

REGLA 1- CAMPO DE JUEGO

SUPERFICIE DE JUEGOS:

- El partido se jugará en superficie artificial, de acuerdo al reglamento de competición.
- El color de la superficie deberá ser de color verde.

MARCACIÓN DEL TERRENO DE JUEGO:

- El campo de juego será rectangular y estará marcado con una línea al centro, que divida el campo por la mitad, contados desde cada meta, y líneas que tracen la delimitación por las bandas y al final de la cancha continuando las líneas de ambas porterías.
- También se trazaran una línea debajo de cada meta, para identificar cuando el balón traspase totalmente y se conceda el gol.
- Se marcaran tres puntos visibles, que señalen el centro del campo y la ubicación de la pelota en los tiros penales.

DIMENSIONES:

- El campo de juego, tendrá una dimensión máxima de 40 metros de largo por 20 metros de ancho y una dimensión mínima de 25 metros de largo por 12 de ancho.
- Todas las líneas deberán tener una anchura máxima de 12 cm.

ÁREA DE META:

- Se marcaran dos áreas de meta, una en cada portería, esto para identificar el área del arquero.

METAS:

- Consistirá en dos postes verticales, unidos en la parte superior por una barra o travesaño, los postes y el travesaño deberán ser de color blanco y estarán elaborados de un material como el metal u otro material que no ofrezca peligro

para los jugadores.

- La distancia entre los postes será de 3.00 metros y la distancia del borde inferior del travesaño al suelo será de 2.00 metros.
- Las líneas del campo, tendrán la misma anchura de los postes.
- Los arcos o metas deberán tener malla de nylon.

REGLA 2 – EL BALÓN

CARACTERÍSTICAS Y MEDIDAS: EL BALÓN

- Será esférico.
- Será de cuero o sintético.
- Tendrá una circunferencia entre 61 y 64 cm. Soltándolo desde una altura de 2 metros, deberá rebotar entre un mínimo de 50 cm y un máximo de 65 cm.

REEMPLAZO DE UN BALÓN:

- Cuando el balón abandona el terreno de juego, el balón podrá ser remplazo por otro, que previo haya sido revisado por el árbitro.
- Si el balón se explota o se daña durante un partido, se interrumpirá el juego, el partido se reanudará con un balón a tierra, utilizando uno de reserva, en el lugar donde el otro se dañó, si se daña dentro de la meta se reanuda conforme a la regla.
- El balón no podrá ser cambiado durante el partido, sin la autorización del árbitro.
- El color del balón podrá ser de cualquier color visible, menos verde.

REGLA 3 – NUMERO DE JUGADORES

JUGADORES:

- El partido será jugado por dos equipos formados por un máximo de cinco jugadores cada uno, habiendo uno que haga las veces de guardameta.

- Se considera que un partido no podrá ser válido, ya sea para el inicio o su continuación, cuando un equipo queda con tres jugadores.
- Se podrán utilizar un máximo de trece jugadores por equipo.
- Las sustituciones son libres y reutilizables, estas se pueden realizar en cualquier momento y sin consultar al árbitro.
- En todos los partidos, la lista de los jugadores titulares y los suplentes, deberá ser entregada al árbitro antes de empezar el encuentro, todo sustituto cuyo nombre no se haya entregado al árbitro en dicho momento no podrá participar en el partido.
- Cualquiera de los jugadores activos, podrá cambiar su puesto con el guardameta, siempre y cuando el juego este detenido y sea avisado el árbitro.

INFRACCIONES Y SANCIONES A LA REGLA 3:

- El árbitro, podrá amonestar o expulsar a cualquier jugador, antes durante o después del partido.

REGLA 4 – EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

EQUIPAMIENTO:

- Los jugadores deberán tener camiseta, pantaloneta y medias, no será necesario llevar canilleras o espinilleras.
- El calzado debe ser apropiado para jugar en campo sintético.
- Los jugadores no llevaran joyas ni elementos extraños a su indumentaria, que ofrezcan peligro a él o a sus compañeros y rivales.
- Los dos equipos vestirán colores que los diferencien entre sí.
- Los guardametas vestirán colores que los diferencien de todos los demás jugadores, incluyendo el otro portero.

INFRACCIONES Y SANCIONES A LA REGLA 4:

- No será necesario interrumpir el juego, el árbitro ordenará al infractor, que abandone el terreno de juego para que ponga en orden su equipamiento.
- Todo jugador que ponga en orden su equipamiento, podrá ingresar en cualquier momento.

- Si el jugador no cumple con las indicaciones del árbitro, este deberá ser amonestado.
- Si el árbitro interrumpe el juego para amonestar a un jugador, este se reanudará con un tiro libre indirecto en el lugar donde se hallaba la pelota en el momento de la interrupción.

REGLA 5 – EL ÁRBITRO

Un partido será controlado por un único árbitro, quien tendrá la autoridad total para hacer cumplir las reglas del juego.

PODERES Y DEBERES:

- Hará cumplir las reglas del juego.
- Se asegurará que los balones correspondan a las exigencias de la regla.
- Se asegurará que el equipamiento de los jugadores, cumplan con las reglas.
- Actuará como cronometrador y tomará nota de los incidentes en el partido, igualmente hará llegar un informe claro y detallado de todo lo sucedido en el juego, esto a la organización o autoridad competente.
- Interrumpirá, suspenderá o abandonará el partido en caso que lo juzgue necesario, por ejemplo: interferencia externa, batalla campal, agresión al árbitro o cuando se contravengan las reglas del juego.
- Interrumpirá el partido, si juzga que algún jugador sufre una lesión grave.
- Se asegurará que todo tipo de jugador que sufra una hemorragia, salga del terreno de juego y solo podrá reingresar cuando esté bien y haya lavado o cambiado su indumentaria, en caso de que esta se haya manchado.
- Dará la norma de ventaja, si considera que puede beneficiar al equipo al cuál le han cometido la falta.
- Castigará la infracción más grave, cuando considere que un jugador ha cometido más de una falta al mismo tiempo.
- Tomará medidas disciplinarias como la amonestación, suspensión o expulsión según sea el caso, inclusive contra jugadores suplentes o funcionarios oficiales de los equipos.
- No permitirá, que personas no autorizadas entren en el

terreno de juego sin su permiso.

- Reanudará el juego después de una interrupción, esto de acuerdo a la regla.

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 que se ha equivocado y solo si el juego no ha sido reanudado o el partido no haya sido finalizado.
- El árbitro no será responsable de cualquier lesión que sufra un jugador, un espectador o cualquier funcionario, o por cualquier pérdida sufrida por una persona, club, compañía, asociación o entidad similar, la cual se deba a una decisión tomada por él y conforme a las reglas de juego.

REGLA 6- DURACIÓN DEL JUEGO

PERIODOS DE JUEGO:

- El partido está dividido en dos tiempos iguales de 25 minutos cada uno, salvo que por mutuo acuerdo entre el árbitro, la organización y los equipos participantes se convenga otra cosa.
- Todo acuerdo de alterar los períodos de juego, por ejemplo (reducirlo debido a la hora o a que la luz es insuficiente) deberá tomarse antes del inicio del partido y conforme al reglamento de la competición.

INTERVALO DE MEDIO TIEMPO:

- Los jugadores y el árbitro tendrán derecho a un descanso en el medio tiempo.
- El descanso en el medio tiempo no deberá durar más de 10 minutos.
- El reglamento de la competición, deberá estipular claramente la duración del descanso en el medio tiempo.
- La duración del descanso podrá alterarse únicamente con el

consentimiento del árbitro.

RECUPERACIÓN DEL TIEMPO PERDIDO:

La recuperación del tiempo perdido, queda a criterio del árbitro, esto únicamente por:

- Evaluación de lesión de jugadores.
- Transporte de los jugadores lesionados fuera del terreno de juego.
- Cualquier otro motivo que considere el árbitro.

PARTIDO SUSPENDIDO:

- Se volverá a jugar un partido suspendido, a menos que el reglamento de la competición, estipule otro procedimiento.

REGLA 7 – INICIO DEL JUEGO

INTRODUCCIÓN:

- Se realizará entre los dos capitanes de los equipos, mediante una moneda lanzada al aire por el árbitro, el equipo favorecido decidirá la dirección en la que atacará en el primer periodo.
- El otro equipo efectuará el saque de salida para iniciar el partido.
- El equipo favorecido en el sorteo, efectuará el saque en el segundo periodo de juego.
- Para el segundo tiempo del partido, los equipos cambiarán de mitad de campo y atacarán en la dirección opuesta.

SAQUE DE SALIDA:

¿Cuándo se debe realizar el saque de salida?

- Al comienzo del partido.
- Tras haber marcado un gol.
- Al comienzo del segundo tiempo.

Nota: se podrá marcar un gol directamente de un saque de salida.

REGLA 8 – EL INICIO DEL JUEGO Y LA REANUDACIÓN

PROCEDIMIENTO:

- Todos los jugadores deberán estar en su propia mitad del campo.
- El balón estará inmóvil en el punto central.
- El árbitro dará la señal.
- El balón estará en juego, en el momento en que es pateado y se mueva hacia adelante.
- El ejecutor del saque no deberá jugar el balón por segunda vez, hasta que este haya tocado otro jugador.

INFRACCIONES Y SANCIONES A LA REGLA 8:

En caso de que el ejecutor del saque toque el balón por segunda vez, antes de que sea jugado por otro jugador:

- Se concederá un tiro libre indirecto a favor del equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar de la infracción.
- Para cualquier otra infracción en el procedimiento del saque de salida, se repetirá el saque.

BALÓN A TIERRA:

- Si el balón está en juego y el árbitro debiera interrumpirlo por cualquier motivo, el partido se reanudará con un balón a tierra, en el lugar donde se hallaba en el momento de la interrupción.
- El juego se considerará reanudado, cuando el balón toque el suelo.
- Si el balón no toca el suelo el cobro se repetirá.

REGLA 9 – BALÓN EN JUEGO O FUERA DE JUEGO

BALÓN FUERA DE JUEGO:

SAQUE DE BANDA:

- Cuando el balón atraviere enteramente las líneas laterales, sea por el suelo o por aire, su retorno al juego se hará mediante un lanzamiento con las manos o el pie (dependiendo del reglamento del campeonato) desde el lugar exacto donde

salió el balón, en cualquier dirección y por un jugador contrario al que lo tocó por última vez.

- El balón estará en juego en cuanto fue lanzado. El que lo lance no podrá tocarlo por segunda vez hasta que haya sido jugado o tocado por otro jugador.

- De este lanzamiento no podrá ser logrado gol directamente. No será válido el gol resultante de un lanzamiento lateral hacia el interior del área contraria, a menos que el balón haya sido jugado por un jugador, excepto por el portero.

- Si el saque de banda no se efectúa correctamente, o no se hace por el lugar exacto por donde salió el balón, será ejecutado por un jugador del equipo contrario.

- Si el saque de banda no es realizado equipo dentro de un tiempo de CUATRO segundos (4), una vez que el ejecutante este en disposición de sacar el balón, será lanzado por un jugador del contrario.

- Si el lanzamiento de banda es efectuado contra la portería contraria y el balón entra a gol, después de haberlo tocado solo el portero, será corner.

SAQUE DE ESQUINA:

- Cuando el balón traspase enteramente la línea de fondo, excluida la parte comprendida entre los postes de meta y el travesaño y en las condiciones en que legalmente es conquistado un tanto, por el suelo o por alto después de haber sido tocado o chutado por última vez por un jugador del equipo defensor, será marcado un lanzamiento de esquina.

- El lanzamiento de esquina será ejecutado por uno de los componentes del equipo atacante jugándose con el pie. Si el reglamento del torneo lo exige, el saque de esquina también podrá efectuarse con ambas manos.

- No será válido el gol resultante de un lanzamiento de esquina, a menos que el balón haya sido tocado por un jugador, exceptuando el portero.

- Si el saque de esquina no ha sido ejecutado correctamente, será ejecutado un saque de meta por el equipo contrario.
- Si el saque de esquina no es ejecutado dentro de un tiempo de CUATRO (4) segundos, una vez que el ejecutante este en disposición de sacar el balón, el árbitro marcará un saque de banda a favor del equipo contrario.
- Si al lanzar un saque de esquina el balón entra a gol habiéndolo tocado solo el portero, se efectuara un saque de esquina desde el lugar más cercano por donde entró el balón a gol.

SAQUE DE PORTERIA:

- Cuando el balón en su totalidad haya traspasado la línea de meta, excluida la parte comprendida entre el travesaño y los postes del marco, ya sea por tierra o por aire, habiendo sido jugado en último término por un jugador del equipo atacante, será concedido un saque de meta.
- El saque de meta la realizará el guardameta, poniendo el balón en juego únicamente con la mano, desde el interior del área de penalti.
- Se considerará correcto el saque de meta cuando el balón haya salido del área de penalti. Los jugadores del equipo contrario, deberán quedarse fuera del área de penalti hasta que el balón esté en juego.
- Si el balón traspasa la mitad del terreno de juego sin haber sido jugado o tocado por un jugador y sin haber tocado el piso, al árbitro marcará un saque de banda a la altura de la línea del centro del campo a favor del equipo contrario, si el balón queda en posesión del equipo contrario continuara el juego en aplicación de la ley de la ventaja.
- Si el balón es tocado o jugado por un jugador del equipo del guardameta que ejecuta el saque de meta o por un jugador contrario, en el interior del área de penal del guardameta, el saque de meta deberá repetirse.

REGLA 10 – EL GOL MARCADO

- Se habrá marcado un gol, cuando el balón haya atravesado completamente la línea del arco entre los postes y el travesaño ya sea por aire o por tierra, sin que el equipo anotador haya cometido previamente una infracción a las reglas de juego.

EQUIPO GANADOR:

- El equipo que haya marcado el mayor número de goles durante un partido, será el ganador.
- Si ambos equipos marcan el mismo número de goles o ningún gol, el partido terminará en empate.

REGLAMENTO DE COMPETICIÓN:

- El reglamento de competición, establecerá el número de puntos a distribuir entre los equipos, de acuerdo al resultado.
- Si el reglamento de competición establece que debe haber un ganador en determinados partidos, ejemplo una eliminatoria, semifinal o final, este se decidirá mediante tiros desde el punto penal.

PROCEDIMIENTO PARA DETERMINAR UN GANADOR TIROS DESDE EL PUNTO PENAL:

- El árbitro elegirá la meta donde se cobren o ejecútenlos tiros penales.
- El árbitro lanzará una moneda y el equipo favorecido decidirá si ejecuta el primer cobro o el segundo.
- Cada equipo ejecutará tres (3) tiros, si al término de estos no hay ganador, se seguirán ejecutando alternadamente y sin que ningún jugador repita antes que cobren todos, hasta que haya un ganador.
- Si antes de que ambos equipos hayan ejecutado sus tres tiros, hay un equipo que haya marcado más goles de los que el otro pudiera anotar, la ejecución de los mismos se dará por terminada.
- Solo el guardameta puede ser sustituido en el cobro de los tiros desde el punto penal y esto por una lesión.

- Todos los jugadores deberán permanecer en el campo de juego y con excepción a los guardametas y al cobrador, se ubicarán en el centro del campo antes de la línea media o sobre ella.

REGLA 11 – FALTAS

TIRO LIBRE DIRECTO:

Cometidas por el equipo adversario, de una manera imprudente, temeraria o con el uso de una fuerza excesiva.

- Dar una patada a un adversario.
- Poner zancadilla a un adversario.
- Saltar sobre un adversario.
- Cargar sobre un adversario.
- Golpear o intentar golpear a un adversario.
- Empujar a un adversario, o impedirle su acción.
- Realizar una entrada contra un adversario.
- Cargar a un contrario con el con el hombro sin disputa del balón.
- Lanzarse al suelo resbalando para tratar de jugar, o quitar el balón a un contrario que lo está conduciendo

CUANDO LA FALTA ES SIMPLEMENTE COMETIDA:

- Sujetar a un adversario.
- Tocar el balón con la mano (exceptuando el guardameta, dentro de su área).
- Escupir a un adversario.

Nota: El tiro libre directo se lanzará desde el lugar donde se ha cometido la falta, si la infracción es cometida dentro del área por parte de un jugador a un adversario se sancionará tiro penal, esto todo con balón en juego.

- Se podrá ganar un gol directamente en el arco contrario.
- Si el tiro libre se marca en su propio arco, este se deberá repetir.
- El balón estará en juego después de ser tocado.

TIRO LIBRE INDIRECTO:

Se sancionará un tiro libre indirecto cuando:

- Se juega en forma peligrosa.
- Obstaculiza el avance de un adversario.
- Impide que el guardameta pueda sacar el balón con las manos.
- Cometer cualquier otra infracción que no haya sido mencionada anteriormente y que a juicio del árbitro se deba sancionar.

Nota: El tiro libre indirecto se sancionará en el lugar donde se ha cometido la falta, no se podrá ganar gol, si entra directo al arco.

SANCIONES ESPECIALES:

- Si el guardameta juega o toca el balón dos veces con sus manos dentro de su área, sin que esta haya sido tocada por otro jugador, se concederá un tiro libre indirecto a favor del equipo adversario, en la línea del área de meta por el lugar más próximo donde se encontraba el balón.

SANCIONES DISCIPLINARIAS:

La tarjeta amarilla, se utiliza para indicarle al jugador, al sustituto o al jugador sustituido, que ha sido amonestado.

INFRACCIONES DE AMONESTACIONES:

Se mostrará tarjeta amarilla, a todo jugador que sea culpable de:

- Conducta antideportiva.
- Desaprobar con palabras o acciones.
- Infringir persistentemente las reglas de juego.
- Retarda la reanudación del juego.
- No respetar la distancia reglamentaria en los cobros.

INFRACCIONES DE DOBLE AMONESTACIÓN:

Se mostrará doble tarjeta amarilla, a todo jugador culpable de:

- Juego brusco leve.
- Culpable de provocación de una pelea.
- Malograr un gol con la mano.
- Malograr un gol con la falta.
- Culpable de una nueva conducta antideportiva.
- Volver a desaprobar las decisiones del árbitro.
- Reiterarse en infringir las reglas del juego.
- Volver a retardar la reanudación del juego.
- Reiterarse en no respetar la distancia de los cobros.

Tarjeta amarilla (Amonestación)

Nota: Todo jugador que se le haya mostrado doble amonestación, estará por fuera de juego, durante dos (2) minutos y su equipo quedará con un jugador menos por ese tiempo.

INFRACCIONES DE EXPULSIÓN:

Se mostrará tarjeta roja y se expulsará del juego a todo jugador culpable de:

- Juego brusco grave.
- Conducta violenta.
- Por escupir a un adversario o a cualquier otra persona.
- Recibir una nueva amonestación después de haber recibido doble amonestación.

Tarjeta Roja (Expulsión)

REGLA 12 – TIROS LIBRES

Los tiros libres son directos o indirectos:

- La señal de los tiros libres directos se hace con el brazo extendido hacia el lugar del equipo infractor.
- La señal de los tiros libres indirectos se hace con un brazo extendido hacia arriba, hasta que el balón sea jugado por segunda vez.
- El balón deberá encontrarse inmóvil y en el sitio de la infracción.

- La distancia para la ubicación de la barrera, será de tres (3) metros como mínimo.
- Los tiros libres concedidos al equipo defensor dentro del área de meta, se podrán lanzar desde cualquier sitio de la misma área.
- Los tiros libres indirectos concedidos al equipo atacante, se deben ejecutar desde la línea del área en el lugar más próximo a la infracción.

INFRACCIONES Y SANCIONES:

- Si al ejecutar un tiro libre, se impide el cobro acortando la distancia reglamentaria, este se repetirá.
- Si al ejecutar un tiro libre el jugador que cobra vuelve a tocar el balón con sus manos, se sancionará con un tiro libre directo en contra.
- Si al ejecutar un tiro libre el jugador que cobra vuelve a tocar el balón, se le sancionará un tiro libre indirecto en contra.

REGLA 13 – TIRO PENAL

- Se concederá tiro penal contra el equipo que cometa una de las infracciones que entrañan un tiro libre directo, dentro de su propia área de meta y con el balón en juego.
- Se podrá marcar un gol directamente de un tiro penal.
- El balón deberá colocarse sobre el punto penal.
- El ejecutor del tiro penal deberá ser identificado, este y los demás jugadores deberán ubicarse atrás de la línea del balón, en al menos 4 metros.
- El guardameta defensor deberá permanecer sobre su propia línea del arco, hasta que el balón sea jugado.
- El cobro se realizará hacia adelante y después de que el árbitro haya dado su señal con el pito.
- Se podrá cobrar en doble jugada, siempre y cuando el cobro se efectúe hacia adelante y el jugador que remata solo entre en juego después de ser jugado el balón.

INFRACCIONES Y SANCIONES:

Si el árbitro da la señal de ejecutar el tiro penal y, antes de que

el balón este en juego, ocurre una de las siguientes situaciones:

El ejecutor del tiro penal infringe las Reglas de Juego:

- El árbitro permitirá que se ejecute el tiro
- Si el balón entra en la meta, se repetirá el tiro
- Si el balón no entra en la meta, el árbitro interrumpirá el juego y reanudará el partido con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor, a ejecutarse desde el lugar en donde se cometió la infracción

El guardameta infringe las Reglas de Juego:

- El árbitro permitirá que se ejecute el tiro
- Si el balón entra en la meta, se concederá un gol
- Si el balón no entra en la meta, se repetirá el tiro

Un compañero del ejecutor del tiro infringe las Reglas de Juego:

- El árbitro permitirá que se ejecute el tiro
- Si el balón entra en la meta, se repetirá el tiro
- Si el balón no entra en la meta, el árbitro interrumpirá el juego y reanudará el partido con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor, a ejecutarse desde el lugar en donde se cometió la infracción.

Un compañero del guardameta infringe las Reglas de Juego:

- El árbitro permitirá que se ejecute el tiro
- Si el balón entra en la meta, se concederá un gol
- Si el balón no entra en la meta, se repetirá el tiro

Un jugador del equipo defensor y otro del equipo atacante infringen las Reglas de Juego:

- Se repetirá el tiro

Si, después de que se haya lanzado un tiro penal:

El ejecutor del tiro toca por segunda vez el balón antes de que el esférico haya tocado a otro jugador:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción.

El ejecutor toca intencionadamente el balón con las manos antes de que el esférico haya tocado a otro jugador:

- Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción.

El balón toca cualquier otro objeto en el momento en que se mueve hacia delante:

- Se repetirá el tiro

El balón rebota hacia el terreno de juego del guardameta, el travesaño o los postes, y toca luego cualquier otro objeto:

- El árbitro interrumpirá el juego
- El juego se reanudará con un balón a tierra en el sitio donde el balón tocó el objeto, a menos que lo hubiese tocado 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.

NOTA IMPORTANTE: Todo el conjunto de las presentes reglas, puede ser cambiado por la organización del partido específico. Hemos intentado resumir las reglas que son comunes a la mayoría de los torneos profesionales de Fútbol 5.