

REGLAMENTO OFICIAL LIGA AA RETAMAR

Contenido

1 El Terreno de juego	3
a) Superficie de juego:.....	3
b) Dimensiones.....	3
c) Terreno de juego	3
2 El Balón.....	3
3 Número de jugadores.....	4
a) Jugadores	4
b) Comprobación de Identidad	4
c) Procedimiento de sustituciones	4
d) Infracciones y sanciones	4
4 Equipamiento de los jugadores.....	5
a) Seguridad.....	5
b) Equipamiento básico.....	5
c) Colores.....	5
d) Infracciones y sanciones	5
5 Árbitro	5
a) La autoridad del árbitro	5
b) Poderes y deberes.....	5
c) Decisiones del árbitro.....	6
6 Duración del partido.....	7
a) Periodos de juego.....	7
b) Intervalo del medio tiempo	7
c) Recuperación de tiempo perdido.....	7
7 Inicio y reanudación del juego	7
a) Introducción	7

b) Saque de Salida	7
c) Procedimiento	8
d) Infracciones y sanciones	8
e) Balón a tierra.....	8
8 Balón en juego o fuera de el	8
9 Gol marcado	9
10 Faltas e incorrecciones.....	10
a) Tiro libre directo.....	10
b) Tiro de penal	10
c) Tiro libre indirecto	10
d) Sanciones disciplinarias.....	10
e) Infracciones sancionables con una amonestación.....	11
f) Infracciones sancionables con una expulsión	11
g) Procedimiento del lanzamiento de un libre directo o indirecto	11

1 El Terreno de juego

a) Superficie de juego:

- Los partidos se jugarán en superficie artificial.
- El color de la superficie deberá ser verde.

b) Dimensiones

- Estarán marcadas por líneas blancas o amarillas.
- El Terreno de juego será un rectángulo de una longitud máxima de 60 metros y mínima de 40 metros.
- Será reglamentaria igualmente, la longitud del terreno de juego, que sea igual al ancho de un campo de Fútbol-11.
- La anchura máxima para ambos casos será de 40 metros y mínima de 30 metros.
- En todos los casos, la longitud habrá de ser mayor que la anchura.

c) Terreno de juego

- La barrera en saque de tiro libre medirá 7 metros aproximadamente.
- La distancia en saque de centro del equipo contrario al que saca, si no existe círculo central, será de 6 metros aproximadamente.



2 El Balón

- Será esférico
- Será de cuero o cualquier otro material adecuado
- Tendrá una circunferencia no superior a 70 cm y no inferior a 68 cm
- Si el balón explota o se daña durante un partido:
 - o Se interrumpirá el juego
 - o El partido se reanudará con el balón de reserva realizando bote neutral
 - o Todo esto se realizará siempre con la autorización del árbitro

3 Número de jugadores

a) Jugadores

- El partido será jugado por dos equipos formados por un máximo de 7 jugadores cada uno, de los cuales uno jugará como portero. El partido no comenzará si uno de los equipos tiene menos de 5 jugadores.

b) Comprobación de Identidad

- Si EL CAPITÁN de un equipo, observa o sospecha que hay algún jugador del equipo contrincante no pertenece al equipo en cuestión, puede pedir comprobación de identidad, ANTES DEL COMIENZO DEL PARTIDO O DURANTE EL DESCANSO.
- Ni el árbitro ni el Organizador de la LAA, podrán actuar de oficio, ya que este es un derecho que solo recae sobre los equipos participantes.

c) Procedimiento de sustituciones

- Cuando un equipo desee un cambio de un jugador de campo, realizará las siguientes acciones:
 - o Se debe avisar al árbitro antes de efectuar la sustitución
 - o El sustituto no podrá entrar en el terreno de juego hasta que el jugador al que debe reemplazar haya abandonado el terreno de juego y tras recibir la señal del árbitro
 - o El jugador que va a entrar en el campo, debe estar preparado antes de avisar al árbitro
 - o El sustituto entrará en el terreno de juego únicamente por la línea media y sólo cuando lo indique el árbitro
 - o Una sustitución terminará cuando el sustituto entre en el terreno de juego
 - o Todos los sustitutos están sometidos a la autoridad y jurisdicción del árbitro, sean llamados o no a participar en el partido
- Cuando el cambio que se quiera realizar, sea el del portero:
 - o Se debe avisar al árbitro antes de efectuar la sustitución
 - o El portero que va a entrar en el campo, debe estar ya preparado antes del aviso
 - o En caso de que el futuro portero sea un jugador de campo, se detendrá el partido hasta que el cambio finalice

d) Infracciones y sanciones

- Si un sustituto o un jugador sustituido entra en el terreno de juego sin la autorización del árbitro:
- El árbitro interrumpirá el juego (aunque no inmediatamente si dicha persona no interfiere en el juego)
- El árbitro lo amonestará, si así lo estima oportuno, por conducta antideportiva y le ordenará salir del terreno de juego
- Si el árbitro ha interrumpido el juego, éste se reanudará con un tiro libre indirecto a favor del equipo adversario, desde el lugar donde se hallaba el balón en el momento de la interrupción
- Si un jugador cambia de puesto con el guardameta sin la autorización previa del árbitro:
 - o El árbitro permitirá que el juego continúe

- El árbitro amonestará a los jugadores en cuestión en el siguiente momento en que el balón no esté en juego

4 Equipamiento de los jugadores

a) Seguridad

- Los jugadores no utilizarán ningún equipamiento ni llevarán ningún objeto que sea peligroso para ellos mismos o para los demás jugadores (incluido cualquier tipo de joyas)

b) Equipamiento básico

- El equipamiento básico obligatorio de un jugador se compone de las siguientes piezas:
 - Un jersey o camiseta –si se usa ropa interior, las mangas de esta ropa deberán tener el color principal de las mangas del jersey o camiseta
 - Pantalones cortos – si se usan pantalones cortos interiores, estos deberán tener el color principal de los pantalones cortos
 - Medias o calcetines deportivos
 - Calzado deportivo

c) Colores

- Los dos equipos vestirán colores que los diferencien entre sí y también del árbitro. Cada guardameta vestirá colores que lo diferencie de los demás jugadores y el árbitro.

d) Infracciones y sanciones

- Para cualquier otra infracción de esta regla:
- No será necesario interrumpir el juego
- El árbitro ordenará al jugador infractor que abandone el terreno de juego para que ponga en orden su equipamiento
- El jugador saldrá del terreno de juego en la siguiente ocasión en que el balón no se halle en juego, a menos que para entonces el jugador ya haya puesto en orden su equipamiento
- Todo jugador que haya tenido que salir del terreno para poner en orden su equipamiento no podrá retornar al campo sin la autorización del árbitro
- El árbitro se cerciorará de que el equipamiento del jugador esté en orden antes de permitir que reingrese en el terreno de juego
- El jugador sólo podrá reingresar en el terreno de juego cuando el balón no se halle en juego
- Un jugador que haya sido obligado a abandonar el terreno de juego por infracción de esta regla y retorna al campo sin la autorización del árbitro será amonestado.

5 Árbitro

a) La autoridad del árbitro

- Un partido será controlado por un árbitro, quien tendrá la autoridad total para hacer cumplir las Reglas de Juego en dicho encuentro.

b) Poderes y deberes

El árbitro:

- Hará cumplir las Reglas de Juego

- Controlará el partido en cooperación con los demás árbitros de la LAA y, siempre que el caso lo requiera, con el Organizador asistente.
- Se asegurará de que los balones utilizados correspondan a las exigencias de la Regla 2
- Se asegurará de que el equipamiento de los jugadores cumpla las exigencias de la Regla 4
- Actuará como cronometrador y tomará nota de los incidentes en el partido. Interrumpirá, suspenderá o abandonará el partido cuando lo juzgue oportuno, en caso de que se contravengan las Reglas de Juego
- Interrumpirá, suspenderá o abandonará el partido por cualquier tipo de interferencia externa
- Interrumpirá el juego si juzga que algún jugador ha sufrido una lesión grave y se asegurará de que sea transportado fuera del terreno de juego; un jugador lesionado sólo podrá regresar al terreno de juego después de que se haya reanudado el partido
- Permitirá que el juego continúe hasta que el balón salga del juego si juzga que un jugador está levemente lesionado
- Se asegurará de que todo jugador que sufra una hemorragia salga del terreno de juego; el jugador sólo podrá reingresar tras la señal del árbitro, quien se cerciorará de que la hemorragia haya cesado
- Permitirá que el juego continúe si el equipo contra el cual se ha cometido una infracción se beneficia de una ventaja, y sancionará la infracción cometida inicialmente si la ventaja prevista no sobreviene en ese momento
- Castigará la infracción más grave cuando un jugador cometa más de una infracción al mismo tiempo
- Tomará medidas disciplinarias contra jugadores que cometan infracciones merecedoras de amonestación o expulsión; no estará obligado a tomar medidas inmediatamente, pero deberá hacerlo en el siguiente momento en que el balón no esté en juego
- Tomará medidas contra los aficionados o jugadores de los equipos que no participen en el partido y estén en los alrededores inmediatos al terreno de juego y que no se comporten de forma correcta y podrá incluso, si lo juzga necesario, expulsarlos del terreno de juego y sus alrededores
- Actuará conforme a las indicaciones de los otros árbitros en relación con incidentes que no ha podido observar, siempre y cuando sean incidentes de carácter grave (ej: insultos, agresiones, etc.), no acciones del juego que no haya llegado a ver.
- No permitirá que personas no autorizadas entren en el terreno de juego
- Reanudará el juego tras una interrupción
- Remitirá a las autoridades competentes un informe del partido, con datos sobre todas las medidas disciplinarias tomadas contra jugadores o aficionados del banquillo de los equipos y sobre cualquier otro incidente que haya ocurrido antes, durante y después del partido

c) Decisiones del árbitro

- Las decisiones del árbitro sobre hechos relacionados con el juego, incluidos el hecho de si un gol fue marcado o no y el resultado del partido, son definitivas.
- El árbitro podrá modificar su decisión únicamente si se da cuenta de que es incorrecta o, si lo juzga necesario, conforme a una indicación por parte de un árbitro asistente o del cuarto árbitro, siempre que no haya reanudado el juego o finalizado el partido.

6 Duración del partido

a) Periodos de juego

- El partido durará dos tiempos iguales de 30 minutos cada uno, salvo que por mutuo acuerdo entre el árbitro y los dos equipos participantes se convenga otra cosa.
- Todo acuerdo de alterar los periodos de juego (por ejemplo, reducir cada mitad a 25 minutos debido a que la luz sea insuficiente) deberá tomarse antes del inicio del partido y conforme al reglamento de la competición.
- Es muy importante dejar claro que el único cronómetro oficial es el del árbitro, por lo que no se tiene en cuenta que otros jugadores lleven la cuenta. Recordemos que el árbitro podrá obligar a quitarse el reloj a un jugador que esté en el terreno de juego, para que se haga cumplir la Regla 4 sobre seguridad.

b) Intervalo del medio tiempo

- Los jugadores tienen derecho a un descanso en el medio tiempo.
- El descanso del medio tiempo no deberá durar más de 5 minutos.
- La duración del descanso del medio tiempo podrá alterarse únicamente con el consentimiento del árbitro.

c) Recuperación de tiempo perdido

- En esta liga no hay descuento, ya que anteriormente las 2 mitades eran de 25 minutos y se ampliaron a 30 por las posibles pérdidas de tiempo.
 - o El tiempo se detendrá sólo para los siguientes momentos:
 - o Que se cuele un balón y no vaya nadie a buscarlo. El árbitro no podrá continuar el partido.
 - o Que se cuele un balón y no haya otro para continuar
 - o Que se produzca alguna lesión
 - o Cuando se produzca un cambio de portero
 - o Cuando se produzca cualquier circunstancia en la que el árbitro estime oportuno detener el cronómetro

7 Inicio y reanudación del juego

a) Introducción

- Se lanzará una moneda al aire y el equipo favorecido decidirá la dirección en la que atacará en el primer tiempo del partido.
- El otro equipo efectuará el saque de salida para iniciar el partido.
- El equipo favorecido tras lanzar la moneda al aire ejecutará el saque de salida para iniciar el segundo tiempo.
- En el segundo tiempo del partido, los equipos cambiarán de mitad de campo y atacarán en la dirección opuesta.

b) Saque de Salida

- El saque de salida es una forma de iniciar o reanudar el juego:
 - o al comienzo del partido
 - o tras haber marcado un gol
 - o al comienzo del segundo tiempo del partido
 - o al comienzo de cada tiempo suplementario, dado el caso
- Se podrá anotar un gol directamente de un saque de salida.

c) Procedimiento

- Todos los jugadores deberán encontrarse en su propia mitad del campo
- Los adversarios del equipo que efectuará el saque de salida deberán encontrarse como mínimo a 6 m del balón hasta que sea jugado
- El balón se hallará inmóvil en el punto central
- El árbitro dará la señal
- El balón estará en juego en el momento en que sea pateado y se mueva hacia adelante
- El ejecutor del saque no deberá jugar el balón por segunda vez hasta que éste que haya tocado a otro jugador
- Después de que un equipo marque un gol, el equipo contrario procederá al saque de salida.

d) Infracciones y sanciones

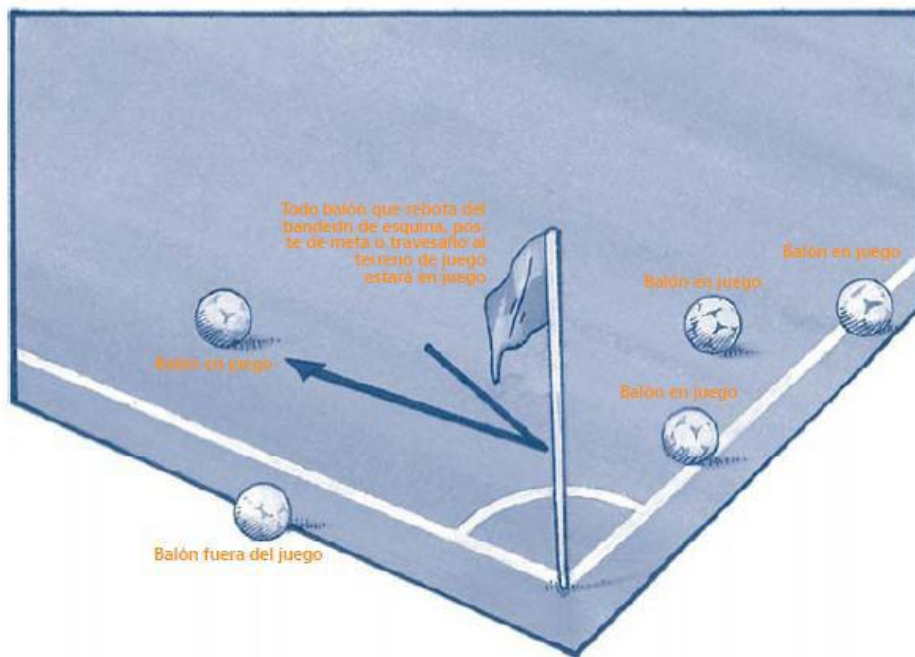
- En caso de que el ejecutor del saque toque el balón por segunda vez antes de que sea jugado por otro jugador:
 - o se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción
- Para cualquier otra infracción del procedimiento de saque de salida:
 - o se repetirá el saque de salida

e) Balón a tierra

- Si el balón está en juego y el árbitro debe interrumpir el juego por cualquier motivo no indicado en las Reglas de Juego, el partido se reanuda con un balón a tierra.
- El árbitro dejará caer el balón en el lugar donde se hallaba cuando el juego fue interrumpido, a menos que se interrumpa en el área de meta, en cuyo caso el árbitro dejará caer el balón en la línea del área de meta paralela a la línea de meta, en el punto más cercano al sitio donde el balón se encontraba cuando el juego fue interrumpido.
- El juego se considerará reanudado cuando el balón toque el suelo.
- Se volverá a dejar caer el balón:
 - o si es jugado por un jugador antes de tocar el suelo
 - o si el balón sale del terreno de juego después de tocar el suelo, sin haber sido jugado por un jugador

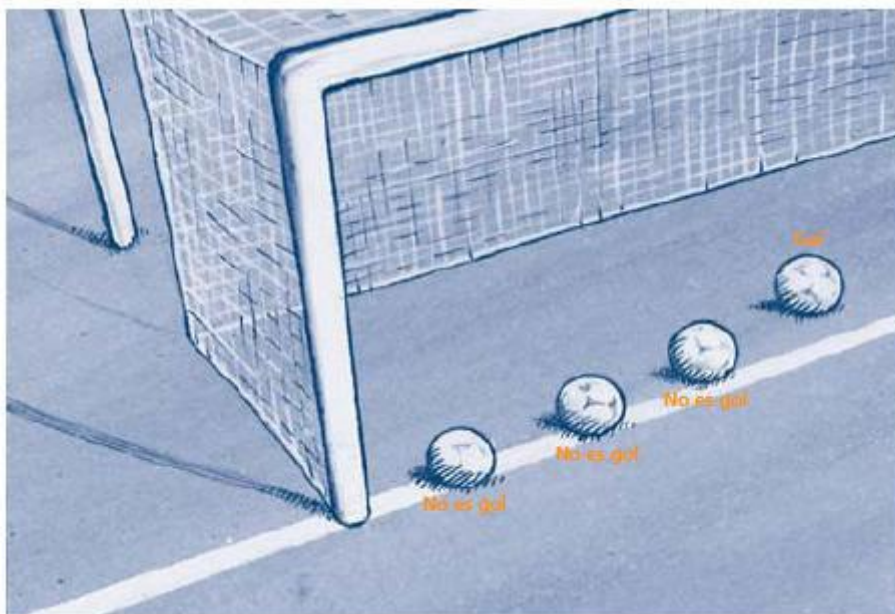
8 Balón en juego o fuera de el

- El balón estará fuera de juego cuando:
 - o haya cruzado completamente una línea de banda o de meta, ya sea por tierra o por aire
 - o el juego haya sido interrumpido por el árbitro
- El balón estará en juego en cualquier otro momento, incluso cuando:
 - o rebote de los postes, travesaño o poste de esquina y permanezca en el terreno de juego
 - o rebote del árbitro o de un árbitro asistente ubicado en el interior del terreno de juego



9 Gol marcado

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



10 Faltas e incorrecciones

a) Tiro libre directo

- Se concederá un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes siete infracciones de una manera que el árbitro considere imprudente, temeraria o con el uso de fuerza excesiva:
 - dar o intentar dar una patada a un adversario
 - poner o intentar poner una zancadilla a un adversario
 - saltar sobre un adversario
 - cargar sobre un adversario
 - golpear o intentar golpear a un adversario
 - empujar a un adversario
 - realizar una entrada contra un adversario
- Se concederá asimismo un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes tres infracciones:
 - sujetar a un adversario
 - escupir a un adversario
 - tocar el balón deliberadamente con las manos (se exceptúa al guardameta dentro de su propia área penal)
- El tiro libre directo se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción

b) Tiro de penal

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

c) Tiro libre indirecto

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario si un guardameta comete una de las siguientes cuatro infracciones dentro de su propia área penal:
 - tarda más de seis segundos en poner el balón en juego después de haberlo controlado con sus manos
 - vuelve a tocar el balón con las manos después de haberlo puesto en juego y sin que cualquier otro jugador lo haya tocado
 - toca el balón con las manos después de que un jugador de su equipo se lo haya cedido con el pie
 - toca el balón con las manos después de haberlo recibido directamente de un saque de banda lanzado por un compañero
- Se concederá asimismo un tiro libre indirecto al equipo adversario si un jugador, en opinión del árbitro:
 - juega de forma peligrosa
 - obstaculiza el avance de un adversario
 - impide que el guardameta pueda sacar el balón con las manos
 - comete cualquier otra infracción que no haya sido anteriormente mencionada, por la cual el juego sea interrumpido para amonestar o expulsar a un jugador
- Un tiro libre indirecto se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción

d) Sanciones disciplinarias

- La tarjeta amarilla se utiliza para comunicar al jugador, al sustituto o al jugador sustituido que ha sido amonestado.
- La tarjeta roja se utiliza para comunicar al jugador, al sustituto o al jugador sustituido que ha sido expulsado.

- Sólo se podrán mostrar tarjetas amarillas o rojas a los jugadores, a los sustitutos o a los jugadores sustituidos.
- El árbitro posee la autoridad para tomar medidas disciplinarias desde el momento en que ingresa en el terreno de juego hasta que lo abandona después del pitido final.
- Si un jugador comete una infracción sancionable con una amonestación o una expulsión, ya sea dentro o fuera del terreno de juego, contra un adversario, un compañero, el árbitro, un árbitro asistente o contra cualquier otra persona, será castigado conforme a la naturaleza de la infracción cometida.

e) Infracciones sancionables con una amonestación

- Un jugador será amonestado y se le mostrará la tarjeta amarilla si comete una de las siguientes siete infracciones:
 - o ser culpable de conducta antideportiva
 - o desaprobar con palabras o acciones
 - o infringir persistentemente las Reglas de Juego
 - o retardar la reanudación del juego
 - o no respetar la distancia reglamentaria en un saque de esquina, tiro libre o saque de banda
 - o entrar o volver a entrar en el terreno de juego sin el permiso del árbitro
 - o abandonar deliberadamente el terreno de juego sin el permiso del árbitro
- Un sustituto o un jugador sustituido será amonestado si comete una de las siguientes tres infracciones:
 - o ser culpable de conducta antideportiva
 - o desaprobar con palabras o acciones
 - o retardar la reanudación del juego

f) Infracciones sancionables con una expulsión

- Un jugador, un sustituto o un jugador sustituido será expulsado si comete una de las siguientes siete infracciones:
 - o ser culpable de juego brusco grave
 - o ser culpable de conducta violenta
 - o escupir a un adversario o a cualquier otra persona
 - o impedir con mano intencionada un gol o malograr una oportunidad manifiesta de gol (esto no vale para el guardameta dentro de su propia área penal)
 - o malograr la oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia la meta del jugador mediante una infracción sancionable con un tiro libre o penal
 - o emplear lenguaje ofensivo, grosero u obsceno y/o gestos de la misma naturaleza
 - o recibir una segunda amonestación en el mismo partido
- Un sustituto o un jugador sustituido expulsado deberá abandonar los alrededores del terreno de juego y el área técnica.

g) Procedimiento del lanzamiento de un libre directo o indirecto

- El balón debe estar completamente detenido en el suelo.
 - o Si el jugador que saca la falta, pide distancia al árbitro, éste debe esperar a que el árbitro saque pite con el silbato para sacar. Si esto no se produce, recibirá tarjeta amarilla.
 - o Si el jugador no pide distancia, puede sacar cuando quiera, siempre y cuando el balón esté completamente detenido en el suelo. Si en ese momento un jugador contrario interrumpe el saque a menos de 1,5 metros, será amonestado con amarilla.

- La distancia de la barrera debe ser de 7 metros. Si un jugador de la barrera se adelanta antes de que se saque el libre directo o indirecto, será amonestado con amarilla.