



2020/2021 REGLAS INDOOR

INTRA INDOOR COMPLEX

GENERAL:

1. Para asuntos no especificados por estas reglas, se seguirán las Reglas de Juego de la FIFA cuando sean razonablemente aplicables.
2. Se aplicarán modificaciones a las siguientes reglas para los juegos juveniles:
Regla 1. El tamaño de la portería
Regla 2. Tamaño del balón
Regla 3. Número de períodos
3. Las líneas de la zona neutral, las marcas de saque inicial, las líneas verticales de las esquinas, las marcas de las paredes de invasión (tiros de esquina) y las marcas de los tiros penales deben ser de color rojo.
Las marcas de patada deben tener 9 pulgadas de diámetro, todas las demás líneas no deben tener más de 5 pulgadas de ancho.
4. Todos los tiros son directos (incluso en el caso de faltas técnicas o incidentes en los que estén involucrados los oficiales).

REGLA 1 – EL TERRENO DE JUEGO:

DEMARCAIONES Y DIMENSIONES: Aprox. 200 pies de largo por 85 pies de ancho. Las líneas serán de 5 pulgadas de ancho. EL muro perimetral de 3 pies completamente cerrada y cubierta por plexiglás y/o malla. Las dimensiones exteriores del campo variarán, pero la marca del saque de esquina siempre será un círculo de 9 pulgadas de diámetro ubicado a 3 pies de la pared y la línea discontinua del saque de 3 pies, se ubicará en su centro a la altura de la intersección de la línea de gol y el punto donde comienza la curva de la pared, pero nunca menos de 15 pies desde el borde más cercano de la marca de saque de esquina hasta el borde del área penal, apreciablemente más de 15 pies, (por ejemplo, a 15 pies o más, se pintará una línea roja de 5 pulgadas de ancho y 1 pie de alto hacia arriba comenzando en la base de la pared para permitir a los jugadores y árbitros respetar la distancia de no invasión de 15 pies).

PORTERIA: 6 pies y 6 pulgadas de alto por 12 pies de ancho. El interior de cada portería estara acolchado para proteger a los jugadores de todas las superficies duras como hormigón, madera y metal.

AREA PENAL: 30 pies de ancho y 25 pies hacia afuera de la línea de meta desde la línea de meta.

MARCA DEL TIRO PENAL: 24 pies desde la línea de gol.

ESQUINAS: (O FINAL DE LA LÍNEA DE META): Deben estar marcadas con una cinta adhesiva o pintadas de rojo y/o de 5 pulgadas de ancho desde el piso verticalmente hacia arriba hasta al menos la parte superior de la pared. Si estas líneas no se extienden por encima de la pared y desde allí hasta la parte superior de la red, la línea se terminará con una bandera de esquina, cuya parte superior estará a 3 pies por encima del muro perimetral.

CIRCULO CENTRAL: Sera de un radio de 10 pies con una marca de 9 pulgadas de diámetro en el centro.

AREA DEL ARBITRO(S): En la zona neutral, de un lado del campo, se trazará un semicírculo de 10 pies de radio, cuyo origen estará en la intersección de la línea media y el perímetro. Cuando la pelota está fuera de juego y los árbitros están dentro del área de árbitro, ningún jugador o personal del equipo puede entrar dentro del área del árbitro. La ofensa resultara en una tarjeta azul y penalización de tiempo de 2 minutos.

LINEAS ROJAS: 30 pies desde la línea media, extendido a través del campo de juego (una en cada mitad). Las líneas rojas y el área entre ellas se denominarán zona neutral.

LINEA DE MEDIO CAMPO: Una línea blanca continua a lo ancho del campo lo dividirá en dos mitades.

LINEA LATERAL: Una línea blanca discontinua desde la marca del saque de esquina a la marca del saque de esquina en ambos lados del campo a una distancia de 3 pies del muro perimetral.

REGLA 2 – EL BALON:

Circunferencia 27-28 pulgadas. Peso 14-16 oz. El balon será esférico y la cubierta exterior será de cuero u otros materiales aprobados. No se utilizará ningún material en su fabricación que pueda resultar peligroso para los jugadores.

REGLA 3 – NUMERO DE JUGADORES:

Máximo 18 jugadores en una lista podran jugar en cualquier juego. No se permitirá jugar a los jugadores que no estén en la lista antes del inicio del juego. Cada equipo debe tener al menos 4 jugadores en el campo para que el partido continúe, y nunca debe tener más de 6. Uno de los jugadores debe ser portero y usar una camiseta que lo distinga claramente de todos los demás jugadores y del árbitro(s).

Todo el personal de banca del equipo que figura en la lista oficial está sujeto a la autoridad y jurisdicción de los árbitros. Se permite un máximo de 2 no jugadores en la banca (entrenador, asistente o preparador físico). Ninguna persona no autorizada puede estar con el personal durante todo el juego. Desde el inicio hasta la conclusión del juego, ningún dirigente, entrenador, preparador físico o cualquier otra persona que no sea jugador de ambos equipos, ya sea durante el juego o entre períodos, puede ingresar al campo de juego a menos que el árbitro lo indique claramente. **Penalización:** Una tarjeta azul y penalización de 2 minutos (jugada de poder) y/o tarjeta amarilla de penalización de 5 minutos (sin jugada de poder).

SUBSTITUCIONES: Ilimitado sobre la marcha (incluidos cambios de portero) siempre que ambos jugadores estén dentro de la línea discontinua y no más de una yarda desde la puerta de la banca o estén en el campo de juego frente a su propia banca cuando se realice la sustitución. Además, ni el jugador que ingresa ni el jugador que sale pueden participar en el juego durante cualquier período de tiempo que estén simultáneamente en el campo de juego. Cualquier ofensa de esta regla por cualquier jugador mientras la pelota está en juego resultará en una tarjeta azul y penalización de 2 minutos. Si el juego se detiene para aplicar la penalización, el equipo contrario reiniciará con un tiro libre desde donde estaba el balón cuando se detuvo el juego. (**Muchos jugadores en el campo:** si el juego se detiene mientras cualquier jugador del equipo ofensor toca la pelota dentro de su propia área penal, se ejecutará un tiro libre en la parte superior del arco de restricción del ofensor).

JUGADOR LESIONADO: En el caso en que el árbitro deba detener el cronómetro por un jugador lesionado y el árbitro solicite al entrenador de su equipo que entre al campo para atender al jugador, ese jugador debe ser retirado del campo y puede volver a jugar en la siguiente oportunidad de sustitución después de que el árbitro reinicie el juego. No se permitirá que un jugador juegue mientras tenga una herida abierta o haya presencia de sangre. Los jugadores retirados del campo por sangre no regresarán sin antes informar al árbitro. Los árbitros informarán al jugador que deba reportarse con el árbitro antes de regresar. Una ofensa a esta regla por cualquier jugador resultará en una tarjeta azul y penalización de 2 minutos.

PORTERO LESIONADO: Si el juego se suspende más de una vez como resultado de que el árbitro indica al entrenador de un equipo que ingrese al campo para atender a un portero lesionado, dicho portero lesionado debe ser retirado del terreno de juego y no se le permitirá volver al juego hasta la próxima oportunidad de sustitución elegida por el entrenador del equipo después de que el árbitro reinicie el juego.

CAPITAN: Cada equipo designará un capitán y el árbitro aclarará cualquier pregunta relacionada con la aplicación de las reglas que pueda surgir durante el desarrollo del juego. En caso de disputa o problema, el árbitro informará la decisión tanto al capitán como al entrenador del equipo. El capitán debe estar debidamente identificado mediante el uso de un brazalete proporcionado por el club. Ningún portero o en juego podrá actuar como capitán.

REGLA 4 – EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES:

El equipo obligatorio consiste en camiseta con número diferente a los números de todos los demás jugadores de ese equipo, pantalón corto, espinilleras (completamente cubiertas por calcetas) y zapatos adecuados (sin tachones). Los uniformes de un equipo deben ser de colores idénticos, a excepción del portero, cuyos colores deben distinguirlo de todos los demás jugadores y del árbitro(s). Las licras o mallas no deben extenderse por debajo de la parte superior de la rodilla y deben ser del mismo color que el color principal de los pantalones cortos del equipo.

EQUIPAMIENTO PELIGROSO: No está permitido, bajo ninguna circunstancia, llevar ningún tipo de accesorios, incluido cuero, metal, goma, plástico o que pueda representar un peligro para cualquier jugador.

Penalización 1) - Una vez que el juego ha comenzado, si el árbitro nota que un jugador está en el campo sin espinilleras, el árbitro debe mostrar al jugador ofensor una tarjeta azul y penalización de 2 minutos. El equipo jugará con pocos jugadores.

Penalización 2) - La primera vez en un juego, el árbitro advierte que un jugador tiene un accesorio peligroso o intimidatorio se enviará al jugador al banco para corregir la deficiencia y un sustituto podrá entrar por ese jugador sin penalización alguna. La segunda vez que se detecte a un jugador con la misma deficiencia o falla relacionada a dicha deficiencia, el árbitro debe mostrar al jugador infractor una tarjeta azul y penalización de 2 minutos. En caso de **Penalización 1** (sin espinilleras) y **Penalización 2** (deficiencia de equipo), el equipo jugará incompleto como consecuencia. Se concederá al oponente un tiro libre en el lugar donde estaba el balón cuando se detuvo el juego. En el caso de que la pelota estuviera dentro del área penal del jugador ofensor, la posesión del oponente y el tiro libre se ejecutarán en la parte superior del arco de restricción del ofensor

REGLA 5 – EL ARBITRO:

Uno o dos (de igual autoridad) serán responsables del control del juego. Número determinado por la liga. La decisión del árbitro sobre los hechos relacionados con el juego será definitiva en lo que respecta y concierne al resultado del juego.

REGLA 6 – LOS OTROS OFICIALES:

Los cronometradores operarán el tiempo y los detalles del marcador bajo la jurisdicción del árbitro (incluidas las penalizaciones de tiempo).

REGLA 7 – DURACION DEL JUEGO:

Dos períodos iguales para todas las divisiones. El reloj se detendrá entre los períodos, por una lesión según se determine necesario a discreción del árbitro y/o para administrar las expulsiones.

REGLA 8 – INICIO DEL JUEGO/SAQUE INICIAL:

- a. El equipo visitante tendrá posesión en el primer período, el equipo local en el segundo período. Los equipos cambian de cancha después de terminar cada período.
- b. Después de cada gol, el juego se reiniciará con un saque inicial por el equipo que recibe gol en contra.
- c. Se puede marcar un gol directamente desde un saque de salida.
- d. En cualquier situación en la que cualquiera de los equipos tenga clara posesión del balón cuando el juego se detenga por cualquier motivo que no es una ofensa de una regla, el equipo con posesión o el jugador del equipo que jugo el balón toma el reinicio de tiro libre.
- e. El no poner el balón en juego dentro de los 5 segundos posteriores a la señal del árbitro dará lugar a un cambio de posesión de balón al oponente.

REGLA 9 – BALON EN JUEGO Y FUERA DEL JUEGO:

El balón está fuera del juego cuando sale sobre el muro perimetral, golpea la red, las lámparas o estructuras del techo, cuando se anota un gol o cuando el árbitro detiene el juego. El balón estará en juego en todo momento, incluso cuando rebota en la pared perimetral, los postes de la portería o el plexiglás. **NOTA:** Si el balón golpea al árbitro(s), el juego se detendrá y será reanudado con un tiro libre por el equipo del jugador que tocó el balón por última vez en el lugar desde donde estaba el jugador cuando jugo el balón.

REGLA 10 – METODO DE ANOTACION:

Se marca un gol cuando el balón rebasa completamente la línea de meta, el travesaño y los postes de la portería, siempre que el equipo atacante no haya cometido ninguna ofensa.

REGLA 11 –OFENSAS DE TIEMPO PERDIDO:

(INCLUIDA OFENSA DE CAMPO DONDE SE USAN TRES LINEAS “LINEAS ROJAS”):

- a. **PASE SOBRE TRES LINEAS:** Si un jugador juega la pelota sobre tres líneas (dos líneas rojas y la línea media) en el aire hacia la línea de gol de su oponente, sin que toque a otro jugador, las líneas rojas o la pared antes de pasar la tercera línea, el árbitro concederá tiro libre al equipo contrario en el centro de la primera línea roja que cruzó la pelota. **Exception:** Un portero mientras está de pie por su propia área penal puede lanzar legalmente la pelota sobre las tres líneas, y puede anotar un gol.
- b. **JUGAR INTENCIONALMENTE EL BALON SOBRE LA PARED PERIMETRAL:** Si en opinión del árbitro, un jugador juega intencionalmente el balón por encima del perímetro mientras está en juego en cualquier lugar de su tercio defensivo, el árbitro concederá un tiro libre al equipo contrario en la parte superior del arco de restricción de la portería del equipo ofensor. Esta regla aplica mientras el balón está en juego dentro de la propia área penal un defensor y juega el balón fuera del campo sobre el perímetro.

REGLA 12 – FALTAS/CONDUCTA ANTIDeportiva/PENALIZACIONES:

I.- FALTAS/CONDUCTA ANTEDEPORTIVA: Se concederá un tiro libre al equipo contrario si un jugador comete cualquiera de las siguientes ofensas de una manera considerada por el árbitro como descuidada, imprudente o con el uso de fuerza excesiva. (Una penalización de tiempo y una tarjeta serán aplicadas.

- a. Patea o intenta patear a un oponente.
- b. Golpea, codea o intenta golpear o codear a un oponente.

- b. Tropieza o intenta tropezar a un oponente.
- c. Salta sobre un oponente.
- e. Carga a un oponente de manera ilegal. (es decir, no es una carga legal debido a la forma o el lugar)
- f. Empuja a un oponente o comete cualquiera de las siguientes ofensas.
- g. Escupe a un oponente. (Penalización obligatoria de 5 minutos y expulsión).
- h. Al taclear, hace contacto con el oponente antes de jugar el balón.
- i. Sujeta a un oponente
- j. Toca el balón deliberadamente con la mano. (es decir, acarrea, golpea o impulsa el balón con su mano o brazo) a menos que sea el portero dentro de su propia área penal. Si el portero manipula deliberadamente el balón con el primer contacto fuera del área penal, se mostrará una tarjeta azul y penalización de 2 minutos. (Si hace contacto dentro del área penal pero el impulso lleva su mano/brazo fuera del área penal mientras manipula el balón, no se aplicará ninguna penalización de tiempo).
- k. Azota o impulsa a un oponente contra la pared de perímetro. (Tarjeta azul y penalización obligatoria de 2 minutos)
- l. Juega de forma peligrosa contra un oponente. (Defensores dentro de su propia área penal, el reinicio será en la parte superior del arco de restricción en contra del jugador ofensor).
- m. Impide el avance de un oponente.
- n. Carga contra un portero dentro del área penal del portero.
- o. Impide que el portero ponga el balón en juego. El reinicio será un tiro libre a favor del equipo contrario desde donde ocurrió la ofensa, sujeto a la exclusión en la regla 13 (tiro libre)

II.- RESTRICCIONES DEL PORTERO:

- a. El porteo, teniendo el control del balón en sus manos y al soltarlo para jugarlo por él mismo o por un compañero, no podrá tocar el balón con las manos hasta que haya sido jugado por un oponente. Al igual que afuera, el portero dentro de su propia área penal puede driblar o maniobrar el balón mientras lo tiene controlado (es decir, sin doble posesión). El reinicio por la doble posesión del portero con las manos será un tiro libre a favor del oponente en la parte superior del arco de restricción. Será el mismo reinicio en el caso de que un portero tarde más de 5 segundos en soltar de sus manos el balón y ponerlo en juego.
- b. Un arquero no puede en ningún momento manipular un balón que se le haya jugado intencionalmente con el pie de un compañero. Una ofensa de esta regla resultará en un tiro libre por parte del oponente desde la parte superior del arco de restricción. Un desvío accidental involuntario o un tiro fallado de un compañero de equipo que el portero manipule no será penalizado. NO está permitido despejar de aire, el portero debe rodar o driblar el balón.
- c. El balón puede jugarse desde la cabeza, el pecho o el muslo de un compañero (pero no el pie) hasta su portero sin penalización. Sin embargo, el engaño para eludir deliberadamente esta regla, dará como resultado mostrar una tarjeta azul y penalización de 2 minutos por conducta antideportiva, el reinicio será un tiro libre del oponente desde el lugar donde se originó el intento de elusión o en la parte superior del arco de restricción si la infracción ocurrió en el área penal.
- d. Un portero con posesión del balón (con la mano o mediante una distribución) dentro del área penal tendrá 5 segundos para distribuir el balón fuera del área penal o hacia otro jugador. La ofensa a esta regla resultará en un tiro libre a favor de los oponentes en la parte superior del arco de restricción si la ofensa ocurrió en el área penal.
- e. Un portero que obtenga la posesión del balón fuera del área penal puede driblarlo hacia el área penal pero no debe tocarla con la(s) mano(s). La ofensa de esta regla resultará en un tiro libre a favor del oponente en la parte superior del arco de restricción.

III.- PRIVILEGIOS DEL PORTERO:

- a. Si un jugador obstruye intencionadamente al portero del equipo contrario para evitar que ponga el balón en juego, el árbitro concederá un tiro libre y por la primera infracción se dará una advertencia verbal, pero para la siguiente ofensa de la misma manera se mostrará una tarjeta azul y penalización de 2 minutos.
- b. En casos de contacto corporal dentro del área penal entre un atacante y un portero contrario sin posesión del balón, el árbitro detendrá el juego si en su opinión considera que la acción del atacante fue deliberada y

- se reiniciará con un tiro libre a favor del equipo defensor desde la parte superior del arco de restricción, si la acción ocurrió dentro del área penal, o desde donde ocurrió la ofensa ocurrió dentro del área de penal.
- Las faltas contra el portero que el árbitro juzgue inadvertidas serán sancionadas con un tiro libre al equipo del portero como en III-b anterior.
 - Un jugador que comete intencionalmente una falta que pone en peligro al arquero, pero en opinión del árbitro no es un juego brusco grave, **será sancionado con tarjeta azul y 2 minutos de penalización.** La reanudación será un tiro libre por parte del equipo del portero como en III-b arriba.
 - Un jugador que carga intencionalmente al portero de manera violenta o lo patea mientras está en posesión del balón, **Se le mostrará la tarjeta roja y se le expulsará por juego brusco grave.** El equipo ofensor cumplirá una penalización de 5 minutos, independientemente del número de goles recibidos.
 - Se considerará que el portero tiene el control del balón con cualquier parte de su brazo o mano.
 - Las penalizaciones de tiempo del portero deberán ser cumplidas por un compañero de equipo.

IV.- TIME PENALTY

<u>a. TIPO DE PENALIZACION</u>	<u>TARJETA MOSTRADA</u>	<u>MINUTOS</u>
<u>EQUIPO</u>	<u>AZUL</u>	<u>2 .</u>
<u>PENAL</u>	<u>AZUL</u>	<u>2 .</u>
<u>CONDUCTA ANTIDEPORTIVA</u>	<u>AZUL</u>	<u>2 .</u>
<u>DESAPROVAR</u>	<u>AMARILLA</u>	<u>5 .</u>
<u>PENALIZACION SEVERA</u>	<u>AZUL/AMARILLA</u>	<u>2 + 5 .</u>
<u>OPORTUNIDAD MANIFIESTA</u>		
<u>(JUGADA OFENSIVA DE CASTIGO)</u>	<u>AZUL</u>	<u>5 (Suave)</u>
<u>EXPULSION</u>	<u>ROJA</u>	<u>5 (Severa)</u>

- PENALIZACIONES RETARDADAS:** El árbitro no está obligado a detener el juego para administrar una penalización de tiempo. El árbitro puede, si lo desea, aplicar la ventaja. Si lo hace, la sanción se aplicará cuando el juego se detenga o el equipo ofendido pierda su ventaja. Si la ofensa amerita una penalización de tiempo, el árbitro sostendrá la tarjeta por encima de su cabeza desde el momento de la falta hasta que se detenga el juego y la penalización de tiempo sera impuesta. Si antes de que se detenga el juego, el equipo infractor marca un gol, se registrará la penalización de tiempo al ofensor, pero no cumplirá el tiempo. Si no se marca un gol, el equipo ofendido reanudará la penalización retardada en el lugar donde estaba el balón cuando se detuvo el juego. En el caso de que se obtenga la posesión en el área penal del equipo defensivo, la reanudación tendrá lugar en la parte superior del arco de restricción.
- JUGADA DE PODER/ANOTACION:** Si un equipo tiene menor número de jugadores en el campo que su oponente por jugadores que cumplen penalizaciones y le anotan un gol, el jugador penalizado de ese equipo será liberado y podrá regresar al juego. Solo un jugador de un equipo en desventaja numérica sera liberado antes del área de penalización por cada gol marcado en jugada de poder.
- La conducta antideportiva de los no-jugadores se evaluarán con una expulsión y la penalización sera de 2 a 5 minutos y cualquier miembro que el entrenador designe cumplirá la penalizacion del expulsado, el ofensor no-jugador será removido de la banca y área de juego y estara incomunicado con el equipo.
- Si ambos equipos tienen uno o más jugadores cumpliendo penalizaciones de tiempo y como resultado, cada equipo tiene el mismo número de jugadores en el campo; ningún jugador será liberado antes de tiempo del área de penalización en caso de gol, ya que ningún equipo tiene jugada de poder y hay una igualdad de fuerza.
- Múltiples sanciones:
 - Un máximo de dos (2) penalizaciones se pueden aplicar simultáneamente. Si un jugador es sancionado mientras dos jugadores de su equipo están cumpliendo sanciones, las sanciones del tercer o cuarto jugador no comenzará hasta que el tiempo de penalización de cualquiera de los primeros jugadores penalizados haya expirado. **Excepcion:** Un defensor enviado al área de penalizacion por una falta que resulte en un tiro penal será liberado.
 - En el caso de penalizaciones múltiples impuestas a un jugador en un solo caso (balón fuera de

juego hasta el reinicio), el jugador culpable cumplirá todo el tiempo acumulado, por ejemplo: (falta) tarjeta azul y 2 minutos de penalización más (mala conducta/conducta antideportiva) tarjeta amarilla y 5 minutos penalización, el jugador cumplirá siete minutos completos de penalización. En su caso, se le unirá un compañero en el área de penalización, quien volverá a jugar al final de la penalización de tiempo de jugada de poder como jugador de campo.

- g. Cuando se anota un gol contra un equipo con falta de jugadores en virtud de que dos o más jugadores cumplen penalizaciones, se liberará al jugador que tenga la menor cantidad de tiempo de penalización restante.
- h. Si los miembros de ambos equipos son penalizados simultáneamente con penalizaciones de tiempo, dejándolos con la misma fuerza (5v5 o 4v4), los tiempos de penalización se cumplirán en su totalidad, independientemente de los goles marcados.
- i. Al menos 4 jugadores (portero incluido) de cada equipo deben estar en el campo en todo momento. Si un equipo tiene dos jugadores cumpliendo sanciones de tiempo y un tercer jugador de ese equipo recibe una sanción de tiempo, el tercer jugador debe ir al área de penalización, sin embargo; debe reponerse en el campo para mantener mínimo número de jugadores requerido. El tiempo de penalización para el tercer jugador no comenzará hasta que la penalización el tiempo de uno de los jugadores antes penalizados expira, o es terminado antes por el gol de un oponente.
- j. Si un jugador de cada equipo es expulsado al mismo tiempo, ya no se requerirá que los equipos reduzcan el número de jugadores en el campo.

V.- PENALIZACIONES DE TIEMPO/EQUIPOS: Un jugador designado por el entrenador recibirá una penalización de dos minutos por cada una de las siguientes ofensas. El jugador elegido no será castigado individualmente por la penalización con el propósito de contar las penalizaciones de tiempo para la expulsión automática.

- a. Sustitución ilegal, demasiados jugadores en el campo o jugar sin un jugador vestido de portero. El reinicio será un tiro libre para los oponentes desde donde estaba el balón en el momento en que se cometió la ofensa. (Excepto como se indica en la regla 8 Inicio del juego)
- b. Abandonar la banca para enfrentar, unirse a un altercado o enfrentamiento con jugadores o árbitro (s). Esto no evitará que el árbitro aplique las sanciones a jugadores individuales.
- c. Mala conducta en la banca: por cualquier ofensa del equipo después de haber sido advertido contra el abuso físico o verbal contra el árbitro donde el ofensor no es identificado. Esto no impide que los árbitros evalúen las sanciones a jugadores individuales o personal que no es jugador.

VI.- PENALIZACIONES DE TIEMPO/PENAL:

- a. Se impondrá una penalización de dos minutos "penalización de tiempo" a discreción del árbitro por faltas severas, faltas tácticas o faltas flagrantes enumeradas en la regla 12-I
- b. Siempre se penalizará por azotar contra la pared, dar codazos, golpear o patear a un oponente.
- c. La penalización por faltas penales solo puede ser evaluadas si la ofensa ocurrió cuando la pelota estaba en juego. Una falta dentro el área penal del oponente dará lugar a un tiro penal.

VII.- PENALIZACIONES DE TIEMPO POR CONDUCTA ANTIDEPORATIVA:

- a. **Desaprobación:** (de palabra o acción): Se penalizará a todo jugador considerado culpable de esta ofensa.
- b. **Invasión:** Si un jugador contrario invade antes de que se ejecute un tiro libre, y el equipo del pateador solicita una distancia de quince pies, el árbitro retrasará el tiro libre hasta que los defensores cumplan. Si, sobre la solicitud del árbitro, el jugador defensor no cumple, se penalizará con tarjeta azul y 2 minutos.
- c. **Circunvenir la regla "regresar el balón":** Se penalizará con una tarjeta azul y 2 minutos al jugador que origina la ofensa. El reinicio es un tiro libre para los oponentes desde el lugar donde ocurrió el intento de elusión por el jugador que origina la ofensa.
- d. **Ajustamiento de Equipamiento:** Jugador que reingrese al juego sin ajustar su equipamiento que se le ordenó lo hiciera fuera del campo, será penalizado de 2 minutos y se le mostrará una tarjeta azul.
- e. **Tiempo Perdido:** Jugador que use cualquier táctica para retardar el reinicio del juego o perder el tiempo tal como tocar, mover o alejar el balón para frenar un reinicio se penalizará con tarjeta azul y 2 minutos.
- f. **Recargarse sobre los hombros:** Jugador que se apoye en los hombros de un compañero para jugar mejor

(cabecear) el balón, se penalizará con una tarjeta azul y 2 minutos.

- g. **Distracciones:** Jugador que gesticule, baile y/o grite a un oponente para distraerlo será penalizado con una tarjeta azul y 2 minutos.
- h. **Ofensas Persistentes:** Se penalizará con tarjeta azul y 2 minutos a cualquier jugador que cometa ofensas persistentemente a las reglas del juego. (por ejemplo, comete faltas repetidamente a los oponentes).
- i. **Burlarse:** Un jugador que use palabra o acción contra un oponente será penalizado con tarjeta azul y 2 minutos. (Ejemplo: el delantero se burla del portero después de anotar un gol; un jugador se burla de un jugador adversario después de que le marcan una falta o es penalizado con tiempo de castigo).

VIII.- OFENSA POR PENALIDAD DE TIEMPO MENOR: Las faltas tácticas, penales y de otro tipo que a juicio del árbitro ameriten más que un tiro libre, serán penalizadas con tarjeta azul y 2 minutos.

IX.- FALTAS DEL ULTIMO DEFENSOR: Negar un gol o la oportunidad de marcar un gol a un oponente (a una proximidad razonable y que se mueva directamente hacia portería del adversario con solo un defensor por eludir) es una ofensa sancionada con un tiro libre o un tiro penal (tarjeta azul y 5 minutos de penalización, jugada de poder suave). **NOTA:** Si el árbitro considera que la falta es por juego brusco grave, debe producirse una expulsión con tarjeta roja y 5 minutos por la severidad de la falta.

X. OFENSAS POR EXPULSION: Un jugador recibirá una tarjeta roja y será expulsado (al vestidor del equipo) si comete alguna de las siguientes ofensas:

- a. Juego Brusco Grave (jugada de poder y tarjeta roja de 5 minutos).
- b. Conducta violenta (jugada de poder y tarjeta roja de 5 minutos).
- c. Escupir a un oponente o a cualquier otra persona, versión de conducta violenta (juego de poder y tarjeta roja de 5 minutos).
- d. Cargar intencional y bruscamente al portero mientras este último posee el balón por completo; el portero tiene posesión con la mano, brazo, cuerpo o pierna sobre la pelota. (jugada de poder y tarjeta roja de 5 minutos).
- e. Contactar físicamente al árbitro del juego como forma de seguimiento por desaprobación (jugada de poder y tarjeta roja de 5 minutos)
- f. Dejar la caja de penalización o la banca para participar en una mala conducta o confrontación, u otros incidentes o comportamiento indecoroso. (Jugada de poder y tarjeta roja de 5 minutos).
- g. Recibir una tarjeta azul de 2 minutos después de haber recibido previamente 2 penalizaciones/tarjetas en el mismo partido. Será indicado con una tarjeta azul, seguida inmediatamente por una tarjeta roja. La penalización de tiempo serán 2 minutos que serán servidos por un compañero del jugador expulsado por la 3ª tarjeta azul.

NOTA: Incisos "a. hasta la f." son penalizaciones de "tiempo severo" y un jugador del campo o de la banca debe ser designado para servir los 5 minutos COMPLETOS; es decir, la penalización de tiempo no será acortada por la anotación de un gol del equipo contrario. El reinicio, si no se indica lo contrario en las reglas, será por el equipo ofendido en el lugar de la ofensa, o tiro penal por parte de los atacantes si la ofensa ocurrió dentro del área penal del defensor; La reanudación será en la parte superior del arco de restricción por los defensores si la ofensa fue cometida por el equipo atacante dentro del área de penal del defensor.

REGLA 13 – REINICIOS/TIROS LIBRES:

Un "reinicio" es una forma de reanudar el juego después de una interrupción que no sea una patada inicial. Para una interrupción del juego mientras el balón está en juego en el campo de juego, son posibles los siguientes reinicios:

- INICIO DEL JUEGO/SAQUE INICIAL - **(Regla 8)**
- BALON EN JUEGO/ FUERA DEL JUEGO- SUPERSTRUCTURA - **(Regla 9)**
- OFENSAS POR TIEMPO PERDIDO - PASAR LAS TRES LINEAS - **(Regla 11a)**
- REINICIOS/TIROS LIBRES - **(Regla 13- II)**
- CAUSAS NO MENCIONADAS/REINICIO DE BALON A TIERRA - **(Regla 13-VI)**
- TIRO PENAL - **(Regla 14)**
- JUGADA OFENSIVA DE CASTIGO - **(Regla 15)**

Para una interrupción porque el balón salió del terreno de juego, son posibles los siguientes reinicios:

- OFENSAS POR TIEMPO PERDIDO - Jugar el balón intencionalmente sobre el perimetral - **(Regla 11b)**
- SAQUE LATERAL - **(Regla 13-III)**
- DISTRIBUCION DEL PORTERO - **(Regla 13-IV)**
- SAQUE DE ESQUINA - **(Regla 13-V)**

I. INICIO DEL JUEGO/SAQUE INICIAL: - Regla 8.

II. REINICIO - TIRO LIBRE: Cuando el juego se ha detenido por una falta enumerada en la Regla 12-I o por una ofensa mencionada en otra parte de las Reglas, el juego se reanudará con un tiro "libre" lanzado por un jugador del equipo contrario.

- a. Por cualquier ofensa a las reglas, se concederá un tiro libre al equipo ofendido. Todos los tiros libres son directos. Se puede marcar un gol directamente de un tiro libre o de cualquier otra reanudación siempre que no interfiera con una ofensa de la regla de las "3 líneas". Un equipo tiene 5 segundos para reiniciar el juego después de haber sido indicado por el árbitro. Si el equipo no lo hace en el tiempo asignado, la posesión del balón se otorgará al equipo contrario.
- b. El equipo defensor debe dar quince (15) pies en todos los tiros libres. Cualquier invasión será penalizado de conformidad con la regla VII-b.
- c. En cada tiro libre, el balón está en juego inmediatamente cuando es pateado y se mueve.
- d. La pelota debe jugarse hacia adelante en los tiros penales. Se deben retomar los inicios incorrectos. Todos los demás tiros libres se pueden jugar en cualquier dirección.

III. SAQUE LATERAL: Cuando el balón sale sobre el muro perimetral a lo largo de la línea de banda, un adversario del equipo que tocó el balón por última vez antes de que saliera del juego pateará desde el punto en que cruzó el perímetro. El árbitro señalará el comienzo del saque lateral. Si el balón toca a un jugador o personal en la banca, que inadvertidamente se extiende dentro del campo de juego, o si el balón sale del campo por una puerta abierta de la banca, se concederá el saque de banda al equipo contrario.

IV. DISTRIBUCION DEL PORTERO: El portero distribuirá el balón con la mano después de que un jugador atacante haya tocado el balón por última vez y cruce el perímetro entre las banderas de esquina y/o por cualquier falta cometida por el equipo atacante en el área penal. Se efectuará desde cualquier punto dentro del área penal por el guardameta. La pelota se considera en juego una vez que viaja fuera del área penal. Las siguientes disposiciones también se aplican:

- a. **Silbato del Arbitro:** Una vez que el portero tenga el balón en sus manos, el árbitro pitará para alertar al portero que reanude, empezará a contar 5 segundos para que el portero juegue el balón fuera su área penal.
- b. **Position de los jugadores:** Los adversarios permanecen fuera del área penal hasta que el balón salga del área de pena.
- c. **Ofensas del Portero:** Un portero que realiza una distribución no puede volver a jugar el balón después de que haya salido del área penal hasta que sea tocada por otro jugador. De lo contrario, el equipo contrario recibirá un tiro libre en donde ocurrió esa ofensa específica.

V. SAQUE DE ESQUINA: Cuando el balón completamente, habiendo sido jugado por última vez por uno de los defensores, sale sobre el perímetro entre los postes de la bandera de esquina, excluyendo cuando se marca un gol legal, un jugador del equipo atacante ejecutará un tiro de esquina, sujeto a exclusiones en la Regla 11.2. Se puede marcar un gol directamente de dicho saque de esquina.

- a. Colocación: La pelota se colocará en la marca de esquina en el poste de bandera de esquina más cercano, y será pateado desde esa posición.
- b. Silbato: El árbitro hará sonar el silbato antes de ejecutar un saque de esquina...

VI. CAUSAS NO MENSIONADAS/REINICIO DE BALON A TIERRA (POSESION):

En cualquier situación en la que un equipo tenga clara posesión del balón cuando el juego se detuvo por cualquier causa no mencionada en las reglas, se concederá un tiro libre al equipo con posesión.

REGLA 14 - TIRO PENAL:

I. DEFINICION: Un tiro penal es un tiro libre desde el punto penal ejecutado por un jugador identificado contra el portero sin interferencia de otros jugadores. Se concede un tiro penal contra un equipo, el cual dentro de su propia área penal comete una de las faltas enumeradas en la Regla 12-1 a. - n cuando el balón está en juego.

II. POSICION DE LOS JUGADORES: El Árbitro no pitará para ejecutar un tiro penal hasta que los jugadores estén colocados de acuerdo con lo siguiente:

- a. Todos los jugadores, excepto el jugador identificado que ejecuta el tiro y el portero contrario, estarán en el campo de juego, pero detrás de la línea amarilla.
- b. El guardameta defensor permanece en su propia línea de gol, de cara al pateador, entre los postes hasta que se patear la pelota. La intrusión del portero para interferir con el pateador dará lugar a una advertencia. Las infracciones subsiguientes resultarán en una sanción de cinco (5) minutos por mala conducta sin jugada de poder.

III. BALON EN JUEGO: El jugador que ejecuta el tiro penal debe patear el balón hacia adelante. La pelota se considerará en juego después de que haya sido jugada (tocada).

IV. OFENSAS/SANCIONES: Si el árbitro da la señal para que se ejecute un tiro penal y, antes de que el balón esté en juego, se produce una de las siguientes situaciones:

a. PATEADOR:

El jugador que ejecuta el tiro penal comete una ofensa; El árbitro permite que proceda el tiro penal.
El balón entra en la portería, se repetirá el tiro. / El balón no entra a la portería, no se repite el tiro.

b. PORTERO:

El portero comete una ofensa; El árbitro permite que proceda el tiro penal
El balón entra en la portería, se concede el gol. / El balón no entra en la portería, se repetirá el tiro

c. EQUIPO DEFENSOR:

El compañero del portero cruza la línea amarilla, el árbitro permite que proceda el tiro penal.
El balón entra en la portería, se concede el gol. / El balón no entra en la meta, se repetirá el tiro.

d. TCOMPAÑEROS DEL PATEADOR:

El compañero del pateador cruza la línea amarilla, el árbitro permite que proceda el tiro penal.
El balón entra en la portería, se repetirá el tiro. / El balón no entra en la meta, no se repite el tiro.

e. EQUIPO DEFENSOR Y EQUIPO ATACANTE:

Un jugador tanto del equipo defensor como del equipo atacante comete una infracción: se repetirá el tiro. Para cualquier incidente de la Regla 14-IV, el ofensor recibirá una advertencia. Ofensas subsecuentes resultarán en una penalización de cinco (5) minutos por mala conducta (sin juego de poder) impuesta contra el ofensor.

V. TIRO PENAL EN JUEGO EXTENDIDO: El juego se extenderá al final de cualquier período solo para permitir que se ejecute o se repita un tiro penal. La prórroga durará hasta que el árbitro haya decidido si se marca o no un gol:

- a. Directo desde el penalti.
- b. Haber rebotado desde el poste o el travesaño directamente a la portería, o
- c. Haber tocado o sido jugado por el portero.
- d. O cualquier combinación de (b) y (c)

El período terminará inmediatamente después de que el árbitro determine si se ha marcado un gol. Las disposiciones de todos los párrafos anteriores se aplicarán de la manera habitual, excepto que no se permitirá en el campo a ningún otro jugador que no sea el pateador y el portero contrario.

REGLA 15 – JUGADA OFENSIVA DE CASTIGO:

Se concederá una jugada ofensiva de castigo por cualquiera de las siguientes ofensas cometidas por un jugador defensor en su mitad defensiva del campo.

- a. Una falta por detrás contra un jugador atacante, que tiene el control o tiene la probabilidad de tener el control del balón; y uno o ningún jugador defensivo entre él y la portería.

- b. Cualquier falta de un jugador cuando es el último defensor de su equipo entre el jugador atacante con balón y la portería.
- b. Un tiro penal tendrá precedencia si la falta se produce en el área penal.
- d. Acumulación de cinco faltas del equipo infractor.
- e. Cualquier jugador que cometa una ofensa que detenga un ataque prometedor (**PA**) o niegue una opción obvia de gol (**DOGSO**), incluida cualquier ofensa de mano cometida por el defensor o portero en cualquier parte del campo fuera del área penal.

APLICACION LA JUGADA OFENSIVA DE CASTIGO:

- a. La pelota se coloca en la marca central de la línea más cercana a la portería de ataque.
 - *Campo #1**, La marca estará entre la línea del área penal del equipo defensor y el borde más cercano del círculo central.
 - *Campo #2**, La marca estará en la línea más cercana a la portería del equipo defensor.
- b. Todos los jugadores del equipo atacante se colocan detrás de la línea media y dentro del círculo central.
- c. El arquero tendrá al menos un pie en su línea de meta y no puede moverse de ella hasta que el árbitro silbe para comenzar la jugada ofensiva de castigo. (Play Off: el árbitro rezagado pitará el inicio de la jugada una vez que el árbitro principal de la señal de listo).
- d. Una vez que el Árbitro pite para comenzar, a partir de ese momento, todos los jugadores detrás del medio campo pueden moverse hacia la mitad del campo de ataque. El jugador que realiza la jugada ofensiva de castigo juega el balón hacia adelante usando cualquier forma legal para anotar (tiro directo a portería, dribla y tira, jugar el balón con la pared, o da pase a un compañero de equipo, etc.)
- e. Ningún equipo puede sustituir los primeros tres (3) segundos de una jugada ofensiva de castigo, tal sustitución es una ofensa y el árbitro silbará inmediatamente para que la jugada termine y se repetirá la jugada. El equipo ofensor recibirá una advertencia por primera vez y cualquier ofensa posterior resultará en una penalización de equipo de cinco (5) minutos (sin jugada de poder)

***** Jugada de Poder por Conducta Antideportiva y/o No Penalizaciones por jugada de poder: Todo considerado en la Regla 12 - FALTAS / CONDUCTA ANTIDEPORATIVA / SANCIONES.**

Revisado Octubre 2020.

Goalkeeper Stats	Name	GK-N	Goal Keeper Name	Nombre del Portero
	GS	GS	Games Started	Juegos Iniciados
	GPI	GPI	Games Played In	Juegos Jugados
	MIN	MIN	Game Play Minutes	Minutos de Juego
	SF	SF	3 Point Goal	Anotacion de 3 puntos
	SV	SV	2 Point Goal	Anotacion de 2 puntos
	3PG	3PG	3 Point Goals Allowed	Goles Permitidos de 3 puntos
	2PG	2PG	2 Point Goals Allowed	Goles Permitidos de 2 puntos
	SOG-A	SO G/A	Shoot Out Goals / Attempts	Goles por Jugada Ofensiva / Intentos
	PKG-A	PK G/A	Penalty Kick Goals / Attempts	Goles de Tiro Penal / Intentos
	PTS	PTS	Points	Puntos
	W	W	Games Won	Juegos Ganados
	L	L	Games Lost	Juegos Perdidos
	AVG	AVG	Goals Against Average	Porcentaje de Goles en Contra

Field Player Stats	Number	P-#	Player Number	Numero de Jugador
	POS	POS	Position	Posicion
	GP	GP	Games Played	Juegos Jugados
	3G	3G	3 Point Goal	Goles de 3 puntos
	2G	2G	2 Point Goal	Goles de 2 puntos
	AVG	A	Assists	Asistencias
	PTS	PTS	Points	Puntos
	SH	SH	Shots	Tiros a gol
	PIM	PIM	Penalty Minutes	Minutos de Castigo
	F	F	Fouls	Faltas
	BLK	BLK	Blocks	Bloqueadas
	PPG	PPG	Power Play Goals	Goles en Jugada de Poder
	SOG	SOG	Shootout Goals	Goles en Jugada Ofensiva
	PKG	PKG	Penalty Kick Goals	Goles de Tiro Penal
GWG	GWG	Game Winning Goals	Goles para Ganar el Juego	

Las siguientes señales son recomendadas para los juegos en INTRA:



GOAL



NO GOAL



ADVANTAGE



FREE KICK



CORNER KICK



3 LINE VIOLATION



BLUE CARD



BLUE
GAME MISCONDUCT



TEAM/BENCH
WARNING



REFEREE TIME OUT



DANGEROUS PLAY



ILLÉGALE PROCEDURE



BOARDING



PUSHING



HOLDING



ELBOWING



HANDBALL



OBSTRUCTION



Glosario de Términos de Fútbol Bajo Techo:

AZOTAR - Cuando un jugador empuja intencionalmente a un adversario hacia la pared del perímetro.

CONTRA-ATAQUE - Cuando un jugador en posesión del balón tiene una carrera clara hacia la portería contraria.

CENTRO - Pasar el balón, ya sea en el aire o en el suelo, desde una posición amplia en el campo hacia el área penal.

SAQUE DE ESQUINA - Cuando el balón pasa sobre el perímetro del lado de la portería y entre la bandera de esquina, habiendo sido jugado por el equipo defensivo. El equipo ofensivo reinicia el juego desde el punto de esquina más cercano al lugar donde el balón salió del campo de juego.

CRUZAR - También llamado centro, un cruce es cuando la pelota se pasa hacia el centro desde cualquier lado del campo.

CARGA - La acción de correr hacia otro jugador para desequilibrarlo.

DESPEJAR - Sacar el balón del área de portería con una patada o, en el caso del portero lanzarlo con la mano.

DEFENSA - Un jugador que marca al delantero o la zona ofensiva con la intención de evitar goles del equipo contrario.

DRIBLAR - Usar los pies para hacer avanzar la pelota eludiendo adversarios.

LINEA FINAL - La línea de límite que conecta las esquinas a lo ancho del campo.

POSTE LEJANO - El poste más alejado del balón.

FINTA - También se llama engaño. Un movimiento realizado para confundir a los jugadores contrarios.

DELANTERO (GOLEADOR) - Un jugador cuyo trabajo principal es crear y anotar goles.

GOALKEEPER - A single player who acts as the last line of defense. The only player who is allowed to use his hands but only when positioned inside his own penalty area.

DISTRIBUCIÓN DEL PORTERO - Reanudación del juego por parte del portero después de un tiempo muerto o después de que un jugador atacante haya tocado el balón por última vez y cruza el muro perimetral entre las banderas de esquina, tomado desde dentro del área penal por el portero.

MEDIA VOLEA - Patear la pelota justo cuando rebota en el suelo.

MANO - Acto ilegal de tocar deliberadamente el balón con la mano o el brazo (desde el brazo hasta la punta de los dedos).

TRIPLE ANOTACION - Término utilizado para describir la anotación de tres goles de un jugador en un solo juego.

CABECEO - Usar la cabeza para jugar la pelota. El área adecuada de la cabeza que debe usarse es la frente, entre la línea del cabello y las cejas.

HOMBRE A HOMBRE - Un tipo de defensa donde cada defensor marca a un oponente específico.

MARCAR - La cobertura o protección cercana de un oponente.

MEDIOCAMPISTA - Ambos jugadores ofensivo o defensivo, principal responsables de conectar a delanteros y defensas de un equipo.

LINEA MEDIA - Línea central que divide el campo por la mitad.

POSTE CERCANO - El poste de la portería más cercano al balón.

OBSTRUCCION - Acción deliberada de un jugador que usa su cuerpo para evitar que un oponente alcance el balón cuando ese jugador no está a una distancia de juego del balón.

DESMARCARSE - Término que describe la posición de los jugadores atacantes o defensas que están haciendo carreras útiles lejos sin balón.

PASADA OFENSIVA - El ataque de un defensa que por su propia línea de banda pasa por detrás de un compañero de equipo para posiblemente recibir un pase.

TIRO PENAL - Cuando un equipo comete una falta mayor (ejemplo, tropezar o una mano dentro de su propia área penal, el árbitro concederá un tiro penal al oponente). El balón se coloca en el punto rojo a 24 pies de la portería y el ejecutor tiene un tiro penal a portería. La portería sólo puede ser defendida por el portero, quien debe permanecer en su línea de meta sin mover los pies hasta que el balón es pateado. Todos los demás jugadores deben permanecer fuera del área penal y detrás la tercera línea mas cercana al area penal hasta que se ejecute el tiro penal.

JUGADA DE PODER - Similar al hockey sobre hielo en el que un jugador culpable de una ofensa es enviado al área de penalización que obliga a su equipo a jugar con un hombre menos.

SACAR AL PORTERO- Estrategia utilizada por un equipo en los minutos finales del juego. El portero del equipo perdedor es reemplazado por un jugador de campo, para darle a su equipo un jugador de ataque adicional.

SALVADA - Una jugada del portero o defensor que detiene un lanzamiento o evita que un equipo contrario anote un gol.

CUBRIR (PROTEGER) - Cuando un jugador protege legalmente el balón de un oponente usando el cuerpo entre ese jugador y el balón.

COBERTURA - También llamada protección. Al usar la mano con la pared y el jugador protege la pelota con su cuerpo.

JUGADA OFENSIVA DE CASTIGO - Otorgada a un equipo cuando el equipo contrario es culpable de una ofensa técnica. El balón se coloca en el punto rojo de la línea amarilla ofensiva, después de lo cual un atacante designado va uno a uno con el portero. Tan pronto como el árbitro suene su silbato, el portero puede abandonar su línea de meta y el jugador atacante tiene cinco segundos para anotar.

ULTIMO DEFENSA - Nombre dado al jugador que barre detrás de sus compañeros defensas, generalmente la última línea de defensa frente al portero.

BARRIDA - Tomar el balón de otro jugador deslizando en el suelo con los pies para patearlo o detenerlo

LINEA LATERAL - Línea delimitante que conecta las esquinas a lo largo del campo. También conocida como la línea lateral.

RECIBIR - Usar el cuerpo para detener, reducir la velocidad o controlar una pelota.

TACLEAR - Cuando un jugador intenta o logra quitarle el balón a un oponente usando sus pies.

CONTROLAR - Es el control del balón usando varias partes del cuerpo, incluidos el pecho, los muslos y los pies.

VOLEA - Patear la pelota mientras está a media altura en el aire.

PARED - Un pase en ángulo a un compañero de equipo que regresa el balón de primer toque detrás de un oponente. A menudo llamado "dar y seguir" o "uno, dos".

ZONA - Un tipo de defensa donde cada defensor marca una área (o zona) específica en lugar de un jugador en particular.