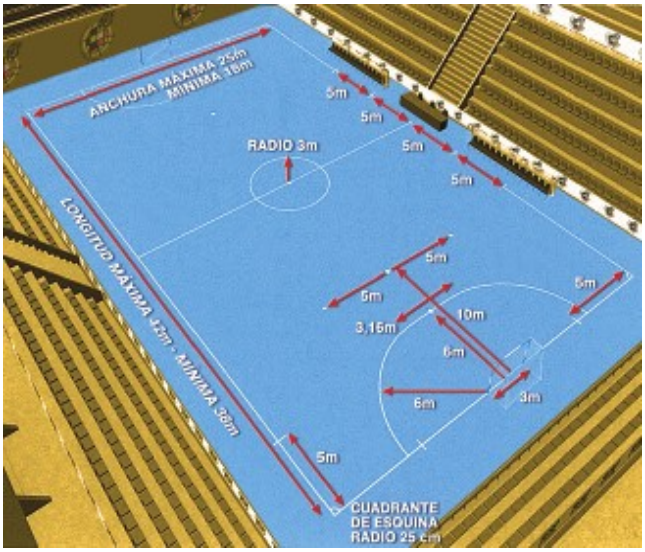
4º ESO <u>TEMA: FUTBOL</u> REGLAS DE JUEGO PROF. SERGIO

<u>REGLA 1:</u> SUPERFICIE DE JUEGO



Campo de juego: rectangular de 40 x 20 mts. (+ - 2 mts.)
Círculo central: un radio de 3 mts.
Área de penalti: una distancia de 6 ms. desde la portería.
Puntos penalti: - A 6 mts de la linea de meta.
- A 10 mts de la linea de meta.
Saque de esquina: un radio a 25 cms.
Zonas de sustitución: a partir de 5 mts del centro del campo en la banda lateral hasta otros 5 mts.
Porterías: 3 mts. de ancho por 2 mts. de altura.

<u>REGLA 2:</u> EL BALÓN

Debe ser esférico con una circunferencia 62 a 64 cm max. Y un peso de 400 a 440 grs.

<u>REGLA 3:</u> NÚMEROS DE JUGADORES

Al inicio del encuentro debe haber 5 jugadores contando con el portero y 7 sustitutos por equipo. Podrán sustituirse en cualquier momento y debe salir salir primero el jugador del campo y luego podrá entrar el sustituto.
Falta de sustitución se amonesta, debe salir, entra el sustituto y tiro libre del equipo contrario.

<u>REGLA 4:</u> EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

Incluye: camiseta, pantalones cortos, calcetines, espinilleras, número en el dorso grande y en el frente pequeño.
Calzado: zapatillas de cuero blando o lona y suela de goma o similar.
Porteros: pantalones largos y de un color diferente a los demás.

<u>REGLA 5:</u> EL ÁRBITRO

El arbitro dirige, hace cumplir las reglas de juego, tiene plena autoridad para amonestar y expulsar

<u>REGLA 6:</u> EL SEGUNDO ÁRBITRO ayuda al 1º árbitro y se sitúa en el lado opuesto.

<u>REGLA 7:</u> EL CRONOMETRADOR 3º ÁRBITRO

Situados en el lateral a mitad del campo (por fuera de la banda lateral).

CRONOMETRADOR: controla los tiempos desde inicia al final del 1º, 2º tiempo y prórrogas, interrupciones, tiempos muertos, 2 minutos de castigo por expulsión.

Registro de faltas acumuladas y tiempos muertos.

TERCER ÁRBITRO: colabora con el cronometrador, registro de 5 faltas acumuladas c/equipo, anotar los dorsales de jugadores que hacen goles. Sustituye al 2º o 3º árbitro.

<u>REGLA 8:</u> DURACIÓN DEL PARTIDO
2º períodos de 20 minutos con prorroga para ejecutar una faltas.
TIEMPOS MUERTOS: 1 tiempo muerto por cada equipo y período, no acumulable.
Lo solicita el entrenador y los jugadores deben permanecer dentro del campo mientras que el entrenador fuera dando las indicaciones.

<u>REGLA 9:</u> EL INICIO Y REANUDACIÓN DEL JUEGO
Se sortea y el ganador elige saque o campo.
En el 2º tiempo saca el otro equipo y cambio de campo.
SAQUE INICIAL:

- Al comienzo del partido.
- 2º tiempo
- Comienzo de cada prorroga.
- Es válido un gol de saque inicial.

REANUDACIÓN DEL JUEGO:
Ante una interrupción temporal siempre no haya salido por la banda o linea de fondo.

<u>REGLA 10:</u> BALÓN EN JUEGO O FUERA DE JUEGO
Es fuera de juego cuando:

- Haya rebasado completamente la linea lateral o fondo, por tierra o aire.
- Toca el techo.
- Interrupción de los árbitros.

<u>REGLA 11:</u> GOL MARCADO
Se considera gol cuando haya rebasado por completo la linea de meta, postes o travesaño.
Gana quien más goles hace.
En caso de empate sigue la prorroga, si continúa el empate se lanzan penaltis (según la organización del evento).

<u>REGLA 12:</u> FALTAS E INFRACCIONES

A) TIRO LIBRE DIRECTO: cuando un jugador comete de modo imprudente, temerario o agresivo al adversario, alguna de las siguientes infracciones:

- Dar una patada, zancadilla, saltar sobre, cargar, golpear o empujar al adversario.
- También: agarrar, escupir, entrada deslizante con pies, jugar con las manos o brazos (salvo el portero no intencionado).

Estas infracciones son acumulables y dentro del área se considera penalti.

FALTAS DEL PORTERO: se considera tiro libre indirecto alguna de estas faltas:

- Si toca con las manos después de un despeje o saque la pelota sale fuera del área y un compañero se la devuelve sin que la toque un adversario o no pase la mitad del campo.
- Si toca con las manos después de recibir el balón de un compañero desde fuera del área.
- Si toca con las manos después de recibir el balón de un compañero desde un saque lateral.
- Toca o controla el balón con sus manos o pies en su propia mitad más de 4 segundos.

B) TIRO LIBRE INDIRECTO es cuando realiza:
- Jugada peligrosa.
- Obstaculiza el avance de un adversario.

- No deja lanza el saque al portero con las manos.

SANCIONES DISCIPLINARIAS: se puede sacar la tarjeta *roja o amarilla* a un jugador o sustituto dentro o fuera del terreno de juego.

TARJETA AMARILLA: se saca cuando:
- Conducta antideportiva.
- Palabras o actos de desconsideración hacia el árbitro.
- Infringir reiteradamente las reglas de juego.
- Retrasar la reanudación del juego.
- No respetar la distancia de saque de banda, de meta, de tiro libre o de esquina.

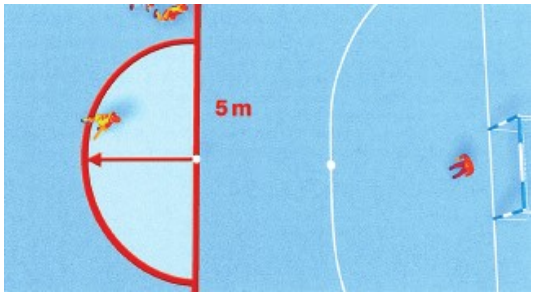
TARJETA ROJA Y EXPULSIÓN: cuando:
- Juego brusco o grave.
- Comportamiento violento.
- Escupir a un adversario.
- Impedir un gol con la mano intencionadamente.
- Impedir un gol con infracción de tiro libre o penalti.
- Lenguaje ofensivo o grosero.
- Segunda amonestación de un partido.

Se puede sustituir al jugador expulsado después de 2 minutos de la misma.

<u>REGLA 13:</u> TIROS LIBRES puede ser :
DIRECTO hacia la portería.
INDIRECTO debe tocar otro jugador antes del gol.
- Dispone de 4 segundos.
- El equipo contrario puede colocarse a 5 mts. del balón.
- El tiro libre directo se señala con la mano en alto hacia la dirección del tiro.
- El tiro libre indirecto se señala con la mano hacia arriba.

<u>REGLA 14:</u> FALTAS ACUMULATIVAS se marca tiro libre directo
- Hasta la 5 falta acumulativa todos lostiros libres tendrán derecho a una barrera.
- A partir de la 6 falta acumulativa, todas las faltas con tiro libre y que se produzcan a una distancia superior a 10 (diez) metros de la línea de fondo de la portería del infractor; excepto si se aplica la ventaja; se lanzarán desde el punto de 10 (diez) metros, SIN BARRERA.

<u>REGLA 15:</u> EL TIRO PENALTI
Se ejecuta a balón parado en el punto penalti a 6 mts. con un tiro directo, el resto de jugadores estarán detrás de la linea de 6 mts.



<u>REGLA 17:</u> SAQUE DE META
Cuando el balón sale por la linea de fondo enviado por el equipo atacante, saca el portero.

<u>REGLA 18:</u> SAQUE DE ESQUINA
Cuando el balón sale por la linea de fondo enviado por el equipo defensor, saca el equipo atacante.