

# **REGLAS DE JUEGO FUTBOL INICIACION**

TEMPORADA 2012/2013

..  
24/09/2012

## CAMPO FUTBOL INICIACION

Debe tener un largo de entre 30 y 42 metros, y una anchura de entre 18 y 22 metros

### REGLA I

#### EL TERRENO DE JUEGO

El terreno de juego y sus características se determinan con arreglo al plano de la página anterior.

1. SUPERFICIE DE JUEGO. Podrá ser de tierra, hierba natural o artificial.
2. DIMENSIONES. El campo de juego será un rectángulo y aprovechando el marcado de las áreas de fútbol 8 se trazaran dos líneas desde las esquinas de dichas áreas
3. MARCACIÓN DEL TERRENO. El terreno de juego se marcará con líneas.

Dichas líneas pertenecerán a las zonas que demarcan. Las dos líneas de marcación más larga se denominan líneas de banda. Las dos más cortas se llaman líneas de meta. El terreno de juego estará dividido en dos mitades por una línea media. El centro del campo estará marcado con un punto en la mitad de la línea media, alrededor de la cual se trazará un círculo con un radio de 6 metros. Todas las líneas tendrán una anchura de 12 centímetros, como máximo.

En cada esquina del campo se colocará una banderola cuya asta, que no será puntiaguda, tendrá una altura de 1.50 metros, como mínimo.

**4. ÁREA DE META.** El área de meta, situada en ambos extremos del terreno de juego. Debido al carácter especial del torneo, a la NO recomendación de remarcar los campos de césped ARTIFICIAL No habrá área GRANDE ni PEQUEÑA, existirá una línea imaginaria desde una banda a la otra y a 6 metros aprox. Desde la líneas de gol o portería, que a su vez donde le llamamos zona de PELIGRO, que el árbitro concederá según su criterio.

**5. ÁREA DE PENALTI.** Al no existir AREAS, No habrá penalti, si una falta se comete dentro de los límites de la ZONA DE PELIGRO, la falta será lanzada LIBRE y DIRECTA hacia portería, desde el lugar donde se produce.

En el caso de que alguna falta se cometiera a menos de 3 metros, hacia la portería, esta será LANZADA desde la línea imaginaria de 6 metros.

**6. FUERA DE JUEGO.** No se sancionara en esta categoría.

**7. ÁREA DE ESQUINA.** Con un radio de 0.6 metros, medido desde cada banderola de esquina, se marcarán cuatro arcos de circunferencia en la parte interior del terreno.

**8. LOS MARCOS.** Se situaran a la altura de la línea de fuera de juego del campo de futbol 8

1. En el centro de cada línea de meta se colocarán los marcos, que estarán formados por dos postes verticales, equidistantes de las banderolas de esquina, separados 2,40 metros entre sí (medida interior) y unidos en sus extremos por un larguero horizontal cuyo borde inferior estará a 1,20 metros del suelo. La anchura y el grueso de los postes y del larguero transversal no podrán exceder de 12centímetros. Los postes y el larguero transversal deberán tener el mismo ancho

2. Podrán ponerse redes enganchadas a los postes, al larguero y al suelo por detrás de los marcos, debiendo estar sujetas en forma conveniente y colocadas de manera que no estorben al guardameta.

Está permitido el uso de redes hechas de cáñamo, yute o nylon. Sin embargo, las cuerdas de nylon no pueden ser más delgadas que aquéllas hechas de cáñamo o yute.

## **REGLA II**

### **EL BALON**

1. PROPIEDADES Y MEDIDAS. EL balón será esférico, su cubierta será de cuero u otro material homologado al efecto. En su confección, no se empleará ningún material que pueda constituir un peligro para los jugadores.

El balón tendrá una circunferencia no superior a 66 centímetros ni inferior a 62 centímetros.

El balón, al inicio del partido, tendrá un peso no superior a 390 gramos ni inferior a 340 gramos, y un De acuerdo con las descripciones técnicas que anteceden, dicho balón corresponde, precisamente, al número 4 de fútbol, siendo de uso obligatorio presión equivalente a 0,4 – 0,6 atmósferas (400-600) gramos.

2. REEMPLAZO DE UN BALÓN DEFECTUOSO. El balón no podrá ser cambiado o reemplazado durante el partido sin la autorización del árbitro.

- Si el balón explota o se daña durante un partido:

- Se interrumpirá el juego

- El juego se reanudará por medio de un balón a tierra, ejecutándose con el nuevo balón y en el lugar donde se dañó el primero.

- Si el balón explota o se daña en un momento en que no está en juego (saque inicial, saque de meta, saque de esquina, tiro libre, tiro penal o saque de banda

- El partido se reanuda conforme a las reglas

### **REGLA III**

#### **NUMERO DE JUGADORES**

1. El partido será jugado por dos equipos compuestos cada uno de ellos por seis jugadores, uno de los cuales actuará como guardameta.

2. Cada equipo podrá iniciar el encuentro con, al menos, 4 jugadores, pudiéndose incorporar posteriormente los restantes.

3. No obstante cuanto antecede, sólo podrán incorporarse jugadores hasta el final del descanso de cada partido, considerándose como tal, la salida del árbitro al terreno de juego para iniciar la segunda parte.

4. Cada equipo podrá presentar, antes de iniciarse el partido, hasta catorce licencias de jugadores, como máximo, los cuales figurarán inscritos en el acta del mismo, de manera que los ocho hipotéticos suplentes puedan entrar en cualquier momento al terreno de juego.

5. Una vez comenzado el partido de que se trate, podrán realizarse cuantos cambios o sustituciones se deseen, siempre que se realicen de forma reglamentaria, es decir previa autorización del árbitro.

Los jugadores sustituidos podrán volver al juego cuantas veces se considere conveniente.

6. Cuando, durante el desarrollo de un encuentro, un equipo, por las circunstancias que fueren, incluidas las expulsiones temporales, quedara con menos de cuatro jugadores sobre el terreno de juego, el árbitro dará por concluido dicho partido, haciéndolo constar en el acta del mismo para que el Comité de Competición decida, en su momento, al respecto.

7. Cualquier jugador podrá cambiar su puesto con el guardameta, siempre que el árbitro haya sido previamente informado y, siempre también, que el cambio se produzca durante la detención del juego.

### **REGLA IV**

#### **LA EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES**

1. EQUIPAMIENTO BÁSICO. El equipo básico, obligatorio de un jugador, consiste en una camiseta con mangas, pantalón corto, medias y calzado, que será el adecuado a la superficie del terreno de juego.

## REGLA V

### EL ÁRBITRO

Será reglamentariamente obligatorio la designación de un árbitro para dirigir cada partido.

## REGLA VI

### DURACION DEL PARTIDO

1. El partido durará dos tiempos iguales de **25 minutos**, salvo que por mutuo acuerdo entre el árbitro y los dos equipos participantes, decidan otra cosa.
2. Los jugadores tienen el derecho a un descanso en el medio tiempo de cada partido que, en ningún caso, deberá exceder de DIEZ (10) MINUTOS.

## REGLA VII

### EL INICIO Y LA REANUDACION DEL JUEGO

#### INTRODUCCIÓN

Se hará un sorteo y el equipo que lo gane decidirá la dirección en la que atacará el primer tiempo del partido.

El otro equipo efectuará el saque de salida para iniciar el partido.

El equipo que gane el sorteo ejecutará el saque de salida para iniciar el segundo tiempo.

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

1. SAQUE DE SALIDA. El saque de salida es una forma de iniciar o reanudar el juego.

- a) Al comienzo del partido
- b) Tras haber marcado un gol
- c) Al comienzo del segundo tiempo del partido.
- d) Al comienzo de cada tiempo suplementario si lo hubiere.

Se podrá anotar un gol directamente de un saque de salida.

## PROCEDIMIENTO

1. Todos los jugadores deberán encontrarse en su propio campo.
2. Los jugadores del equipo contrario a aquel que efectuará el saque de salida deberán encontrarse, como mínimo, a 6 metros del balón, hasta que sea jugado.
3. El balón se hallará inmóvil en el punto central.
4. El balón entrará en juego, una vez que el árbitro dé la señal al efecto, en el momento en que sea jugado con el pie y se mueva hacia delante.
5. El ejecutor del saque no podrá tocar el balón por segunda vez, antes de que éste sea jugado por otro jugador diferente.
6. Después de que un equipo marque un gol, el equipo contrario efectuará el saque de salida.

INFRACCIONES / SANCIONES. En el caso de que el ejecutor del saque toque el balón por segunda vez, antes de que sea jugado por otro jugador:

Se le concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.

Para cualquier otra contravención del procedimiento de saque de salida:

- Se repetirá el saque de salida

2. **BALÓN A TIERRA.** EL balón a tierra es una forma de reanudar el juego después de una interrupción temporal necesaria, cuando éste está en juego, y a causa de cualquier incidente no recogido en las Reglas de Juego.

## PROCEDIMIENTO

1. El árbitro dejará caer el balón en el lugar donde se hallaba cuando fue interrumpido el juego, considerándose reanudado en cuanto aquél toque el suelo.
2. Se volverá a dejar caer nuevamente el balón, anulando la ejecución:
  - Si es tocado por un jugador antes de tocar el suelo.
  - Si el balón sale del terreno de juego después de tocar el suelo, sin haber sido tocado por un jugador

## REGLA VIII

### EL BALÓN EN JUEGO O FUERA DEL JUEGO

1. **BALÓN EN JUEGO:** El balón estará en juego en todo otro momento, incluso cuando:
  - a) Rebota de los postes, travesaño o poste de esquina y permanece en el terreno de juego.

b) Rebota del árbitro o árbitro asistente ubicado en el interior del terreno de juego.

2. BALÓN FUERA DEL JUEGO: El balón estará fuera del juego cuando:

a) Ha traspasado completamente una línea de banda o de meta, ya sea por tierra o por aire.

b) El juego ha sido detenido por el árbitro.

## **REGLA IX**

### **EL GOL MARCADO**

1. Se habrá marcado un gol cuando el balón haya traspasado totalmente la línea de meta entre los postes y por debajo del travesaño, siempre que el equipo anotador no haya contravenido previamente las Reglas de Juego.

2. El equipo que haya marcado el mayor número de goles ganará el partido. Si no hubiese marcado ningún gol o si ambos equipos marcaron los mismos goles, el partido terminará en empate.

## **REGLA X**

### **EL FUERA DE JUEGO**

**En esta categoría no se sancionara.**

## **REGLA XI**

### **FALTAS O INCORRECCIONES**

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

a) Dar o intentar dar una patada a un adversario.

b) Poner una zancadilla a un contrario.

c) Saltar sobre un adversario.

d) Cargar violentamente o peligrosamente a un adversario

e) Golpear o intentar golpear a un adversario

f) Empujar a un adversario

g) Hacer una entrada a un adversario para ganar la posesión del balón tocándole antes que al balón

h) Tocar el balón deliberadamente con las manos (salvo el portero en su área de peligro)

i) Sujetar a un contrario

j) Escupir a un adversario

. El tiro libre directo, se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción, pero a la altura de la línea de 6 metros, y sin barrera.

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

a) Juega de forma peligrosa.

b) Obstaculiza el avance de un adversario.

c) Impide que el guardameta pueda sacar el balón con las manos.

d) Comete cualquier otra infracción que no haya sido anteriormente mencionadas en las reglas.

. El tiro libre indirecto, se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.

**3. No se sancionara la cesión al portero.**

## **REGLA XII**

### **EL TIRO LIBRE**

Todos los tiros libres serán directos.

#### **2. EL TIRO LIBRE DIRECTO**

- Si se introduce directamente en la meta contraria un tiro libre directo jugado con el pie, se concederá un gol.

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

Tiro libre fuera del área de penalti:

- Todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a 6 metros del balón hasta que esté en juego.

- El balón estará en juego en el momento en que es jugado con el pie y se pone en movimiento.

- El tiro libre se lanzará desde el lugar dónde se cometió la infracción.

### **REGLA XIII**

#### **EL SAQUE DE BANDA**

1. El saque de banda es, también, otra forma de reanudar el juego.
2. De un saque de banda, en ningún caso, se podrá anotar un gol directamente.
3. Se concederá saque de banda:
  - a) Cuando el balón haya traspasado, en su totalidad, la línea de banda, ya sea por tierra o por aire, debiéndose ejecutar desde el punto por donde aquél salió del terreno de juego.
  - b) El saque de banda corresponderá realizarlo a uno de los jugadores contrarios de aquél que tocó el balón por última vez y antes de salir del rectángulo de juego.
4. En el lanzamiento de saque de banda, el ejecutor deberá:
  - a) Estar de frente al terreno de juego, teniendo una parte de ambos pies sobre la línea de banda o en el exterior de la misma.
  - b) Servirse de ambas manos, lanzando el balón desde atrás y por encima de la cabeza, no pudiendo volverlo a jugar hasta tanto éste no haya sido tocado o jugado por otro jugador.
  - c) El balón estará en juego, tan pronto haya éste entrado en el terreno de juego.
5. Si el saque de banda no fue realizado conforme a la Regla, el árbitro determinará efectuar un nuevo saque que, en este caso, habrá de ejecutar un jugador del equipo contrario.

### **REGLA XIV**

#### **EL SAQUE DE META**

1. El saque de meta es, igualmente, una forma de reanudar el juego.
2. De un saque de meta, se podrá anotar un gol directamente, pero exclusivamente, contra el equipo adversario.
3. Se concederá saque de meta:
  - a) Cuando el balón haya traspasado, en su totalidad, la línea de meta ya sea por tierra o por aire, ello, después de haber tocado por último a un jugador del equipo atacante y, en todo caso, que no se hubiera marcado un gol conforme a la Regla X.
4. En el saque de meta:
  - a) Un jugador del equipo defensor, jugará el balón con el pie desde cualquier punto de su área de meta.

b) Los jugadores contrarios deberán permanecer fuera del área de penalti, hasta que el balón esté en juego.

c) El jugador que ejecute el saque, no podrá volver a jugar el balón hasta que éste no haya sido jugado por otro jugador.

d) El balón se considerará en juego, únicamente, cuando haya sido lanzado, directamente, fuera del área de peligro.

En todos estos casos se repetirá el saque de meta.

## **REGLA XV**

### **EL SAQUE DE ESQUINA**

1. Como en casos anteriores, el saque de esquina es, asimismo, una forma de reanudar el juego.

2. De un saque de esquina, se podrá anotar directamente un gol, pero solamente será válido contra el equipo adversario.

3. Se concederá saque de esquina:

a) Cuando el balón haya traspasado, en su totalidad, la línea de meta, bien sea por tierra o por aire, y después de haber tocado por última vez en un jugador del equipo defensor y siempre que, igualmente, no se hubiere marcado un gol de conformidad con la Regla X.

4. En el saque de esquina:

a) El balón se colocará en el interior del cuadrante de esquina más cercano al lugar por donde éste salió, no estando permitido que para ejecutarlo, pueda quitarse el poste de dicho banderín de "corner".

b) Los jugadores contrarios al ejecutor, deberán permanecer a una distancia mínima de 6 metros del balón y hasta que éste esté en juego.

c) El balón habrá de ser jugado con el pie por un jugador del equipo atacante, no pudiéndolo jugar por segunda vez hasta tanto no haya sido tocado por otro jugador.

d) El balón se considerará en juego a todos los efectos, en el momento en que es jugado con el pie y es puesto en movimiento.

### **5. INFRACCIONES / SANCIONES**

1. Saque de esquina ejecutado por cualquier jugador excepto el guardameta:

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

- Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se lanzará desde se cometió la falta. b) Si el balón está en juego y el ejecutor del saque de esquina toca intencionadamente el balón con las manos antes de que éste haya sido tocado por otro jugador:

- Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario si es fuera del área, que se lanzará desde el lugar dónde se cometió la infracción.

- Se concederá un tiro de penalti si la infracción se cometió dentro del área de penalti del ejecutor.

2. Saque de esquina ejecutado por el guardameta:

a) Si el balón está en juego y el guardameta toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos) antes de que éste haya sido tocado por otro jugador:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario.

b) Si el balón está en juego y el guardameta toca intencionadamente el balón con las manos antes de que éste haya sido tocado por otro jugador:

- Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, si es fuera del área del ejecutor, que se lanzará desde el lugar dónde se cometió la infracción.

- Si la infracción se cometió dentro del área de penalti del ejecutor, se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.

Para cualquier otra contravención a la regla :

Se repetirá el saque.