

Reglas de Juego



Regla 01 – Campo de juego

01 – Dimensiones

El campo de juego debe ser de origen sintético o césped natural, con su forma rectangular y no puede exceder su longitud para 55 metros o ser menor de 45m y su anchura máxima de 35 m y 25 m como mínimo. La longitud siempre será mayor que la anchura.

02 – Líneas del campo

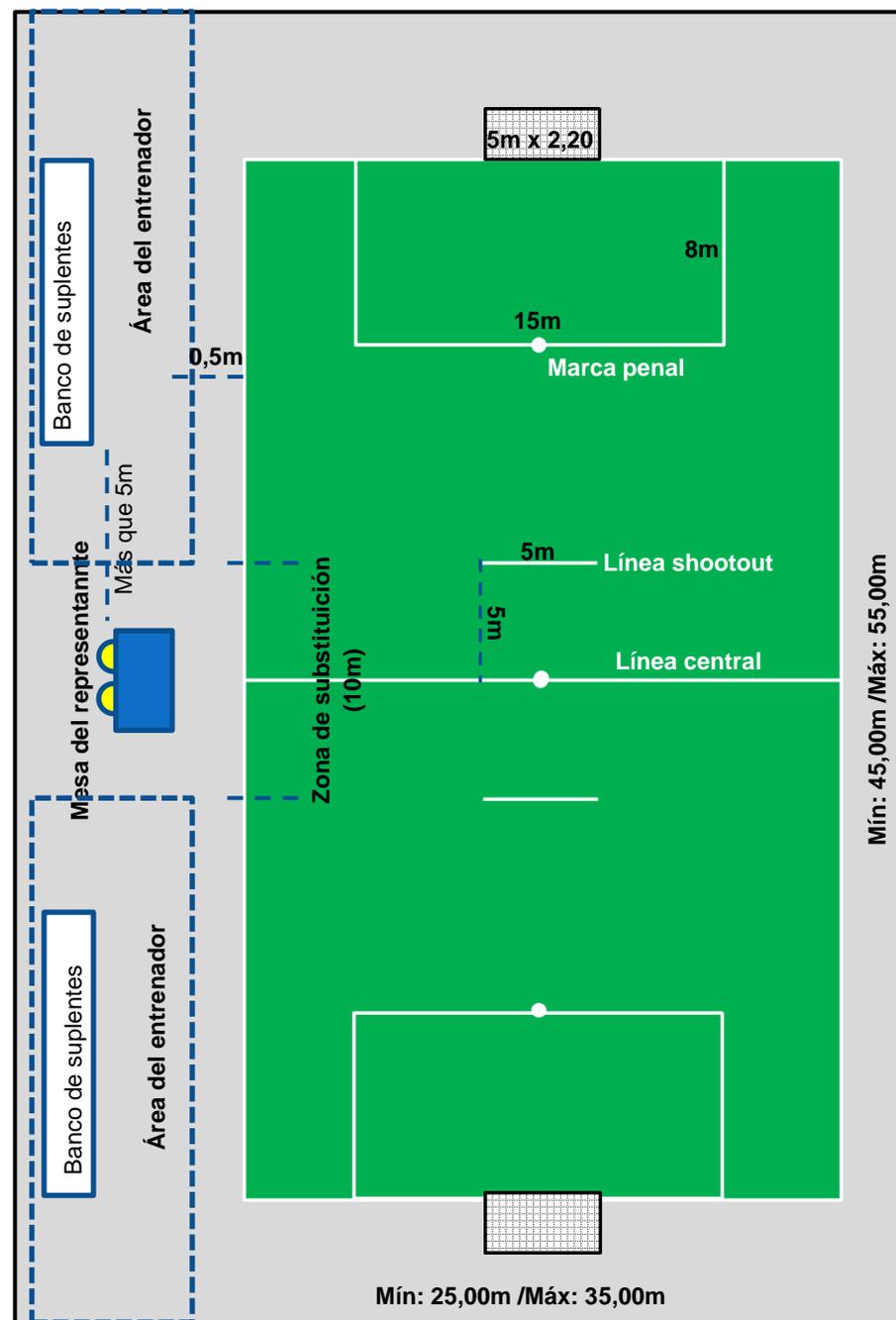
El campo de juego debe estar marcado por líneas de blanco y claramente visible, con 10 cm de ancho, que debe seguir el nivel del campo.

Las líneas que limitan de mayor longitud se llaman líneas de banda y las cortas lindas de fondo.

En el centro del campo se dibuja una línea a través, de lado a lado, llamada línea central.

El centro del campo estará marcado por un punto visible, exactamente el medio de la línea central, con 10 cm de radio.

Paralelo y equidistante a 5 m de la línea central debe remontar dos líneas 5 m, una en cada mitad del campo de modo que si se dibuja una línea perpendicular en medio de esta línea coincidirá con el centro del campo y serán llamadas de líneas de salida y Shootout.



REGLA 01 – campo de juego

03 – Red Superior:

La colocación de la red superior de protección es opcional, hecha de un material adecuado, con pequeñas lagunas para no permitir pasando el balón, con una altura mínima de 10 metros.

04 - Zona de Meta y Punto Penal:

Cada extremo del campo deberá trazar dos líneas perpendiculares la línea de fondo, a una distancia de 5 m de cada poste de meta. estas líneas avanzar por 8 m en el campo y se unirá, en sus extremos, por una línea paralela a través de la línea de fondo y 15 metros de largo.

El punto penal se define por un punto visible, con 10 cm de radio en la mitad de la línea de frente del área de meta, y la distancia de 8 metros desde la línea de fondo.

05 – Área de meta y marca penal

Las metas deben ser colocadas en el centro de cada línea de fondo, y formado por dos postes verticales 5 metros de distancia el uno del otro en el interior y medido conectados por una barra horizontal cuya cara interna se posiciona a una altura de 2,20 cm del suelo. El diámetro de los postes y el travesaño deben estar pintados y 10 cm en blanco.

Detrás de las metas debe ser colocado obligatoriamente redes presa en puestos en la barra transversal y en el suelo - convenientemente sostenido y colocado a fin de dar espacio suficiente para el portero.

Las redes deben ser hechas con materiales adecuados y no ofrecer peligro para los profesionales, con pequeñas aberturas que no permiten el paso de la pelota.

06 - Zona de Sustitución:

Situado frente a la mesa del representante, junto a la línea lateral, en el medio de campo y demarcada por dos líneas paralelas de 0,50cm, con 5m 10m una parte.

07 – Banco de suplentes y mesa del representante / delegado:

El campo de juego debe tener bancos con al menos 10 m en cada lado del campo, destinado a los atletas suplentes y componentes del cuerpo técnico. Además de una mesa con dos sillas para funciones de representación y delegado juego. El banco de suplentes debe estar a una distancia de más de 5 metros de la mesa del representante.

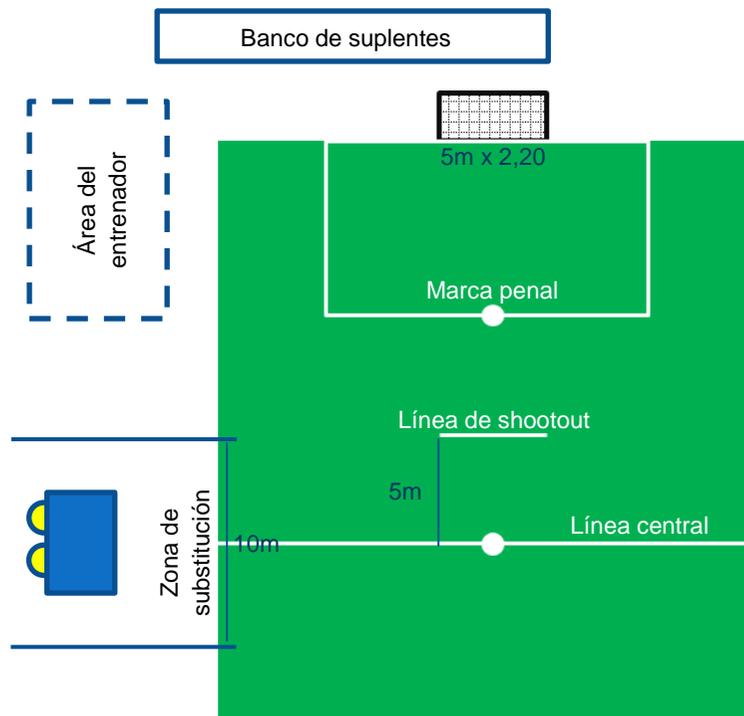
Si imposible cumplir con esta determinación, los bancos de suplentes deben ser colocados en 01 metros de la línea de fondo, y el 05m del haz, donde comienza la zona lateral.

Atletas en calentamiento deben hacerlo detrás del banco de las reservas y con chaquetas de colores diferentes.

08 - Área técnica

Ubicado frente a los bancos de suplentes, deben estar a una distancia mínima de 01 m desde la línea lateral, que se extiende de un lado hasta la línea de salida, y 05 metros de la mesa del representante y del otro lado del límite de campo, siempre paralela a la línea de banda, delimitada por las líneas seccionales.

- Si no hay marca del área técnica, el DT sólo puede transmitir sus directrices en frente del banco.
- Si el banco se encuentra junto a la línea de fondo, el técnico sólo puede trabajar en el espacio entre la línea de fondo, 5m de distancia de la haz, y la línea lateral hasta el límite de la zona de marca como dibujo de abajo.



09 - Recomendaciones:

1- Para realización de partidos en la categoría principal, nacional, internacional y televisada, se recomienda el uso de los campos con dimensiones mínimas de 30 metros de ancho y 50 metros de largo.

ADENDA

Se pueden utilizar campos con medidas de 60 metros de largo y 40m de ancho como máximo, cuando se especifique en las normas de competencia.

REGLA 02 – la pelota

01 - El balón debe ser esférico y su carcasa de materiales aprobados y no ofrecer peligro para los practicantes. La principal referencia de la pelota es su BOTE, en campo de hierba natural o sintética, y, dejándolo caer desde una altura de dos metros el retorno del primer bote no debe superar el 0,80 cm

Categorías	Circunferencia	Peso	Presión
Sub 07 Sub 09	63 a 64 cm	270 a 320 gramos	06 a 08 libras
Sub 11 Sub 13 Femenino sub 15	68 a 69 cm	320 a 350 gramos	06 a 08 libras
Sub 15 Sub 17 Sub 20 Principal Veterano Master Femenino principal	68 a 69 cm	520 a 450 gramos	08 a 10 libras

02 - La pelota no puede ser cambiada durante el partido, excepto con el permiso de uno de los árbitros.

03 - Los dos equipos deben se presentar al menos con una pelota nueva o en condiciones de juego, que debe permanecer con el representante de mesa.

04 - Si la pelota vaciarse durante el partido, el partido debe se suspender para el cambio del balón y reiniciarse a través de "balón a tierra" en el lugar donde se paralizó el partido.

Si se ocurre cuando el portero tiene la posesión, el juego se reanudará por el mismo.

Si se ocurre dentro del área objetivo, el "balón a tierra" se debe ejecutar en la intersección de la línea frontal y lateral de la misma

05 - Si ocurre durante una interrupción del juego (Inicio, Reinicio, de tiro libre, o tiro de arco, tiro de esquina o saque de banda), el partido debe reiniciarse después de cambiar la pelota con la continuación normal.

REGLA 03 – número de atletas

01 - Un partido será jugado por dos equipos formados por 07 atletas en cada uno, donde uno de ellos, necesariamente, será el portero.

02 - No se permite el inicio del partido, sin que los equipos tienen al menos 07 atletas en el campo de juego.

03 - Cuando un equipo, o ambos, se reducen a 03 atletas, ya sea cualquier razón, el juego deberá suprimirse inmediatamente.

04 - En el acta del partido deben registrarse un máximo de 20 atletas por equipo, puede ser completado por el final del juego.

05 - Reemplazos son ilimitados, sin la necesidad de paro del juego, y se limita a los atletas inscritos en el acta.

06 - El atleta puede realizar un tiro de esquina o saque de banda solo después de haber entrado en la cancha por la zona de sustitución.

07 - Cualquier atleta podrá cambiar su puesto con el portero, siempre que autorizada por el arbitraje y con la pelota fuera de juego. Cuando el cambio es con jugador suplente, se puede realizar con la bola en juego o fuera de juego.

08 – Para tratamiento a cualquier atleta lesionado, esto se debe abandonar el campo de juego por cualquier lugar de la misma, ya que autorizada por uno de los árbitros, y puede ser reemplazado de inmediato, y el atleta en cuestión podrá volver sólo cuando su equipo tiene posesión del balón y con el permiso del árbitro, excepto el

portero que puede permanecer en el juego, sin la necesidad de ser reemplazado.

09 - En caso de sangrado o lesiones graves el atleta debe abandonar el campo de juego, puede ser reemplazado de inmediato.

10 - Los capitanes de ambos equipos deben firmar el acta del juego, que certifica todos los datos que se describen en ella, como los atletas y miembros del comité técnico relacionado, marcador final, infracciones y tarjetas disciplinarias.

11 - El comité técnico de los equipos estará compuesto por los siguientes miembros:

- Técnico o Entrenador
- Masajista
- Fisiólogo
- Médico

12 – Se permite solo una sustitución de los miembros del comité técnico y reemplazado no puede volver.

REGLA 04 – uniforme de atletas / comisión técnica

01 - El uniforme de los atletas se compone de: camisa de manga corta o larga, pantalones cortos, calcetines, canilleras, botas con tacos adecuados para la práctica de la modalidad.

a) Es obligatorio el uso de canilleras, y deben ser cubierta por medias, y debe ser de materiales faciliten una protección adecuada al jugador (de plástico o de poliuretano material similar).

02 - Los atletas pueden presentar en el campo, usando camisas de manga cortos, y otros utilizando mangas largas si son del mismo color.

03 - El guardameta vestirá uniforme de color diferente de los otros atletas, permitido usar pantalones propios al deporte.

04 - Deben estar numeradas camisas en la parte posterior (01-99) sin repetir números en el mismo equipo, la numeración en la parte delantera de la camisa es opcional. El color de los números debe ser diferente de la camisa y que deberían tener que 0.20 a 0.30cm de altura.

05 - El árbitro exigirá que el atleta o entrenador retire cualquier objeto que, en su opinión, podría causar daño a sí mismo o a los demás, tal como collar, pendientes, piercing, anillos, anillos de boda, incluyendo imágenes o textos que hacen apología contrario a la moral del deporte. Al no ser obedecido, impedirá su participación.

06 - Para el inicio y reinicio del partido, el atleta deberá estar siempre con uniforme, con la camisa dentro de los pantalones y los calcetines planteadas como determina la regla, y en el transcurso de la misma, la

camisa se puede utilizar afuera de los pantalones, pero las medias deben ser elevados.

07 - El capitán debe ser identificado con una banda en uno de los brazos de color diferente uniforme, si reemplazado, debe entregar a su reemplazo.

08 - El atleta puede jugar con gafas apropiadas para el deporte, pero la responsabilidad es la misma para cualquier accidente y tiene que aparecer en el acta.

09 - Si el equipo no tiene portero suplente, deberá presentar otra camisa de portero con diferente número de sus atletas inscritos en el acta

a) Si el equipo está usando un atleta ya inscrito en lista, como portero suplente el mismo sólo puede actuar con camisa de color diferente, pero con el mismo número que se inscribió antes.

10 - El uso de pantalones cortos térmicos debe ser de color idéntico al color de los pantalones cortos predominantes o en el caso de todos los atletas a que utilicen esta pieza en un mismo color pero diferente del color de pantalones cortos, debe ser uniforme, no importa cuántos atletas utilizan el mismo equipo.

11 - Los atletas no pueden usar vendajes y cinta adhesiva por arriba de las medias para mantener las canilleras, excepto si es en el color de la misma.

12 - Es obligatorio para los atletas suplentes en el banco el uso de chalecos, también para calentamiento y con diferentes colores de

camisetas de los equipos, debe tener un solo color para todos los atletas. Chalecos no deben ser igual a la el equipo contrario

Uniformes de la comisión técnica

01 - Los componentes del cuerpo técnico para permanecer en el banco de suplentes deben ser vestidos con pantalones, camisa con mangas, tenis o zaparos de tacos cortos. Cuando se usa pantalones cortos, que deben ser representativas (LOGO) de su equipo.

REGLA 05 – tiempo de juego y categorías

01 - Fútbol 7, comprenden las siguientes categorías, hombres, mujeres y su tiempo de juego, dividido en dos períodos iguales, de conformidad la tabla de abajo:

Categoría	Edad	Tiempo
Sub 07	06/07 años	15x15
Sub 09	08/09 años	15x15
Sub 11	10/11 años	15x15
Sub 13	12/13 años	15x15
Sub 15 femenino	Hasta 15 años	15x15
Sub 15	14/15 años	20x20
Sub 17	16/17 años	20x20
Principal femenino	Arriba de 18 años	20x20
Sub 20	18/19/20 años	25x25
Principal	Arriba de 18 años	25x25
Veterano	De 35 a 40 años	25x25
Master	Arriba de 40 años	25x25

02 - Para efecto de distinción de los límites de las categorías especificadas anteriormente, se considera la edad completada en el año de la competición.

03 - Para las categorías Sub 07, Principal, Veteranos y Master la edad debe ser completada antes de la inscripción de los atletas en la competencia.

04 - Sólo los árbitros marcan el tiempo de juego.

05 - Todos los partidos deben tener un intervalo máximo de 10 minutos.

06 - La solicitud de tiempo técnico por período puede ser solicitada por los equipos. El capitán debe preguntar a uno de los árbitros y el entrenador sólo al representante de mesa;

07 - La duración del tiempo técnico es 01 minutos, a ser concedidos en el siguiente paro del partido, que se añade al final del período

08 - Cuando de la solicitud de tiempo técnico, los equipos deben reunirse dentro de su área de meta. Sólo se permite entrar en el campo técnico y masajista, este paro el árbitro deberá informar si así lo solicita, el tiempo juego, sólo el capitán del equipo.

09 - Cada paro por motivos de lesiones, o cualquier otro, debe se añadir al final del período, siempre a discreción de los árbitros.

Nota: Cuando el aumento en el tiempo de juego, los árbitros deberán indicar al representante del juego. Se añadirá el tiempo cerca del final de cada período y los directores técnicos deben ser informados. En ausencia del entrenador, el capitán deberá ser informado por uno de los árbitros.

10 - El tiempo de juego en cualquier período se ampliará a la aplicación de una penalidad máxima o Shootout.

11 - El período de tiempo extra para desempate, no puede ser mayor de 10 minutos en todas las categorías, dividido en 02 períodos de 05x05 minutos sin interrupción, sólo cambia el lado de los equipos, manteniendo el valor de las sumas de faltas individuales y colectivas, así como todas tarjetas disciplinarias.

12 - Si la solicitud de tiempo técnico no se utiliza en el segundo período, puede ser necesaria en la prórroga, en su caso.

13 - En ocasiones excepcionales, marcadores públicos se pueden colocar, pero lo que determina el tiempo de juego es cronómetro del árbitro.

ADENDA

01 - Algunos partidos pueden realizarse con un tiempo diferente, a pedido del transmisor de TV, que puede ser paralizada durante 02 minutos, a los 12 minutos en cada período, pero no hay tiempo pedido por los equipos durante su realización.

02 - En las categorías Sub 07 y Sub 09, los atletas no deben ser advertidos de tarjetas disciplinarias, y en casos severos, el árbitro puede pedir al director del equipo, su reemplazo inmediato. El atleta será excluido del partido, pero puede permanecer en el banco de suplentes.

REGLA 06 – Inicio del juego

01 - Para el inicio del juego, la elección del lado del campo o patada de salida se debe hacer por sorteo con una moneda, el ganador hace la elección de la parte defenderá, y el equipo perdedor se quedará con la salida de la pelota. El uso del banco de suplentes debe ser el lado que defiende el equipo.

Nota: En caso de un tiempo suplementar de juego, se llevará a cabo un nuevo sorteo como se describe anteriormente.

02 - El juego se iniciará después de la autorización del árbitro, cuando un atleta moverá el balón, que debe ser estacionario en el centro del campo hacia el campo contrario.

a) Todos los atletas deben estar en su campo de defensa, y que el contrario al marco con la pelota debe permanecer detrás de la línea de salida.

b) Una vez consignado un gol, el juego se reanudará de la misma manera por un atleta del equipo que lo sufrió.

c) Tras el descanso los equipos cambian de lado y el reinicio se harán por el equipo contrario a lo que salió en el primer período.

d) Si no hay inversión, el partido debe ser sólo interrumpido por goles o lateral.

- En el caso de goles, los equipos cambian de lado, y reanudará el partido con el balón fuera, el equipo que sufrió.
- En el caso de saque de banda, los equipos cambian de lado, y se reinicia el partido en la línea central, el equipo que estaba en la pelota saque de banda.

- Y todo lo ocurrido hasta ahora será válido.

e) Si no hay un cambio de lado de atletas en los bancos de suplentes, el juego no deben ser interrumpidos para la regularización.

03 – inicio y reinicio del juego después de un gol, el atleta debe poner la bola en juego, un máximo de 05 segundos si de lo contrario será sancionado con ofensa personal, pero sin perder la posesión del balón

04 - Para cualquier violación de esta regla la salida se repetirá.

REGLA 07 – Condiciones de juego y fuera de juego

01 - La pelota está fuera de juego cuando:

- a) Exceder completamente por alto o tierra, las líneas de límite el campo de juego.
- b) El juego es interrumpido por el árbitro.
- c) Tocar en la red superior – cuando se ocurre, se ejecuta saque de banda.

02 - La pelota está en juego en todo momento, incluyendo:

- a) Si golpear los palos y travesaño
- b) En caso de golpear al árbitro, posicionado en el campo de juego;
- c) A la espera de una decisión por el árbitro por una presunta infracción.

Nota: Las líneas que delimitan el terreno pertenecen a la superficie, donde la pelota circular por la línea, que estará en juego.

03 - En una suspensión temporal, ya que la pelota no ha superado los límites del campo, el partido se debe reiniciar con "balón a tierra" en el sitio donde ella se encontraba en el momento de la detención.

- a) Si dentro del área de meta, se debe realizar en la intersección de las líneas frontal y lateral de la misma. La bola se considera en juego así que toca en el suelo.
- b) Después de su ejecución, si la pelota sale de campo sin haber sido tocada por cualquier atleta, se repite la jugada.
- c) Los atletas que participan en la ejecución no pueden tocar el balón mientras que no toque en el suelo. Si esto ocurre, repita la jugada.

d) Si un atleta cometa cualquier acto de indisciplina, este debe ser advertido de acuerdo con la infracción cometida, y repite la jugada.

e) Todos los atletas que no participan en la ejecución deberán estar a una distancia mínima de 5 metros del balón.

04 – Cuando de la participación de cualquier elemento extraño, el juego es considerado paralizado y nada será válido.

a) Si esto sucede con la pelota en juego el partido tiene que paralizado por remoción y reiniciado con "balón a tierra" en el lugar donde tocó el balón.

b) Si dentro del área de meta, se deben ejecutar en la intersección de línea frontal y lateral de la misma.

c) Cuando la cobranza de una penalidad máxima o shootout, la cobranza se repite.

05 - Si un atleta o miembro de la comisión técnica, que están en el banco, entrar en el campo y evitar o tratar de evitar un gol, se debe expulsarlo y el partido se reanudar con un tiro libre para ser cobrado en el sitio de ocurrencia, se encuentra dentro del área de destino será el tiro ejecutado a la línea de intersección de la parte frontal y lateral del mismo. Excepto en penalidades máximas o shootout, que se debe ejecutar otra vez.

REGLA 08 – Suma de goles

01 - Salvo disposición en contrario en las reglas del juego, el gol es válido cuando el balón pasa completamente la línea de fondo, entre los postes del arco y el travesaño, siempre que no se toma, hecha o golpeado intencionadamente por el atleta atacante mano o el brazo.

- a) Si no hay gol marcado, o ambos equipos sumen igual número de goles, el partido se considera un empate.
- b) Si uno de los equipos hacer más goles, esto se considera la ganar el partido.
- c) Esta regla define el único medio por el que un juego puede ser considerado ganar o empatar. Hay variaciones en la causa.
- d) Ningún gol puede ser validado directamente por lanzamiento del portero, aunque la pelota toca el suelo fuera del área, incluso con la participación del portero oponente, este posicionado dentro de su propia área de meta

NOTA: Cuando esto ocurre debe concederse esquina tirando a favor el equipo contrario.

- e) Ningún gol puede ser validado directamente de inicio y reinicio del juego, incluso si la pelota toca el suelo fuera del área.

NOTA: Cuando esto ocurre, el partido se reanudará con tiro o lanzamiento de meta

- f) El portero después de la defensa, para restablecer la bola en juego, deje que ella se va totalmente más allá de la línea de fondo entre los postes y el travesaño de su meta, el gol será considerado válida.

REGLA 09 – Infracciones

01 - Las transgresiones subordinadas a esta regla se dividen en:

- Infracciones técnicas.
- Las infracciones disciplinarias.
- Infracciones personales.

Infracciones Técnicas

01 - está haciendo infracción técnica el atleta que:

- a) Patea o intenta patear el oponente
- b) Derroca el oponente o intentar usar las piernas o en cuclillas delante o detrás de ella.
- c) Bloquea el oponente desde atrás.
- d) Bloquea el oponente de manera violenta o peligrosa.
- e) Huelga o intento de hacerlo.
- f) la celebración contrario o impedirle la acción con cualquier parte del brazo.
- g) Empuja a un oponente con la ayuda de las manos o los brazos.
- h) Escupe a un oponente.
- i) Barrida (Proyección de forma deslizable al suelo la disputa pelota con participación de otro atleta en juego).
- j) Mano en la pelota

Penalidad: tiro libre a favor del oponente en lugar de la infracción o marca una multa si cometió dentro del área objetivo del equipo infractor.

02 - Toda infracción técnica se acumula en falta individual y falta colectiva.

Infracciones Disciplinarias

01 - está cometiendo infracción disciplinaria el atleta que:

- a) Incorporar o reincorporarse a su equipo después de que el partido se reanudó sin introducir el árbitro o recibir orden de hacerlo.
- b) Romper persistentemente las reglas.
- c) es culpable de conducta indisciplinar.
- d) demostrar con palabras o actos divergencias de las decisiones del árbitro.
- e) Hacer uso de tácticas antideportivas.
- f) Cambie su número de camiseta sin previo aviso al agente o el árbitro.
- g) Discutir con el público, organización, hinchas o rivales.
- h) Entrar en el campo para dar instrucción
- i) Sacar la camiseta el cualquier momento del partido.
- j) Hacer uso de alcohol o tabaco en el campo de juego.
- k) Retrasar deliberadamente la reanudación del juego para alejarse o dejar que la pelota pasar, cuando haya una interrupción del partido.

PENAS:

- **CON LA BOLA EN JUEGO:** Si el árbitro paralizar el partido, deberán solicitar la tarjeta disciplinaria y será considerado como infracción técnica.
- Se anota en el acta infracciones individuales y colectivas.
- Tiro libre directo en favor del equipo contrario en el lugar donde estaba el ejecutor en el momento de la parada del juego.
- Si dentro de su propia área de portería, el tiro libre se cobrará intersección de la frente y las líneas laterales del mismo.

NOTA: Si el atleta abandona el campo brevemente para cometer infracción, el tiro libre se hará en el lugar donde se encontraba el

balón, está dentro de su propia área de meta, esto se llevará a cabo en intersección de la frente y las líneas laterales del mismo.

- CON LA PELOTA FUERA DE JUEGO: El árbitro dará la advertencia requerida.
- Se anota en el acta infracciones individuales y colectivas hasta la quinta infracción.
- Se Reinicia el partido en el lugar donde se encontraba el balón.

02 – Componentes de banco de suplentes

- Infracciones de los atletas suman tan individual y colectiva, a miembros del personal de entrenamiento colectivo.
- Violaciones después de la quinta colectiva, cuando los atletas suman sólo como individuo, y sujetos a un mayor castigo.

Penalidad: Si se paraliza el partido, debe aplicar el árbitro Consejo de Disciplina a los componentes de la banca y debe reiniciarse con tiro libre a favor del oponente en el punto donde la bola se encuentra en el momento de la detención, si el infractor dentro del área objetivo en la intersección la parte frontal y lateral de esta línea.

03 - Las siguientes tarjetas disciplinarias y sus sanciones se establecen:

TARJETA AMARILLA: Al atleta se le advierte inmediatamente y debe ser reemplazado, abandonando el campo de juego por la zona de sustitución. Sólo podrá regresar después de 02 minutos cronometrados de balón en juego.

La aplicación de la TARJETA AMARILLA será obligatoria en las siguientes situaciones:

1) Agarrar el atleta oponente por su camisa, o por cualquiera parte del cuerpo con el fin de detener la jugada.

2) Utilizar deliberadamente y cortar con la mano la trayectoria del balón;

NOTA: Si la pelota toque en la mano del atleta y conseguir ventaja en la jugada, el árbitro marcará infracción, la concesión de tiro libre contra su equipo. Sin embargo no debe aplicarse la tarjeta disciplinaria.

3) Falta por detrás del oponente;

4) Hacer barrida es decir, el lanzamiento de la tierra con 01 o 02 pies siendo deslizante la posesión o el adversario en el momento de disputar el balón;

5) Prevenir, tratar de impedir o dificultar el disparo de tiro libre o terreno de juego en contra de su equipo;

6) Ser portero, actuar fuera de su área de orientación con las manos.

NOTA: En una situación clara de gol, el portero debe recibir la tarjeta la roja.

TARJETA ROJA: El atleta expulsado debe abandonar el campo por zona de sustitución, no puede quedarse en el banco de suplentes, sustituido por otro atleta después de 02 minutos cronometrados. El jugador que reemplaza solo puede entrar en el campo con el balón fuera de juego, con la posesión de pelota por su equipo después de recibir la autorización del árbitro.

1) El atleta que evita intencionadamente, por medios ilegales, en cualquier incumplimiento de la regla, que un jugador oponente en condiciones completas para hacer un gol, concluya la jugada, deberá ser expulsado del partido.

04 - Para los componentes del banco cuando expulsado deberá abandonar el campo inmediatamente.

05 - Las tarjetas disciplinarias aplicadas en el intervalo no se acumulan en infracciones colectivas.

06 - La recurrencia de un atleta en misma falta sujeto a la tarjeta disciplinaria y debe ser expulsado del campo de juego.

07 - Toda la tarjeta disciplinaria debe aparecer en el acta como individual y colectiva hasta la quinta ofensa.

08 - Al aplicar otras tarjetas por la misma infracción, deberá observar lo siguiente:

- Por el mismo atleta, sólo toma nota de la tarjeta en el acta.
- Para los otros miembros del equipo, toma nota de las tarjetas de acumulación individual y colectivamente hasta la quinta falta.

09 - Los atletas que cometen 05 violaciones individuales serán descalificadas, debe abandonar el campo por la zona de sustitución, y puede ser reemplazado inmediatamente.

10 - Los equipos que cometen 05 infracciones técnicas por período sufrirán shootout cada infracción subsiguiente, que se pone a cero al final del período.

a) El equipo que se benefició llevarse el balón en la línea de salida del campo de equipo infractor y todos los otros atletas debían estar detrás de la línea de salida del campo frente a la cobranza, con excepción portero equipo infractor que estará con parte de los pies en la línea de gol.

b) Después de la autorización del árbitro para la recopilación, el ejecutor debe colocar la pelota en juego en no más de 05 segundos. Reversión lado en el punto más cercano al lugar donde la Pena pelota fue localizado.

c) Si el portero del equipo infractor será advertido con tarjeta de disciplina la aplicación de la Shootout, deberá cumplir con las disposiciones de la regla.

d) El resto de los atletas sólo pueden moverse después toque ejecutante la pelota.

NOTA: Si uno o más atletas que no participan en el Shootout, invada 10m el espacio por arriba de la línea de salida del ejecutor antes de esto tocar la pelota, el árbitro había retrasado la recuperación y la había castigado al infractor como necesario, se autorizada la cobranza después del restaura de posiciones

11 - En caso de prórroga en un partido, el número de faltas colectivas y segundo período individuo no se borrará.

Infracciones Personales

01 - está haciendo ofensa personal el atleta que:

a) Tocar el balón sin estar debidamente uniformados.

b) Utilizar la expresión verbal y / o gestos para ofender al oponente.

c) Si el portero, después de que el defensa, suelte la pelota y jugar de nuevo sin que haya sido tocada por ningún otro atleta.

d) Cuando el portero está fuera de su área de portería, recibe el balón de sus compañeros, vuelve a su área y la agarra en sus manos.

e) Cuando el portero con el control del balón, conducir fuera de su área, volver y cogerlo con las manos.

f) El ejecutor de un tiro, en la esquina, el de tiros libres o tiro inicial o tiro de arco, tocan el balón antes que otro atleta.

g) pueda obstaculizar la manifestación sosteniendo el balón con los pies o evitar con su cuerpo conducir, excepto el portero dejó caer en su área.

h) obstrucción intencionadamente del guardameta sin la posesión del balón o zonas, o interponer con el fin de obstaculizar los objetivos de este.

i) Levantar los pies para patear con el talón y llevar peligro al oponente.

j) Patear la pelota con las plantas de los pies con los opositores cerca de la obra, en tierra.

k) Elevar los pies en altura busto, cabeza o la espalda próximo rival.

PENA: Realiza un tiro libre a favor del oponente en el lugar de la infracción, a menos dentro de su propia área de meta, cuando se debe ejecutar en la intersección el frontal y las líneas laterales del mismo, hasta el lugar más cercano donde se producen.

l) Lanza la pelota en el área de meta contraria al disparar o lanzar objetivo sin primero toque el suelo o cualquier otro atleta.

PENA: Reversión de disparo o tono de destino en favor del oponente.

m) A medida que el partido, siempre en posesión de la bola o de dominio dentro de su área de más de 05 segundos.

n) Ser el portero con el balón en juego, lanzar, rebotar o patear la pelota área de penalti, su propia área, sin primero toque el suelo o en cualquier otro atleta.

NOTA: Cuando el objetivo de la cancha con la pelota en juego, puede poner las manos fuera del área.

PENA: Reversión de la bola a favor del oponente, lo que debería ser realizado obligatoriamente por el portero con las manos.

o) Ser el portero con el balón en juego, lo consigue con las manos de su miembros que no han jugado con la cabeza más o menos involuntario. El traslado a la cabeza no puede ser forzado "anti-juego".

Ej.: Objetivo lanzar el portero lanza la pelota al atleta que lo devuelve.

PENA: Realización de un tiro libre a favor del oponente en el lugar donde el atleta respaldado se encontraba el balón.

- Se encuentra dentro del área objetivo, a cargo de la intersección de primera línea y lado de la misma.

- Si un saque de banda, saque de banda inversión, que será cargada hacia la primera línea de su área.

- Si tiro de esquina, saque de banda inversión, que será cargada hacia la primera línea de su área.

p) Realice el cambio de modo contrario al procedimiento.

- Cualquier sustitución debe llevarse a cabo dentro de la zona de sustitución.

- El reemplazado primero debe dejar a continuación, obtener el reemplazo.

PENA: El juego debe detenerse para rehacer la sustitución y reanuda con tiro libre a favor del oponente en el lugar donde él era el balón en el momento de la detención. Si el infractor dentro del área en la intersección la parte frontal y lateral de esta línea.

q) Cada atleta cargo de poner la bola en juego al inicio y la reanudación de juego o después de asignar una meta, lado, a un tiro de esquina, tiro o tiro de arco, tiro libre y Pena máxima Shootout o que tomar más de 5 segundos, será castigado con la ofensa personal.

02 - Cualquier ofensa personal acumula en resumen única falta individual.

REGLA 10 – Tiro libre

01 – Tiro libre es uno a través del cual se puede marcar un gol directamente.

02 - Cuando se ejecuta un tiro libre dentro de la área, los atletas adversarios deberán permanecer afuera de esta, además de ser por lo menos 5 metros lejos de la pelota hasta la ejecución, siendo obligatorio que el balón sale de la misma para ser considerado en juego. Si cobrado por el portero, no puede llegar a la área de meta contraria directamente.

03 - Al implementar tiro libre desde fuera del área, atletas opositores deben tener al menos 5 metros del balón hasta la ejecución.

04 - Si cualquier atleta oponente penetrar en el área o acercarse a la 5m menos de la pelota, antes de ejecutar jugador toca el balón, la ejecución debe retrasarse a fin de cumplir la norma.

05 - Cada cobranza debe realizarse no más de 05 segundos después de autorización. De lo contrario, el balón debe ser invertido en saque de banda a favor del oponente en el punto más cercano a donde se cometió la infracción.

06 - Si el atleta cuando cobra tiros libres, patear hacia su gol en propia meta y el mismo paso directamente, sin la intervención de cualquier otro atleta gol no será válido, se invierte como saque de banda para los adversarios.

07 - Sin perjuicio de las demás disposiciones de la presente regla, cualquier Tiro libre otorgado a un equipo dentro de su propia área de meta puede ser ejecutar en cualquier lugar en el mismo.

REGLA 11 – Pena máxima

01 - Cuando una infracción técnica é realizada dentro del área de meta del ejecutor, sin perjuicio de las demás disposiciones de otras normas oficiales, en caso de se le conceda una pena máxima a favor del oponente, lo que debería ser realizado en la marca correspondiente.

- a) la cobranza de la pena máxima debe ser obligatoriamente hacia adelante y todos los atletas, excepto los que participan en la recogida, deben estar a una distancia mínima de 5 metros detrás de la línea de pelota y puede avanzar después atleta encargado haber golpeado la patada.
- b) El atleta ejecutor debe estar claramente identificado antes de la cobranza
- c) la cobranza se debe realizar no más de 05 en el segundo siendo el ejecutor sujeto a sanción disciplinaria, pero sin perder el balón.
- d) El portero debe estar con los pies en la línea de fondo, entre postes y puede moverse lateralmente.
- e) Si el portero deja la posición correcta y defender el tiro debe repetirse la cobranza. En el mismo caso, si el balón entra en la meta el gol es válido.
- f) En caso de irregularidad en la parte del defensor y no tenga resultado en gol, la cobranza se debe repetir.
- g) En caso de irregularidad en la parte del marcador y resultado en gol, debe la cobranza se repetir.
- h) Cuando la cobranza de la pena máxima durante el juego, si la bola golpea el travesaño o el árbitro, parado en el campo, no el atleta ejecutor puede tocar la pelota antes que el otro hace.
- i) La penalidad máxima se considera un tiro libre.

REGLA 12 – Saque de banda

01 - El saque será ejecutado cuando la pelota pasar totalmente las líneas de banda, por el suelo o alto, y debe ser colocado en un lugar donde el juego en cualquier dirección, por oponente atleta lo que fue el último tocado.

a) el ejecutor, en el momento del lanzamiento debe estar fuera frente campo, y puede tener una parte del pie en la línea.

b) el jugador debe usar ambas manos, corriendo terreno de juego de modo que la pelota salga por detrás de su cuerpo, pasando por arriba de la cabeza. La pelota está en juego para superar las líneas laterales del campo.

c) Si se lanza de forma irregular se debe conceder la pelota reversión a favor del oponente.

d) tiro no se puede conceder un gol directamente, incluso con la participación del poseedor, en cualquier caso, ya esto está dentro de su área de orientación, la adjudicación de tono esquina a favor del oponente.

e) Si no hay participación del portero, el reinicio debe ser con tiro o saque de banda a favor del oponente.

f) Si el atleta le dio un gol directamente en su propia meta, incluso con la participación de la meta en cualquier caso, ya que esta es dentro de su área, debe ser otorgado a tono esquina oponente.

g) Si el portero lanza intencionadamente el balón en su propia portería objetivo es ser válida.

02 - El tiempo máximo para la ejecución de un lanzamiento debe ser 05 segundos después de la liberación, si excede este tiempo, se concederán reversión a favor del oponente.

03 - Los atletas oponentes del ejecutor del saque de banda no pueden se aproximar a menos de 5 metros del balón hasta que esté en juego.

REGLA 13 – Tiro y saque de meta

01 - Se concederá tiro o lanzamiento cuando la pelota pasar enteramente las líneas de fondo, por el suelo o alta, con la excepción de la parte entre los postes, después de haber sido tocado o jugado por última vez atleta del equipo atacante, el equipo contrario.

02 - El tiro de meta se debe realizar con las jugadas a balón parado para cualquier atleta con los pies. El objetivo del terreno de juego debe ser tomado por el portero, manos obligatorias, tanto desde cualquier punto de su área de orientación, siendo que la pelota está en juego tan pronto supere las líneas de la meta.

a) Las cobranzas de la pelota no pueden llegar al área de meta contraria sin primero toca el suelo o cualquier atleta.

b) El saque de meta es válido incluso cuando el portero poner las manos fuera de la área, teniendo en cuenta la posición de sus pies que pueden ser en parte, en la línea. En este caso, la pelota está en juego tan pronto salga de las manos del portero.

03 – En tiros y saques los atletas oponentes deben estar fuera del área y por lo menos 5 metros del balón hasta que esté realizado la recogida y el balón haya abandonado la zona.

04 - El tiempo máximo para la ejecución del saque es 05 segundos después de autorizado. Si excede este tiempo, se concederán lado reversión bola en favor del oponente, en la dirección de la línea de Área frontal.

REGLA 14 – Saque de esquina

01 - Se concederá saque de esquina cuando el balón completamente superada las líneas de fondo, el suelo o el alta, excepto parte entendida entre los postes de meta después de haber sido tocado o jugado por última atleta equipo defensor, el equipo contrario.

a) El ejecutor, en el momento de la cobranza, debe estar en la intersección de las líneas lado y parte inferior, fuera y en frente del campo, y puede ser parte de los pies en las líneas de contorno.

b) el jugador debe usar ambas manos, corriendo terreno de juego de modo que la bola de volver de su cuerpo, pasando por encima de la cabeza. La pelota está en juego tan pronto superar los límites territoriales del campo.

c) Si se lanza de forma irregular se debe conceder la pelota reversión y tiro o saque de meta en favor del oponente.

d) Si el atleta lanzar la pelota directamente en su propia meta, incluso con la participación de la meta en cualquier caso, ya que esta está dentro de su área debe concederse esquina del terreno de juego oponente.

e) Si el atleta lanza la pelota directamente en la meta contraria, el objetivo no es válido y debe anularse con el disparo o tono de destino en el equipo favor contrario.

f) Si un guardameta lanzar la pelota intencionalmente en su propia meta, se concederá gol.

02 - El tiempo máximo para la ejecución del tiro de esquina será de 05 segundos después de autorización. Si se excede este tiempo, se concederán reversión de tiro o saque de meta en favor del oponente.

03 – Atletas oponentes del ejecutor no puede acercarse al menos de 5 m del balón hasta que esté en juego.

04 - En el caso de cualquier otra infracción, el lanzamiento debe repetirse.

REGLA 15 – Árbitro / Oficiales de arbitraje

VENTAJA

Este es el elemento más importante de las Reglas Oficiales, que el árbitro es obligación de cumplir, dando la oportunidad de ser nunca beneficiado el infractor. Sin embargo, como no puesto a la cabeza, la falta no debe ser verificada, pero el infractor debe ser advertido en la primera parada.

UNIFORME DE LOS OFICIALES DE ARBITRAJE

01 - El uniforme de los árbitros se compone de: camisa de manga corta o larga oficial hecha por la Confederación o sus federaciones, pantalones cortos, calcetines cañón largo y el tenis o el negro de arranque adecuado.

02 - Si el color atletas camisa es idéntico a los árbitros, deben usar diferentes colores de camisas, permaneciendo sin cambios las otras piezas.

03 - El uniforme del representante se compone de: media manga o manga Larga oficial hecha por la confederación o federaciones, pantalones cortos o largos, calcetines oscuros de cañón largo y zapatos o negro de arranque adecuado.

04 - Los funcionarios del partido deben utilizar la entidad distintiva en los que son vinculado. Se recomienda el uso de la tarjeta de identificación de la entidad nacional máximo o internacional.

05 - Para todas las clases, los responsables de iniciar el control son tres Oficiales de Arbitraje, dos árbitros y un representante. La principal

la responsabilidad recae en los árbitros, que corren el juego en el campo y son las más altas autoridades del partido, ambos con las mismas facultades.

NOTA: En casos excepcionales que determine la autoridad pública puede ser utilizado el cuarto oficial de arbitraje, en el mejor ataque terrestre.

DEBERES DE LOS ÁRBITROS

01 - Aplicar las normas y resolver las diferencias derivadas de la práctica de la Fútbol 7. Sus decisiones son definitivas, de hecho, puesto que están relacionados con el resultado del partido. Sus deberes comienzan en el momento de la entrada en el campo, donde el partido se llevará a cabo y que termina con la entrega de su informe a la entidad a la que está vinculado.

02 - A partir de la autorización para iniciar el juego, su penalización de potencia es extendido a faltas cometidas incluso cuando se suspendió temporalmente.

03 - en cuenta todas las incidencias del partido en su informe y realizar la entrega incluso a los que son elegibles dentro del plazo establecido después de la finalización del juego.

04 - Parar el juego debido a una infracción de las reglas. Suspender empezando por las malas condiciones climáticas, los espectadores de interferencia o cualquier otra causa que impone una medida de este tipo, donde su discreción que estime conveniente. El tiempo para reiniciar el partido debido al mal tiempo o otras interrupciones, se encuentra en la mayoría de los 30 minutos en este caso debe reportar lo que pasó exactamente, la observación de la fecha límite para la presentación de incluso a los que son elegibles.

05 - Advertencia cualquier participante culpable de procedimiento irregular o actitud incorrecta y resultado en la recurrencia, le impidió continuar en el juego.

06 - Evite la entrada en el campo sin su consentimiento, cualquier persona que no sea de los atletas.

07 - Patada, sin previo aviso, cualquier desviación persona involucrada, culpable de conducta violenta y la integridad física intencional de otra persona, como actitudes perjudiciales para la conducta moral o antideportiva.

08 - Marcos el tiempo de juego y autorizar el reinicio del juego después de todo interrupciones.

09 - Marcado de una violación, pida al representante para el registro respectivo resumen de la atleta infractor.

10 - Después de haber medido la distancia de 5 metros en los pasos, ya que sólo el árbitro ajuste autoridad para establecer la distancia requerida.

11 - No está de acuerdo con las propuestas de modificación de las Reglas Oficiales.

12 - Inspeccionar y aprobar el aparejo del partido, el equipamiento de los atletas y las condiciones del campo de juego antes o durante los intervalos entre los partidos o cuando en este sentido se solicita por los que son elegibles.

13 - Use cualquier medio disponible para parar el partido si el silbato fallar o no ser escuchado en ciertas fases del juego.

14 - Decidir si la bola elegida cumple con los requisitos oficiales.

15 – MECÁNICA DE ARBITRAJE - El árbitro debe acompañar a la partida, ejecutar la longitud del campo, siempre cerca de la medida no a permitir que las marcas de preguntas. Eventualmente puede reemplazar la diagonal o lateral, siempre con la bola de juego y uno de los oficiales es siempre cerca de la representante. En tiempo de la orden y el fin de salir, tiene que publicar en el medio.

16 - Uno de los oficiales será el líder del equipo, designado en el momento de la fundición, la que tiene la responsabilidad dada por el Departamento de Oficial.

DEBERES DE LOS REPRESENTANTES

01 – Mantener par de paletas numeradas de 01 a 05 con soporte de apoyo para el mismo, con el fin de anunciar infracciones colectivas e informar adiciones al tiempo regular.

Estos deben tener el fondo blanco, números 01-04 en negro y 05 de color rojo, y medición de 15 x 30 cm. Puede ser un equipo similar utilizado, si es aprobado por la entidad.

02 - El mantenimiento de dos banderas de color verde, que mide 20 x 15 cm, con tallo 30-50 cm, que deberá ser fijado en el mismo soporte de plaquetas cuando los equipos de tiempo de espera. Equipo similar se puede utilizar, si es aprobado por la entidad.

03 - Coloque el lado del campo que el equipo defiende cada ofensa colectiva, y en un lugar visible apropiada en ambos lados de la placa correspondiente a la infracción. Cuando la quinta falta colectiva, la placa se debe mantener hasta el final período.

04 - Ponga las banderas en el lado del campo que el equipo argumenta, cuando solicitar a tiempo del equipo y dejar para el final de cada período.

05 - Llenar la planilla de juego con diferente color de la pluma para cada período.

06 - Uso de marcador electrónico, en su caso, el cronómetro y el silbato silbido diferente a los árbitros.

07 - Notifique al controlador cuando la cuarta violación individual del atleta y la quinta ofensiva equipo colectivo.

08 - Marque la solicitud de tiempo técnico a los equipos.

09 - Momento de castigos disciplinarios tarjetas.

10 - Ayudar a los árbitros, a la devolución de los atletas de las tarjetas disciplinarias y sustituciones.

11 - Conducir, llene de no cometer errores, y garantizar el retorno de la hoja de puntuación.

REGLA 16 – Desempate

DECISIÓN POR PENALES

01 - La disputa de penales deben estar en número de 03 (tres) para cada equipo, realizado empate alternativamente permanecer, cargos debe ser alternado por equipo hasta que una ventaja sobre el otro.

02 - Cualquier atleta inscrito en el acta podrá participar en las penalidades, que obligatoriamente debe haber cambios para las cobranzas

03 – Atleta punido por tarjeta disciplinar no podrá participar de las penalidades ni siquiera permanecer en el campo de juego durante la disputa.

04 - Cuando la decisión de penales, todos los miembros de la comisión técnica y los atletas que no participan en las cobranzas, deberán posicionarse detrás de la línea central, como ilustración.

05 - La cobranza debe realizarse no más de 5 segundos después autorización, si supera el equipo perderá la cobranza.

06 - Los atletas que participan en la disputa de penales y no están uniformado correctamente conforme a la Regla 04 cuando toque la pelota:

- Siendo el ejecutor, será descalificado y su equipo van a perder el cargo.
- Siendo el portero será descalificado y repitió el cargo.

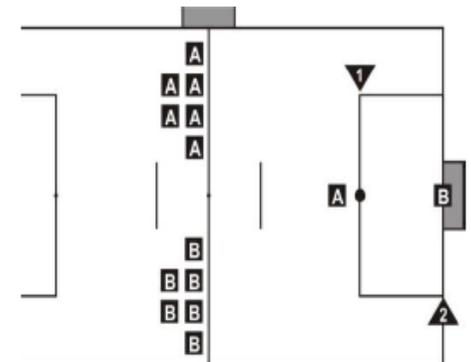
07 - no prevalecerán cualquier irregularidad dispuesta la Regla 11.

PROCEDIMIENTOS:

a) La decisión de pena máxima, el árbitro jefe de personal (1) verificará la posicionamiento de los atletas, publicado en línea frente a la zona de meta, frente al cobranza y si el tiempo el 05 segundo mientras que el segundo árbitro (2) que sigue de cerca la acción del portero y el objetivo, colocado en la línea de fondo y en diagonal el primero.

b) Si hay invasión de los atletas y miembros entrenador personal, no participantes de cobranza del equipo atacante, y el resultado disparo en la portería, se cargará de nuevo.

c) Si el equipo defensor, y el tiro no resultado en la portería se cargará de nuevo



DECISIÓN POR SHOOT OUT

01 – Las cobranzas deben ser en número de 03 (tres) para cada equipo, realizado alternativamente, permaneciendo el empate, las cobranzas deben ser suplente por equipo hasta obtener una ventaja sobre el otro.

02 - Cualquier atleta inscrito en el acta podrá participar en la disputa.

03 – Atletas cumpliendo punición por tarjeta disciplinar no podrán participar en la disputa, y no permanecen en el campo de juego.

04 - Los miembros del equipo de entrenadores y atletas que no participan en la disputa debe estar detrás de la salida de la línea de campo contraria medio, como ilustración.

05 - El balón debe ser colocado en cualquier lugar de la línea disparar octubre y el portero oponente de pie en la línea de fondo, entre los postes.

06 - Después de la autorización, el ejecutor tendrá 05 segundos para lanzar la pelota al arco, puede moverse libremente en cualquier dirección dentro de los límites del tiempo.

07 - Al final de 05 segundos si el ejecutor ha hecho la patada y la pelota es hacia la meta, la oferta será válida hasta el final de su carrera incluso si la pelota pegó en las vigas o el portero antes de entrar en la meta.

08 - Cuando la autorización, el portero puede moverse en cualquier dirección y defender el balón con sus manos dentro del área de portería o pies fuera.

09 - Si el portero para llevar a cabo cualquiera de las faltas dentro o fuera del área o de ejecución una defensa con las manos fuera del área, debe ser descalificado y reemplazado su equipo castigado con penalidad máxima.

NOTA: Cualquier atleta puede cobrar esta penalidad.

10 - Si el atleta ejecutor comete una falta será descalificado y su equipo sancionado con la pérdida de cobranza

11 - En estos casos no debe aplicarse la tarjeta disciplinaria, sólo para comunicarse

Jefes de Equipo de la infracción y de descalificación del atleta.

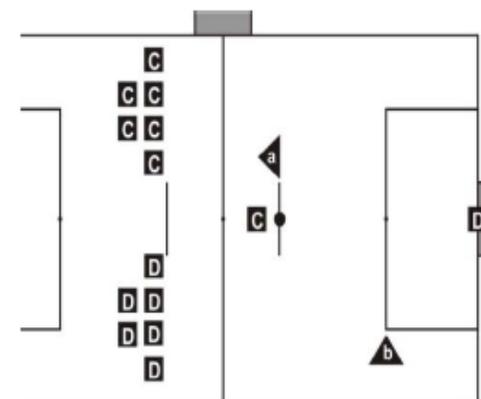
12 - Los atletas que participan en la disputa de shootout no está uniformado correctamente conforme a la Regla 04 cuando toque la pelota:

c) Siendo el ejecutor será descalificado y su equipo pierde el tiro

d) Siendo el portero será descalificado y se repetirá el tiro

PROCEDIMIENTOS:

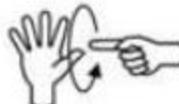
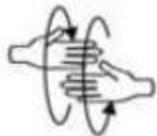
a) Una decisión por tiroteo, uno de los árbitros (a) debe ser responsable de la autorización y marcar el tiempo, de pie en línea salir y de nuevo a la meta, mientras que en la otro (b) que está supervisando la recopilación y confirmar la meta, situada en la primera línea zona, hacia el campo y en la diagonal primero y ambos deben supervisar la invasión.

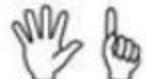


b) Si hay invasión de los atletas y miembros entrenador personal, cobranza del equipo atacante, antes de que el árbitro termine el tiempo, y el grito resultado en objetivo se cargará de nuevo.

c) Si el equipo defensor, y el no tiro resultado en la portería se cargará de nuevo

ANEXO I - CÓDIGO DE SEÑALES

 4ª FALTA INDIVIDUAL	 5ª FALTA INDIVIDUAL	 ANOTADO	 NÃO VALEU	 GOL CONTRA
 5 SEGUNDOS	 CARTÕES DISCIPLINARES	 INDICA LADO ou DIREÇÃO	 PEDIDO DE TEMPO	
 REVERSÃO	 FINAL DE PERÍODO	 5ª FALTA COLETIVA	 SHOOT OUT (APÓS A 5ª)	

1		6		11		16	
2		7		12		17	
3		8		13		18	
4		9		14		19	
5		10		15		20	

ANEXO II – MANUAL DE NORMALIZACIÓN Y PROCEDIMIENTOS DE OFICIALES

1. En el momento de su convocación, marque la fecha, lugar y hora de salida.

2. Llegar a la sede del partido 30 minutos antes de la hora, familiarizarse con el medio ambiente, preséntese al encargado de complejo, proporcionar estacionamiento y vestuario.

3. Ambos árbitros tienen el mismo poder, pero si no hay acuerdo como las marcas de siempre prevalecerá la decisión del jefe de personal.

4. Averigüe los equipos de color uniforme para evitar retrasos si su camisa es del mismo color.

5. Inspeccione el campo de juego 15 minutos antes del inicio del juego:

- Compruebe las marcas del campo, los mensajes de las metas y los bancos de suplentes
- Examinar las redes y asegurarse de que son seguras y que las aberturas no permitir el paso de la pelota.
- Asegúrese de que hay una mesa y una silla en un lugar adecuado para representante adjunto.

6. El delegado del partido, debidamente autorizados, puede utilizar la silla representante lado.

7. Antes de comenzar el partido, examinar las bolas y asegurarse de que están en las condiciones de juego:

- Elegido el balón del partido, los demás deben estar juntos en la mesa de representante o fuera de la cancha.
- Sólo se puede utilizar el balón oficial de la entidad que está realizando el partido.
- Esta recomendación sirve, incluyendo, por calentamiento en el campo de la juego.

8. Tenga en cuenta cuales son los atletas serán los porteros. No permita que otra atleta tiene privilegios de los mismos.

9. Nunca ponga en un juego con menos de 07 atletas y no seguir una o ambos se convierten reducido a 03 atletas, por cualquier razón.

10. Cuando la WO, hacer salida simbólica de a pelota, sólo para comunicarse capitán de este equipo. Procedimiento W.O:

- Notificar al capitán del equipo que este equipo no sólo que el asistir, o no tiene suficientes jugadores para iniciar el partido, si es aplicable.
- Reportar este equipo acta.
- No coloque el W.O en el acta.
- Informe sobre el acta que el equipo no se presentó en la fecha prevista para llevar a cabo el partido, si es apropiado
- Enviar informe detallado el organizador de la competición

11. Examine las botas de los atletas antes de comenzar el partido, durante este intervalo:

- Cuando sea necesario, o si tiene razón, examinará toda otra pieza de equipo.
- No permita que los atletas a usar vendajes ni bandas de color diferente para sustentar las canilleras.

- Irregularidades requieren inmediatamente el cumplimiento de determinaciones.
- Al no ser obedecido, con el fin de dejar el campo a su regularización.

12. Del mismo modo y de actitud, asegurarse que los atletas no estén utilizando piezas que puede causar daño a sí mismo o a los demás, tales como anillos, pulseras, aretes, piercings o cualquier tipo de yeso o vendaje con férulas metálicas, plástico o madera.

13. Exigir a todas las partes interesadas salida de personas, deportistas y comité la tecnología, se registran en acta, porque sólo entonces será capaz de la participación.

14. Recuerde que siempre debe tener un atleta como capitán de cada equipo en el campo.

15. Pregunta al representante señaló el equipo que inició el primer período, evitar la confusión en la segunda mitad.

16. Exige que todos los atletas están en su campo de la defensa cuando la salida de balón, siguiendo la distancia regular, permitiendo sólo la invasión cuando el atleta toca el balón.

17. Utilice siempre el reloj con cronómetro para marcar los períodos de salida y al resto de los atletas.

18. Nunca se conmueva con las quejas de los atletas, los miembros del Comité técnica o hinchada, continúe actuando con serenidad.

19. Al determinar una marcación, no cambie esta decisión.

20. El recuento de los 05 el segundo se debe hacer con las manos por encima de su cabeza, clara y visible.

21. El árbitro informará el tiempo jugado sólo el capitán, a petición en orden de tiempo.

22. Recuerda que el objetivo del juego es el objetivo de la marca, por lo tanto, el estudio también la regla que determina, para un partido puede ser decidido a través de un gol accidental. El objetivo sólo es válido cuando cruza completamente la línea.

23. Fíjese en el dispositivo de las normas, que no es puramente castigar, sino prevenir la salida dilaciones indebidas para obtener ventajas injustas, que deben frenarse.

24. Después de la quinta infracción colectiva, durante un período, el equipo infractor sufrirá shootout a cada infracción técnica, cualquiera que sea la posición de la bola en este momento, siempre que esté en juego y no se haya cometido en la zona la defensa de equipo.

25. Recuerda que todas las faltas técnicas cometidas en el área de por lo tanto, el objetivo del infractor originarse pena máxima es de capitales importante señalar tales violaciones.

26. La falta de comunicación de las infracciones no impide que sus penas.

- El representante no informa el quinto colectiva, pero se debe cobrar Shootout.
- El representante no informa el cuarto individuo, pero el atleta debe dejar el campo de juego.

27. Antes de autorizar la imposición de un tiro penal, ver lo que determina la regla:

- Asegúrese de que la pelota está en la posición correcta.
- Compruebe la posición del portero y otros atletas no implicados en la cobranza
- Si la pelota pegó en el travesaño, el cobrador no puede tocar de nuevo antes de que éste haya tocado a otro jugador.
- El atleta cobrador debe ser identificado.
- El atleta cobrador tendrá 05 segundos para hacer cobrar.

28. No permita que el atleta sangrado a participar, ver lo que determina la regla:

- Orden de salir del campo de juego y permiten su sustitución inmediatamente.
- El regreso de este atleta debe ocurrir sólo después del debido cuidado y con autorización.

29. En el caso de que el servicio a cualquier atleta en el campo, observar nuevas determinaciones:

- Proporcionar remoción, permite su reemplazo inmediato y proceder con el partido. El regreso de este atleta sólo debe ocurrir cuando el siguiente bola de su equipo.
- Si es el portero no se requiere reemplazo.

30. Exigir a los entrenadores el cumplimiento de sus recomendaciones, por su desobediencia implica castigos disciplinarios.

31. El entrenador tiene un área técnica donde se puede transmitir instrucciones a su equipo durante el partido.

- Si no está marcado, puede transmitir sus directrices em frente a la banca.
- Si el banco se encuentra publicada en la línea de fondo, sólo el entrenador puede actuar delante de los asientos en la línea inferior puede ser mover la línea lateral a la línea frontal del área pequeña.

32. No permita que el entrenador de acercarse a la zona de sustitución para, dar instrucción.

33. Mira lo que determina las reglas oficiales como la extensión:

- Su duración es de 10 minutos totales (05 x 05).
- No hay descanso, solamente el lado de cambio de los equipos.
- Es la continuidad del partido, así que vale la suma de infracciones individuales (Total) y colectiva (segundo período) y tarjetas.

34. Estudio de las aplicaciones de las tarjetas disciplinarias durante el partido, ya que el siempre van a dar lugar a una falta individual y colectivo a la quinta.

35. Espere a que el atleta sancionado con amarilla o roja licencia tarjeta completamente el campo antes de reiniciar el juego.

36. El tiempo para reiniciar el partido, debido a las inclemencias del tiempo u otras interrupciones, es de 30 minutos como máximo.

37. Cuando las ocurrencias en un partido, el equipo de arbitraje debe presentar un único informe firmado por todos hasta las 18:00 de la primera día hábil después del partido, y en los juegos nacionales e internacionales inmediatamente después del partido.

ANEXO III – NORMAS DE CONDUCTA PARA OFICIALES DE ARBITRAJE

01. Asistir al lugar del partido 01 horas antes del partido.
02. Asistir al lugar del partido 30 minutos antes de la hora de juego.
03. Asistir correctamente vestido, uniforme predeterminado, limpio y bien afeitado.
04. En el vestuario planificar el partido con otro oficial y representativa.
05. Tener en su uniforme (bolsa) por lo menos 03 diferentes colores de camisas.
06. Uso del distintivo de Liga Fut7 en competiciones nacionales y Insignia de F7Ww en partidos internacionales.
07. Teniendo en forma física adecuada sus funciones de oficial no puede estar con apariencia de sobrepeso.
08. Siendo el interior del campo de juego 15 minutos antes de la tabla de tiempo.
09. Comprobación del estado general del campo de juego y la necesidad de informar a la entidad oficial, líneas de límite, postes y redes de destino, el banco reservas, la mesa representativa, condiciones de bolas, objetos peligrosos (botellas, latas, trozos de madera y hierro, etc ..).
10. Compruebe la documentación, DNI y tarjeta de identificación de la Federación, y todo implicados en el juego.

- a) Comprobar antes de insertarlo en la hoja de puntuación del juego si los atletas o miembros comité técnico se imprimen en Colectivo Equipo Formulario de Inscripción.
 - b) Controlar las fotos y nombres de los atletas, asegurándose de que todos estén relacionados, y solicitar al capitán de los equipos a firmar el acta del partido.
 - c) Comprobar si los equipos tienen banda de capitán
 - d) Comprobar que existe siempre dentro del campo, un capitán identificado con una banda de diferente color de la camisa.
11. Revisar los uniformes de los atletas: camisas de numeración, pantalones térmicos, requerir por regla general, camisa arquero suplente de manera diferente su numeración y color de 02 equipos, zapatos (botas o tenis society), objetos que pueden causar daño a los atletas (anillos, pulseras, pendientes, yesos; piercings, pantalones portero con cremallera etc.).
 12. No permita la entrada en los elementos de campo de juego o personas extrañas no están involucrados en el juego.
 13. No permita la presencia de extraños en el campo sin su autorización.
 14. Normas oficiales deben ser cumplidas.
 15. Siempre trate atletas, miembros del cuerpo técnico con respeto y la educación.
 16. Nunca responder a provocaciones atletas, miembros de la comisión técnica o hinchas
 17. Tenga en cuenta las sustituciones y el comportamiento de los atletas publicado em banco de sentarse.

18. Uso, necesariamente, dejar de ver en cuando el tiempo de juego (el 02 árbitros).

19. En caso de conflicto con otros oficiales tienen que abordar en el vestuario, si tienen que establecer alguna discordia hasta la última palabra es la cabeza de equipo.

20. Siempre trate antes del partido, planificar la mecánica de arbitraje para ser aplicado y obedecerla, pero para el buen desarrollo del juego en su lugar puede utilizar de diferentes capacidades para siempre la buena marcha del juego.

21. Al final de la comprobación de partido y firmar el acta del partido, si no está de acuerdo con la misma, que informe a la entidad.

22. Siempre enviar informe detallado de los hechos, cuando se utiliza el Informe modelo.

23. Presentar el informe en el plazo reglamentario estipulado por la Federación, CBF7.

24. Nunca haga uso de tabaco y alcohol y no permanecer en los bares del complejo después de los juegos.

25. Nunca se pare sobre ruedas junto con los aficionados y atletas y dirigentes de los equipos.

26. Se comporta con dignidad antes, durante y después de los juegos, van y vienen los sitios de los juegos siempre debidamente uniformados.

27. No omitir en caso de indisciplina, aunque no en el juego, o es decir, durante y después de los juegos, recuerde que son atletas

punibles o miembros del cuerpo técnico, incluso en las gradas, pasillos, patios del complejo y sus alrededores.

28. No permita accesos boca entre los miembros del cuerpo técnico.

29. Para advertir a un deportista, siempre lo llaman por número o por nombre.

30. Ser líder del partido, no un policía.

31. Siempre mantenga la ventaja prerrogativa de la Ley.

PREGUNTAS Y RESPUESTAS

REGLA 01 - CAMPO DE JUEGO

01 - ¿Cuál es el campo de juego de acción? La Haz? El área de meta? La distancia de la penalidad? El área de la reemplazo y el banco de suplentes?

R. Campo: 25x35m mínimo, máximo 35x55, Haz: 5x2,20m, área de meta: 8x15m, distancia de la penalidad: 8 m, zona de reemplazo: 5m a 10m, banco de suplentes: 10m

02 - Está permitido marcar el terreno con líneas de puntos o ranuras en forma?

R. No.

03 - ¿Dónde se colocan las vigas? La zona de sustitución? El Banco de reservas? Y el representante adjunto de la mesa?

R. En el centro de cada línea de fondo, frente al representante, 5m de la mesa representante, y la tabla se deben colocar en el centro del ala.

04 - Se requiere el uso de las redes?

R. Sí

05 - ¿Cuáles son las medidas del campo recomendadas para los partidos internacionales?

R. 50x30 A. mínimo

06 - Si las hazes están rotoas o fuera de lugar con la bola en juego, como procede el árbitro?

R. El juego se paraliza hasta que haya sido reparado y puesto en marcha, y la juego se reanuda con balón a tierra..

REGLA 02 – LA PELOTA

01 - Puede colocar las bolas alrededor del campo para su uso durante el juego?

R: Sí, pero bajo el control de los árbitros.

02 - La pelota puede ser considerado como un objeto cuando se utiliza elementos de juego?

R. Sí

03 - Con el balón en juego, otra se coloca en el campo, el árbitro debe paralizar automáticamente el partido?

R. La segunda bola debe ser tratado como un cuerpo extraño, y sólo el árbitro paralizar si hay interferencia en el juego.

04 - ¿Qué equipo tiene necesidad de presentar la pelota?

R: ambos

05 - Si la pelota se deforma durante el juego, cual será el procedimiento?

R: Si le sucede con la bola en juego, el juego se paraliza para cambiar la pelota y procede Bola en al suelo, en el interior del área el balón a tierra debe ser correr en la misma intersección, si durante una interrupción, intercambio la pelota y reanuda el partido.

REGLA 03 - NÚMERO DE ATLETAS

01 - Si un jugador no intencionada superior a una línea de frontera en el campo, o en virtud de un movimiento, se considerará abandono de sin el permiso del árbitro.

R. No.

02 - Al pasar un sustituto considerarse juego participante?

R: En el momento del cambio se realiza, con la obligación de su entrada de campo.

03 - ¿Cuántos atletas deben empieza el juego? ¿Cuántos atletas se puede reducir? ¿Cuántos atletas el juego termina? Es necesario para paralización del partido para reemplazar el portero?

R: 07, 04, 03, no

04 - ¿Cuántos atletas se registren en la hoja de puntuación para cada equipo?

R: 20

05 - ¿Cuántas sustituciones se harán durante el juego?

R: Hay ruedas ilimitadas y de dirección.

06 - ¿Cuál es el procedimiento con respecto al cuidado de los atletas lesionados?

R. debe dejar el campo de juego, puede ser reemplazado de inmediato, puede regresar sólo después de la primera bola de su equipo, excepto el portero que puede continuar en el campo de juego, sin la necesidad de ser reemplazado.

07 - Si un jugador es sustituido, negándose a abandonar el campo procede el árbitro?

R. normalmente sigue el juego

08 - Cuando se realiza la sustitución durante el intervalo, o antes obtener la prórroga es necesaria para entrar en la zona de sustitución?

R. No.

09 - Sin que oficiales de arbitraje se dan cuenta entra en el campo atleta octavo, es equipo anota un gol y sólo entonces se percibe, cómo proceder?

R: Si el gol fue anotado por 8 atleta, se cancela y lo lanza hacia fuera, continuando con balón a tierra, confirma lo contrario la meta y sólo el expulsado.

10 - Se permite sustituir a los miembros del cuerpo técnico?

R: Sí, sólo una vez

11 - Para un equipo estará formado por 07 atletas, necesariamente uno tiene que ser el portero?

R: Porque cuando la bola jugada en el área de penalti directamente tomada por portero con el balón en juego, el reemplazo debe ser hecha por otro poseedor oponente debe con el uso de las manos

REGLA 04 - UNIFORME DE ATLETAS / COMISIÓN TÉCNICA / ARBITRAJE

01- Si los colores de camisetas para los porteros son los mismos, que se presente al árbitro, si ninguno de los 02 equipos no tienen otra camisa?

R. Realizar el juego normalmente, denunciar los hechos.

02 - ¿Qué debe hacer el árbitro cuando el jugador saca la camisa y toma bajo otro idéntico?

R. advertir al atleta por conducta antideportiva.

03 - Los atletas pueden usar uniformes con piezas únicas?

R. No.

04 - ¿Puede el atleta usar protección durante el partido para evitar lesiones?

R. Sí, rodilleras, coderas, máscaras faciales, guardias de la cabeza, leggings, siempre que cumplan con las disposiciones de las reglas y no son peligroso para los demás.

05 - ¿Cómo identificar el capitán?

A. Un conjunto de bandas en uno de sus brazos, y necesariamente tiene que ser en el campo de juego.

06 - Si un equipo no ha reservar portero, que la providencia?

R. debe tener una camisa portero en el banquillo numerada diferente de sus atletas inscritos en el acta.

07 - Se permite usar las joyas, collares, anillos, pulseras, piercings o pendientes?

R. No, y no las puede cubrir con cinta adhesiva.

REGLA 05 – TIEMPO DE JUEGO

01 - ¿Cuánto tiempo hace un juego Categoría: Sub 07, Sub 15, Sub 20, Principal femenina y masculina Principal?

R. 15x15, 20x20, 25x25, 20x20 y 25x25.

02 - Cuando la puja, el tiempo debería ampliarse a la cobranza?

R: En la cobranza de penalidad máxima y Shootout.

03 - ¿Cuántas veces un equipo de técnicos podrán solicitar durante el juego y que pueden pedir?

R: 02 veces, 01 en cada momento, que podrá solicitar es el capitán al árbitro y al entrenador o representante que será entregado en la siguiente interrupción del juego.

04 - Cuando el árbitro puede informar de la hora de juego y para quién?

R: Sólo en tiempos muertos técnicas de los equipos y el capitán cuando se le solicite.

05 - ¿Qué equipo puede solicitar tiempo muerto técnico en tiempo extra?

R: El equipo que no solicite la segunda mitad del juego.

06 - ¿Quién marca el tiempo de juego?

R. sólo los árbitros

REGLA 06 – INICIO DEL JUEGO

01 - En la determinación de la salida para iniciar el partido, los atletas del equipo benefician sentarse en el campo de la manera de proceder?

R. advierte verbalmente atletas, si persiste debe terminar el juego y el informe hechos.

02 - ¿Puede un arquero participar en un balón a tierra?

R. Sí

03 - Un equipo se niega a participar en el balón a tierra, la forma de proceder del árbitro? Y si ambos equipos se niegan a participar en el balón a tierra?

R.1- El árbitro deberá aplicar el balón a tierra, ya que no es necesaria equipos participantes en el procedimiento.

R.2 El árbitro suspenderá el partido y denunciar los hechos.

04 - ¿Cuál es la distancia requerida de los atletas del equipo contrario que le darán a la patada inicial?

R. 5m.

05 - ¿Cuál es el procedimiento que debe realizarse cuando los equipos no cambian de lado después de intervalo?

R: Cuando el descubrimiento, esperando el balón fuera desde un lado o si nombra un objetivo, hacer que el lado del interruptor. En el caso de lateral, reinicie lado en la línea central del equipo que tenía la la pelota, en el caso de la asignación de un objetivo, se reinicia con normalidad y la salida pertenecerá al equipo que recibió el gol y todo lo que ocurrió antes de la voluntad validez.

06 - ¿Qué hacer cuando hay inversión de los componentes del banco de suplentes?

R. Si es posible que el juego no debe ser interrumpido por su regularización.

07 - ¿Cuál es el tiempo normal para el atleta para poner el balón en juego después de asignación de un gol?

R. Un máximo de 05 segundos, y castigado con ofensa personal y su equipo no pierde el balón.

REGLA 07 – CONDICIONES DE JUEGO Y FUERA DE JUEGO

01 - Cuando el balón está fuera de juego?

R: Cuando está completamente superado por el alta o el suelo, las líneas demarcación del campo, y cuando el partido es interrumpido por el árbitro o tocar la red superior.

02 - Cuando el balón está en juego?

R: En el resto de ocasiones, aunque golpear al árbitro esto dentro del campo, o cuando se espera una decisión, siguiendo el ejemplo de la ley.

03 - ¿Quiénes son elementos extraños y cuando todas sus contribuciones y proceder?

R. Sólo no se consideran ajenos a jugar, los de actualmente se encuentran en el terreno de juego, los atletas y árbitros. Cuando tu intervención el juego debe detenerse, removido del campo y se reinicia con la pelota a la tierra, de acuerdo con las reglas oficiales.

04 – Pelota en la línea está fuera de juego?

R. No, las líneas de límite forman parte del campo de juego.

REGLA 08 - SUMA DE GOLES

01 - Cuando un gol es válido?

R: Cuando superar completamente la línea de fondo entre los postes y el travesaño, siempre que no exista infracción del atleta atacante.

02 – Vale gol de saque o tiro de meta directamente?

R: No.

03 – Vale gol directamente de salida de pelota, comenzando, reiniciar el juego, saque de banda o saque de esquina?

R: No.

04- Si un árbitro confirma un gol antes de que el balón haya pasado por completar la línea, e inmediatamente el error en su cuenta cómo proceder?

R: El juego se debe reiniciar con balón a tierra.

REGLA 09 - FALTAS

01 - ¿Cómo se define Violación Técnica?

R. Es una que el atleta se compromete la participación de otro atleta con la pelota juego, incluyendo el toque de la mano sobre el balón, que es la única infracción técnica que no requiere la participación de otro atleta.

02 - Ejemplos de Violaciones técnicos?

R. 1 - Pasar o arrojarse sobre el oponente.
2 - Empujar al oponente con la ayuda de las manos o los brazos.
3 - Aplicar el afecto.
4 - tacto de la mano la pelota intencionalmente.

03 - ¿Cuál es la pena impuesta cuando la técnica de infracción?

R. golpe franco a favor del oponente, o penal, si cometieron dentro del área del objetivo del infractor, que marca colectiva e individual.

04 - Cuando la compra se notifica la forma de proceder el árbitro?

R: La aplicación de tarjeta disciplinaria es obligatoria en estos casos.

05 - Vale objetivo directo en la recopilación de Violación Técnica?

R. Sí.

06 - Lanzamiento escupir en intervenir salida personas es Infracción Técnica?

R. Sí.

07 – Un atleta expulsado puede ser sustituido?

R. Sí.

INFRACCIONES DISCIPLINARIAS

01 - ¿Cómo define las infracciones disciplinarias?

R: Que el atleta comete contra todos los jugadores de partida, con el bola en juego y fuera de juego, los árbitros, los opositores, los compañeros de equipo, componentes del banco de suplentes y los aficionados.

02 - Ejemplos de infracciones disciplinarias?

R. 1 - Cambio de número de la camiseta sin avisar al árbitro o el representante.
2 - Tome la camisa llena antes, durante o después del partido.
3 - Discutir con los públicos, funcionarios, socios o rivales.
4 - Hacer uso de alcohol o tabaco en el campo de juego.

03 - ¿Cuál es la pena impuesta cuando la falta disciplinaria?

R: Con bola en juego: Paraliza partida para la aplicación de la tarjeta disciplinaria, siendo considerado infracción técnica y reiniciada con tiro libre. Con el balón fuera de juego: Se debe aplicar para advertir al árbitro y juez restablece donde estaba la pelota y se marcará en infracción lista individual y colectiva.

04 - Es tarjetas de aplicaciones por infracciones disciplinarias?

R. Sí.

05 - Ha sido la pena el objetivo directo en la recopilación de falta disciplinaria?

R. Sí.

06 - ¿Qué tarjetas se aplican a los componentes de la banca?

R. amarillo para advertencia y rojo para la expulsión.

07 - Se permite solicitar tarjetas disciplinarias, antes o después del partido?

R. No, sólo informa de los hechos.

INFRACCIONES PERSONALES

01 - ¿Cómo se define ofensa personal?

R. Para que el atleta se compromete personalmente sin golpear al oponente.

02 - Ejemplos de ofensa personal?

R. 1 - Jugar el balón sin estar debidamente uniformados.

2 - Hacer reemplazo erróneamente.

3 - Ser el portero permanecen en la posesión del balón o el dominio dentro de su área de más de 05 segundos.

3 - ¿Cuál es la pena impuesta cuando el personal de infracción con la pelota en juego?

R: Tiro libre a favor del oponente y infracción individual marcada

04 - Es la aplicación de una tarjeta disciplinaria por infracción personal?

R. Sí, sólo en la reincidencia.

05 - Es la meta directa válido en la recogida de ofensa personal?

R. Sí, porque todos los disparos son meta gratis y vale la pena.

06 - El portero tiros, rebaja o manda el balón en el área penal de su propia área de portería, sin primero toque el suelo o cualquier otro atleta cómo hacer esto el árbitro?

R. El castigo con la reversión pelota en favor del oponente, lo que debería ser realizado obligatoriamente por el portero con las manos.

COMPLEMENTACIÓN

01 - ¿Cuáles son las tarjetas establecidas y sus penas?

R. Tarjeta amarilla: Atleta deja el campo de juego para ser reemplazado inmediatamente, y sólo puede volver después de 02 minutos bola cronometrada en juego.

** Tarjeta ROJA: El atleta expulsado debe abandonar el terreno de juego y puede ser sustituido después de 02 minutos cronometrados.

02 - Atleta comete 05 infracciones y el equipo con 05 colectivos, que procedimientos de los árbitros?

R: El atleta es descalificado y debe abandonar el campo de juego puede ser reemplazado inmediatamente. El equipo con 05 infracciones colectivos, todo lo siguiente al final del período, sufren disparar a cada infracción técnica.

03 – Como es la cobranza de shootout después de la quinta infracción colectiva?

R: El atleta cobrador coloca el balón en la línea de salida marco de ataque, adversaria atletas en la línea de salida de la banda contraria, portero en la línea del gol, árbitro autoriza cobranza, cobrador tendrá 5 segundos para poner el balón en el juego, los jugadores pueden moverse demasiado, incluso después de poner la pelota en juego

04 - Está permitido que 02 o más atletas compiten el balón al mismo tiempo con un oponente?

R. Sí, siempre y cuando la disputa es legal.

05 - El árbitro advirtió al jugador y que se disculpa por su mala conducta, puede el árbitro omitir el incidente en su informe?

R. No, debe ser informado de los hechos.

06 - Un jugador impide que el oponente va a través del contacto físico, Cómo hacer esto el árbitro?

R. castigar al infractor y su equipo con un tiro libre y la ofensa personal.

07 - Un atleta que no es el guardameta toca intencionadamente el balón con el brazo dentro de su propia área, el árbitro cómo proceder?

R: marcará pena, y aplicar falta disciplinaria.

08 - Mientras el balón está en juego y un jugador situado en su área de orientación lanza un objeto contra un oponente fuera del área, el árbitro cómo proceder?

R. paraliza el juego, expulsó al infractor y se reinicia con libre directo en el lugar donde se ha alcanzado el atleta.

REGLA 10 - TIRO LIBRE

01 - ¿Qué hace falta?

R. tiro libre y el que a través de los cuales se puede marcar un try directamente.

02 - ¿A qué distancia debe ser oponentes del equipo cobran el tiro libre?

R: mínimo 05 metros.

03 - ¿Cuál es el momento de ejecutar el tiro libre?

R: Un máximo de 05 segundos después del lanzamiento.

04 - Cuando la pelota cuando el tiro libre es acusado será colocado dentro del área de objetivo de beneficiar equipo?

R. En cualquier punto del mismo.

05 - Un tiro libre es tomado rápidamente por un jugador sin autorización el árbitro, el oponente situado a menos de 05 metros intercepta, esa decisión esperemos que el árbitro?

R: El juego sigue normalmente.

06 - Un tiro libre es tomado rápidamente por un atleta, autorizado por árbitro, un oponente está dentro de 05m de la pelota evita deliberadamente esta ejecución rápida, que había tomado la decisión de árbitro?

R. advertir al atleta por retrasar la reanudación del juego.

07 – Al ejecutar un tiro libre se puede realizar una parada rápida para confundir a los adversarios?

R: Sí se permite, porque la regla determina el tiempo de 05 segundos.

08 - ¿Puede ejecutarse un tiro libre tomada por levantar la bola con los pies?

R: Sí Se puede hacer.

REGLA 11 – PENA MÁXIMA

01 - ¿Qué infracciones se originan pena máxima?

R: Infracciones técnicas cometidas dentro del área del equipo infractor.

02 - En la cobranza de la pena puede hacer movimientos técnicos o tiene obligación de patear hacia la meta?

R: En la cobranza de la pena, se puede realizar cualquier combinación, siempre y cuando cargada hacia adelante.

03 - ¿Cuál es el tiempo de tiro penal?

R. 05 segundos, pero no pierde la pelota.

04 - ¿Cuál es la posición de portero en el cobro de la penalidad?

R: Con los pies sobre la línea de fondo y puede moverse lateralmente el mismo.

05 - El árbitro ordena la repetición de la pena por la irregularidad, puede intercambiar ejecutor o el portero?

R. Sí.

06 - Cuando se realiza una pena el balón golpea en el larguero y estalla, ¿cómo debe árbitro?

R: Si estalló después de entrar en la meta el gol es válido, si no entra en la meta y estallan, reemplazan la pelota y reanuda el juego con balón a tierra.

07 - Al cobrar una pena máxima, el balón al palo de vuelta al campo juego hacia el intérprete que al tratar de evitar el balón pegó en un sus manos, su pareja toma y hace que el objetivo de cómo proceder?

R. marcar ofensa personal atleta que tocó el balón por el segundo tiempo, y no la meta será válida.

REGLA 12 – SAQUE DE BANDA

01 - Será saque de meta tocar el portero publicado esto dentro de su área de orientación?

R. No.

02 - Será un gol de saque de banda, si el portero deja intencionalmente?

R. Sí.

03 - ¿Cuál es el tiempo máximo para la cobranza de un saque de banda, para pasar este tiempo que el árbitro proceder?

R. 05 segundos para superar subvención reversión al oponente.

04 - Un atleta realiza un tiro con los pies encima de la línea, o con los talones en la línea, ¿correcto?

R. Sí.

05 - Un jugador hace un mal tiro correctamente, pero el balón queda fuera del campo, cómo deberá proceder el árbitro?

R: Si excede 05 segundos subvención reversión al oponente.

06 - Está permitido que un atleta hace un tiro mientras se está sentado o de rodillas?

R. No.

REGLA 13 – SAQUE DE META

01 - ¿Quién puede cobrar el saque y tiro de meta?

R. saque de meta solo el portero y tiro de meta los demás atletas

02 - Será gol directamente a través de cobranzas de tiro y saque de meta?

R. No.

03 - Un jugador hace un tiro o saque de meta y el balón sale fuera de la línea de fondo todavía en la área, ya que deberá proceder el árbitro?

R. Se repetirá el lanzamiento tiro o de destino, controlando los 5 segundos.

04 - Un atleta realiza un tiro o saque de meta correctamente tocando deliberadamente el balón fuera del área, sin haber tocado por otro atleta, ¿cómo deberá proceder el árbitro?

R. realiza un tiro libre directo al adversario, y el atleta será castigado con tarjeta disciplinaria como se estipula en las reglas.

05 - Después de ejecutar un tiro de tiro o saque de meta antes de que el balón haya salido de su área, un oponente entra en el mismo procedimiento cuando un defensor de los asaltos, al igual que el árbitro proceder?

R: El atleta infractor será expulsado, y volver a ejecutar el saque de meta.

REGLA 14 – SAQUE DE ESQUINA

01 - ¿Cómo se ofreció tono canto y cómo afecta a la cobranza?

R. Un tiro de esquina se concede después de que el balón haya sido impulsado por línea de fondo por un jugador del marco defender

02 - Si hay irregularidades en la recogida de lanzamiento de esquina como es debido el árbitro proceder?

R. Se concederá gol tiro o arrojar al oponente.

03 - Si el terreno de juego atleta ejecutante cantando le dio un gol directamente en su propia meta ¿cómo deberá proceder el árbitro?

R. se concederá saque de esquina opuesta, incluso con la participación del guardameta defensor dentro de su área.

REGLA 15 – ÁRBITRO / OFICIALES DE ARBITRAJE

01 - No es la ley de la ventaja? Es Porque?

R. Sí, y el árbitro está obligado a cumplir, que sean beneficiado el infractor.

02 - Como equipo de arbitraje se hace?

R. 03 oficiales siendo: 01 representante y 02 árbitros.

03 - ¿Cuáles son las principales funciones de los oficiales?

R: Aplicar las reglas oficiales, tenga en cuenta todas las apariciones de un informe, patada sin violencia culpable previo aviso, conocer la mecánica de arbitraje determinado Ponerse según lo determinado por las leyes al ejecutar el pena o rodaje en octubre

04 - ¿Puede el arbitraje oficial de acuerdo con las propuestas de cambio reglas del juego?

R. No, no en absoluto.

05 - ¿Cuáles son las principales obligaciones del representante?

R: representar con dignidad a la entidad a la que está sujeta, de estar consciente de todas las marcas de los árbitros, llenar la planilla sin tachaduras y claramente, agote temporizador y lápices de colores diferentes, los Auxiliares árbitros sobre el regreso de los atletas y los reemplazos.

06 - Cuando los dos extremos de la autoridad del árbitro y representante?

R. La autoridad oficial de arbitraje comienza cuando su escuadra, con restricciones y el total general cuando se inicia el juego, y sólo termina en la entrega informar a la entidad oficial.

REGLA 16 - DESEMPATE

PENALE

01 - Cuando la decisión de sanción, que puede recogerlos y cuáles son los impedimentos?

R. Se puede recoger a todos los atletas inscritos en lista, a menos que los satisfactoria castigo tarjeta disciplinaria, y el intercambio de obligatorio coleccionistas.

02 - ¿Cómo son las cobranzas por equipo?

R. Los equipos deben cobrar 03 tiros alternativas si continúa empatado se cobra alternativamente hasta que se obtiene la ventaja.

03 – En la decisión por penales, donde se posicionan los atletas y miembros del cuerpo técnico?

R. debe estar detrás de la línea del centro del campo contrario, donde se realizarán las cobranzas

SHOOTOUT

04 - ¿Cuántos tiros se cobran por equipo?

R. Los equipos deben cobrar 03 tiros alternativo, si continúa empatado se cobrará alternativamente hasta que se obtiene la ventaja.

05 - ¿Cuánto tiempo tiene el ejecutor para terminar la meta?

R. 05 segundos después de la autorización del árbitro.

06 - ¿Dónde se coloca la pelota?

R: la pelota se coloca en la línea de shootout.

07 - El portero puede moverse hacia la pelota?

R. Sí, después de la autorización del árbitro.

08 - Vale la pena el rebote del portero?

R. Sí, siempre observando los 05 segundos