REGLAMENTO DE FOOT-BAL

CLUB DEPORTIVO ARNEDO

IMPRENTA TORROBA.-LOGROÑO

REGLAS

REGLA 1. — Campo de juego

Comprende seis puntos:

1. DIMENSIONES.
2. MODO DE MARCARLO.
3. AREA DE META.
4. AREA DE PENALTY.
5. AREA DE ESQUINA.
6. LOS MARCOS.

---

1. DIMENSIONES.—El campo de juego será un rectángulo de una longitud de 120 metros como máxima y mínima de 90 y de una anchura máxima de 90 metros y mínima de 45. Para partidos internacionales la longitud será de 110 metros como máximo y de 100 como mínimo y la anchura no será superior a 75 metros ni inferior a 64. En todos los casos habrá de ser mayor la longitud que la anchura.

2. MODO DE MARCARLO.—El campo de juego se marcará, conforme al plano, con líneas visibles, de un ancho no mayor a 12 centímetros y no mediante surcos en forma de «V» de las líneas que lo limitan; las más largas se llaman líneas de banda y las más cortas líneas de meta. En cada esquina del campo se colocará una banderola, cuya asta, que no será puntiaguda, tendrá una altura de 1,50 metros por lo menos; podrá colocarse una banderola similar a cada lado del terreno, a la altura de medio campo, separada por lo menos un metro de la línea de banda. Se trazará una línea medianera a través de la anchura del terreno. El centro del campo estará visiblemente marcado con un punto, alrededor del cual se trazará una circunferencia de 9,15 metros de radio.

3. AREA DE META.—En cada extremidad del terreno y distanciadas 5,50 metros de cada poste del marco, se marcarán dos líneas perpendiculares a la línea de meta, que se adentrarán en el terreno sobre una longitud de 5,50 metros y se unirán en sus extremos mediante otra línea paralela a la de meta. Cada uno de los espacios delimitados por dichas líneas y la de meta se denomina área de meta.

4. AREA DE PENALTY. — En cada extremidad del terreno y a 16,50 metros de distancia de cada poste del marco, se trazarán dos líneas perpendiculares a la línea de

meta, las cuales se extenderán por el interior del terreno en una longitud de 16,50 metros y se unirán en sus extremos por otra línea paralela a la de meta. La superficie comprendida entre estas líneas y la de meta se denomina área de penalty. En cada área de penalty se marcará en forma visible un punto, que estará situado sobre una línea imaginaria perpendicular a la línea de meta en su centro y a distancia de 11 metros de ésta. Dicha señal será el punto de ejecución del penalty. Tomando como centro los puntos de penalty, se trazará al exterior de cada área de penalty un arco de circunferencia de 9,15 metros de radio.

5. AREA DE ESQUINA.—Con un radio de un metro medido desde cada banderola de esquina, se marcarán cuatro arcos de circunferencia en la parte interior del terreno.

6. LOS MARCOS.—En el centro de cada línea de meta se colocarán los marcos, que estarán formados por dos postes verticales, equidistantes de las banderolas de esquina, separados 7,32 metros entre sí en su parte interior y unidos en sus extremos por un larguero horizontal cuyo borde inferior estará a 2,32 metros del suelo. La anchura y el grueso de los postes y del larguero transversal no podrá exceder de 12 centímetros. Podrán ponerse redes enganchadas a los postes, al larguero y al suelo por detrás de los marcos; debiendo estar bien sujetas y de manera que no estorben al guardameta.

REGLA II. — El Balón

El balón será esférico; su cubierta ha de ser de cuero y en su confección no se emplearán materiales que puedan constituir un peligro para los jugadores. El balón tendrá una circunferencia de 71 centímetros como máximo y de 68 como mínimo, y su peso, al comienzo del partido, no será mayor de 453 gramos ni menor de 396.

REGLA III. — Número de jugadores

El partido lo jugarán dos equipos, compuesto cada uno, como máximo por 11 jugadores, de los cuales uno será guardameta. Cualquiera de los otros jugadores podrá, en el curso del partido ocupar el lugar del guardameta a condición de advertirlo previamente al árbitro. Mediante convenio efectuado entre los dos equipos antes de empezar el partido, podrá autorizarse a jugadores ausentes

para que reemplacen a los que se lesionen en el curso del juego, excepto en los partidos jugados bajo el reglamento de una competición. (Los partidos internacionales donde tome parte una de las cuatro asociaciones británicas se consideran como partidos jugados bajo el reglamento de una competición).

SANCION.—Si un jugador que hubiera pasado a ocupar el lugar de guardameta durante el partido sin avisar al árbitro, tocase con la mano el balón dentro del área de penalty, se concederá un penalty a favor del bando contrario.

Todo jugador que abandone el terreno durante el partido (salvo en caso de accidente) sin autorización del árbitro, será considerado culpable de conducta incorrecta.

REGLA IV. — Uniforme de los jugadores

El jugador no podrá llevar sobre sí ningún objeto peligroso para los demás jugadores. El calzado deberá reunir las condiciones siguientes: Las tiras y los tacos serán de cuero o de caucho blando; los clavos estarán hundidos al ras del cuero o del caucho; las tiras serán transversales y planas, tendrán por lo menos 12 milímetros de ancho, abarcando toda la anchura del calzado, y serán redondeadas en sus extremos; los tacos serán redondos y planos; es decir ni cónicos ni puntiagudos, y tendrán por lo menos 12 milímetros de diámetro. Podrán llevarse combinados, a condición de que el conjunto responda a las exigencias generales de la regla presente; las tiras y tacos aplicados a las suelas y tacones no podrán tener un grueso mayor de 12 milímetros. No se podrán usar placas de metal, ni aún recubiertas de cuero o de caucho.

El uniforme habitual del jugador se compone de camiseta, pantalón corto, medias y botas. El guardameta deberá usar colores que le distingan de los otros jugadores.

SANCION.—Todo jugador que infrinja esta regla será momentáneamento excluído del terreno, no siéndole permitido volver a él sino después de presentarse al árbitro, el cual se cerciorará de que el jugador se halla ya correctamente equipado. El jugador sólo podrá volver al juego en un momento en que el balón haya dejado de estar en juego.

REGLA V.— El árbitro

Se designará un árbitro para dirigir cada partido.

a) Se cuidará de la aplicación de las reglas del jueg y resolverá todos los casos dudosos o en litigio. Sera inapelables sus determinaciones sobre cuestiones de hech ocurridas en el curso del partido, en cuanto concierna a resultado del mismo. Sus poderes empezarán a regir en e momento de silbar el saque de salida o comienzo, y su fa cultad de imponer sanciones abarcarán a las infracciones cometidas durante una suspensión temporal del juego cuando el balón esté fuera de juego. Sin embargo s abstendrá de castigar aquellos casos en que de aplicar l sanción, resultase beneficiado el bando que cometió la falt

b) Se tomará nota de las incidencias, ejercerá las fu ciones de cronometrador y cuidará de que el partido tenga la duración reglamentaria o convenida, añadiendo las pér didas de tiempo motivadas por accidentes o cualquier otr causa.

c) Tendrá poder discrecional para detener el jueg cuando se cometan infracciones de las reglas, para inte rrumpir o suspender definitivamente el partido si lo estim necesario a causa de los elementos, intervención de los es pectadores o por otros motivos. En tales casos hará llegar un informe detallado de los hechos al organismo compe tente, en la forma y plazos determinados por los reglamen tos de la Federación bajo cuya jurisdicción se juegue e partido.

d) Desde el momento en que penetre en el terreno d juego, tendrá facultad discrecional de amonestar a tod jugador que observe conducta incorrecta, inconveniente proceda de modo incorrecto, pudiendo impedirle tom parte en el juego en caso de reincidencia. En tal caso e árbitro comunicará el nombre del jugador culpable al org nismo competente, en la forma y plazos determinados po los Reglamentos de la Federación bajo cuya jurisdicció se juegue el partido.

e) No permitirá que nadie, fuera de los jugadores de los jueces de línea, penetre en el terreno de juego sin s autorización.

f) Interrumpirá el juego si estima que algún jugado ha sufrido lesión de importancia, lo hará transportar fuer

del campo tan pronto como sea posible y reanudará el juego inmediatamente. Si aprecia levedad en la lesión, no interrumpirá el partido hasta que el balón haya dejado de estar en juego. El jugador que esté en condiciones de llegar por sí hasta la línea de meta o banda, no podrá recibir cuidados sobre el rectángulo.

g) Tendrá poder discrecional para expulsar definitivamente del campo, sin advertencia previa, a todo jugador culpable de conducta incorrecta o violenta.

h) Dará la señal para la reanudación del juego después de toda parada.

REGLA VI. — Jueces de línea

Se designarán dos jueces de línea, que tendrán la misión de indicar a reserva de lo que decida el árbitro, cuando sale el balón fuera de juego y a qué bando corresponde efectuar los saques de esquina de meta o banda. Ayudarán igualmente al árbitro a dirigir el encuentro, conforme a las reglas. En caso de intervención indebida o de conducta incorrecta de un juez de línea, el árbitro prescindirá de sus servicios y tomará las disposiciones para el caso y para que sea sustituído, dando cuenta del hecho al organismo competente. Los jueces de línea irán provistos de banderines, que facilitará el club en cuyo terreno se juegue el partido.

REGLA VII. — Duración del partido

El partido comprenderá dos tiempos de cuarenta y cinco minutos cada uno, salvo acuerdo en contrario, quedando entendido:

A).—Que el árbitro podrá añadir a cada período el tiempo que estime haya sido perdido a consecuencia de accidente o por cualquier otro motivo.

B).—Que la duración de cada período podrá ser prolongada, a fin de permitir la ejecución de un penalty.

El descanso entre los dos tiempos no podrá exceder de cinco minutos, a menos que lo autorice el árbitro.

REGLA VIII. — Saques de salida

a) Al iniciarse el partido. (Saque de comienzo).— La elección de campos y del saque del comienzo se sorteará mediante una moneda. El bando favorecido por la suerte

tendrá el derecho de escoger, bien sea su campo, o bie efectuar el saque del comienzo.

A una señal del árbitro, el juego comenzará con saque a balón parado; es decir, con un puntaipé dado dirección al campo contrario, al balón colocado en ti en el centro del terreno. Todos los jugadores deben e situados en su propio campo, y los del bando contrar aquel que efectúa el saque no podrán acercarse a meno 9,15 metros del balón antes de que el saque haya sido cutado. No se considerará en juego el balón hasta haya recorrido una distancia igual a su circunferencia.

El jugador que ejecute el saque de salida no p jugar de nuevo el balón antes de que éste haya sido jug o tocado por otro jugador.

b) Después de marcado un tanto.— El juego se re dará de la misma forma antes indicada, haciendo el saqu salida un jugador del bando contrario al que marcó el ta

c) Después del descanso.—Los equipos cambiarán campo, y el saque de salida lo efectuará un jugador bando contrario al que hizo el saque del comienzo.

Sanción. – En caso de infracción de esta regla, se re tirá la salida, excepto si el jugador que hizo el saque vo a jugar el balón antes de haber sido tocado o jugado otro jugador; en este caso se concederá al bando contr un saque libre indirecto en el sitio en que se cometi falta. No puede ganarse un tanto directamente de saque de salida.

d) Después de las interrupciones temporales.— reanudar el partido después de una parada temporal juego provocado por una causa no indicada en algun las reglas, siempre que el balón no haya traspasado línea de banda o de meta inmediatamente antes de la i rrupción, el árbitro dejará caer el balón a tierra en el en que éste se encontraba en el momento de la parad se considerará en juego el balón desde el momento en haya tocado el suelo. Si el balón puesto en juego p árbitro traspasa una línea de banda o meta antes de h sido tocado por un jugador, el árbitro echará nuevam la pelota a tierra. Ningún jugador podrá jugar el b antes de que éste haya tocado el suelo. Si esta última posición no fuese respetada, el árbitro repetirá la pelo tierra.

REGLA IX. — Balón en juego o fuera de juego

El balón está fuera de juego:

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

b) Cuando el juego ha sido interrumpido por el árbitro.

El balón está en juego en todo otro momento, desde el comienzo hasra el fin del partido, incluso en los casos siguientes:

a) Si rebota dentro del terreno de juego después de haber tocado al árbitro o a un juez de línea situado en el interior del campo.

b) Si rebota dentro del terreno de juego después de haber tocado un poste o larguero de los marcos o una banderola de esquina.

c) Mientras no se adopte una decisión sobre una supuesta infracción de las reglas del juego.

REGLA X. — Tanto marcado

Salvo las excepciones previstas en las reglas del juego, se ganará un tanto cuando el balón haya traspasado totalmente la línea de meta entre los postes y por debajo del larguero del marco sin que haya sido llevado, lanzado o golpeado con la mano o el brazo por un jugador del bando atacante. Si el larguero del marco fuese desplazado por cualquier causa en el curso del partido, el árbitro concederá el tanto si, a su juicio, el balón que traspasa la línea de meta hubiera pasado por debajo del larguero, de continuar éste en su posición normal.

El bando que haya marcado mayor número de tantos, ganará el partido; si no se ha marcado ningún tanto, o si ambos equipos han logrado igual número de ellos, el partido se declarará empatado.

REGLA XI. — Fuera de juego

Un jugador está fuera de juego si se encuentra más cerca de la línea de meta contraria que el balón en el momento que éste sea jugado, salvo:

a) Si el jugador se encuentra en su propia mitad del terreno; tiene

b) Si entre él y la línea de meta contraria dos ad sarios por lo menos.

c) Si el balón ha sido tocado por un adversario o gado en último lugar por él.

d) Si recibe el balón directamente de un saque meta, de un saque de esquina, de un saque de banda o una pelota a tierra del árbitro.

REGLA XII. — Faltas e incorrecciones

Un jugador será castigado si comete intencional mente alguna de las faltas siguientes:

a) Dar un puntapié a un contrario, golpearle o sa sobre él.

b) Hechar la zancadilla a un contrario; es decir, cerle caer o intentar derribarlo, bien sea valiéndose d pierna o agachándose delante o detrás de él.

c) Manejar el balón; es decir, llevar, golpear, toc impulsar el balón con la mano o el brazo. (Esta Disp ción no es aplicable al guardameta dentro de su pro área de «Penalty»).

d) Empujar o sujetar a un adversario con la man el brazo extendido.

e) Cargar violenta o peligrosamente, o bien car por detrás a un contrario que no hace obstrucción.

Esto no significa que se haya de castigar toda carg carga está permitida en tanto que, a juicio del árbitro, leal, y efectuada cuando el balón esté a distancia de ju de los jugadores interesados y que éstos persigan ún mente jugar el mismo.

f) Cargar al guardamenta, excepto cuando esté posesión del balón, estorbe a un adversario o se encuen fuera de su área de meta.

g) Siendo guardameta, llevar el balón; es decir, más de cuatro pasos teniendo el balón sin hacerlo botar el suelo.

h) Incorporarse a su bando después de empezar partido o volver al terreno durante el juego sin presenta al árbitro.

i) Jugar en forma que el árbitro estime peligrosa.

j) Ser culpable de conducta incorrecta.

SANCIONES

1. *Fuera del área de penalty.* — Por toda infracción de los párrafos a, b, c, d y e, se concederá al bando contrario un saque libre directo en el sitio en que se cometió la falta.

2. *Dentro del área de penalty.*—A.—Por toda infracción de lo dispuesto en los párrafos a, b, c, d y e, cometida por un jugador del bando atacante, se concederá al bando defensor un saque libre directo en el sitio en que se cometió la falta.

La infracción de lo dispuesto en el párrafo g, se castigará con un saque libre indirecto.

B.—Toda infracción de lo dispuesto en los párrafos a, b, c, d y e, cometida por un jugador del bando defensor, será sancionada con un penalty, siempre que el balón esté en juego.

C.—Toda infracción de lo dispuesto en el párrafo f, será sancionada con un saque libre indirecto.

3. *Dentro o fuera del área de penalty.*—Por toda infracción de las disposiciones de los párrafos i, j, se concederá un saque libre indirecto al equipo contrario, en el sitio en que se cometió la falta.

4. Si el jugador infringe lo dispuesto en el párrafo h, comete además una falta más grave, será castigado según lo prescrito en la regla que hubiera infringido.

UN JUGADOR SERA AMONESTADO

1. Si se incorpora a su equipo después de iniciado el partido o vuelve al terreno durante el curso del juego sin presentarse al árbitro.

2. Si infringe con persistencia las reglas del juego.

3. Si desaprueba, de palabra o con ademanes, un fallo del árbitro.

4. Si incurre en conducta incorrecta.

Además de la amonestación, si el juego fué detenido a consecuencia de incorrección, será reanudada en la forma siguiente:

a) Si se trata de la infracción prevista en el pár 1.°: mediante pelota a tierra por el árbitro en el sitio en se cometió la falta.

b) Si se trata de infracciones previstas en los pár 2, 3 y 4: con saque libre indirecto a favor del bando trario en el sitio en que fué cometida la falta.

UN JUGADOR SERA EXPULSADO DEL CAMPO

1. Si después de haber sido amonestado reincid su conducta incorrecta.

2. Si incurre en conducta violenta, es decir, si a de modo injurioso o grosero o a juicio del árbitro, se duce brutalmente.

Si se hubiera interrumpido el juego a causa de l pulsión de un jugador, por incorrección sin haberse pr cido otra infracción de las reglas, se reanudará aquél diante un saque libre indirecto, concedido al bando co rio en el lugar en que se cometió la falta.

REGLA XIII.—Saques libres

Los saques libres se clasifican en dos categorías: que libre directo, del cual se puede ganar directament tanto en contra del bando que cometió la falta, y el libre indirecto, del cual no puede lograrse válidament tanto, sino cuando el balón antes de traspasar la haya sido jugado o tocado por un jugador distinto de que efectuó el saque.

Cuando se va a efectuar un saque libre directo o recto, ningún jugador del equipo contrario puede a marse a menos de 9,15 metros del balón antes de que esté en juego, salvo si el jugador se encuentra col sobre su propia línea de meta y entre los postes del Si algún jugador del equipo castigado se acerca a de 9,15 metros del balón antes de que se haya hec saque libre, el árbitro deberá retrasar su ejecución que se cumpla lo reglamentado.

No se considerará en juego el balón, hasta desp que haya corrido una distancia igual a su circunfer

El balón debe estar parado en el momento de ejecutarse el saque libre, y el jugador que lo efectúe no podrá volver a jugar el balón antes de que éste haya sido tocado o jugado por otro jugador.

En ocasión de un saque concedido al bando defensor en su propia área de penalty, el guardameta no podrá recibir el balón en sus manos con objeto de lanzarlo al juego: el balón ha de ser lanzado con el pié directamente al juego más allá del área de penalty, debiendo ser, en caso contrario, repetido el saque.

SANCION.—Si el jugador que ha efectuado el saque libre juega de nuevo el balón antes de que éste haya sido tocado o jugado por otro jugador, se concederá al bando contrario un saque libre indirecto en el sitio en donde se cometió la falta.

REGLA XIV. — «Penalty»

El «Penalty» se tirará desde el punto de penalty, y antes de que se ejecute, todos los jugadores, a excepción del que va a ejecutar el castigo y del guardameta adversario, deberán estar en el interior del campo de juego, pero fuera del área de penalty y distanciados por lo menos 9,15 metros del punto de penalty.

El guardameta adversario deberá permanecer sobre su propia linea de meta entre los postes del marco, sin mover los pies hasta que se haya dado el puntapié al balón.

El jugador que ejecuta el castigo, deberá lanzar el balón hacia adelante y no podrá volverlo a jugar hasta después que haya sido tocado o jugado por otro jugador. Será considerado en juego el balón tan pronto como haya sido lanzado, es decir, que haya recorrido una distancia igual a su circunferencia, y se podrá marcar un tanto directamente de penalty. En caso de necesidad podrá prolongarse la duración del juego al final de la primera parte del partido o del partido, con objeto de permitir la ejecución de un penalty. En ocasión de ejecutarse un penalty fuera ya del tiempo reglamentario por haber sido concedido a la terminación de uno de los tiempos, será válido el tanto, si éste se produce, aunque el portero hubiera tocado el balón antes de traspasar éste el marco.

SANCION

a) Por toda infracción cometida por el equipo defensor se repetirá la ejecución de penalty, si no se ha marcado el tanto.

b) En caso de infracción cometida por un jugador del bando atacante, que no sea el mismo que ejecuta el castigo, se tirará de nuevo el penalty, si se llegó a marcar el tanto.

c) Si se comete infracción el jugador que lleva a efecto el golpe de castigo, se concederá un saque libre indirecto al equipo contrario, en el sitio que la falta ha sido cometida.

REGLA XV. — Saque de banda

Cuando el balón haya traspasado en su totalidad la línea de banda ya sea por tierra o aire, será puesto nuevamente en juego, lanzándolo al interior del campo en cualquier dirección desde el punto en que rebasó la línea por un jugador del bando contrario al del que tocó el balón en último lugar. El jugador que hace el saque, en el momento de lanzar el balón deberá dar frente al campo de juego y tener una parte cualquiera de cada pié sobre la línea de banda o al exterior de esta línea. Deberá lanzar el balón por encima de su cabeza y servirse para ello de las dos manos.

Estará en juego el balón tan pronto como haya sido lanzado, pero no podrá ser vuelto a jugar por el mismo que hizo el saque hasta que otro jugador lo haya jugado o tocado. No podrá ganarse un tanto directamente de un saque de banda.

SANCION

a) Si el saque de banda no ha sido llevado a cabo reglamentariamente, será efectuado de nuevo por un jugador del bando contrario.

b) Si el jugador que hizo el saque vuelve a jugar el balón antes de que éste haya sido tocado ó jugado por otros, se concederá un saque libre indirecto a favor del equipo contrario en el sitio en que se cometió la falta.

REGLA XVI. — Saque de meta

Cuando, después de haber sido tocado en último lugar por un jugador del bando atacante, traspase íntegramente la línea de meta, el balón, bien sea por tierra o por aire, por otro lado que no sea a través del marco, se colocará en un punto cualquiera de aquella mitad del área de meta más cercana al sitio por el que cruzó la línea y será lanzado con el pié, directamente al juego, más allá del área de penalty, por un jugador del bando defensor, el cual no podrá volver a jugar el balón antes de que otro lo haya tocado o jugado. El guardameta no puede recibir en sus manos el balón en un saque de meta para lanzarlo al juego

Si no llega el balón más allá del área de penalty, es decir directamente al juego, se hará de nuevo el saque. No podrá ganarse un tanto directamente de un saque de meta. Los jugadores del equipo opuesto al del jugador que hace el saque de meta, no podrán acercarse a menos de 9,15 metros del balón antes de que éste haya sido lanzado.

SANCION.—Si el jugador que ha hecho el saque de meta juega el balón por segunda vez más allá del área de penalty antes de que lo haya tocado o jugado otro jugador, se concederá un saque libre indirecto al equipo contrario, en el sitio donde se cometió la infracción.

REGLA XVII. — Saque de esquina

Cuando el balón, después de haber sido tocado en último lugar por un jugador del bando defensor, traspasa totalmente la línea de meta, ya sea por tierra, o bien por aire, u otro lugar de esta línea que no sea la parte comprendida entre los postes y el larguero del marco, se concederá un saque de esquina, o sea: que un jugador del bando atacante lanzará el balón desde el cuarto de círculo correspondiente a la banderola de esquina más cercana al sitio por donde salió el balón, no pudiendo ser retirada por ello la banderola. Podrá ganarse directamente un tanto de un saque de esquina. Los jugadores del equipo en contra del cual se ejecuta un saque de esquina, no podrán colocarse a distancia menor de 9'15 metros del balón

antes de que éste esté en juego. es decir, antes de que h recorrido una distancia igual a su circunferencia, y el gador que ha hecho el saque no podrá jugar de nuev balón sino después que éste haya sido tocado o jug por otro jugador.

SANCION.—La infracción de esta regla se penali con un saque libre indirecto, concedido al bando contr en el sitio, en que fué concedida la falta.

NOTA.—Las presentes reglas a condición de ser petadas en un principio, pueden ser modificadas par aplicación a los jugadores escolares, en lo que concier

a) Las dimensiones del terreno.

b) Las dimensiones y peso del balón.

c) La anchura y altura de los marcos.

d) La duración de los tiempos de juego.