atacante
- El balón está en juego cuando es pateado y se mueve con claridad; no es necesario para salir de la zona de la esquina
- El puesto de bandera de la esquina se puede quitar
- Los adversarios deberán permanecer a un mínimo de 5 metros del cuadrante de esquina hasta que el balón esté en juego

### 2. infracciones y sanciones

Si, después de que el balón está en juego y el ejecutor toca el balón por segunda vez antes de que haya tocado a otro jugador un tiro libre indirecto a favor; si el ejecutor toca intencionadamente el balón con:

- libre directo se concede
- un tiro penal si la infracción se cometió dentro del área penal a menos que el truco fue el portero en cuyo caso se concederá un tiro libre indirecto

Si un jugador durante la ejecución correcta un saque de esquina, comienza intencionadamente el balón a un oponente con el fin de jugar el balón de nuevo, pero no de una manera descuidada o imprudente o el uso de fuerza excesiva, el árbitro permitirá que el juego continúe.

Para cualquier otra infracción se repetirá el tiro.

**positionning**

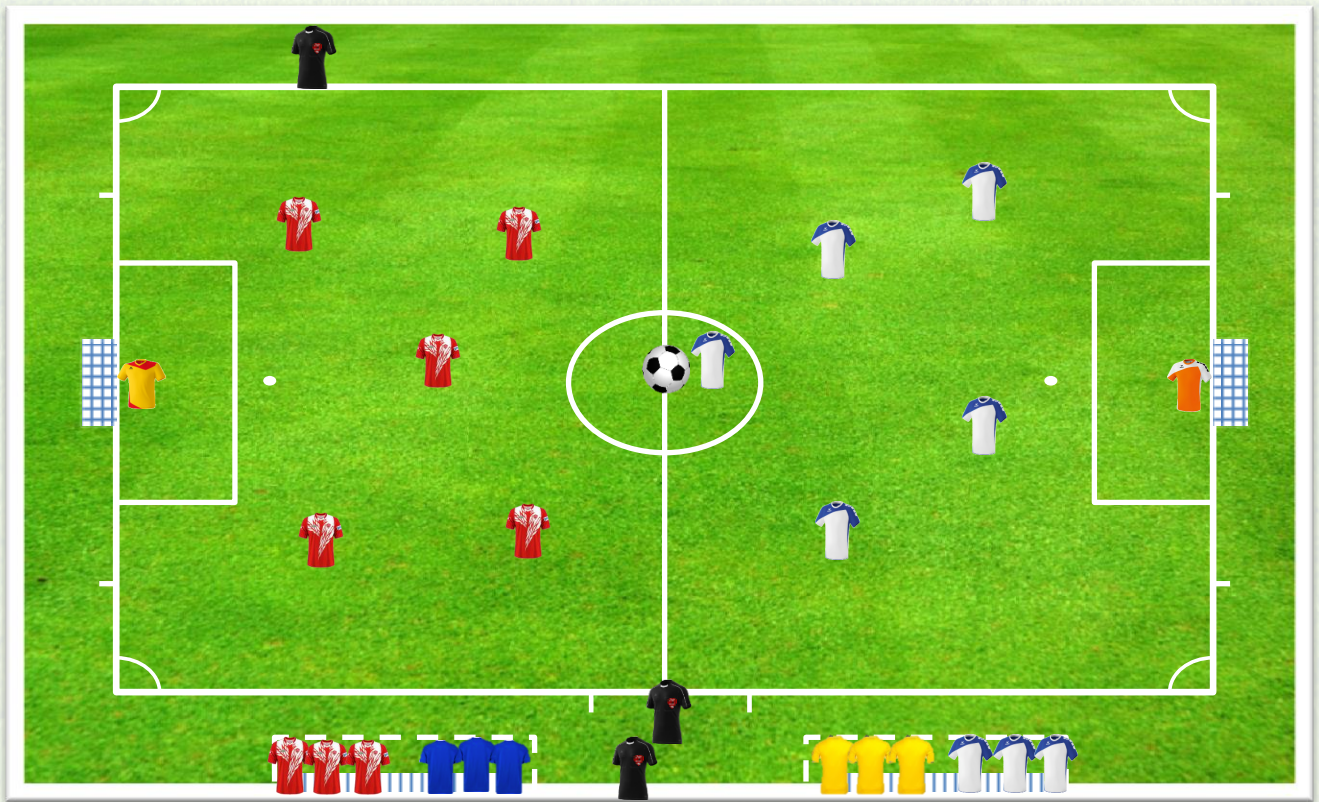
**Y**

**Emocionante**

### 1. Kick-off para el equipo A



### 2. Kick-off para el equipo B



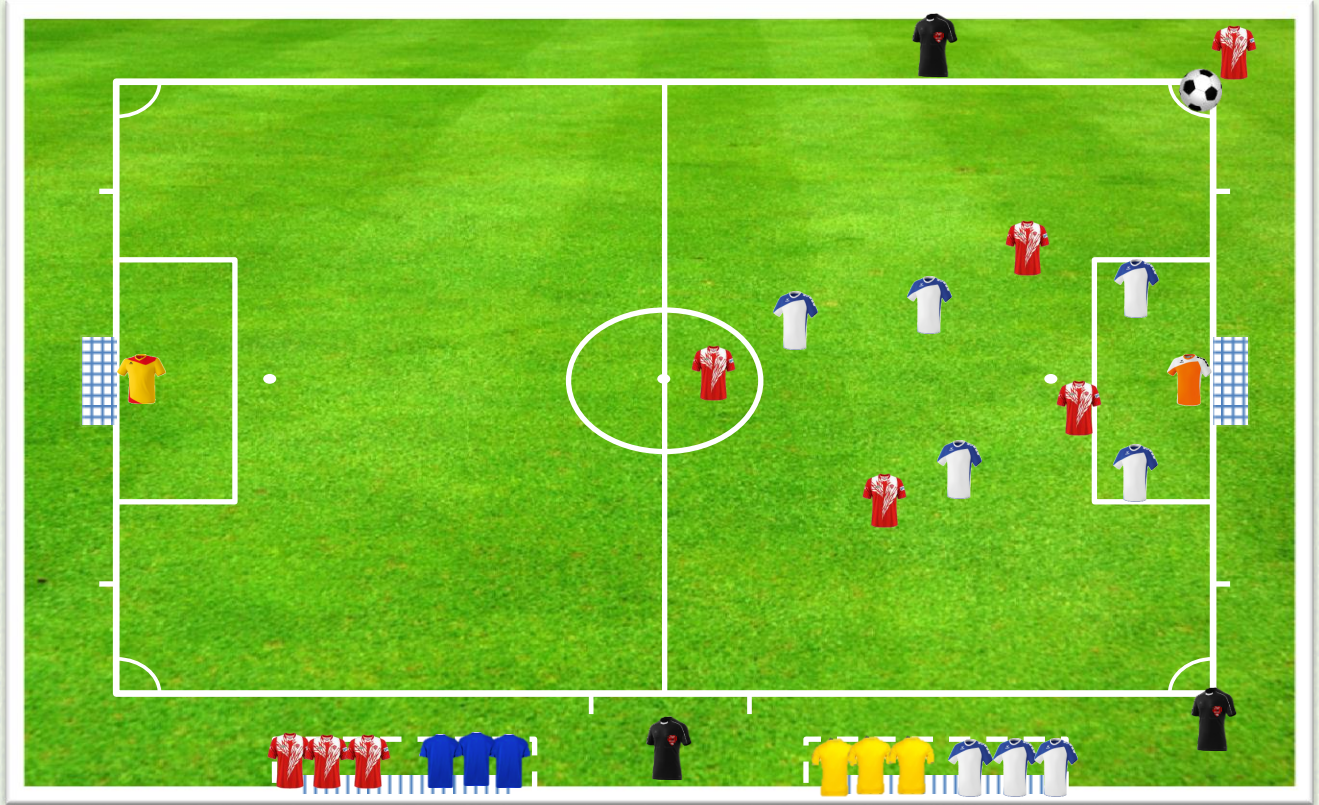
### 1. Saque de banda para el equipo A



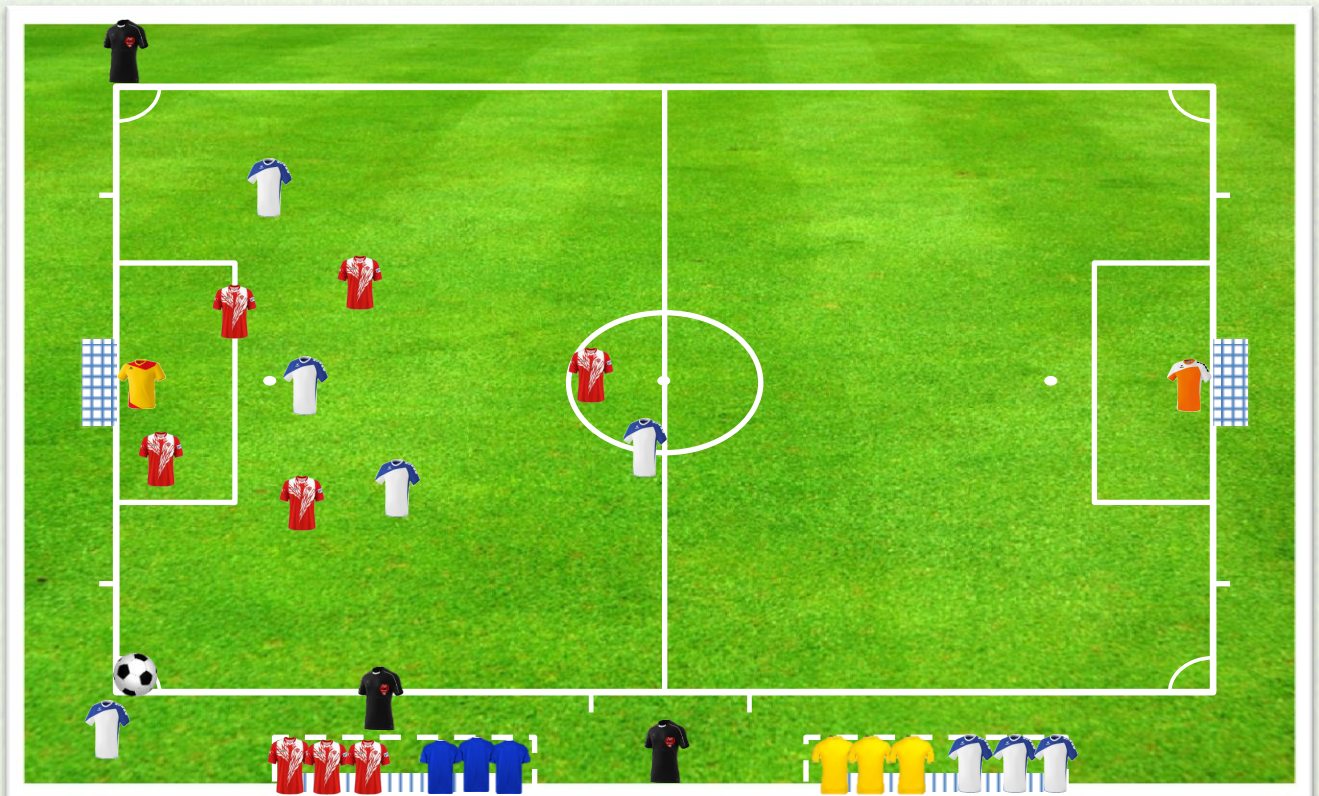
### 2. Saque de banda para el equipo B



### 1. esquina para el equipo A

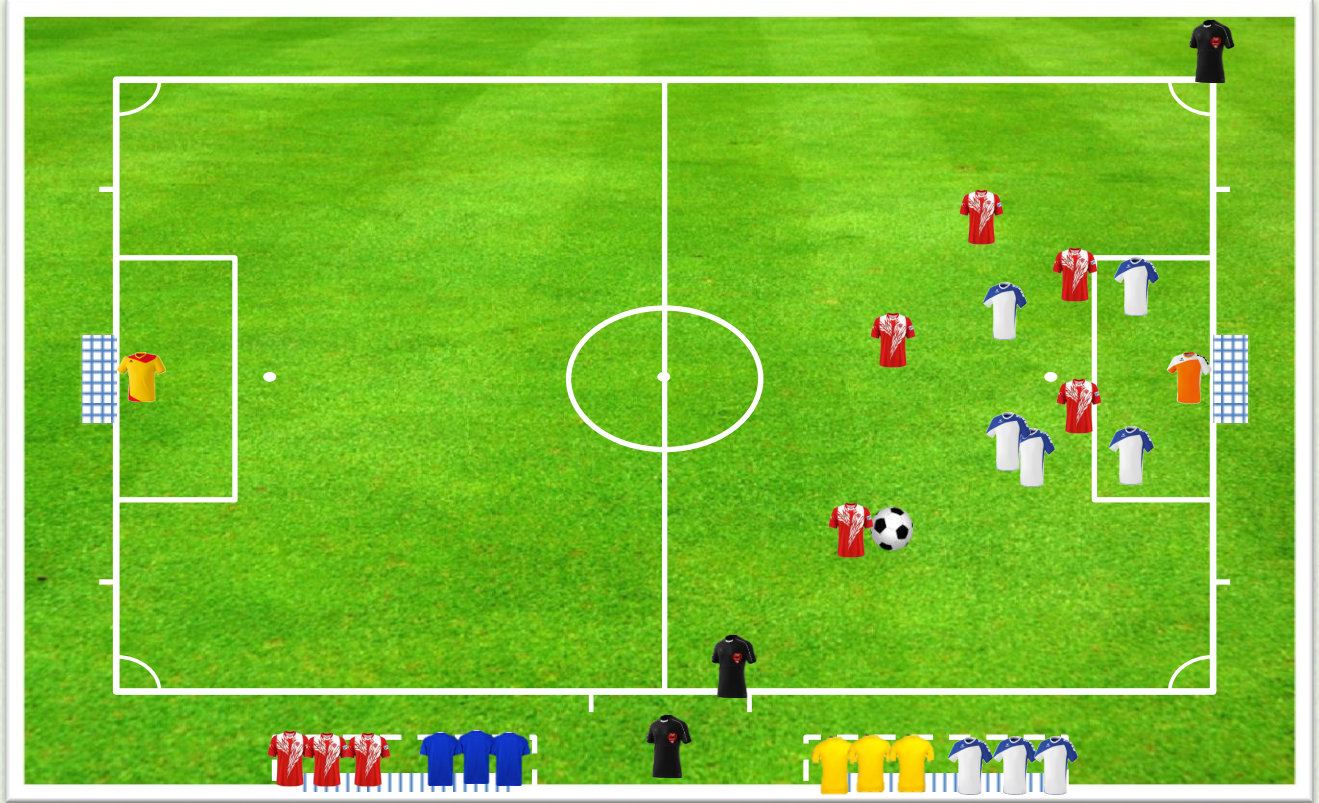


### 2. esquina para el equipo B

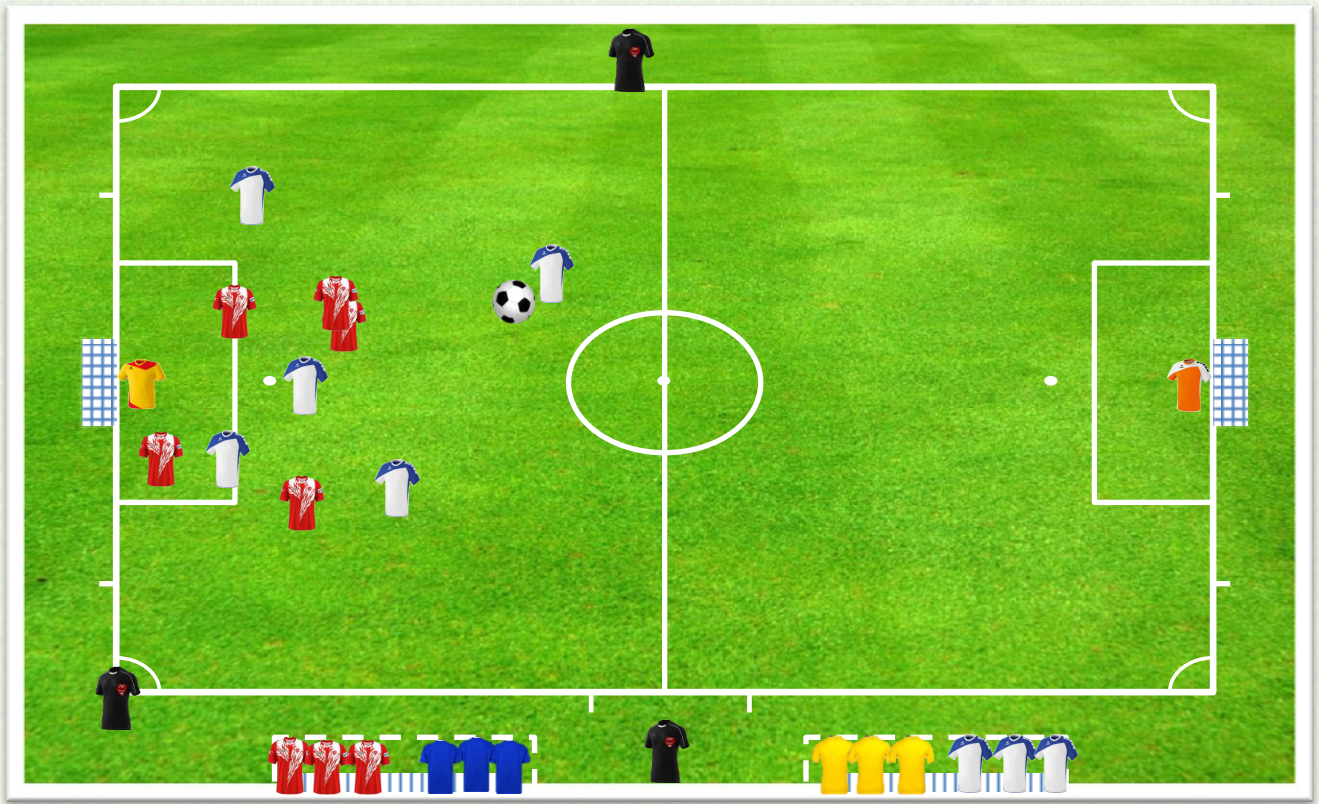




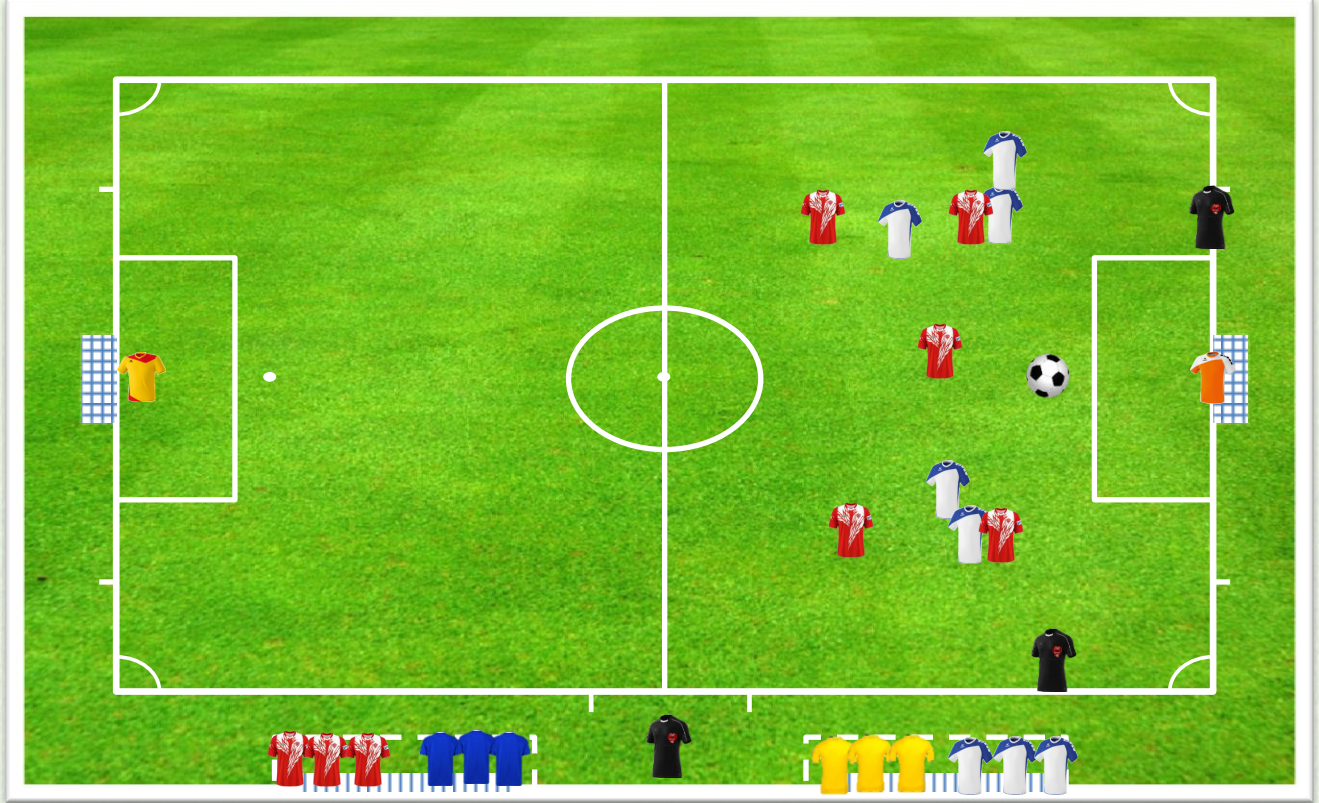
### 1. tiro libre para el equipo A



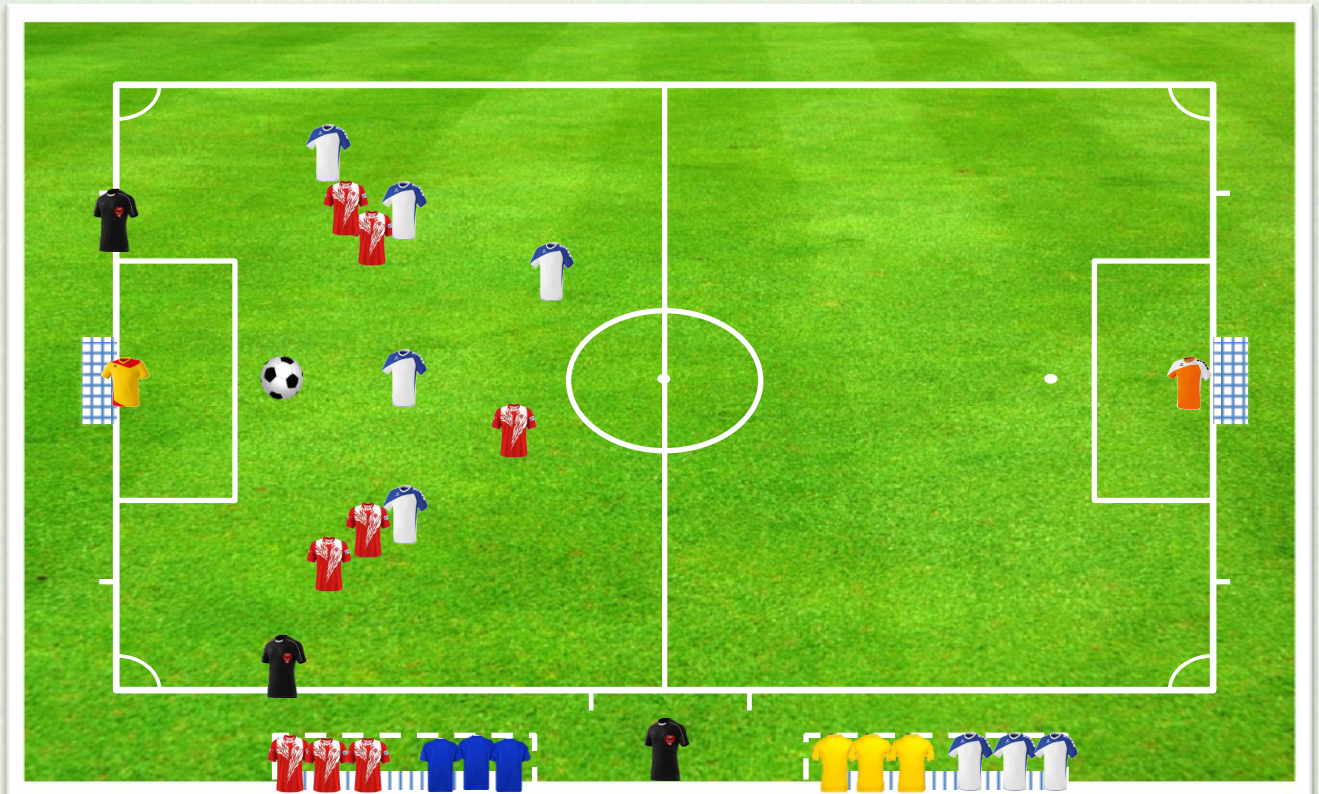
### 2. tiro libre para el equipo B



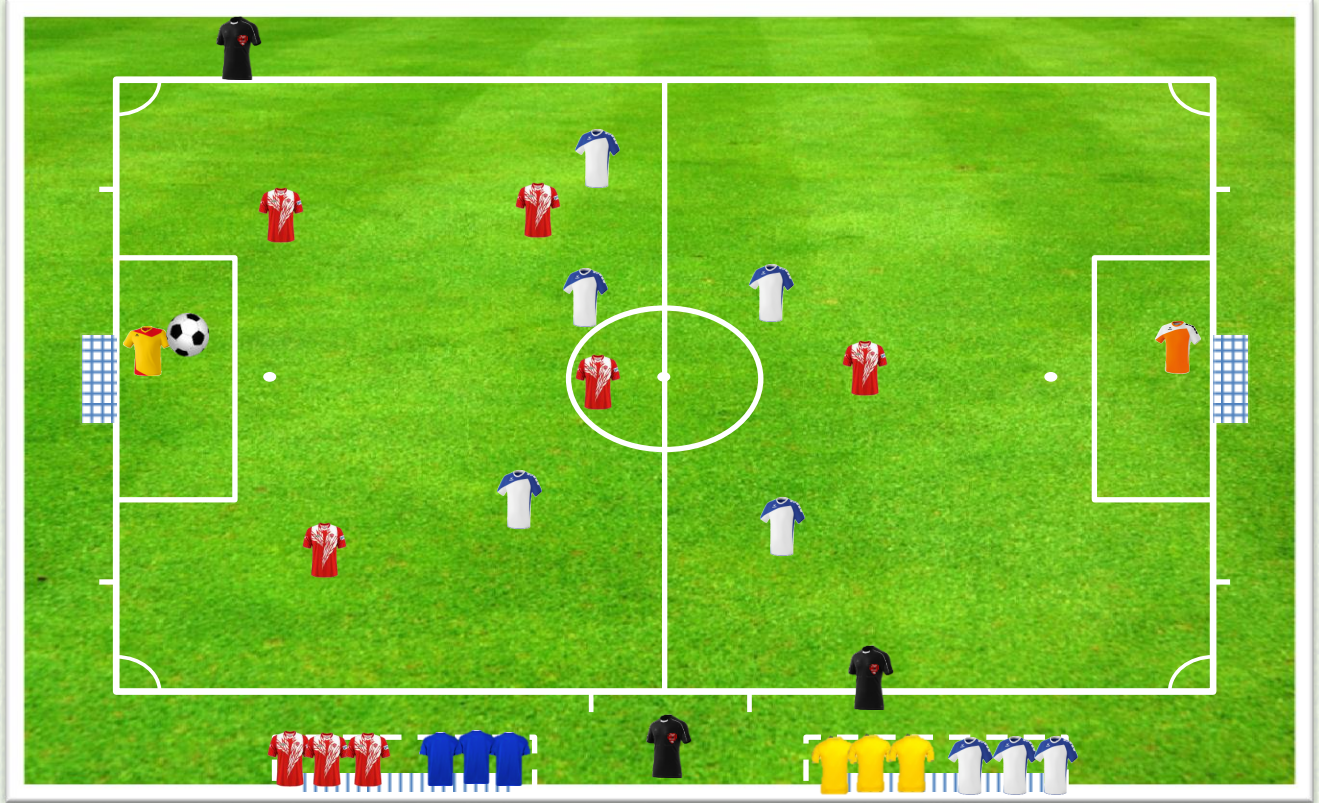
### 1. penal para el equipo A



### 2. penal para el equipo B



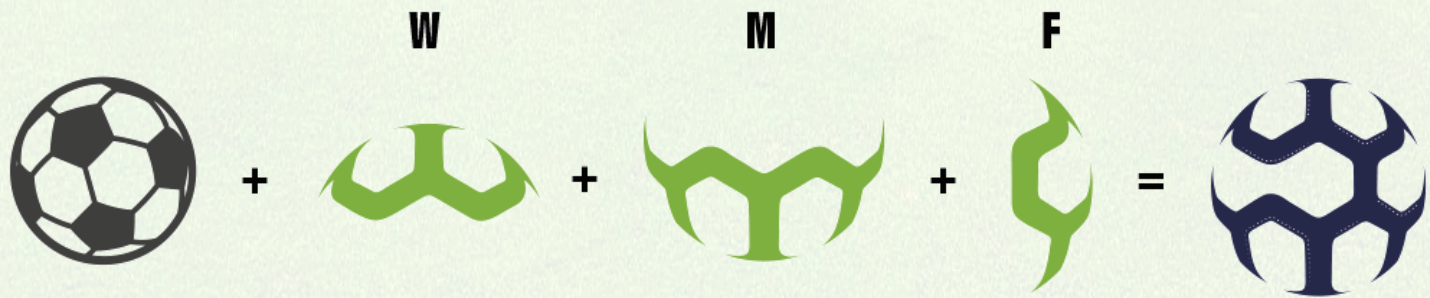
### 1. Saque de puerta para el equipo A



### 2. Saque de puerta para el equipo B



# Mundial minifootball Federación



## Comité de árbitros

Ben Salem moez