



Artículo 1. DURACIÓN DEL PARTIDO.

- **Periodos de juego**

El partido durará dos periodos iguales de 20 minutos cada uno.

Se jugará a reloj corrido, excepto el último minuto de cada periodo en los cuales el tiempo se detendrá cada vez que el balón salga fuera del terreno de juego o exista alguna infracción.

- **Finalización de los periodos**

El cronometrador indicará con una señal acústica que han transcurrido los 20 minutos de duración de cada periodo. Uno de los árbitros, tras oír la señal acústica del cronometrador, anunciará por medio de su silbato el final del periodo o del partido, teniendo en cuenta las siguientes circunstancias:

- en caso de que se deba ejecutar o repetir un tiro desde el segundo punto penal o un tiro libre directo a partir de la sexta falta acumulada, se prolongará el periodo en cuestión hasta que se haya ejecutado dicho tiro
- en caso de que se deba ejecutar o repetir un tiro penal, se prolongará el periodo en cuestión hasta que se haya ejecutado dicho tiro

Si el balón ha sido jugado hacia una de las metas antes de que sonara la señal acústica del cronometrador, los árbitros esperarán a que finalice el lanzamiento efectuado para anunciar por medio de su silbato el final del periodo o del partido. El periodo o el partido finalizará cuando:

- el balón vaya directamente a la meta y se anote un gol
- el balón salga de los límites de la superficie de juego
- el balón toque al guardameta o a otro jugador del equipo defensor, los postes, el travesaño o el suelo y cruce la línea de meta y se anote un gol
- el guardameta u otro jugador del equipo defensor toquen el balón, o este rebote en los postes o el travesaño y no cruce la línea de meta



Asociación Cultural y Deportiva “Juegos de la comarca”

- el balón toque a cualquier jugador del equipo que jugó el balón, excepto si se había ejecutado un tiro libre indirecto y el balón, tras tocarlo el segundo jugador, se dirigía hacia la meta adversaria
- no se haya cometido ninguna infracción sancionada con tiro libre directo, tiro libre indirecto o tiro penal, ni se obligue a la repetición de un tiro libre directo, tiro libre indirecto o tiro penal.

Si en ese intervalo se ha cometido una infracción sancionada con tiro libre directo después de la quinta falta acumulada de uno de los equipos, o sancionada con un tiro penal, el periodo finalizará cuando:

- el balón no sea pateado directamente a la meta
- el balón vaya directamente a la meta y se anote un gol
- el balón salga de los límites de la superficie de juego
- el balón toque uno o ambos postes, el travesaño, al guardameta o a otro jugador del equipo defensor, y se anote un gol
- el balón toque uno o ambos postes, el travesaño, al guardameta o a otro jugador del equipo defensor, y no se anote un gol
- no se cometa otra infracción sancionada con tiro libre directo, tiro libre indirecto o tiro penal.

Si en ese intervalo se ha cometido una infracción sancionada con tiro libre directo antes de la sexta falta acumulada de su equipo, el periodo finalizará cuando:

- el balón no sea pateado directamente a la meta
- el balón vaya directamente a la meta y se anote un gol
- el balón salga de los límites de la superficie de juego
- el balón toque uno o ambos postes, el travesaño, al guardameta o a otro jugador del equipo defensor, y se anote un gol
- el balón toque uno o ambos postes, el travesaño, al guardameta o a otro jugador del equipo defensor, y no se anote un gol
- el balón toque a un jugador del equipo ejecutor
- no se cometa otra infracción sancionada con tiro libre directo, tiro libre indirecto o tiro penal.



Asociación Cultural y Deportiva “Juegos de la comarca”

Si en ese intervalo se ha cometido una infracción sancionada con tiro libre indirecto, el periodo finalizará cuando:

- el balón vaya directamente a la meta y no sea tocado en su trayectoria por ningún otro jugador, o toque uno o ambos postes o el travesaño, en cuyo caso no se concederá el gol
- el balón salga de los límites de la superficie de juego
- el balón toque en uno o ambos postes o el travesaño, tras tocar al guardameta o a otro jugador del equipo defensor o atacante, diferente al ejecutor, y se anote un gol
- el balón toque uno o ambos postes o el travesaño, tras tocar al guardameta o a otro jugador del equipo defensor o atacante, diferente al ejecutor, y no se anote un gol
- no se cometa otra infracción sancionada con tiro libre directo, tiro libre indirecto o tiro penal

- **Tiempo muerto**

Los equipos tendrán derecho a un minuto de tiempo muerto en cada uno de los periodos.

- **Intervalo del medio tiempo**

Los jugadores tendrán derecho a un descanso en el medio tiempo. El descanso del medio tiempo no deberá durar más de quince minutos.

Artículo 2. INICIO Y REANUDACIÓN DEL JUEGO.

Se lanzará una moneda al aire y el equipo favorecido decidirá la dirección en la que atacará en el primer periodo del partido.

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

El equipo favorecido tras lanzar la moneda al aire antes el primer periodo ejecutará el saque de salida para iniciar el segundo periodo.

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



El saque de salida es una forma de iniciar o reanudar el juego:

- al comienzo del partido
- tras haber marcado un gol
- al comienzo del segundo periodo del partido
- al comienzo de cada periodo del tiempo suplementario, dado el caso.

No se podrá anotar un gol directamente de un saque de salida.

Artículo 3. SUPERFICIE TECHADA.

La altura mínima libre de las superficies techadas se establecerá en el reglamento de la competición, pero será como mínimo de cuatro metros.

Si el balón golpea el techo estando en juego, el partido se reanudará con un saque de banda que ejecutarán los adversarios del último equipo que tocó el balón. El saque de banda se efectuará en el lugar más próximo a donde el balón tocó el techo.

Artículo 4. GOL MARCADO.

Se habrá marcado un gol cuando el balón haya atravesado completamente la línea de meta entre los postes y por debajo del travesaño, siempre que el equipo anotador no haya cometido previamente una infracción a las Reglas de Juego de Fútbol.

Un gol no será válido si el guardameta del equipo atacante lanza o golpea el balón intencionadamente con la mano o el brazo, desde su propia área penal, y es el último jugador que toca o juega el balón. El partido se reanudará con un saque de meta a favor del equipo adversario.

Si los árbitros, tras anotarse un gol y antes de que se efectúe el saque de salida, se dan cuenta de que el equipo que ha conseguido el gol juega con un jugador de más o ha realizado una sustitución de forma incorrecta, no validarán el gol y reanudarán el juego con un tiro libre indirecto, que ejecutará el equipo adversario del infractor desde cualquier lugar del área penal. Si el saque de salida ya se ha efectuado, sancionarán al jugador infractor, pero el gol será válido.



Artículo 5. FALTAS.

Las faltas se sancionarán con un tiro libre directo, un tiro penal o un tiro libre indirecto.

- **Faltas sancionadas con un tiro libre directo**

Se concederá un tiro libre directo a favor del equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes siete faltas de una manera que los árbitros consideren imprudente, temeraria o con el uso de fuerza excesiva:

- dar o intentar dar una patada a un adversario
- poner una zancadilla a un adversario
- saltar sobre un adversario
- cargar sobre un adversario
- golpear o intentar golpear a un adversario
- empujar a un adversario
- realizar una entrada contra un adversario

Se concederá asimismo un tiro libre directo a favor del equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes tres faltas:

- sujetar a un adversario
- escupir a un adversario
- tocar el balón deliberadamente con las manos (se exceptúa al guardameta dentro de su propia área penal)

El tiro libre directo se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción

Las infracciones anteriormente mencionadas serán faltas acumulables.

- **Faltas sancionadas con un tiro penal**

Se concederá un tiro penal si un jugador comete una de las diez faltas antes mencionadas dentro de su propia área penal, independientemente de la posición del balón, siempre que este último esté en juego.



- **Faltas sancionadas con un tiro libre indirecto**

Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario si un guardameta comete una de las siguientes cuatro infracciones:

- controla el balón con las manos o los pies en su propia mitad de la superficie de juego durante más de cuatro segundos
- tras jugar el balón, lo vuelve a tocar en su propia mitad de la superficie de juego tras el pase voluntario de un compañero, sin que el balón haya sido jugado o tocado por un adversario
- toca el balón con las manos en su propia área penal después de que un jugador de su equipo se lo haya cedido con el pie
- toca el balón con las manos en su propia área penal después de haberlo recibido directamente de un saque de banda lanzado por un compañero

Se concederá asimismo un tiro libre indirecto al equipo adversario si un jugador, en opinión de los árbitros:

- juega de forma peligrosa ante un adversario
- obstaculiza el avance de un adversario
- impide que el guardameta pueda soltar el balón de sus manos
- comete sobre un compañero una de las nueve infracciones sancionadas con tiro libre directo si se cometen sobre un adversario

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

Artículo 6. INCORRECCIONES.

Las incorrecciones se sancionarán con una amonestación o una expulsión.



Artículo 7. SANCIONES DISCIPLINARIAS.

La tarjeta amarilla se utilizará para comunicar al jugador o al sustituto que ha sido amonestado.

La tarjeta roja se utilizará para comunicar al jugador o al sustituto que ha sido expulsado.

Solo se podrán mostrar tarjetas amarillas o rojas a los jugadores o a los sustitutos. La tarjeta correspondiente se mostrará de forma pública únicamente en la superficie de juego y si el partido ya ha comenzado. En los demás casos, los árbitros informarán de forma verbal a los jugadores y a los oficiales de los equipos de la sanción disciplinaria tomada.

Los árbitros poseen la autoridad para tomar medidas disciplinarias desde el momento en que llegan a las instalaciones de la superficie de juego antes del comienzo del partido y hasta que las abandonan.

Si un jugador comete una infracción sancionable con una amonestación o una expulsión, ya sea dentro o fuera de la superficie de juego, contra un adversario, un compañero, los árbitros, o contra cualquier otra persona, será castigado conforme a la naturaleza de la infracción cometida.

- Incorrecciones sancionables con una amonestación:
 - ser culpable de conducta antideportiva
 - desaprobar con palabras o acciones
 - infringir persistentemente las Reglas de Juego de Fútbol
 - retardar la reanudación del juego
 - no respetar la distancia reglamentaria en un saque de esquina, un tiro libre o un saque de banda (jugadores defensores)
 - entrar o reingresar en la superficie de juego sin el permiso de los árbitros, o contravenir el procedimiento de sustitución
 - abandonar deliberadamente la superficie de juego sin el permiso de los árbitros



Asociación Cultural y Deportiva “Juegos de la comarca”

Un sustituto será amonestado si comete una de las siguientes cuatro infracciones:

- ser culpable de conducta antideportiva

desaprobar con palabras o acciones

- retardar la reanudación del juego
- entrar en la superficie de juego contraviniendo el procedimiento de sustitución

- Incorrecciones sancionables con una expulsión:

- ser culpable de juego brusco grave
- ser culpable de conducta violenta
- escupir a un adversario o a cualquier otra persona
- impedir con mano intencionada un gol o malograr una oportunidad manifiesta de gol (esto no es válido para el guardameta dentro de su propia área penal)
- malograr la oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia la meta del jugador mediante una infracción sancionable con un tiro libre o un tiro penal
- emplear lenguaje ofensivo, grosero u obsceno y/o gestos de la misma naturaleza
- recibir una segunda amonestación en el mismo partido

Un sustituto será expulsado si comete la siguiente infracción:

- malograr o impedir un gol o una oportunidad manifiesta de gol

Un jugador o un sustituto expulsado deberá abandonar los alrededores de la superficie de juego y el área técnica.



Artículo 8. FALTAS ACUMULABLES.

Son aquellas sancionadas con un tiro libre directo o tiro penal.

En el informe del partido se registrarán las faltas acumulables de cada equipo en cada periodo.

Los árbitros podrán detener o no el juego, en virtud de si deciden aplicar la ventaja, y siempre que un equipo no haya cometido anteriormente sus primeras cinco faltas acumulables, salvo que el equipo afectado por la falta haya tenido una oportunidad manifiesta de gol.

Si han aplicado la ventaja, una vez que el balón esté fuera del juego indicarán al tercer árbitro y al cronometrador, mediante las señales preceptivas, que anoten la falta acumulable.

Si hay un tiempo suplementario, todas las faltas acumuladas durante el segundo periodo del partido continuarán acumulándose en el tiempo suplementario del partido.

- Tiro libre directo a partir de la sexta falta acumulable de cada Equipo.

- el ejecutor del tiro libre deberá lanzarlo con la intención de marcar un gol y no podrá pasar el balón a otro compañero
- después de ejecutar el tiro libre, ningún jugador podrá tocar el balón hasta que este haya tocado al guardameta defensor, rebotado en uno de los postes o en el travesaño, o salido de la superficie de juego
- si un jugador que comete una sexta falta acumulable en la mitad de la superficie de juego del adversario o en su propia mitad dentro de una zona delimitada por la línea media y una línea imaginaria paralela a esta última y que atraviesa el segundo punto penal, el tiro libre se lanzará desde el segundo punto penal.
- si un jugador comete una sexta falta acumulable en la mitad de su propia superficie de juego, entre la línea imaginaria de diez metros y la línea de meta, fuera del área penal, el equipo atacante decidirá si lanza el tiro libre desde el segundo punto penal o desde el lugar donde se cometió la infracción
- se deberá conceder tiempo adicional para ejecutar un tiro libre directo a partir de la sexta falta acumulable al final de cada periodo del partido o al final de cada periodo del tiempo suplementario



Asociación Cultural y Deportiva “Juegos de la comarca”

- Posición en tiros libres

Tiro libre fuera del área penal

- todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a 5 m del balón hasta que este último esté en juego
- el balón estará en juego en el momento en que sea pateado y entre en movimiento

- el tiro libre se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción o desde el lugar donde se hallaba el balón cuando se cometió la infracción, según el tipo de infracción, o desde el segundo punto penal

Tiro libre directo o indirecto dentro del área penal a favor del equipo defensor

- todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a 5 m del balón hasta que este último esté en juego
- todos los adversarios deberán permanecer fuera del área penal hasta que el balón esté en juego
- el balón estará en juego apenas haya sido pateado directamente fuera del área penal
- un tiro libre concedido en el área penal podrá ser lanzado desde cualquier punto de dicha área

Tiro libre directo a partir de la sexta falta acumulada en cada periodo

- los jugadores del equipo defensor no podrán formar una barrera para defender los tiros libres
- el ejecutor del tiro estará debidamente identificado
- el guardameta permanecerá en su área penal a una distancia del balón de 5 m como mínimo
- los jugadores permanecerán en la superficie de juego, excepto el ejecutor si lo desea



Asociación Cultural y Deportiva “Juegos de la comarca”

- los jugadores, excepto el ejecutor y el guardameta defensor, permanecerán detrás de una línea imaginaria alineada con el balón, paralela a la línea de meta y fuera del área penal, a una distancia de 5 m del balón y no podrán obstaculizar al jugador que ejecuta el tiro libre. Ningún jugador, excepto el ejecutor, podrá cruzar dicha línea imaginaria hasta que el balón esté en juego.

Infracciones y sanciones

Si al ejecutar un tiro libre un adversario se encuentra más cerca del balón de lo que estipula la distancia reglamentaria:

- se repetirá el tiro y se amonestará al infractor, salvo que se pueda aplicar la ventaja o se cometa otra infracción sancionable con tiro penal. Si la infracción cometida es sancionable con tiro libre, los árbitros valorarán si sancionan la infracción original o la cometida posteriormente. Si la segunda infracción cometida es sancionable con tiro penal o tiro libre directo, se anotará una falta acumulable al equipo infractor. Si el equipo defensor ejecuta un tiro libre desde su propia área penal sin que el balón salga del área penal:

- se repetirá el tiro

Si el equipo ejecutor del tiro libre se demora más de cuatro segundos en ejecutarlo:

- los árbitros señalarán un tiro libre indirecto a favor del equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se iba a reanudar el juego.

Si el ejecutor del tiro libre, a partir de la sexta falta acumulable, no lo efectúa con intención de marcar un gol:

- los árbitros señalarán un tiro libre indirecto a favor del equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se iba a reanudar el juego

Si al ejecutarse un tiro libre, a partir de la sexta falta acumulable, este es pateado por un compañero del jugador que había sido identificado previamente:

- los árbitros interrumpirán el juego, lo amonestará por conducta antideportiva y reanudarán el partido con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor, que se ejecutará desde donde pateó el balón



Tiro libre lanzado por cualquier jugador excepto el guardameta

Si el balón está en juego y el ejecutor del tiro toca el balón por segunda vez (excepto con las manos) antes de que este haya tocado a otro jugador:

- se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción.

Si el balón está en juego y el ejecutor del tiro toca intencionadamente el balón con las manos antes de que el balón haya tocado a otro jugador:

- se concederá un tiro libre directo al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción y se sancionará a su equipo con una falta acumulable
- se concederá un tiro penal si la infracción se cometió dentro del área penal del ejecutor y se sancionará a su equipo con una falta acumulable

Tiro libre lanzado por el guardameta

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

- se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción.

Si el balón está en juego y el guardameta lo toca intencionadamente con la mano antes de que el balón haya tocado a otro jugador:

- si la infracción ocurrió fuera del área penal del guardameta, se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción y se sancionará a su equipo con una falta acumulable
- si la infracción ocurrió dentro del área penal del guardameta, se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.



Asociación Cultural y Deportiva “Juegos de la comarca”

Si los árbitros dan la señal de ejecutar el tiro libre directo a partir de la sexta falta acumulable y antes de que el balón esté en juego, y: un jugador del equipo que ejecuta el tiro infringe las Reglas de Juego de Fútbol, excepto si el ejecutor se demora más de cuatro segundos:

- los árbitros permitirán que se ejecute el tiro
- si el balón entra en la meta, se repetirá el tiro
- si el balón no entra en la meta, los árbitros interrumpirán el juego y reanudarán el partido con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor, que se ejecutará desde el lugar en donde se cometió la infracción un jugador del equipo defensor infringe las Reglas de Juego de Fútbol:
- los árbitros permitirán que se ejecute el tiro
 - si el balón entra en la meta, se concederá un gol
 - si el balón no entra en la meta, se repetirá el tiro uno o varios jugadores del equipo defensor y uno o varios del equipo atacante

Si, después de que se haya lanzado un tiro libre directo a partir de la sexta falta acumulable: el ejecutor del tiro no lo patea hacia delante con la intención de marcar un gol:

- los árbitros interrumpirán el juego y reanudarán el partido con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor, que se ejecutará desde el lugar en donde se cometió la infracción

Si el ejecutor del tiro toca por segunda vez el balón (excepto con las manos) antes de que el balón haya tocado a otro jugador:

- se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción.

Si un jugador diferente del ejecutor toca el balón (excepto con las manos) antes de que el balón haya tocado al guardameta defensor, rebotado en uno de los postes o en el travesaño o salido de la superficie de juego:

- se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción.



Si un jugador toca intencionadamente el balón con las manos:

- se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción y se sancionará al equipo con una falta acumulable
- se concederá un tiro penal si la infracción la cometió un jugador del equipo defensor dentro de su área penal, exceptuando al guardameta defensor y se sancionará al equipo con una falta acumulable el balón toca cualquier otro objeto en el momento en que se mueve hacia delante:

- se repetirá el tiro

Si el balón rebota hacia la superficie de juego del guardameta, del travesaño o de los postes, y toca luego cualquier otro objeto:

- los árbitros interrumpirán el juego
- el juego se reanudará con un balón al suelo en el lugar donde el balón tocó el objeto, a menos que lo haya tocado en el área penal, en cuyo caso uno de los árbitros dejará caer el balón en la línea del área penal en el punto más cercano al sitio donde el balón se encontraba cuando el juego fue interrumpido el balón explota o se daña cuando está en juego y no ha tocado anteriormente los postes, el travesaño o a otro jugador:

- se repetirá el tiro

Artículo 9. EL TIRO PENAL.

Se concederá un tiro penal contra el equipo que cometa una de las diez faltas que se sancionan con un tiro libre directo, dentro de su propia área penal y mientras el balón está en juego.

Se podrá marcar un gol directamente de un tiro penal.

Se concederá tiempo adicional para poder ejecutar un tiro penal al final de cada periodo o al final de los periodos del tiempo suplementario.

- Posición del balón y de los jugadores



Asociación Cultural y Deportiva “Juegos de la comarca”

El balón:

- deberá colocarse en el punto penal

El ejecutor del tiro penal:

- deberá ser debidamente identificado

El guardameta defensor:

- deberá permanecer sobre su propia línea de meta, frente al ejecutor del tiro y entre los postes de la meta hasta que el balón esté en juego

Los jugadores, excepto el ejecutor del tiro, deberán estar:

- en la superficie de juego
- fuera del área penal
- detrás del punto penal
- a un mínimo de 5 m del punto penal

Procedimiento

- después de que cada jugador haya ocupado su posición conforme a esta regla, uno de los árbitros dará la señal para que se ejecute el tiro penal
- el ejecutor del tiro penal pateará el balón hacia delante
- el balón estará en juego en el momento en que sea pateado y se mueva hacia delante

Cuando se ejecuta un tiro penal durante el curso normal de un partido o cuando el periodo de juego se ha prolongado en el primer periodo, al final del tiempo reglamentario o al final de los periodos del tiempo suplementario, en caso de que los haya, para ejecutar o volver a ejecutar un tiro penal, se concederá un gol si, antes de pasar entre los postes y bajo el travesaño:

- el balón toca uno o ambos postes, el travesaño o al guardameta

Infracciones y sanciones



Si el ejecutor del tiro penal no lo patea hacia delante:

- los árbitros interrumpirán el juego y reanudarán el partido con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor, que se ejecutará desde el punto penal

Si, al ejecutarse un tiro penal, el balón es pateado por un compañero del jugador que había sido identificado previamente:

- los árbitros interrumpirán el juego, lo amonestarán por conducta antideportiva y reanudarán el partido con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor, que se ejecutará desde el punto penal

Artículo 10. EL SAQUE DE BANDA.

El saque de banda es una forma de reanudar el juego.

El saque de banda se concederá a los adversarios del último jugador que tocó el balón antes de atravesar la línea de banda por tierra o por aire o de haber tocado el techo de la sala.

No se podrá anotar un gol directamente de un saque de banda.

Posición de los jugadores. Los jugadores adversarios deberán estar:

- en la superficie de juego
- a una distancia no inferior a 5 m del lugar de la línea de banda en donde se ejecuta el saque de banda.

Procedimiento. Existe un tipo de procedimiento:

- saque de banda con el pie

Posición en el saque de banda. En el momento de patear el balón, el ejecutor deberá:

- tener un pie sobre la línea de banda o en el exterior de la superficie de juego
- patear el balón, que deberá estar inmóvil, bien desde el sitio por donde salió de la superficie de juego, bien por fuera de esta a una distancia no mayor de 25 cm de dicho sitio



Asociación Cultural y Deportiva “Juegos de la comarca”

- efectuar el saque en los cuatro segundos posteriores a estar en disposición de ejecutarlo

El balón estará en juego tan pronto haya entrado en la superficie de juego.

Infracciones y sanciones. Si al ejecutar un saque de banda un adversario se encuentra más cerca del balón de lo que estipula la distancia reglamentaria:

- se repetirá el saque de banda por parte del mismo equipo y se amonestará al infractor, salvo que se pueda aplicar la ventaja o se cometa una infracción sancionable con un tiro libre o un tiro penal por parte del equipo adversario al ejecutor

Si un adversario distrae o estorba al ejecutor del saque de banda:

- será amonestado por conducta antideportiva

Para cualquier infracción al procedimiento del saque de banda:

- el saque de banda será ejecutado por un jugador del equipo adversario

Saque de banda ejecutado por cualquier jugador, excepto el guardameta

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

- se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción.

Si el balón está en juego y el ejecutor del saque toca intencionadamente el balón con las manos antes de que este haya tocado a otro jugador:

- se concederá un tiro libre directo al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción y se sancionará a su equipo con una falta acumulable

• se concederá un tiro penal si la infracción se cometió dentro del área penal del ejecutor del saque y se sancionará a su equipo con una falta acumulable

Saque de banda ejecutado por el guardameta. Si el balón está en juego y el guardameta toca el balón por segunda vez (excepto con las manos) antes de que este haya tocado a otro jugador:

- se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción.



Asociación Cultural y Deportiva “Juegos de la comarca”

Si el balón está en juego y el guardameta toca intencionadamente el balón con las manos antes de que este haya tocado a otro jugador:

- si la infracción ocurrió fuera del área penal del guardameta, se concederá un tiro libre directo al equipo adversario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción, y se sancionará a su equipo con una falta acumulable
- si la infracción ocurrió dentro del área penal del guardameta, se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se lanzará desde la línea del área penal, en el punto más cercano al lugar donde se cometió la infracción

Artículo 11. EL SAQUE DE META.

El saque de meta es una forma de reanudar el juego. Se concederá un saque de meta cuando el balón haya atravesado completamente la línea de meta, ya sea por tierra o por aire, después de haber tocado por último a un jugador del equipo atacante, y no se haya marcado un gol.

No se podrá anotar un gol directamente de un saque de meta.

Posición de los jugadores. Los jugadores adversarios deberán estar:

- en la superficie de juego y fuera del área penal del equipo ejecutor hasta que el balón esté en juego

Procedimiento

- el guardameta del equipo defensor lanzará el balón con las manos desde cualquier punto del área penal
- el guardameta del equipo defensor efectuará el saque en los cuatro segundos posteriores a estar en disposición de ejecutarlo
- el balón estará en juego apenas haya sido lanzado directamente fuera del área penal por el guardameta del equipo defensor

Infracciones y sanciones

Si el balón no es lanzado directamente fuera del área penal desde el interior de ésta:

- se repetirá el saque, la cuenta de los cuatro segundos continuará cuando el guardameta esté en disposición de volver a ejecutarlo



Asociación Cultural y Deportiva “Juegos de la comarca”

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

- se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción.

Si el balón está en juego y el guardameta toca intencionadamente el balón con la mano antes de que este haya tocado a otro jugador:

- si la infracción ocurrió fuera del área penal del guardameta, se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción, y se sancionará a su equipo con una falta acumulable
- si la infracción ocurrió dentro del área penal del guardameta, se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde la línea del área de penal, en el punto más cercano al lugar donde se cometió la infracción.

Si el balón está en juego y el guardameta lo toca por segunda vez en su propio campo después de que un compañero se lo haya pasado intencionadamente sin que antes lo haya tocado un adversario:

- se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción.

Si el saque de meta no se efectúa en los cuatro segundos:

- se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará en la línea del área de penal, en el punto más cercano al lugar donde se cometió.

Si el saque de meta se efectúa con jugadores atacantes en el interior del área penal:

- se repetirá el saque de meta si cualquiera de los jugadores atacantes toca el balón o impide la correcta ejecución del saque

Para cualquier otra infracción de esta regla:

- se repetirá el saque de meta. Si la infracción ha sido cometida por el equipo ejecutor, la cuenta de los cuatro segundos continuará cuando el guardameta esté en disposición de volver a ejecutarlo.



Artículo 12. EL SAQUE DE ESQUINA.

El saque de esquina es una forma de reanudar el juego. Se concederá un saque de esquina cuando el balón haya atravesado la línea de meta, ya sea por tierra o por aire, después de haber tocado por último a un jugador del equipo defensor, y no se haya marcado un gol.

Se podrá anotar un gol directamente de un saque de esquina, pero solamente contra el equipo contrario.

Posición del balón y de los jugadores. El balón deberá estar:

- en el interior del cuadrante de esquina más cercano al punto en que el balón atravesó la línea de meta

Los jugadores adversarios deberán estar:

- en la superficie de juego y a un mínimo de 5 m del área de esquina hasta que el balón esté en juego

Procedimiento

- el balón deberá ser pateado por un jugador del equipo atacante
- el equipo ejecutor deberá efectuar el saque en los cuatro segundos posteriores a estar en disposición de ejecutarlo
- el balón estará en juego en el momento en que sea pateado y entre en movimiento

Infracciones y sanciones

Si al ejecutar un saque de esquina un adversario se encuentra más cerca del balón de lo que estipula la distancia reglamentaria:

- se repetirá el saque de esquina por parte del mismo equipo y se amonestará al infractor, salvo que se pueda aplicar la ventaja o se cometa una infracción sancionable con un tiro libre o un tiro penal por parte del equipo defensor

Si un adversario distrae o estorba al ejecutor del saque de esquina:

- será amonestado por conducta antideportiva



Asociación Cultural y Deportiva “Juegos de la comarca”

Si el saque de esquina no se efectúa en los cuatro segundos:

- se concederá un saque de meta al equipo contrario

Para cualquier otra infracción al procedimiento o a la posición del balón:

- se repetirá el saque. Si la infracción ha sido cometida por el equipo ejecutor, la cuenta de los cuatro segundos continuará cuando el equipo ejecutor del saque de esquina esté en disposición de volver a efectuarlo

Saque de esquina ejecutado por cualquier jugador, excepto el guardameta

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

- se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción.

Si el balón está en juego y el ejecutor del saque toca intencionadamente el balón con las manos antes de que el balón haya tocado a otro jugador:

- se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción, y se sancionará a su equipo con una falta acumulable
- se concederá un tiro penal si la infracción se cometió dentro del área penal del ejecutor del saque y se sancionará a su equipo con una falta acumulable

Saque de esquina lanzado por el guardameta

Si el balón está en juego y el guardameta toca el balón por segunda vez (excepto con la mano) antes de que este haya tocado a otro jugador:

- se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción.

Si el balón está en juego y el guardameta toca intencionadamente el balón con la mano antes de que este haya tocado a otro jugador:

- si la infracción ocurrió fuera del área penal del guardameta, se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción y se sancionará a su equipo con una falta acumulable



- si la infracción ocurrió dentro del área penal del guardameta, se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará en la línea del área penal, en el punto más cercano al lugar donde se cometió la infracción

Artículo 13. PROCEDIMIENTO PARA DETERMINAR EL GANADOR DE UN PARTIDO EN EMPATE.

Durante la fase de grupos, todo partido que acabe en empate entre dos equipos, estos sumarán un punto cada uno en la clasificación de su grupo.

Durante la fase eliminatoria, todo partido que acabe en empate entre dos equipos, estos deberán disputar un tiempo extra de 5 minutos, si terminado ese tiempo continua el empate se procederá al lanzamiento de 3 penales por equipo; si al finalizar los 3 penales continua el empate, se seguirán lanzando penales por “muerte súbita”, el primero que falle su tanda perderá el encuentro siempre que el otro equipo anote su pena máxima.

Artículo 14. PROCEDIMIENTO DE SUSTITUCIÓN.

- Se podrá efectuar una sustitución durante el juego o en una interrupción del juego, excepto durante un tiempo muerto
- el jugador que será reemplazado no necesitará obtener el permiso de los árbitros para salir de la superficie de juego
- los árbitros no necesitarán autorizar el ingreso del sustituto en la superficie de juego
- antes de ingresar en la superficie de juego, el sustituto deberá esperar a que salga de la superficie de juego el jugador al que reemplaza
- el jugador que será reemplazado está obligado a salir de la superficie de juego por la zona de sustituciones de su propio equipo, a menos que ya esté fuera de ella por autorización de los árbitros
- en ciertas circunstancias se podrá negar la entrada al sustituto, p. ej. si no tiene en orden su equipamiento
- un sustituto que no haya completado el procedimiento de sustitución entrando en la superficie de juego por su zona de sustituciones no podrá reanudar el juego con un saque de banda, un saque de esquina, etc. hasta que complete el procedimiento de sustitución.



- si un jugador que va a ser reemplazado rehúsa salir de la superficie de juego, la sustitución no se podrá efectuar

- si se realiza una sustitución durante la pausa del medio tiempo o antes de cualquiera de los periodos del tiempo suplementario, el sustituto deberá entrar en la superficie de juego por su zona de sustituciones tras avisar al tercer árbitro o al árbitro, en caso de que no haya un tercer árbitro

Artículo 15. PERSONAS ADICIONALES EN LA SUPERFICIE DE JUEGO.

Personas externas

Todo aquel que no figure en la lista de jugadores antes del comienzo del partido, como jugador o sustituto, o no sea oficial de un equipo se considerará como una persona externa.

Si una persona externa ingresa en la superficie de juego:

- los árbitros deberán interrumpir el juego, aunque no inmediatamente si dicha persona no interfiere en el juego
- los árbitros ordenarán sacarla de la superficie de juego y sus inmediaciones
- si los árbitros interrumpen el juego, deberán reanudarlo con un balón al suelo en el sitio donde el balón se hallaba cuando el juego fue interrumpido, a menos que se haya interrumpido en el área penal, en cuyo caso uno de los árbitros dejará caer el balón en la línea del área penal en el punto más cercano al sitio donde el balón se encontraba cuando el juego fue interrumpido

Oficiales de un equipo

Si el oficial de un equipo ingresa en la superficie de juego:

- los árbitros deberán interrumpir el juego, aunque no inmediatamente si el oficial no interfiere en el juego y cabe aplicar la ventaja
- los árbitros ordenarán sacarlo de la superficie de juego y, en caso de que su conducta no fuese correcta, lo expulsarán de la superficie de juego y de sus inmediaciones



- si los árbitros interrumpen el juego, deberán reanudarlo con un balón al suelo en el sitio donde el balón se hallaba cuando el juego fue interrumpido, a menos que se haya interrumpido en el área penal, en cuyo caso uno de los árbitros dejará caer el balón en la línea del área penal en el punto más cercano al sitio donde el balón se encontraba cuando el juego fue interrumpido

Jugadores expulsados

Si un jugador expulsado ingresa en la superficie de juego:

- los árbitros deberán interrumpir el juego, aunque no inmediatamente si el jugador expulsado no interfiere en el juego y cabe aplicar la ventaja

- los árbitros ordenarán sacarlo de la superficie de juego y de sus inmediaciones

- si los árbitros interrumpen el juego, deberán reanudarlo con un balón al suelo en el sitio donde el balón se hallaba cuando el juego fue interrumpido, a menos que se haya interrumpido en el área penal, en cuyo caso uno de los árbitros dejará caer el balón en la línea del área penal en el punto más cercano al sitio donde el balón se encontraba cuando el juego fue interrumpido

Jugador fuera de la superficie de juego

Si un jugador que sale de la superficie de juego para poner en orden algo no permitido en su uniforme o equipamiento, para tratar una lesión o una hemorragia, porque tiene sangre en su equipamiento, o por cualquier otro motivo autorizado por los árbitros reingresa en la superficie de juego sin el permiso de los árbitros o el tercer árbitro, estos deberán:

- interrumpir el juego, aunque no inmediatamente si cabe aplicar la ventaja

- amonestar al jugador por ingresar en la superficie de juego sin autorización

- ordenar al jugador que salga de la superficie de juego en caso necesario

Si los árbitros interrumpen el juego, lo reanudarán:

- con un tiro libre indirecto para el equipo adversario desde el lugar donde se encontraba el balón cuando el juego fue interrumpido, en caso de que no exista otra infracción



Si un jugador que está fuera de la superficie de juego con permiso de los árbitros, y no ha sido sustituido, reingresa en la superficie de juego sin permiso de los árbitros o del tercer árbitro y, además, comete otra infracción sancionable con amonestación, los árbitros lo expulsarán por doble amonestación, por ejemplo: el jugador entra sin permiso de los árbitros o el tercer árbitro y pone una zancadilla a un adversario de forma temeraria. Si esta infracción se comete con uso de fuerza excesiva, el jugador será expulsado de forma directa.

Si un jugador cruza involuntariamente una de las líneas de demarcación de la superficie de juego, no habrá cometido ninguna infracción. Si un jugador sale de la superficie de juego por motivo de la acción del juego, no habrá cometido ninguna infracción.

Sustitutos

Si un sustituto ingresa en la superficie de juego incumpliendo el procedimiento de sustitución o causando que su equipo juegue con un jugador de más, los árbitros, ayudados por los árbitros asistentes, deberán atenerse a las siguientes directrices:

- interrumpirán el juego, aunque no inmediatamente si cabe aplicar ventaja
- lo amonestarán por conducta antideportiva, si su equipo juega con un jugador de más, o por incumplir el procedimiento de sustitución, si la sustitución no se realizó correctamente
- lo expulsarán si malogra o impide un gol o una oportunidad manifiesta de gol. Su equipo verá reducido el número de jugadores, con independencia de si la infracción fue por incumplir el procedimiento de sustitución o porque su equipo estuvo jugando con un jugador de más; en este caso, además del sustituto expulsado, uno de los jugadores deberá abandonar la superficie de juego para que su equipo participe con un jugador menos.
- el sustituto deberá salir de la superficie de juego en la primera interrupción del partido, si no ha salido antes, bien para completar el procedimiento de sustitución, si la infracción fue por ese motivo, o bien para ubicarse en el área técnica, si su equipo estaba jugando con un jugador de más
- si aplican la ventaja, detendrán el juego en el momento en que el equipo del sustituto esté en posesión del balón y deberán reanudarlo con un tiro libre indirecto para el equipo adversario, ejecutado en el lugar donde se encontraba el balón cuando el juego fue interrumpido.



Asociación Cultural y Deportiva “Juegos de la comarca”

- si aplican la ventaja y detienen el juego porque el equipo adversario comete una infracción o porque el balón sale de la superficie de juego, deberán reanudarlo con un tiro libre indirecto para el equipo adversario al del sustituto, ejecutado en el lugar donde se encontraba el balón cuando el juego fue interrumpido. Si es necesario, tomarán, además, la medida disciplinaria correspondiente a la infracción cometida por el equipo adversario al del sustituto

- si aplican la ventaja y otro jugador del equipo del sustituto comete una infracción sancionable con un tiro libre directo o un tiro penal, sancionarán al equipo del sustituto con un tiro libre directo o tiro penal. Si es necesario tomarán, además, la medida disciplinaria correspondiente a la infracción cometida

- si aplican la ventaja y el sustituto no cumple con el procedimiento de sustitución y comete una infracción sancionable con un tiro libre directo o un tiro penal, sancionarán al equipo del sustituto con un tiro libre directo o un tiro penal. Si es necesario tomarán, además, la medida disciplinaria correspondiente a la infracción cometida

- si aplican la ventaja y el equipo del sustituto juega con un jugador de más, y este jugador comete una infracción sancionable con un tiro libre directo o un tiro penal, sancionarán al equipo de este jugador con un tiro libre indirecto, ejecutado en el lugar donde se encontraba el balón cuando el juego fue interrumpido. Si es necesario tomarán, además, la medida disciplinaria correspondiente a la infracción cometida

Si un sustituto designado entra en la superficie de juego en lugar de otro jugador designado al inicio del partido sin que se haya notificado el cambio a los árbitros o a los árbitros asistentes:

- los árbitros permitirán que el sustituto designado siga disputando el partido
- no se adoptarán sanciones disciplinarias contra el sustituto designado
- el árbitro elevará informe del hecho a la autoridad competente

Si un sustituto comete una infracción sancionable con expulsión antes de entrar en la superficie de juego, su equipo no verá reducido el número de jugadores, pudiendo entrar en la superficie de juego otro sustituto o el jugador al que iba a sustituir.



Salida permitida de la superficie de juego

Además de en una sustitución normal, un jugador podrá salir de la superficie de juego sin permiso de los árbitros en las siguientes situaciones:

- por efecto del juego y volviendo inmediatamente a la superficie de juego, es decir para jugar el balón o colocarse en una posición ventajosa driblando a un adversario. Sin embargo, no está permitido que abandone la superficie de juego y pase por detrás de una de las metas reincorporándose a continuación a la superficie de juego con el fin de engañar a los adversarios ;si lo hace, los árbitros detendrán el juego si no pueden aplicar la ventaja. Si detienen el juego, deberán reanudarlo con un tiro libre indirecto que se ejecutará en el lugar en donde se encontraba el balón en el momento en que detuvieron el juego. Se amonestará al jugador por salir de la superficie de juego sin permiso de los árbitros

- por lesión. El jugador necesitará la autorización de los árbitros o del tercer árbitro para volver a entrar a la superficie de juego si no ha sido sustituido.

Si sufre una herida sangrante, la hemorragia deberá haber cesado antes de que se reintegre a la superficie de juego, y tras un control del os árbitros o del tercer árbitro

- para adecuar o reponer su indumentaria. El jugador necesitará la autorización de los árbitros para volver a entrar a la superficie de juego si no ha sido sustituido, y los árbitros o el tercer árbitro deberán revisar su equipamiento antes de la reincorporación al juego

Salida no permitida de la superficie de juego

Si un jugador sale de la superficie de juego sin permiso de los árbitros y por motivos no autorizados en las Reglas de Juego de Fútbol, el cronometrador o el tercer árbitro hará sonar la señal acústica para advertir a los árbitros, si no se puede aplicar la ventaja. En caso de que sea necesario detener el juego, los árbitros sancionarán al equipo del jugador infractor con un tiro libre indirecto que se ejecutará desde el lugar donde se encontraba el balón cuando se cometió la infracción. Si se aplica la ventaja, deberán hacer sonar la señal acústica en la siguiente interrupción del juego. Se deberá amonestar al jugador por abandonar deliberadamente la superficie de juego sin el permiso de los árbitros.



Número mínimo de jugadores

A pesar de que un partido no podrá comenzar si cualquiera de los equipos tiene menos de tres jugadores, el número mínimo de jugadores necesario para un encuentro, sumando titulares y sustitutos, se dejará al criterio de las asociaciones miembro.

Un encuentro no deberá continuar si hay menos de tres jugadores en cualquiera de los equipos.

Si un equipo tiene menos de tres jugadores debido a que uno o más jugadores abandonaron deliberadamente la superficie de juego, los árbitros no estarán obligados a interrumpir inmediatamente el juego y se podrá aplicar la ventaja. En este caso, los árbitros no deberán reanudar el partido después de que el juego haya sido detenido si un equipo no tiene un número mínimo de tres jugadores.

Jugadores lesionados

En el caso de que haya jugadores lesionados, los árbitros deberán atenerse a las siguientes directrices:

- permitirán seguir jugando hasta que el balón esté fuera del juego si, en su opinión, la lesión es leve
- interrumpirán el juego si, en su opinión, la lesión es grave
- después de consultar con el jugador lesionado, autorizarán el ingreso de uno o máximo dos médicos en la superficie de juego para evaluar la lesión y proceder al traslado seguro y rápido del jugador fuera de dicha superficie
- después de la señal correspondiente, permitirán ingresar a los camilleros en la superficie de juego con una camilla al mismo tiempo que los médicos a fin de acelerar el traslado del jugador
- se asegurarán de que el jugador lesionado sea trasladado con seguridad y rapidez fuera de la superficie de juego
- no permitirán tratar al jugador en la superficie de juego, salvo que la gravedad de la lesión así lo requiera
- deberán ordenar a todo jugador que sufra una hemorragia salir de la superficie de juego y no le permitirán regresar hasta que se cercioren de que la hemorragia haya cesado (el tercer árbitro podrá comprobarlo, pero serán



Asociación Cultural y Deportiva “Juegos de la comarca”

los árbitros quienes autoricen su entrada, si no ha sido sustituido); no permitirán que un jugador vista ropa con manchas de sangre

- tras la autorización de la entrada de los médicos, el jugador lesionado deberá salir de la superficie de juego, ya sea caminando o en camilla; si no acata esta disposición, deberá ser amonestado por retardar la reanudación del juego. No se reanudará el juego hasta que dicho jugador abandone la superficie de juego
- permitirán que un jugador lesionado abandone la superficie de juego por un lugar distinto a la zona de sustituciones. Podrá hacerlo por cualquier línea que delimita la superficie de juego
- permitirán que un jugador lesionado pueda ser sustituido, pero el sustituto deberá entrar por la zona de sustituciones, una vez haya abandonado la superficie de juego el jugador lesionado
- permitirán que un jugador que estuvo lesionado, si no ha sido sustituido, pueda regresar a la superficie de juego solamente después de que se haya reanudado el partido
- permitirán reingresar en la superficie de juego al jugador que estuvo lesionado, si no ha sido sustituido, cuando el balón esté en juego, pero únicamente por la línea de banda; cuando el balón esté fuera del juego, podrá entrar en la superficie de juego por cualquier línea de demarcación (línea de meta y línea de banda)
- únicamente los árbitros estarán autorizados para permitir que el jugador vuelva a ingresar en la superficie de juego, si no ha sido sustituido e independientemente de que el balón esté o no en juego. No le permitirán la entrada si el balón está en juego y si el juego está desarrollándose por la zona en que se encuentra
- autorizarán el reingreso de un jugador que estuvo lesionado a la superficie de juego después de que el tercer árbitro haya verificado que el jugador está listo para entrar
- si el juego no ha sido interrumpido por cualquier otro motivo, o si la lesión sufrida por el jugador no es producto de una infracción a las Reglas de Juego de Fútbol, deberán interrumpir el juego, que reanudarán con un balón al suelo en el sitio donde el balón se hallaba cuando el juego fue interrumpido, a menos que se haya interrumpido en el área penal, en cuyo caso uno de los árbitros dejará caer el balón en la línea del área penal en el punto más cercano al sitio donde el balón se encontraba cuando el juego fue interrumpido



Asociación Cultural y Deportiva “Juegos de la comarca”

- una vez que hayan decidido mostrar una tarjeta a un jugador que esté lesionado, y este deba abandonar la superficie de juego para recibir tratamiento médico, deberán mostrarle la tarjeta antes de que abandone la superficie de juego
- no mostrarán una tarjeta a un jugador lesionado cuando esté siendo atendido, lo harán una vez se haya reincorporado y antes de que el juego sea reanudado. Si el jugador debe abandonar la superficie de juego en camilla, le mostrarán la tarjeta antes de salir de la superficie de juego
- se ayudarán del tercer árbitro para hacer cumplir las autorizaciones de entrada de los sustitutos que reemplacen a jugadores lesionados o de los jugadores que estuvieron lesionados

Las excepciones a esta disposición se harán solo cuando:

- se lesione un guardameta
- un guardameta y cualquier otro jugador choquen y requieran atención inmediata
- jugadores del mismo equipo choquen y requieran atención inmediata
- ocurra una lesión grave, por ejemplo, tragarse la lengua, conmoción cerebral, fractura de pierna, fractura de brazo, etc.

Jugadores expulsados

- Si un jugador que comete una incorrección es expulsado por una segunda amonestación o de forma directa tras la aplicación de una ventaja y su equipo recibe un gol tras la aplicación de dicha ventaja antes de que sea expulsado, su equipo no verá reducido el número de jugadores, ya que la incorrección se cometió antes de conseguirse el gol
- si durante el descanso del partido o antes del inicio de uno de los dos periodos del tiempo suplementario un jugador comete una incorrección que conlleva la expulsión, su equipo comenzará el siguiente periodo o el periodo del tiempo suplementario con un jugador menos.



Artículo 16. ARTÍCULOS DE JOYERÍA

Se prohíbe estrictamente el uso de todo accesorio de joyería (collares, anillos, brazaletes, pendientes, bandas de cuero o goma, etc.), que deberán quitarse los titulares y los sustitutos antes del comienzo del partido. No se autoriza cubrir las joyas con cinta adhesiva.

Igualmente, se prohíbe a los árbitros y árbitros asistentes llevar alhajas o adornos personales (excepto al árbitro al que se le permitirá portar un reloj o aparato similar para cronometrar el partido, en caso de ausencia del cronometrador).

Artículo 17. LOS ÁRBITROS

Poderes y deberes

Los árbitros deben entender que el fútbol es un deporte competitivo y el contacto físico entre los jugadores es un aspecto normal y aceptable del juego. No obstante si los jugadores no respetan las Reglas de Juego de Fútbol y los principios de la deportividad, es decir, del juego limpio, los árbitros deberán tomar las medidas oportunas para que se respeten.

Los árbitros deberán suspender temporalmente el partido si, en su opinión, la iluminación de los focos es insuficiente por algún tipo de avería. Si la avería no se arreglase, el árbitro suspenderá definitivamente el partido.

Si un objeto lanzado por un espectador golpea a un componente del equipo arbitral, a un jugador, o a un oficial de un equipo, el árbitro, según la gravedad del incidente, podrá permitir que el juego continúe, suspender temporalmente el juego, o suspender definitivamente el partido. En todo caso, remitirá un informe a las autoridades competentes.

Los árbitros poseen la autoridad para amonestar o expulsar en el intervalo del medio tiempo y después de que finalice el partido, así como durante el tiempo suplementario y el lanzamiento de tiros desde el punto penal, ya que las decisiones disciplinarias permanecen bajo su jurisdicción en esos momentos.

Si uno de los árbitros está incapacitado temporalmente por cualquier motivo, el juego podrá continuar bajo la supervisión del otro árbitro y los árbitros asistentes hasta que el balón esté fuera del juego.



Aplicación de la ventaja

Los árbitros podrán aplicar la ventaja siempre que se cometa una infracción y las Reglas de Juego de Fútbol no prohíban explícitamente esta aplicación de la ventaja. Por ejemplo, está permitida en un saque de meta con jugadores atacantes dentro del área penal si el guardameta lo quiere ejecutar rápidamente; sin embargo, no está permitida en un saque de banda mal realizado.

En infracciones de los cuatro segundos no está permitida la aplicación de la ventaja, salvo que la infracción la cometa el guardameta al controlar el balón, estando ya en juego, en su propia mitad de la superficie de juego, y si pierde la posesión del balón. En el resto de casos: tiros libres, saque de banda, saque de meta y saque de esquina, los árbitros no podrán aplicar la ventaja.

Los árbitros deberán considerar las siguientes circunstancias para decidir si deben aplicar la ventaja o interrumpir el juego:

- la gravedad de la infracción; si la infracción implica una expulsión, los árbitros deberán interrumpir el juego y expulsar al jugador, a menos que se presente una oportunidad de marcar un gol
- el lugar en que se cometió la infracción: cuanto más cerca de la meta adversaria, tanto más efectiva será la ventaja
- la oportunidad de un ataque inmediato y peligroso contra la meta adversaria
- que la infracción cometida no sea la sexta falta acumulable de un equipo u otra superior, a menos que se presente una oportunidad de marcar un gol
- el ambiente del partido

La decisión de sancionar la infracción original deberá tomarse en los segundos después de que ocurra, pero no se podrá volver atrás si no se ha hecho la señal correspondiente con anterioridad o si se permite otra jugada.

Si la infracción implica una amonestación, esta deberá imponerse durante la siguiente interrupción del juego. Sin embargo, a menos que exista una clara situación de ventaja, se recomienda que los árbitros interrumpan el juego y amonesten inmediatamente al jugador infractor. En caso de no imponer la amonestación en la siguiente interrupción del juego, la amonestación no podrá imponerse más tarde.



Si la infracción implica una reanudación del juego por medio de un tiro libre indirecto, los árbitros deberán aplicar la ventaja para dar fluidez al juego, siempre que ello no conlleve la toma de represalias o perjudique al equipo adversario al que comete la infracción.

Más de una infracción al mismo tiempo

- Infracciones cometidas por dos o más jugadores del mismo equipo:

- los árbitros deberán castigar la falta más grave
- el juego deberá reanudarse conforme a la falta más grave
- independientemente de los dos párrafos anteriores, los árbitros amonestarán o expulsarán a los jugadores, conforme a las infracciones cometidas, o no tomarán medida disciplinaria alguna
- si las faltas cometidas se sancionan con un tiro libre directo, los árbitros mandarían anotar las correspondientes faltas acumulables

- Infracciones cometidas por jugadores de diferentes equipos:

- los árbitros deberán interrumpir el juego, ya que no cabe la aplicación de la ventaja y lo reanudarán con un balón al suelo en el sitio donde el balón se hallaba cuando el juego fue interrumpido, a menos que se haya interrumpido en el área penal, en cuyo caso uno de los árbitros dejará caer el balón en la línea del área penal en el punto más cercano al sitio donde el balón se encontraba cuando el juego fue interrumpido
- independientemente del párrafo anterior, los árbitros amonestarán o expulsarán a los jugadores, conforme a las infracciones cometidas, o no tomarán medida disciplinaria alguna
- si las faltas cometidas se sancionan con un tiro libre directo, los árbitros mandarían anotar las correspondientes faltas acumulables

Injerencias externas

Los árbitros detendrán el juego si un espectador hace sonar un silbato y consideran que dicha acción interfiere en el juego, por ejemplo, si un jugador levanta el balón con las manos. Si lo detienen, lo reanudarán con un balón al suelo en el sitio donde el balón se hallaba cuando el juego fue interrumpido, a menos que se haya interrumpido en el área penal, en cuyo caso uno de los árbitros dejará caer el balón en la línea del área penal en el punto más cercano al sitio donde el balón se encontraba cuando el juego fue interrumpido.



Cuenta de los cuatro segundos cuando el balón está en juego

Cada vez que el guardameta de un equipo esté en posesión del balón mientras este último esté en juego y en su propia mitad de la superficie de juego, uno de los árbitros deberá hacer la cuenta de los cuatro segundos de forma visible.

Reanudación del juego

Los árbitros cuidarán especialmente de que la reanudación del juego se haga de forma rápida y no permitirán que por razones tácticas no se reanude el juego inmediatamente tras una interrupción (saques de banda, meta, esquina o tiros libres). En estos casos, comenzarán la cuenta de los 4 segundos y no será necesario que hagan uso del silbato para ello. En los casos en que la reanudación no permita la cuenta de los 4 segundos (saques de salida o tiros penales) se amonestará al jugador o a los jugadores que lo retrasen.

Está permitido que se coloquen personas con balones alrededor de la superficie de juego para agilizar las reanudaciones y el desarrollo del juego.

Artículo 18. FALTAS E INCORRECCIONES.

Requisitos básicos para sancionar una falta

Deberán reunirse las siguientes condiciones para que una infracción sea considerada una falta:

- deberá ser cometida por un jugador o por un sustituto que no haya cumplido correctamente el procedimiento de sustitución
- deberá ocurrir en la superficie de juego
- deberá ocurrir mientras el balón esté en juego

Si los árbitros interrumpen el partido debido a una infracción cometida fuera de la superficie de juego (mientras el balón está en juego), y no ha sido cometida por un jugador que abandonó la superficie de juego sin permiso de los árbitros y para cometerla, deberán reanudarla con un balón al suelo en el sitio donde el balón se hallaba cuando el juego fue interrumpido, a menos que se haya interrumpido en el área penal, en cuyo caso uno de los árbitros dejará caer el balón en la línea del área penal en el punto más cercano al sitio donde el balón se encontraba cuando el juego fue interrumpido.



Asociación Cultural y Deportiva “Juegos de la comarca”

No será falta el que dos o más jugadores pugnen por el balón al mismo tiempo con un adversario, si la pugna es legal. De manera imprudente, temeraria o con uso de fuerza excesiva. De manera «imprudente» significa que el jugador muestra falta de atención o consideración al jugar contra un adversario, o que actúa sin precaución:

- no será necesaria una sanción disciplinaria adicional si la falta se considera imprudente

De manera «temeraria» significa que el jugador realiza la acción sin tener en cuenta el riesgo o las consecuencias para su adversario:

- un jugador que actúa de manera temeraria deberá ser amonestado «Con uso de fuerza excesiva» significa que el jugador se excede en la fuerza empleada, corriendo el riesgo de lesionar a su adversario:
- un jugador que emplee fuerza excesiva deberá ser expulsado

Cargar sobre un adversario

La acción de cargar sobre un adversario representará una pugna por un espacio utilizando el contacto físico, pero sin utilizar los brazos o los codos y mientras el balón se encuentra a distancia de juego.

Constituye infracción el cargar sobre un adversario:

- de manera imprudente
- de manera temeraria
- utilizando fuerza excesiva

Sujetar a un adversario

El hecho de sujetar a un adversario incluirá también la acción de extender los brazos para evitar que el adversario adelante o eluda al infractor, utilizando las manos, los brazos o el cuerpo.

Los árbitros deberán intervenir oportunamente para tratar con firmeza la infracción de sujetar al adversario, especialmente dentro del área penal, y cuando se van a ejecutar saques de esquina, de banda o tiros libres.

Al tratar estas situaciones, los árbitros deberán:

- advertir a todo jugador que sujete a un adversario antes de que el balón esté en juego



Asociación Cultural y Deportiva “Juegos de la comarca”

- amonestar al jugador si continúa sujetando al adversario antes de que el balón esté en juego
- conceder un tiro libre directo o un tiro penal y amonestar al jugador si la infracción ocurre después de que el balón esté en juego

Si un defensor comienza a sujetar a un adversario fuera del área penal y continúa sujetándolo dentro de ésta, los árbitros concederán un tiro penal.

Sanciones

- Se deberá amonestar a cualquier jugador que sujete a un adversario para evitar que obtenga el balón o se coloque en una posición ventajosa
- Se deberá expulsar a un jugador si impide una clara oportunidad de gol al sujetar a un adversario
- No se deberá tomar ninguna otra medida disciplinaria en otras situaciones en que se sujete a un adversario

Reanudación del juego

- Tiro libre directo desde el lugar donde se cometió la infracción o tiro penal si la infracción ocurrió dentro del área penal

Tocar el balón con la mano

Toucher el balón con la mano implica la acción deliberada de un jugador de tocar el balón con las manos o el brazo. Los árbitros deberán considerar las siguientes circunstancias:

- el movimiento de la mano hacia el balón (no del balón hacia la mano)
- la distancia entre el adversario y la mano (balón que llega de forma inesperada)
- la posición de la mano no presupone necesariamente una infracción (estar separada del cuerpo no significa voluntad)
- tocar el balón con un objeto sujetado con la mano (como vestimenta, espinillera/canillera, etc.) constituye una infracción por mano voluntaria
- lanzar un objeto con la mano y golpear el balón (una bota, espinillera/ canillera, etc.) constituye una infracción de mano voluntaria



Sanciones

Existen circunstancias en las que se requiere una amonestación por conducta antideportiva cuando un jugador toca el balón deliberadamente con la mano, por ejemplo, cuando el jugador:

- toca deliberadamente el balón con la mano para impedir que un adversario lo reciba
- intenta anotar un gol tocando deliberadamente el balón con la mano
- intenta impedir o malograr un gol con la mano, no siendo el guardameta en su propia área penal, y no logrando su objetivo

Sin embargo, se expulsará a un jugador que impida un gol o una clara oportunidad de gol tocando deliberadamente el balón con la mano. Esta sanción no emana de la acción del jugador de tocar intencionalmente el balón con la mano, sino de la intervención inaceptable y desleal de impedir la anotación de un gol.

Reanudación del juego

- Tiro libre directo desde el lugar donde se cometió la infracción o tiro penal

Fuera de su propia área penal, el guardameta estará sujeto a las mismas restricciones que cualquier otro jugador en cuanto a tocar el balón con las manos.

Dentro de su área penal, el guardameta no será culpable de infracciones de mano sancionables con un tiro libre directo. Podrá, no obstante, ser culpable de varias infracciones sancionables con tiros libres indirectos.

Infracciones cometidas por guardametas

El guardameta está en posesión del balón:

- mientras el balón se halle en sus manos o entre su mano y cualquier superficie (p. ej., el suelo, su propio cuerpo)
- mientras sujete el balón con la mano abierta extendida
- mientras bote el balón en el suelo o lo lance al aire

Cuando el guardameta controle el balón con las manos, ningún adversario podrá atacarlo.



Asociación Cultural y Deportiva “Juegos de la comarca”

La posesión del balón implica que el guardameta controla el balón.

El guardameta no podrá tocar el balón en su propia mitad de superficie de juego en las siguientes circunstancias:

- si controla el balón en su propia mitad de la superficie de juego durante más de cuatro segundos, bien
 - con las manos en su área penal
 - con los pies en su mitad de la superficie de juego
 - con las manos en su área penal y con los pies en su mitad de la superficie de juego

En todos estos casos el árbitro más cercano al guardameta deberá hacer obligatoriamente la cuenta pública de los cuatro segundos.

- si, tras jugar el balón, lo vuelve a tocar en su mitad de la superficie de juego tras el pase voluntario de un compañero, sin que el balón haya sido jugado o tocado por un adversario
 - se considera que el guardameta juega el balón cuando lo toca con cualquier parte de su cuerpo, excepto si el balón rebota accidentalmente en él
- si toca el balón con las manos en su propia área penal después de que un jugador de su equipo se lo haya cedido con el pie
- si toca el balón con las manos en su propia área penal después de haberlo recibido directamente de un saque de banda lanzado por un compañero

Reanudación del juego

- Tiro libre indirecto desde el lugar donde se cometió la infracción

Infracciones contra el guardameta

- El hecho de impedir que el guardameta saque el balón con las manos constituirá una infracción, por ejemplo cuando bota el balón
- Jugar el balón o intentarlo cuando el guardameta lo sostiene en la palma de la mano



Asociación Cultural y Deportiva “Juegos de la comarca”

- Se deberá sancionar a un jugador por juego peligroso si patea o intenta patear el balón cuando el guardameta intenta soltar el balón de sus manos
- El hecho de restringir el radio de acción del guardameta intentando impedir sus movimientos, por ejemplo durante un saque de esquina
- Entrar en contacto físico un atacante con un guardameta dentro de la propia área penal de este no presupone que se haya cometido infracción alguna, excepto si en la pugna el atacante salta, carga o empuja al guardameta de manera imprudente, temeraria o con uso de fuerza excesiva

Reanudación del juego

- Si el juego se detuvo por una infracción cometida sobre el guardameta reflejada en el párrafo anterior, y los árbitros no pueden aplicar ventaja, deteniendo por ello el juego, el partido se reanudará con un tiro libre indirecto desde el lugar donde se cometió la infracción, excepto si el atacante saltó, cargó o empujó al guardameta de manera imprudente, temeraria o con uso de fuerza excesiva, en cuyo caso los árbitros, independientemente de la medida disciplinaria que adopten, deberán reanudarlo con un tiro libre directo desde el lugar donde se cometió la infracción

Jugar de forma peligrosa

Jugar de forma peligrosa consiste en que un jugador, al tratar de jugar el balón, ponga en peligro a un jugador adversario o a sí mismo. Esta acción se comete con un adversario cerca e impide que este juegue el balón por miedo a lesionarse o lesionarle.

Estarán permitidas jugadas de «chilena» o «tijeras», siempre que, en opinión de los árbitros, no constituyan ningún peligro para el adversario.

Jugar de forma peligrosa no implica necesariamente un contacto físico entre los jugadores. Si se produce un contacto físico, la acción pasa a ser una infracción sancionable con un tiro libre directo o un tiro penal. En caso de contacto físico, los árbitros deberán considerar detenidamente la probabilidad de que igualmente se haya cometido como mínimo un acto de conducta antideportiva.

Sanciones

- Si el jugador juega de forma peligrosa en un duelo «normal», los árbitros no tomarán ninguna medida disciplinaria. Si la acción se realiza con obvio riesgo de lesión, los árbitros amonestarán al jugador por hacer una entrada contra un adversario de forma temeraria



Asociación Cultural y Deportiva “Juegos de la comarca”

- Si un jugador impide una clara oportunidad de gol jugando de forma peligrosa, los árbitros lo expulsarán

Reanudación del juego

- Tiro libre indirecto desde el lugar donde se cometió la infracción
- Si se produce un contacto físico, se comete una infracción diferente, sancionable con un tiro libre directo o un tiro penal o si los árbitros estiman que la entrada es imprudente temeraria o con uso de fuerza excesiva se habrá cometido una infracción diferente que será sancionada con un tiro libre directo o un tiro penal

Obstaculizar el avance de un adversario

Obstaculizar el avance de un adversario supone colocarse en una posición que obstaculice, bloquee, lentifique o fuerce a cambiar de dirección a un adversario cuando el balón no está a distancia de juego de los jugadores involucrados.

Todos los jugadores tienen derecho a su posición en la superficie de juego; encontrarse en el camino de un adversario no es lo mismo que colocarse en el camino de un contrario.

Está permitido cubrir el balón. Un jugador que se coloca entre un adversario y el balón por motivos tácticos no comete una infracción mientras el balón se halle a distancia de juego y el jugador no retenga a su adversario con los brazos o el cuerpo.

Retardar la reanudación del juego para mostrar una tarjeta

Cuando los árbitros hayan decidido mostrar una tarjeta y el juego se detiene, ya sea para amonestar o expulsar a un jugador o a un sustituto, el juego no deberá reanudarse hasta que la tarjeta haya sido mostrada.

Amonestaciones por conducta antideportiva

Existen diferentes circunstancias en las cuales se amonestará a un jugador por conducta antideportiva; por ejemplo, si el jugador:

- comete de forma temeraria una de las siete infracciones sancionables con un tiro libre directo
- comete una falta táctica para impedir un ataque prometedor



Asociación Cultural y Deportiva “Juegos de la comarca”

- sujeta al adversario por el motivo táctico de alejarlo del balón o impedir que lo obtenga
- toca el balón con la mano para impedir que un adversario se apodere de él o arme un ataque (se exceptúa al guardameta dentro de su propia área penal)
- toca el balón con la mano para intentar marcar un gol (no es necesario que se consiga)
- toca el balón con la mano aunque simula jugarlo con otra parte de su cuerpo con el fin de intentar engañar a los árbitros
- toca el balón con la mano intentando impedir o malograr un gol, no estando el guardameta en su propia área penal y sin lograr su objetivo
- intenta engañar a los árbitros simulando una lesión o pretendiendo haber sido objeto de infracción (simulación)
- cambia el puesto con el guardameta durante el juego sin permiso de los árbitros
- actúa de una manera que evidencie falta de respeto por el juego
- juega el balón cuando está saliendo de la superficie de juego después de haber recibido el permiso para abandonarla
- distrae de forma verbal a un adversario durante el juego o en su reanudación
- efectúa marcas no autorizadas en la superficie de juego
- utiliza un truco deliberado mientras el balón está en juego para pasar el balón a su guardameta con la cabeza, el pecho, la rodilla, etc., independientemente de si el guardameta toca o no el balón con sus manos.

Celebración de un gol

Por más que esté permitido que un jugador exprese su alegría cuando marca un gol, la celebración no deberá ser excesiva.

Se permitirán celebraciones razonables. Sin embargo, no se autorizará la práctica de celebraciones coreografiadas si estas ocasionan una pérdida de tiempo excesiva. En dicho caso, los árbitros deberán intervenir.



Asociación Cultural y Deportiva “Juegos de la comarca”

Se deberá amonestar a un jugador si:

- los árbitros opinan que hace gestos provocadores, irrisorios o exaltados
- trepa a las vallas periféricas para celebrar un gol
- se quita la camiseta por encima de la cabeza, o se cubre la cabeza con la camiseta, aunque tenga otra igual debajo
- se cubre la cabeza o cara con una máscara o artículos similares

El hecho de salir de la superficie de juego para celebrar un gol estará permitido, pero es esencial que los jugadores regresen a la superficie de juego tan pronto como sea posible.

Desaprobar con palabras o acciones

Un jugador o sustituto culpable de desaprobación con protestas (verbales o no verbales) las decisiones de los árbitros o árbitros asistentes deberá ser amonestado.

El capitán de un equipo no goza de una categoría especial o privilegio alguno de acuerdo con las Reglas de Juego de Fútbol, pero tendrá cierto grado de responsabilidad en lo concerniente a la conducta de su equipo.

Todo jugador o sustituto que ataque a un componente del equipo arbitral o sea culpable de emplear lenguaje o gestos ofensivos, groseros u obscenos, deberá ser expulsado.

Retardar la reanudación del juego

Los árbitros amonestarán al jugador que retarde la reanudación del juego mediante tácticas dilatorias, como

- lanzar un tiro libre desde un lugar erróneo con la única intención de obligar a los árbitros a ordenar su repetición
- patear el balón lejos o llevárselo con las manos después de que los árbitros han detenido el juego
- retardar su salida de la superficie de juego tras haber entrado las asistencias para evaluar una lesión que ha sufrido



- provocar deliberadamente un enfrentamiento tocando deliberadamente el balón después de que los árbitros hayan interrumpido el juego

Simulación

Todo jugador que intente engañar a los árbitros simulando lesión o pretendiendo haber sido objeto de infracción será culpable de simulación y se le amonestará por conducta antideportiva. Si el juego se detiene por esta infracción, se reanudará con un tiro libre indirecto que se ejecutará en el lugar en que cometió la infracción.

Infractores persistentes

Los árbitros deberán estar siempre alerta respecto a jugadores que infringen persistentemente las Reglas de Juego de Fútbol. Deberán considerar ante todo que, incluso cuando un jugador cometa diferentes infracciones, se le habrá de amonestar por infringir persistentemente las Reglas de Juego de Fútbol.

No existe un número específico de infracciones que constituya la «persistencia» o la presencia de un patrón de comportamiento; esto es una apreciación de los árbitros, que deberá determinarse en el contexto de una gestión eficaz del partido.

Juego brusco grave

Un jugador será culpable de juego brusco grave si emplea fuerza excesiva o brutalidad contra su adversario en el momento de disputarle el balón en juego.

Una entrada que ponga en peligro la integridad física de un adversario deberá ser sancionada como juego brusco grave.

Todo 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 y poniendo en peligro la integridad física del adversario, será culpable de juego brusco grave.

En situaciones de juego brusco grave no se aplicará la ventaja, a menos que exista una clara oportunidad de marcar un gol. En este caso, los árbitros deberán expulsar al jugador en la siguiente interrupción del juego.

Se expulsará a todo jugador culpable de juego brusco grave, y el juego se reanudará mediante un tiro libre directo desde el lugar donde ocurrió la infracción, o mediante un tiro penal (si la infracción se produjo en el área penal del infractor).



Conducta violenta

Un jugador será culpable de conducta violenta si emplea fuerza excesiva o brutalidad contra un rival sin que el balón esté en disputa entre los dos.

Será asimismo culpable de conducta violenta si emplea fuerza excesiva o brutalidad contra un compañero, un espectador, los árbitros o los árbitros asistentes del partido o cualquier otra persona.

La conducta violenta puede ocurrir dentro o fuera de la superficie de juego, estando o no el balón en juego.

En situaciones de conducta violenta no se aplicará la ventaja, a menos que exista una clara oportunidad de marcar un gol. En este caso, los árbitros deberán expulsar al jugador infractor en la siguiente interrupción del juego.

Se recuerda a los árbitros que la conducta violenta a menudo conlleva un enfrentamiento colectivo de jugadores y, por tanto, deberán impedir esta situación con una intervención estricta.

Se deberá expulsar a un jugador o sustituto culpable de conducta violenta.

Reanudación del juego

- Si el balón está fuera del juego, el partido se reanudará según la decisión adoptada anteriormente
- Si el balón está en juego y la infracción ocurrió fuera de la superficie de juego:
 - si el jugador está fuera de la superficie de juego por una salida autorizada por las Reglas de Juego de Fútbol y comete la infracción, el partido se reanudará con un balón al suelo en el sitio donde el balón se hallaba cuando el juego fue interrumpido, a menos que se haya interrumpido en el área penal, en cuyo caso uno de los árbitros dejará caer el balón en la línea del área penal, en el punto más cercano al sitio donde el balón se encontraba cuando el juego fue interrumpido
 - si el jugador sale de la superficie de juego para cometer la infracción, el juego se reanudará con un tiro libre indirecto desde el lugar donde estaba el balón cuando el juego fue interrumpido.



Asociación Cultural y Deportiva “Juegos de la comarca”

• Si el balón está en juego y un jugador comete la infracción dentro de la superficie de juego:

– contra un jugador adversario:

– el juego se reanuda con un tiro libre directo desde el lugar donde se produjo la infracción o con un tiro penal (si la infracción se produjo en el área penal del infractor)

– contra un compañero:

– el juego se reanuda con un tiro libre indirecto desde el lugar donde se produjo la infracción

– contra un sustituto:

– el juego se reanuda con un tiro libre indirecto a favor del equipo del jugador que cometió la conducta violenta, desde el lugar donde se hallaba el balón cuando el juego fue interrumpido, por ser la entrada ilegal del sustituto la primera infracción cometida

– contra los árbitros:

– el juego se reanuda con un tiro libre indirecto desde el lugar donde se produjo la infracción

– contra cualquier otra persona:

– el juego se reanuda con un balón al suelo en el sitio donde el balón se hallaba cuando el juego fue interrumpido, a menos que se haya interrumpido en el área penal, en cuyo caso uno de los árbitros dejará caer el balón en la línea del área penal, en el punto más cercano al sitio donde el balón se encontraba cuando el juego fue interrumpido

• Si el balón está en juego y un sustituto o un oficial de un equipo comete una infracción fuera de la superficie de juego:

– contra cualquier persona:

– el juego se reanuda con un balón al suelo en el sitio donde el balón se hallaba cuando el juego fue interrumpido, a menos que se haya interrumpido en el área penal, en cuyo caso uno de los árbitros dejará caer el balón en la línea del área penal, en el punto más cercano al sitio donde el balón se encontraba cuando el juego fue interrumpido



Infracciones relacionadas con el lanzamiento de objetos

Si el balón está en juego y un jugador o un sustituto lanza un objeto, o un balón, de forma temeraria contra un jugador adversario o cualquier otra persona, los árbitros deberán interrumpir el juego, si no pueden aplicar la ventaja, y amonestar al jugador o al sustituto.

Si el balón está en juego y un jugador o un sustituto lanza un objeto, o un balón, empleando fuerza excesiva, contra un jugador adversario o cualquier otra persona, los árbitros deberán interrumpir el juego, si no pueden aplicar la ventaja porque puede producirse una ocasión manifiesta de gol, y expulsarán al jugador o al sustituto por conducta violenta.

Reanudación del juego

- Si un jugador se halla dentro de su propia área penal y lanza un objeto, o un balón, contra un jugador adversario que se encuentra fuera del área penal, los árbitros reanudarán el juego mediante un tiro libre directo a favor del equipo contrario desde el lugar donde el objeto golpeó o hubiera golpeado al adversario
- Si un jugador está fuera de su área penal y lanza un objeto, o un balón, contra un jugador adversario que se encuentra dentro del área penal del infractor, los árbitros reanudarán el juego mediante un tiro penal a favor del equipo contrario
- Si un jugador está dentro de la superficie de juego y lanza un objeto, o un balón, contra cualquier persona fuera de la superficie de juego, los árbitros reanudarán el juego mediante tiro libre indirecto a favor del equipo contrario desde el lugar donde se hallaba el balón cuando el juego fue interrumpido; se considera que el jugador ha salido de la superficie de juego sin permiso de los árbitros y por causa no autorizada por las Reglas de Juego de Fútbol
- Si un jugador se halla fuera de la superficie de juego y lanza un objeto, o un balón, contra un jugador adversario dentro de la superficie de juego, los árbitros reanudarán el juego mediante tiro libre directo a favor del equipo contrario desde el lugar donde el objeto golpeó o hubiera golpeado al rival, o mediante un tiro penal si la infracción se produjo en el área penal del propio equipo
- Si un sustituto se encuentra fuera de la superficie de juego y alcanza un objeto, o un balón, contra un rival dentro de la superficie de juego, los árbitros reanudarán el juego mediante tiro libre indirecto a favor del equipo contrario desde el lugar donde se hallaba el balón cuando el juego fue interrumpido; se considera que el sustituto ha entrado en la superficie de juego sin permiso de los árbitros, no cumpliendo con el procedimiento de sustitución



- Si un sustituto se encuentra dentro de la superficie de juego, por lo que su equipo tiene un jugador de más, y lanza un objeto, o un balón, contra cualquier persona situada dentro o fuera de la superficie de juego, los árbitros reanudarán el juego mediante un tiro libre indirecto a favor del equipo contrario desde el lugar donde se hallaba el balón cuando el juego fue interrumpido (v. Regla 13 - Posición en tiros libres); se considera que el sustituto ha entrado en la superficie de juego sin permiso de los árbitros
- Si un sustituto, que ha incumplido el procedimiento de sustitución, lanza un objeto, o un balón, contra cualquier persona situada dentro o fuera de la superficie de juego, será tratado como si fuese un jugador
- Si un oficial de un equipo se encuentra dentro o fuera de la superficie de juego y lanza un objeto, o un balón, contra cualquier persona situada dentro o fuera de la superficie de juego, los árbitros reanudarán el juego con un balón al suelo en el sitio donde el balón se hallaba cuando el juego fue interrumpido, a menos que se haya interrumpido en el área penal, en cuyo caso uno de los árbitros dejará caer el balón en la línea del área penal, en el punto más cercano al sitio donde el balón se encontraba cuando el juego fue interrumpido

Artículo 19. TIROS LIBRES

Procedimiento

- El balón estará en juego en el momento en que sea pateado y entre en movimiento
- se podrá ejecutar un tiro libre elevando el balón con un pie o con los dos pies simultáneamente
- utilizar fintas durante la ejecución de un tiro libre para confundir a los adversarios es parte del fútbol y está permitido. Sin embargo, los árbitros deberán amonestar al jugador si consideran que dicha finta representa un acto de conducta antideportiva
- si durante la ejecución correcta de un tiro libre el ejecutor patea intencionadamente el balón contra un adversario de manera no imprudente, ni temeraria, ni con el uso de fuerza excesiva, con la intención de jugarlo una segunda vez, los árbitros deberán permitir que el juego continúe
- se deberá repetir un tiro libre indirecto si los árbitros omiten levantar el brazo para indicar que el tiro es indirecto y el balón ha sido rematado directamente a las redes. El tiro libre indirecto original no se invalidará debido al error de los árbitros



Asociación Cultural y Deportiva “Juegos de la comarca”

- si por efecto del juego un guardameta queda fuera de su meta, o él o cualquier otro jugador quedan fuera de la superficie de juego, el equipo adversario podrá ejecutar rápidamente un tiro libre directo, siempre que sea antes de la sexta falta acumulable de su equipo
- si el balón explota tras chocar con uno de los postes o el travesaño y no entra en la meta, los árbitros no ordenarán repetir el tiro libre: detendrán el juego y lo reanudarán con un balón al suelo, en cuyo caso uno de los árbitros dejará caer el balón en el sitio donde el balón se encontraba cuando explotó
- si el ejecutor de un tiro libre directo a partir de la sexta falta acumulada de un equipo lanza el balón hacia delante para que un compañero lo remate a gol, los árbitros detendrán el juego, si no pueden aplicar la ventaja, y ordenarán que se reanude con un tiro libre indirecto que se ejecutará en el lugar en donde el compañero del ejecutor tocó el balón
- si los árbitros ordenan repetir un tiro libre, el nuevo tiro libre lo puede ejecutar cualquier jugador, sin tener que ser el que lo hizo originalmente
- si un jugador lanza un tiro libre directo o un tiro libre indirecto antes de que los árbitros hayan dado la señal correspondiente para que se ejecute y antes de la sexta falta acumulable de un equipo, y siempre que el equipo ejecutor haya solicitado que los adversarios se colocasen a la distancia reglamentaria, los árbitros detendrán el juego, si no pueden aplicar la ventaja, mandarán repetir el tiro libre y lo amonestarán
- si un jugador lanza un tiro libre directo antes de que los árbitros hayan dado la señal correspondiente para que se ejecute, a partir de la sexta falta acumulada de un equipo, mandarán repetir el tiro libre y lo amonestarán
- si se prolonga un periodo para ejecutar un tiro libre directo a partir de la sexta falta acumulada, y el balón, antes de atravesar la línea de meta entre los postes y el larguero, golpea en estos o en el guardameta, los árbitros concederán el gol
- si se prolonga un periodo para ejecutar un tiro libre directo a partir de la sexta falta acumulada, los árbitros permitirán que el guardameta defensor pueda ser sustituido por otro jugador de campo o por un sustituto seleccionado, aunque en este caso se deberá seguir el procedimiento de sustitución



Distancia

Si un jugador decide ejecutar un tiro libre rápidamente y un adversario que se halla a menos de 5 m intercepta el balón, los árbitros deberán permitir que el juego continúe.

Si un jugador decide ejecutar un tiro libre rápidamente y un adversario que se halla cerca del balón obstaculiza intencionadamente la ejecución, los árbitros deberán amonestar al jugador adversario al ejecutor por retardar la reanudación del juego.

Si el equipo que defiende ejecuta un tiro libre desde el interior de su área penal y uno o varios adversarios aún se hallan dentro de dicha área debido a que el defensor decidió lanzar rápidamente el tiro y los adversarios no tuvieron tiempo de salir, los árbitros deberán permitir que el juego continúe si el balón sale directamente del área de penal sin tocar a otro jugador.

Infracciones a partir de la sexta falta acumulada: después del silbato de los árbitros y antes de que el balón esté en juego

INFRACCIONES	RESULTADO DEL TIRO	
	GOL	GOL NO ANOTADO
Jugador del equipo ejecutor	Se repite el tiro libre	Tiro libre indirecto
Ejecutor no lanza a gol	-	Tiro libre indirecto
Lanza un jugador no identificado	Tiro libre indirecto	Tiro libre indirecto
Jugador del equipo defensor	Gol	Se repite el tiro libre
Para los 2 equipos	Se repite el tiro libre	Se repite el tiro libre

Artículo 20. EL TIRO PENAL

Procedimiento

- Utilizar fintas durante la carrera hacia el punto penal para confundir a los adversarios es parte del fútbol y está permitido. No obstante, utilizar fintas al patear el balón una vez que el jugador ha finalizado la carrera hacia el punto penal se considera una infracción y un acto de conducta antideportiva, por lo que debe amonestarse al jugador.

- si el balón explota tras chocar en uno de los postes o con el travesaño y entra en la meta, los árbitros concederán el gol



Asociación Cultural y Deportiva “Juegos de la comarca”

- si el balón explota tras chocar en uno de los postes o con el travesaño y no entra en la meta, los árbitros no ordenarán repetir el tiro penal, sino que detendrán el juego, que reanudarán con un balón al suelo, en cuyo caso uno de los árbitros dejará caer el balón en la línea del área penal, en el punto más cercano al sitio donde el balón se encontraba cuando estalló
- si el ejecutor de un tiro penal lanza el balón hacia delante para que un compañero lo remate a gol, los árbitros concederán el gol si se ha observado el procedimiento para el tiro penal
- si los árbitros ordenan repetir un tiro penal, el nuevo tiro penal lo puede ejecutar cualquier jugador, sin tener que ser el que lo hizo originalmente
- si el ejecutor lanza el tiro penal antes de que los árbitros hayan dado la señal correspondiente, mandarían repetir el tiro penal y lo amonestarán
- si se prolonga un periodo para ejecutar un tiro penal y el balón, antes de atravesar la línea de meta entre los postes y el larguero, golpea en estos o en el guardameta, los árbitros concederán el gol
- si se prolonga un periodo para ejecutar un tiro penal, los árbitros permitirán que el guardameta defensor pueda ser sustituido por otro jugador de campo o por un sustituto seleccionado, aunque en este caso se deberá seguir el procedimiento de sustitución

Preparativos de un tiro penal

Los árbitros deberán confirmar que se cumplen los siguientes requisitos antes del lanzamiento de un tiro penal:

- que el ejecutor esté identificado
- que el balón esté colocado correctamente en el punto penal
- que el guardameta se encuentre sobre la línea de meta entre los dos postes y de cara al ejecutor del tiro
- que los compañeros del ejecutor se hallen:
 - fuera del área penal
 - a 5 m del balón
 - detrás del balón



Infracciones: después del silbato de los árbitros y antes de que el balón esté en juego

INFRACCIONES	RESULTADO DEL TIRO	
	GOL	GOL NO ANOTADO
Jugador del equipo ejecutor	Se repite el tiro libre	Tiro libre indirecto
Ejecutor lanza hacia atrás	Tiro libre indirecto	Tiro libre indirecto
Lanza un jugador no identificado	Tiro libre indirecto	Tiro libre indirecto
Jugador del equipo defensor	Gol	Se repite el tiro libre
Para los 2 equipos	Se repite el tiro libre	Se repite el tiro libre

Si un jugador atacante o defensor comete una infracción a un jugador adversario antes de que el balón esté en juego, pero después de que uno de los árbitros diera la orden de ejecución, estos permitirán la ejecución del tiro. Si se marca gol y la infracción la ha cometido el equipo defensor, concederán el gol; si la infracción la ha cometido el equipo ejecutor, harán repetir el tiro penal. Si no se marca gol y la infracción la ha cometido el equipo defensor, ordenarán repetir el tiro penal; si la infracción la ha cometido el equipo ejecutor, sancionarán a su equipo con un tiro libre indirecto que se ejecutará en el lugar en donde se cometió la infracción. Además, los árbitros tomarán las medidas disciplinarias que correspondan.

Artículo 21. EL SAQUE DE BANDA

Procedimiento en caso de infracción

Se recuerda a los árbitros que los adversarios deberán permanecer a una distancia que no sea inferior a 5 m del lugar en que se debe ejecutar el saque de banda. Cuando sea necesario, los árbitros deberán llamar la atención a todo jugador que se encuentre a una distancia inferior antes de que se ejecute el saque de banda, y amonestarán al jugador que no se retire a la distancia correcta. El juego se reanudará con un saque de banda y la cuenta de los cuatro segundos volverá a comenzar si se ha iniciado anteriormente.

Si durante la ejecución correcta de un saque de banda el ejecutor lanza intencionadamente el balón contra un adversario, pero no lo hace de manera imprudente, ni temeraria, ni con el uso de fuerza excesiva con la intención de jugarlo una segunda vez, los árbitros deberán permitir que el juego continúe.



Si el balón entra en la meta contraria directamente de un saque de banda, los árbitros deberán conceder un saque de meta. Si el balón entra en la meta del ejecutor directamente de un saque de banda, los árbitros deberán conceder un saque de esquina.

Si el balón no entra en la superficie de juego de un saque de banda, los árbitros ordenarán que un jugador del equipo contrario lo ejecute.

Si un guardameta, por efecto del juego, queda fuera de su meta, o él o cualquier otro jugador quedan fuera de la superficie de juego, el equipo adversario podrá ejecutar rápidamente un saque de banda.

Si un saque de banda se ejecuta incorrectamente, los árbitros no podrán aplicar la ventaja aunque el balón vaya directamente a un adversario, sino que ordenarán que un jugador del equipo adversario lo efectúe de nuevo.

Artículo 22. EL SAQUE DE META

Procedimiento en caso de infracción

Si un adversario ingresa en el área penal, o todavía se encuentra en ella antes de que se haya jugado el balón, y es objeto de infracción por parte de un jugador del equipo defensor, el saque de meta deberá repetirse y el defensor podrá ser amonestado o expulsado, según la naturaleza de la infracción.

Si el guardameta efectúa el saque de meta y uno o varios adversarios aún se hallan dentro de dicha área debido a que el guardameta decidió lanzar el balón rápidamente y los adversarios no tuvieron tiempo de salir de la misma, los árbitros deberán permitir que el juego continúe, si el balón sale directamente de dicha área penal sin tocar a otro jugador.

Si durante la ejecución correcta de un saque de meta, el guardameta lanza intencionadamente el balón contra un adversario situado fuera del área penal, pero no lo hace de manera imprudente, ni temeraria, ni con el uso de fuerza excesiva con la intención de jugarlo una segunda vez, los árbitros deberán permitir que el juego continúe.

Si el guardameta que efectúa el saque de meta no suelta el balón desde el interior de su área penal, los árbitros harán repetir el saque de meta, aunque la cuenta de los cuatro segundos continuará donde se detuvo, cuando el guardameta esté en disposición de volver a efectuarlo.

No es necesario que el guardameta tenga el balón en las manos para que los árbitros comiencen la cuenta de los cuatro segundos.



Si un guardameta que ha ejecutado correctamente un saque de meta toca deliberadamente el balón con la mano después de que este ha salido del área penal y sin que otro jugador haya tocado antes el balón, los árbitros, además de conceder un tiro libre directo al equipo adversario, podrán sancionarlo disciplinariamente, conforme a lo estipulado en las Reglas de Juego de Fútbol.

Si el guardameta efectúa el saque de meta con el pie, los árbitros harán una advertencia y le ordenarán que lo ejecute con la mano, pero la cuenta de los cuatro segundos continuará donde se detuvo, cuando el guardameta esté en disposición de volver a efectuarlo.

Si un guardameta, por efecto del juego, queda fuera de su meta, o él o cualquier otro jugador quedan fuera de la superficie de juego, el guardameta adversario podrá ejecutar rápidamente un saque de meta.

Si el guardameta ejecuta un saque de meta y el balón sale por su línea de meta sin haber salido previamente del área penal, los árbitros ordenarán que repita el saque de meta, pero la cuenta de los cuatro segundos continuará donde se detuvo, cuando el guardameta esté en disposición de volver a efectuarlo.

Si al ejecutarse un saque de meta, el balón golpea a uno de los árbitros dentro del área penal sin haber salido previamente de la misma y entra en juego, los árbitros no harán nada.

Artículo 23. EL SAQUE DE ESQUINA

Procedimiento en caso de infracción

Se recuerda a los árbitros que los adversarios deberán permanecer a una distancia mínima de 5 m del cuadrante de esquina hasta que el balón esté en juego. Cuando sea necesario, los árbitros deberán llamar la atención a todo jugador que se encuentre a una distancia inferior antes de que se ejecute el saque de esquina y amonestarán al jugador que no se retire a la distancia correcta.

Si durante la ejecución correcta de un tiro de esquina el ejecutor patea intencionadamente el balón contra un adversario, pero no lo hace de manera imprudente, ni temeraria, ni con el uso de fuerza excesiva con la intención de jugarlo una segunda vez, los árbitros deberán permitir que el juego continúe.

El balón deberá colocarse en el cuadrante de esquina y estará en juego en el momento en que sea pateado, de modo que no debe salir necesariamente del cuadrante para estar en juego.



Asociación Cultural y Deportiva “Juegos de la comarca”

Si un guardameta, por efecto del juego, queda fuera de su meta, o él o cualquier otro jugador quedan fuera de la superficie de juego, el equipo adversario podrá ejecutar rápidamente un saque de esquina.

Artículo 24. SANCIONES POR TARJETAS.

- 4 Tarjetas Amarillas: 1 partido de suspensión
- Tarjeta Roja: 1 partido de suspensión

Artículo 25. OTRAS SANCIONES.

- La expulsión directa durante el transcurso de un partido acarreará la imposición de la sanción de suspensión durante, al menos, un partido, salvo que el hecho fuere constitutivo de infracción de mayor gravedad, con la accesoria pecuniaria correspondiente.
En aquellos casos en que la expulsión del terreno de juego se deba a situaciones en que el futbolista no hubiera tenido posibilidad de disputar el balón, la suspensión será de al menos, dos partidos.
- Los que resulten ser expulsados, deberán dirigirse a los vestuarios sin posibilidad de presenciar el partido desde la grada. El incumplimiento de la citada obligación será objeto de sanción entre uno y tres partidos de suspensión.



Asociación Cultural y Deportiva “Juegos de la comarca”

- Emplear juego peligroso causando daño que merme las facultades del ofendido, se sancionará con suspensión de uno a tres partidos o por tiempo de hasta un mes.
- Insultar, ofender, amenazar o provocar a otro, siempre que no constituya falta más grave, se sancionará con suspensión de uno a tres partidos o por tiempo de hasta un mes .
- Dirigirse a los árbitros, directivos o autoridades deportivas en términos o con actitudes de menosprecio o de desconsideración siempre que la acción no constituya falta más grave, se sancionará con suspensión de dos a tres partidos o por tiempo de hasta un mes.
- Provocar a alguien contra otro, sin que se consuma el propósito se sancionará con suspensión de uno a tres partidos o por tiempo de hasta un mes.
- Pronunciar términos o expresiones atentatorias al decoro o a la dignidad o emplear gestos o ademanes que, por su procacidad, se tengan en el concepto público como ofensivos se sancionará con suspensión de uno a tres partidos o por tiempo de hasta un mes.
- Protestar al árbitro principal, a los asistentes o al cuarto árbitro, siempre que no constituya falta más grave, se sancionará con suspensión de dos a tres partidos o por tiempo de hasta un mes.



Asociación Cultural y Deportiva “Juegos de la comarca”

- Provocar la animosidad del público sin conseguir lo pretendido, se sancionará con suspensión de uno a tres partidos o por tiempo de hasta un mes.
- Incurrirán en suspensión de hasta cuatro partidos aquéllos cuya conducta sea contraria al buen orden deportivo cuando se califique como leve.
- Producirse de manera violenta con ocasión del juego o como consecuencia directa de algún lance del mismo, siempre que la acción origine riesgo, pero no se produzcan consecuencias dañosas o lesivas, se sancionará con suspensión de uno a tres partidos o por tiempo de hasta un mes.

Artículo 26. RESOLUCIÓN DE EMPATE A PUNTOS EN LA FASE DE GRUPOS.

Si dos o más equipos empatan a puntos al término de la Fase de Grupos, este empate se resolverá atendiendo a lo siguiente:

- 1º Gol average particular entre los 2 equipos empatados.
- 2º Gol average general entre los equipos empatados.
- 3º Equipo con mayor número de goles a favor.
- 4º Sorteo.

Artículo 27. PERIODO DE INSCRIPCIÓN

El periodo de inscripciones finalizará el domingo 26 de marzo de 2017. Finalizado el periodo de inscripción no se admitirá a ningún equipo ni a ningún jugador.

Artículo 28. SORTEO Y CONDICIONANTES.

El sorteo se realizará en la localidad de Lagartera un día entre el 26, 27, 28 y 29 de marzo de 2017.

- Categoría Absoluta: los 11 equipos inscritos se repartirán en 2 Grupos.
 - Grupo A con 5 equipos.
 - Grupo B con 6 equipos.



Artículo 29. FECHA Y LUGAR DEL TORNEO DE FÚTBOL SALA.

Se disputará en la localidad de Lagartera.

- Fase de Grupos:
 - Primera Jornada Grupo B: viernes 31 de marzo.
 - Primera Jornada Grupo A: exento.
 - Segunda Jornada: miércoles 12 y jueves 13 de abril.
 - Tercera Jornada: viernes 28 y sábado 30 de abril.
 - Cuarta Jornada: domingo 30 de abril y lunes 1 de mayo.
 - Quinta Jornada: viernes 5 y sábado 6 de mayo.
- Lucha por el 5º al 8º puesto: viernes 9 de junio.
- Semifinales: sábado 10 de junio.
- 3º y 4º puesto y Gran Final: viernes 16 de junio.

Artículo 30. CAMBIOS DE HORARIOS Y PARTIDOS.

Los equipos que disputen el Torneo tendrán de plazo hasta el comienzo del sorteo para comunicar en que horarios no podrán disputar sus partidos y así poder realizar los cambios pertinentes. Una vez realizado el sorteo no se cambiará ningún partido que no haya sido notificado con anterioridad al sorteo.

Los horarios que se establezcan a partir de semifinales serán inamovibles.



Artículo 31. DESARROLLO DEL TORNEO.

- Categoría Absoluta.

- Fase de Grupos.
 - ✓ Jugarán todos contra todos dentro del mismo grupo.
 - ✓ Se clasifican los 2 primeros equipos de cada grupo para semifinales.
 - ✓ Los terceros clasificados de cada grupo disputarán el 5º y 6º puesto.
 - ✓ Los cuartos clasificados de cada grupo disputarán el 7º y 8º puesto.
- Semifinales.
 - ✓ El equipo ganador se clasifica para la gran Final y el perdedor va a la lucha por el 3º al 4º puesto.
- 3º y 4º puesto. Gran Final.



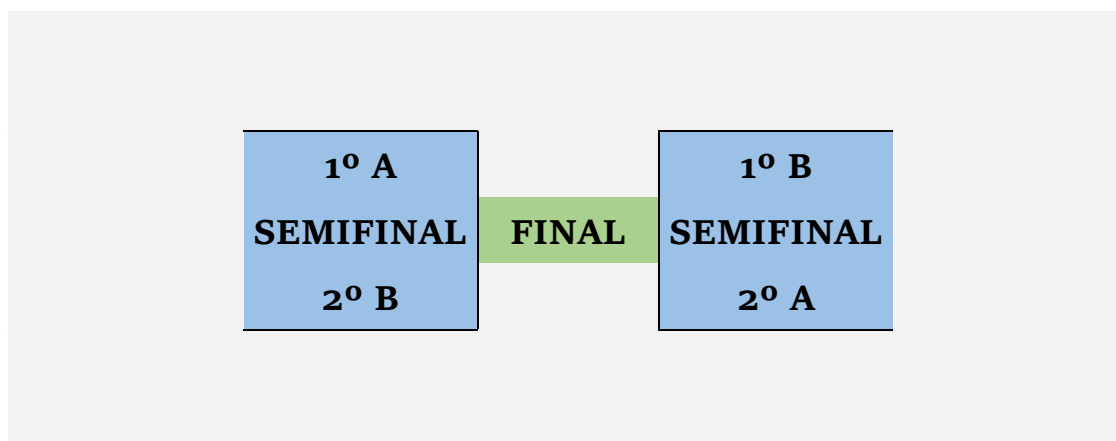
Artículo 32. CUADRO DEL TORNEO.

- **Categoría absoluta.**

Fase de Grupos

GRUPO A	GRUPO B
A1	B1
A2	B2
A3	B3
A4	B4
A5	B5
	B6

Fase Final





Artículo 33. PREMIOS.

Los 3 primeros equipos clasificados ganarán medallas de Oro, Plata y Bronce respectivamente; las cuales serán entregadas el sábado 17 de junio en la Ceremonia de Clausura en Puente del Arzobispo.

El Pichichi y Zamora del Torneo tendrán premio.

Artículo 34. PUNTUACIÓN POR MUNICIPIO.

- Las puntuaciones son:

POSICIÓN	PUNTUACIÓN
1	100
2	60
3	40
4	30
5	25
6	20
7	15
8	10
9	0
10	0
11	0