

Reglamento Futbol Femenino

CAPITULO I

INTERPRETACION REGLAMENTARIA

- a) Todo aquello que no se encuentre expresamente reglado en los artículos siguientes regirá lo establecido en el Reglamento General de la Liga Amateur Platense de Fútbol.

En caso de existir disposiciones contradictorias entre lo aquí reglado y lo establecido en el Reglamento General de la Liga Amateur Platense de Fútbol regirá lo dispuesto en este último.

RESPONSABLE DE JORNADA

- b) La institución que deba hacer las veces de local en las jornadas donde se programen los encuentros de las categorías deberá designar a un miembro responsable quien oficiará de interlocutor con los árbitros, las autoridades de la Liga Amateur Platense, los funcionarios públicos, los delegados, los médicos, etc.

El responsable de la jornada deberá además:

-Velar por el estricto cumplimiento de la reglamentación vigente de la Liga Amateur Platense de Fútbol y el correcto desarrollo de la jornada.

-Proveer, como mínimo, tres balones número 5 los cuales deberán ser presentados en óptimas condiciones.

-Presentar el campo de juego debidamente demarcado y con las redes de los arcos debidamente colocadas.

-Tener provisión de agua potable.

-Velar por la seguridad dentro del campo de juego antes, durante y luego de finalizada la jornada.

-Actuar, junto con las demás autoridades presentes, como asesor ante cualquier inconveniente y/o inquietud que se suscite.

-Controlar el ingreso y egreso de personas en el recinto de los jugadores y en el de los árbitros, con el fin de dar efectivo cumplimiento a lo dispuesto en el artículo 95 del Reglamento General de la Liga Amateur Platense de Fútbol.

DISPOSICIONES GENERALES

- c) Cada Institución deberá presentar ante la Liga Amateur Platense de Fútbol las Listas de Buena Fe que habilitará a los jugadores a participar de los concursos oficiales correspondientes a cada una de las categorías de futbol femenino en el tiempo que

fuera establecido por el Comité Ejecutivo y en cumplimiento de las disposiciones del Reglamento General.

SUB-COMISION DE FUTBOL FEMENINO

- d) Cada institución afiliada, a través de su Presidente, Vicepresidente o un delegado nombrado al efecto, deberá concurrir a las reuniones semanales de la Sub-Comisión del Fútbol Femenino de la Liga Amateur Platense de Fútbol.

DELEGADOS DE LAS INSTITUCIONES AFILIADAS

- e) Previo al inicio del primer torneo de la temporada, cada una de las Instituciones afiliadas deberá comunicar mediante nota a la Liga Amateur Platense la composición de los Delegados que integran la Sub-Comisión de Fútbol Femenino a los fines de su registro. Se deberá comunicar asimismo en dicha nota quien será el responsable de jornada establecido en el artículo 2 del presente Reglamento, y además en su caso el Delegado ante la Liga Amateur Platense de Fútbol
- f) Serán designados por las instituciones afiliadas, teniendo la posibilidad de nombrar un máximo de dos delegados, durarán en sus funciones hasta el 31 de Diciembre del año en curso.
- g) Los Delegados designados según lo establecido en el artículo 5 del presente Reglamento deberán:
 - Ser mayores de 21 años de edad.
 - Ser miembros de la Comisión Directiva o Sub-Comisión de Fútbol de sus respectivas instituciones.
 - Registrarse en la Liga Amateur Platense.
- h) Una vez cumplimentado los requisitos establecidos en el artículo precedente la Liga Amateur Platense de Fútbol entregará a los Delegados un carnet personal que habilitará a su titular a ingresar al recinto conforme lo establecido en los artículos 95 y 151 del Reglamento General.
- i) En el caso de baja o renuncia de un Delegado, la Institución a la cual representaba podrá nombrar un nuevo en cualquier momento del campeonato oficial de la Liga, debiendo dar efectivo cumplimiento con los pasos regulados en el reglamento general y en la presente norma.

INFORMES

- J) Ante la existencia de lo que se considere una anomalía en el desarrollo de una jornada, cada una de las instituciones afiliadas podrán elevar un informe detallado a la Sub-Comisión de Fútbol Femenino de la Liga Amateur Platense de Fútbol, dentro del plazo de tres días hábiles de acontecido el hecho denunciado.

k) Los Delegados estarán eximidos de pagar el bono contribución de ingreso a las jornadas de Futbol Femenino, en los partidos que dispute la institución que representa.

l) Los Delegados no podrán representar, en forma contemporánea, a más de una institución afiliada.

ARANCELES Y VIATICOS PARA LOS ARBITROS

o) Una vez terminada la jornada de Futbol Femenino, la Institución que hace las veces de local deberá abonar el arancel y los viáticos de los árbitros en la suma establecida por las autoridades de la Liga Amateur Platense de Fútbol.

p) La regulación de los montos a pagar en concepto de aranceles y de viáticos es establecida únicamente por la Liga Amateur Platense de Fútbol.

q) El incumplimiento por parte de las Instituciones de lo dispuesto en los puntos o) y

p) de la presente normativa dará lugar a la intervención del Tribunal de Disciplina de la Liga Amateur Platense de Fútbol.

REGLAS DE COMPORTAMIENTO

r) Ante el mal comportamiento o alteración de los órdenes por parte de socios, público partidario, dirigentes, jugadores o técnicos, en los torneos de futbol femenino, el árbitro tendrá las siguientes prerrogativas:

-Detener el curso del partido y solicitar a los responsables de las instituciones el control de la situación.

-En caso de reiterarse el mal comportamiento o la alteración del orden, el árbitro podrá pedir el retiro de las personas que se encuentra en infracción del predio donde se desarrolla la jornada .

-En los casos en que el árbitro estime necesario, por la magnitud de las situaciones descriptas en el presente capítulo, podrá suspender el encuentro que se disputa o bien podrá suspender la jornada.

MESA DE CONTROL

s) Se implementará dentro del Recinto de Autoridades una Mesa de Control, la cual será atendida por el responsable de la jornada designado por Institución local quien tendrá a cargo el relevamiento de las planillas de los encuentros a disputarse y de base de consultas conforme lo dispuesto en los incisos anteriores de la presente normativa.

t) El Delegado del equipo adversario podrá estar presente al momento que los jugadores suscriban la planilla a los fines de controlar la identidad del firmante.

En caso que se generen dudas sobre la identidad de un jugador, sea del árbitro o en los Delegados, el árbitro procederá a realizar un interrogatorio al jugador sobre sus datos identificatorios, (número de documento, domicilio etc.). Dicho interrogatorio se hará constar en la Planilla del Partido.

a. Concluido el interrogatorio el árbitro podrá excluir al jugador por considerar que intentó suplantar la identidad.

b. De persistir las dudas sobre la identidad del jugador, sea en el árbitro o en algún Delegado, el jugador podrá participar del encuentro. El árbitro hará constar lo sucedido en la planilla, siendo esta constancia presupuesto de la formal protesta de los puntos. Se le exigirá al jugador que deje su impronta digital, en caso de negarse a realizarla el jugador no podrá participar del encuentro.

CAPITULO II

REGLA I:

EL TERRENO DE JUEGO

Dimensiones: El terreno de juego será rectangular. La longitud de la línea de banda deberá ser superior a la longitud de la línea de meta.

Longitud: Mínimo 45 metros. Máximo 55 metros.

Anchura: Mínimo 30 metros. Máximo 40 metros.

Marcación del terreno: El terreno de juego se marcará con líneas. Dichas líneas pertenecerán a las zonas que demarcan. Las dos líneas de demarcación más largas se denominarán líneas de banda. Las dos más cortas se llaman líneas de meta. Todas las líneas tendrán una anchura de 10 centímetros como máximo. El terreno de juego estará dividido en dos mitades por una línea media. El centro del campo será marcado con un punto en la línea media, alrededor del cual se trazará un círculo con un radio de cinco (5) metros.

El área de meta: El área de meta situada en ambos extremos del terreno de juego, se demarcará de la siguiente manera: se trazarán dos líneas perpendiculares a la línea de meta a tres (3) metros desde la parte interior de cada poste de meta. Dichas líneas se adentran seis (6) metros en el terreno de juego y se unirán con una línea paralela a la línea de meta. El área delimitada por dichas líneas será el área de meta. El punto penal: A siete (7) metros de distancia del punto medio de la línea de meta, entre ambos postes, equidistante de los mismos, se marcará un punto, el que se denominará punto penal.

Banderines: En cada esquina se colocará un poste con un banderín. La altura mínima del poste será de 1,5 metros, asimismo se podrán colocar banderines en cada extremo de la línea media, a una distancia mínima de 1 metro al exterior de la línea de banda.

El área de esquina: Se trazará un cuadrante con un radio de 0,75 centímetros, desde cada banderín de esquina, en el interior del campo de juego. A 5 metros del banderín se trazará una línea perpendicular a la meta que se adentrará 0,50 centímetros en el campo de juego. Desde ésta línea se ejecutará el tiro de esquina en las categorías promocionales, e indicará además la

distancia mínima a la que debe ubicarse el bando defensor en la ejecución de los tiros de esquina, en las demás categorías.

Las metas: Las metas se colocarán en el centro de cada línea de meta. Consistirán en dos postes verticales, equidistantes de los banderines de esquina y unidos en la parte superior por una barra horizontal (travesaño). La distancia entre los postes será de cuatro (4) metros y la distancia del borde inferior del travesaño tendrán la misma anchura y espesor, como máximo 10 centímetros. Las líneas de meta tendrán las mismas dimensiones que los postes y el travesaño. Se deberán colgar redes enganchadas en las metas y en el suelo, detrás del arco, con la condición que estén sujetas en forma conveniente y no estorben al guardameta. Los postes y el travesaño deberán ser de color blanco.

Seguridad: Los postes y el travesaño deberán estar anclados firmemente al suelo. Se podrán usar metas portátiles solo en caso que se cumpla con la exigencia dispuesta en el presente párrafo.

Alternativas: 1. Si el travesaño se rompe o se sale de su sitio, se interrumpirá el juego hasta que haya sido reparado el daño o colocado en su lugar. Si el travesaño no se puede reparar, se suspenderá el partido. No se permitirá el empleo de una cuerda como reemplazo del travesaño. Si se puede reparar el partido continuará con un balón a tierra en el lugar donde se encontraba cuando se interrumpió el juego.

2. Los postes y travesaños deberán ser de madera, metal u otro material aprobado. Deberán tener forma redonda o cuadrada con bordes romos, y no deberán constituir ningún tipo de peligro para los jugadores.

3. Se prohíbe todo tipo de publicidad comercial, ya sea real o virtual, en el terreno de juego y en las instalaciones del mismo (incluidas las redes y las áreas que delimitan) desde el momento en que los equipos entran en el terreno de juego, hasta el momento que salen en el medio tiempo y desde el momento en que vuelven a entrar al terreno hasta la finalización del partido. En particular se prohíbe el uso de cualquier tipo de publicidad en las metas, redes, postes del banderín y en los banderines mismos. No se colocarán elementos ajenos (cámaras, micrófonos etc.) en dichos utensilios.

4. No podrá haber publicidad alguna en el área técnica o en el suelo a 1 metro de la línea de banda hacia el exterior del terreno de juego. Asimismo no se permitirá publicidad en el área situada entre la línea de meta y las redes de meta.

5. Está prohibida la reproducción real o virtual de logotipos o emblemas representativos de la F.I.F.A., Confederaciones, Asociaciones Nacionales, Ligas, Clubes y otros organismos en el terreno de juego en las instalaciones del mismo, (incluidas las redes de meta y las áreas que delimitan) durante el tiempo de juego, tal como se estipula en la decisión 3.

REGLA II

EL BALON

Propiedades y medidas: Será esférico. De cuero u otro material adecuado. Para las categorías promocionales se utilizará el balón nro.4. Para las categorías no promocionales se utilizará el balón nro.5.

Reemplazo de un balón defectuoso: Si el balón explotó o se daña durante el partido se interrumpirá el juego. El juego se reanudará por medio de balón a tierra en el lugar donde se interrumpió el partido, con el nuevo balón.

Si el balón se daña o explota en un momento en que no está en juego (saque inicial, saque de meta, saque de esquina, tiro libre, tiro penal, saque de meta etc.) el partido se reanudará con el saque o tira que debía practicarse.

El balón no podrá ser cambiado durante el partido sin autorización del árbitro.

Decisiones: El Club local, o quien haga las veces de tal, deberá disponer de cómo mínimo dos balones para la disputa de cada encuentro, debiendo velar por la reposición de los mismos en caso que alguno o ambos balones se rompan o pierdan durante la jornada.

REGLA III

CANTIDAD DE JUGADORES

Jugadores: El partido será jugado por dos equipos formados por un máximo de 7 jugadores cada uno, de los cuales uno jugará como guardameta. El partido no se iniciará si uno de los equipos tiene menos de 5 jugadores.

Sustitutos: Se podrán utilizar como máximo cinco sustitutos. Los nombres de los sustitutos deberán entregarse al árbitro antes del comienzo del partido. Los sustitutos que no hallan sido designados de esta manera no podrán participar en el partido.

Obligación de sustituciones: Solo se podrá realizar cuatro (4) sustituciones no obligatoria

Procedimiento de sustitución: Para reemplazar a un jugador se deberán observar las siguientes condiciones:

- El árbitro deberá ser informado de la sustitución propuesta, antes que ésta sea efectuada.
- El sustituto no podrá ingresar al terreno de juego hasta que el jugador al cual reemplazará haya abandonado el mismo y recibido la señal del árbitro.
- El sustituto ingresará al terreno de juego unicamente por la línea media y durante la interrupción del juego.
- Una sustitución quedará consumada cuando el sustituto entra en el terreno de juego.
- Desde ese momento, el sustituto se convierte en jugador, y al que sustituye deja de ser jugador.
- Un jugador que ha sido reemplazado no podrá participar mas en el partido.

-Todos los sustitutos están sometidos a la autoridad y jurisdicción del árbitro, sean llamados o no a participar en el juego.

Cambio de guardametas: Cualquiera de los jugadores podrá cambiar su puesto con el guardameta siempre que el árbitro haya sido previamente informado y que el cambio se efectúe durante una interrupción del juego.

Contravenciones. Sanciones: Si un sustituto entra en el terreno de juego sin la autorización del árbitro se interrumpirá el juego. Se le amonestará por la infracción cometida y se le ordenará que salga del campo de juego. Se reanudará el juego mediante balón a tierra en el lugar donde se interrumpió.

Si un jugador cambia de puesto con el guardameta sin la autorización del árbitro, se continuará jugando y los jugadores en cuestión serán amonestados por la infracción cometida, después de la próxima interrupción del juego.

Para cualquier otra contravención a la presente regla los jugadores serán sancionados con la tarjeta amarilla.

Reanudación del juego: Si el árbitro detiene el juego para administrar una amonestación, el partido será reanudado por medio de un tiro libre indirecto ejecutado por un jugador del equipo contrario al que cometiera la infracción y desde el lugar donde el balón se encontraba en el momento en que el juego fue interrumpido.

Jugadores y sustitutos expulsados: Un jugador expulsado antes del saque de salida, sólo podrá ser reemplazado por uno de los sustitutos designados. Un sustituto designado, expulsado antes del saque de salida podrá ser reemplazado, en tanto que si fuera expulsado una vez iniciado el juego, no podrá ser sustituido.

Decisiones: Un delegado oficial del equipo podrá impartir instrucciones tácticas a los jugadores durante el partido, siempre dentro del límite del área técnica que comprende el banco donde deben ubicarse los sustitutos y deberán comportarse de forma correcta.

Cuando no jueguen, o lo hagan menos del tiempo mínimo obligatorio, todos los jugadores que firmaron la planilla se sancionará al Club infractor con la pérdida de puntos y al Delegado Oficial tal como si hubiera sido expulsado por indisciplina.

REGLA IV

EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

Seguridad: Los jugadores no utilizarán ningún equipamiento ni llevar objetos que sean peligrosos para ellos mismos o para los demás jugadores. (incluido cualquier tipo de joyas)

Equipamiento básico: El equipamiento básico obligatorio de un jugador deberá comprender:

- a)Camiseta, b)Pantalones -si se utiliza pantalones térmicos, éstos deberán tener el color principal de los pantalones del uniforme del equipo, c)Medias, d)Canilleras/espinilleras, e)Calzado.

Canilleras/Espinilleras: Deberán estar completamente cubiertas por las medias. Deberán ser de un material apropiado (goma, plástico o material similar) y proporcionar un grado razonable de protección.

Guardametas: Cada guardametas vestirá colores que lo diferencien de los demás jugadores y los árbitros.

Contravenciones. Sanciones: En el caso de cualquier contravención a la presente regla: No será necesario detener el juego.

1.-El árbitro ordenará al jugador infractor que abandone el campo de juego para que ponga en orden su equipamiento.

2.-El jugador saldrá del campo de juego en la siguiente ocasión en que el balón no esté en juego, a menos que para ese entonces el jugador haya puesto en orden su equipamiento.

3.-Todo jugador que haya debido abandonar el terreno de juego para poner en orden su equipamiento, no podrá retornar al campo de juego sin la previa autorización del árbitro.

4.-El árbitro se cerciorará que el equipamiento del jugador está todo en orden antes de permitir el reingreso al terreno de juego.

5.-El jugador sólo podrá reingresar en el terreno de juego cuando el balón no esté en juego.

6.-Un jugador que haya sido obligado a abandonar el terreno de juego por infracción a ésta regla y que reingresa en el mismo sin la autorización del árbitro será amonestado y recibirá tarjeta amarilla.

7.-Si el árbitro interrumpe el juego para amonestar al infractor, el juego será reiniciado por medio de un tiro libre indirecto lanzado por un jugador del equipo adversario al infractor, desde el lugar donde el balón se encontraba cuando el árbitro interrumpió el partido.

REGLA V

EL ARBITRO

La autoridad del árbitro: Cada partido será controlado por un árbitro, quien tendrá la autoridad total para hacer cumplir las Reglas de Juego en el partido para que el que ha sido nombrado.

Facultades y deberes: El árbitro deberá hacer cumplir las reglas de juego, y:

1.-Verificará que los balones utilizados correspondan a las exigencias de la Regla II.

2.-Verificará que el equipamiento de los jugadores cumpla con la Regla IV.

3.-Actuará como cronometrador y tomará nota de los incidentes del partido.

4.-Interrumpirá, suspenderá o finalizará el partido por cualquier tipo de interferencia externa.

5.-Interrumpiré el juego si juzga que algún jugador ha sufrido una lesión y se encargará que sea transportado fuera del terreno de juego.

6.-Ordenará a todo jugador que sufra una herida sangrante que salga del terreno de juego. El jugador solo podrá reingresar tras la seña del árbitro, quien se cerciorará que la herida haya dejado de sangrar.

7.-Permitirá que el juego continúe si el equipo contra el cual se ha cometido una infracción se beneficia de una ventaja tal, y sancionará la infracción inicialmente si la ventaja prevista no sobreviene en ese momento.

8.-Castigaré la falta más grave cuando un jugador comete más de una infracción al mismo tiempo.

9.-Tomaré las medidas disciplinarias contra jugadores que cometen faltas que merecen amonestación o una expulsión. No está obligado a tomar las medidas inmediatamente, pero deberá hacerlo apenas se detenga el juego.

10.-Tomaré las medidas contra los funcionarios oficiales de los equipos que no se comporten de forma responsable y podrá, si lo juzga necesario, expulsarlos del terreno de juego y sus alrededores inmediatos.

11.-No permitiré que personas sin autorización entren en el terreno de juego.

12.-Reanudará el juego tras una interrupción.

13.-Remitaré a las autoridades competentes un informe del partido que incluya los datos de todas las medidas disciplinarias adoptadas contra los jugadores y/o funcionarios oficiales de los equipos y cualquier otro incidente que ocurrido antes, durante y después del partido.

14.-Controlaré las credenciales deportivas de los jugadores (o documentos de identidad en caso que se autorice por el Comité Ejecutivo su utilización) al momento de la firma de estos en la planilla de juego, como así también la de los técnicos. Para las categorías Promocionales, con solo controlar la credencial deportiva (o el documento de identidad en su caso) bastará, no se obligará a los jugadores de estas categorías a firmar, se tildarán los casilleros de suplentes y titulares a los efectos de detectar los jugadores presentes.

15.-El árbitro retendrá la credencial deportiva del delegado o auxiliar que resulte expulsado.

16.-Ningún encuentro podrá disputarse de ninguna de las categorías mientras llueva, por lo que se deberá suspender el encuentro en forma inmediata, se esperará un tiempo prudencial para continuar con el encuentro, siempre que el campo de juego lo permita y no se ponga en riesgo la integridad física de los jugadores.

17.-En caso de suspender definitivamente la jornada por lluvia, se labrará el acta correspondiente, participando de la misma representantes de ambas instituciones. En el acta deberá constar, tiempo de juego, resultado amonestados, etc. Todo lo que el árbitro considere de importancia para el Tribunal de Disciplina.

18.-En época de verano o de altas temperaturas, se podrá detener el encuentro en la mitad de un tiempo de juego para que los jugadores puedan refrescarse e hidratarse.

19.-En los tiros de esquina, el árbitro deberá ubicarse entre la bandera de esquina y el poste mas cercano a la misma, por fuera del campo de juego, a fin de tener mejor visión respecto de las jugadas dentro del área de meta.

20.-Cuando se lesione un jugador se deberá detener en forma inmediata el partido y permitir que sea asistido, excepto que se produzca una situación clara de gol permitiendo en este caso que la jugada continúe y haciendo claras señas al delegado del club de jugador lesionado para que ingrese a brindar atención al jugador lesionado, deteniendo el juego ni bien finalice la jugada o el balón sea retenido por el arquero, en cuyo caso se le solicitará que lo arroje fuera de los límites del terreno de juego y por un costado.

Decisiones del árbitro: Las decisiones del árbitro sobre hechos en relación al juego son definitivas.

El árbitro podrá modificar su decisión únicamente si se da cuenta que es incorrecta siempre que no haya reanudado aún el juego.

REGLA VI

SUSPENSION DEL ENCUENTRO

El árbitro deberá suspender el encuentro:

- 1.-Por no encontrarse el campo de juego en condiciones.
- 2.-Por falta de luz que posibilite el juego.
- 3.-Por mal comportamiento de los jugadores o por incidentes producidos por el público asistente.
- 4.-Por agresión al árbitro.
- 5.-Por invasión al campo de juego por parte del público.
- 6.-Por la no presentación al campo de juego de uno o ambos equipos al campo de juego en el horario estipulado, teniendo en cuenta el tiempo de tolerancia reglamentado en la Regla VII.
- 7.-Por no completar uno o ambos equipos el mínimo de cinco (5) jugadores permitidos para el inicio del juego.
- 8.-Por quedar, uno o ambos equipos por lesiones de jugadores, con menos de cinco (5) jugadores.
- 9.-Cuando se suspenda el encuentro por la no presentación de uno de los equipos, se deberá confeccionar la planilla del partido correspondiente, con la firma de los jugadores y delegados, elevándose el informe al Tribunal de Disciplina.

10.-Por ausencia del árbitro o por lesión de éste, sin que haya acuerdo para designar a una persona para suplirlo.

REGLA VII

DURACION DE LOS PARTIDOS

Períodos de juego: El partido durará dos tiempos iguales de:

Treinta (30) minutos.

Intervalo de medio tiempo: El descanso de medio tiempo no será mayor a cinco (10) minutos. La duración del descanso del medio tiempo podrá alterarse únicamente con el consentimiento del árbitro.

Recuperación del tiempo perdido: Cada uno de los períodos deberá ser prolongado para recuperar el tiempo perdido ocasionado por:

- 1.-Sustituciones.
- 2.-Evaluación de lesión de jugadores.
- 3.-Transporte de jugadores lesionados fuera del terreno de juego para su atención.
- 4.-Pérdida de tiempo efectuada por cualquier motivo.

El tiempo a recuperar quedará sometido al criterio del árbitro.

En el caso que haya finalizado el tiempo reglamentario y se tenga que lanzar o repetir un tiro libre desde el punto penal, la duración del período en cuestión será extendido hasta que se haya ejecutado.

Se prohíbe la disputa de tiempos suplementarios.

Tiempo de tolerancia: La tolerancia para iniciar un encuentro es de quince (15) minutos, pasado este tiempo se labrará el acta que hace referencia en la Regla VI y se elevará al Tribunal de Disciplina. Igualmente será informado el Tribunal de Disciplina el equipo que no se presentara al horario programado y dentro del tiempo de tolerancia a los efectos de aplicar las sanciones que correspondan.

REGLA VIII

INICIO Y REANUDACION DEL JUEGO

Comienzo: Se lanzará un moneda a los fines que el equipo que ganare el sorteo elija entre efectuar el saque de salida o la dirección en que atacará. El segundo tiempo del encuentro los equipos cambiarán de campo de juego atacando en dirección opuesta.

A) SAQUE DE SALIDA: El saque de salida es una forma de iniciar o reanudar el juego y deberá efectuarse:

- 1.-Al comienzo del partido.
- 2.-Tras la marcación de un gol debiendo ser efectuado por aquel equipo que recibiera el tanto en su contra.
- 3.-Al comienzo del segundo tiempo debiendo ser efectuado por aquel equipo que no lo efectuara al inicio del encuentro.
- 4.-Al comienzo del tiempo suplementario cuando sea el caso.
- 5.-Es válido el gol marcado directamente del saque de salida.

Procedimiento del saque de salida:

- 1.-Todos los jugadores deberán encontrarse en campo de juego contrario al que efectúan el ataque.
- 2.-Los jugadores del equipo contrario a aquel que efectuará el saque de salida deberán encontrarse como mínimo a cinco (5) metros del balón, hasta que sea jugado.
- 3.-El balón deberá encontrarse inmóvil en el punto central del campo de juego.
- 4.-El árbitro dará la señal.
- 5.-El balón entrará en juego en el momento que sea golpeado con su pie por un jugador hacia adelante.
- 6.-El ejecutor del saque de salida no podrá tocar el balón por segunda vez antes que sea jugado por otro jugador.
- 7.-Después que un equipo marque un gol, el equipo contrario ejecutará el saque de salida.

Contravenciones. Sanciones: En caso que el ejecutor del saque de salida toque el balón por segunda vez, antes que sea jugado por otro jugador, se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario el que se efectuará desde el punto donde se cometiera la contravención.

Cualquier otro tipo de contravención al procedimiento del saque de salida se repetirá su ejecución.

B) BALON A TIERRA: El balón a tierra es una forma para reanudar el juego después de una interrupción temporal necesaria, cuando el balón esté en juego, a causa de cualquier incidente no indicado en las Reglas de Juego.

Procedimiento: El árbitro dejará caer el balón en el lugar en donde se halla cuando fue interrumpido el juego. El juego se considerará una vez que el balón toque el suelo.

Contravenciones. Sanciones: Se volverá a dejar caer el balón:

- 1.-Si es jugado por un jugador antes de tocar el suelo.

2.-Si el balón sale del campo de juego después de tocar el suelo, sin haber sido tocado por un jugador.

C) CIRCUNSTANCIAS ESPECIALES: Un tiro libre concedido al equipo defensor en su área de meta podrá ser lanzado desde cualquier parte de dicha área.

Un tiro libre indirecto concedido a un equipo atacante en el área de meta adversaria, será lanzado desde la línea del área de meta paralela a la línea de meta, en el punto más cercano al lugar donde se encontraba el balón cuando se detuvo el juego.

REGLA IX

BALON EN JUEGO

El balón estará fuera de juego cuando haya traspasado completamente la línea de banda o de meta ya sea por tierra o por aire o cuando el juego haya sido interrumpido por el árbitro.

El balón estará en juego en todo otro momento, incluso cuando rebote en los postes, travesaño o poste de esquina y permanezca dentro del terreno de juego. También cuando rebote en el árbitro ubicado dentro del terreno de juego.

REGLA X

MARCACION DEL GOL. EQUIPO GANADOR

Gol marcado: Se habrá marcado un gol cuando el balón haya traspasado totalmente la línea de meta entre los postes y por debajo del travesaño, siempre que el equipo a favor del cual se marco el gol no haya contravenido previamente las Reglas de Juego.

Equipo ganador: El equipo que haya marcado el mayor número de goles durante el partido será el ganador del encuentro. Si ambos equipos marcaron el mismo número de goles o si se no se hubiera marcado ningún terminará empatado.

Los reglamentos de competición estipulados por el Comité Ejecutivo para cada Torneo podrá estipular algún procedimiento aprobado por la Internacional F.A. Board para determinar el ganador de un partido en caso de empate.

REGLA XI

FUERA DE JUEGO

No se aplicará la regla del fuera de juego (off side) en los encuentros que se dispute en cancha de siete (7) jugadores.

REGLA XII

FALTAS Y CONDUCTAS ANTIDEPORATIVAS

Las Faltas y las Conductas Antideportivas se sancionarán de la siguiente forma:

Tiro libre directo: Se concederá tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes faltas, de manera que el árbitro considere temeraria, peligrosa o con el uso de la fuerza excesiva:

- 1.-Dar o intentar golpear con el pie a un jugador adversario.
- 2.-Poner o intentar poner una zancadilla a un jugador adversario.
- 3.-Saltar sobre un jugador adversario.
- 4.-Cargar contra un jugador adversario.
- 5.-Golpear o intentar golpear un jugador adversario.
- 6.-Empujar a un jugador adversario.

Se concederá además tiro libre directo al equipo adversario, si un jugador comete algunas de las siguientes faltas:

- 7.-Si al momento de disputar por la tenencia del balón, golpea con su pie a un jugador adversario antes de tocar el balón.
- 8.-Si sujeta a un jugador adversario.
- 9.-Si saliva a un jugador adversario.
- 10.-Si toca el balón con las manos deliberadamente. (Se exceptúa al guardametas dentro de su propia área penal).

El tiro libre directo se ejecutará desde el lugar donde se cometió la falta.

Tiro libre desde el punto penal: Se concederá un tiro libre desde el punto penal si un jugador comete una de las faltas mencionadas en el acápite anterior independientemente de la posición donde se encuentre el balón y siempre que el mismo esté en juego. En las categorías Promocionales no se sancionará penal, se cobrará tiro libre indirecto.

Tiro libre indirecto: Con excepción de las categorías Promocionales, se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario si un guardametas comete una de las siguientes cinco (5) faltas dentro de su propio área de meta:

- 1.-Tarda más de seis (6) segundos en poner el balón en juego, después de haberlo controlado con la manos.
- 2.-Volver a tocar el balón con las manos después de haberlo puesto en juego y sin que cualquier otro jugador lo haya tocado.

3.-Tocar el balón con las manos después que un jugador de su equipo lo haya cedido con el pie.

4.-Tocar el balón con las manos después de haberlo recibido directamente de un saque de banda lanzado por un compañero.

5.-Si luego de controlar el balón con sus manos saca con el pie.

Se concederá asimismo un tiro libre indirecto al equipo adversario si un jugador, en opinión del árbitro:

1.-Juega en forma peligrosa.

2.-Obstaculiza el avance de un adversario.

3.-Impide que el guardametas pueda sacar el balón con las manos.

4.-Comete cualquier otra falta que no haya sido anteriormente mencionada en la presente Regla, por lo cual el juego sea interrumpido para amonestar a un jugador.

El tiro libre indirecto se ejecutará desde el punto donde se cometió la falta.

Excepción del lugar donde se ejecuta el tiro libre: Todos los tiros libres, sean directos o indirectos que se sancionen a raíz de una falta que se cometiera a menos de cinco (5) metros del área de meta (penal o del arquero) deberá ser ejecutado a cinco metros de ésta, en línea recta al lugar donde se había producido la falta, ya sea hacia el centro del campo o laterales, por consiguiente la barrera siempre deberá estar sobre la línea del área.

Sanciones disciplinarias: Solo se podrán mostrar tarjetas amarillas a los jugadores, sustitutos o jugadores sustituidos.

Un jugador será amonestado y recibirá la tarjeta amarilla si comete una de las siguientes siete (7) faltas:

1.-Ser culpable de conducta antideportiva.

2.-Desaprobar con palabras o acciones.

3.-Infringir persistentemente las Reglas de Juego.

4.-Retardar la reanudación del juego.

5.-No respetar la distancia reglamentaria en un saque de esquina o tiro libre.

6.-Entrar o volver a entrar al terreno de juego sin el permiso del árbitro.

7.-Abandonar deliberadamente el terreno de juego sin permiso del árbitro.

Un jugador será sancionado con una tarjeta Roja y retiro del campo de juego, si comete una de las siguientes siete (7) faltas:

1.-Ser culpable de juego brusco grave.

- 2.-Ser culpable de conducta violenta.
- 3.-Salivar a un jugador adversario o a cualquier otra persona.
- 4.-Impedir con mano intencional un gol o malograr ocasión manifiesta de marcar un gol (con excepción del guardametas en su propia área).
- 5.-Malograr la oportunidad manifiesta de marcar un gol a un adversario que se dirige a la propia meta, mediante una falta sancionable con tiro libre o tiro libre desde punto penal.
- 6.-Emplea lenguaje o gesticula de manera ofensiva, grosera y obscena.
- 7.-Recibe una segunda amonestación en el mismo encuentro.

Los jugadores serán informado al Tribunal de Disciplina para su posterior sanción de acuerdo al reglamento de transgresiones y pena de la Liga Amateur Platense de Fútbol.

Decisiones sobre configuración de faltas y contravenciones:

1.-Se considerará que el guardametas controla el balón cuando lo toca con cualquier parte de sus manos o brazos. La posesión del balón incluirá asimismo la atajada intencional por el guardameta, pero sin implicar el caso cuando, a criterio del árbitro, el balón rebota accidentalmente en el guardametas.

2.-En virtud de las estipulaciones de la Regla XII, un jugador podrá pasar el balón a su guardametas utilizando la cabeza, el pecho o la rodilla. No obstante si en opinión del árbitro, un jugador emplea un truco deliberado para evadir la Regla de Juego, mientras el balón este en juego, el jugador será culpable de conducta antideportiva. Será amonestado, recibirá la tarjeta amarilla y se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, desde el lugar donde se cometió la falta. Un jugador que emplee un truco para evadir la Regla mientras ejecuta un tiro libre, será sancionado por conducta antideportiva y recibirá tarjeta amarilla. Se volverá a lanzar el tiro libre. En tales circunstancias, será irrelevante si el guardameta toca o no posteriormente el balón con las manos. La falta es cometida por el jugador que intenta burlar, tanto la letra como el espíritu de la Regla XIII.

3.-Una entrada por detrás que ponga en peligro la integridad física de un adversario deberá ser sancionada como juego brusco grave.

4.-Toda simulación en el terreno de juego, que tenga por finalidad engañar al árbitro, será sancionada como conducta antideportiva.

Saque del guardametas:

El saque de meta o como el saque del guardametas una vez que controla el balón al tomarlo por acciones del juego debe efectuarlo unicamente con las manos. De efectuar el saque con los pies debe retrotraerse la jugada para que el guardametas vuelva a sacar de su meta debidamente con las manos. En la única jugada que se permite jugar con los pies a los guardametas es en el pase que le efectúa un compañero o de un saque lateral. De tomar el guardametas con las manos en ambas jugadas se cobrará tiro libre indirecto en su contra.

REGLA XIII

TIROS LIBRES

Los tiros libres son directos o indirectos. Tanto sea para los tiros libres directos o indirectos, el balón deberá estar inmóvil cuando se lanza el tiro y el ejecutor no podrá volver a jugar el balón antes que éste haya tocado a otro jugador.

El tiro libre directo: Si se introduce directamente en la meta contraria un tiro libre directo, se concederá un gol. Si se introduce directamente en la propia meta se concederá un saque de esquina a favor del equipo adversario.

El tiro libre indirecto: El árbitro indicará un tiro libre indirecto levantando el brazo en alto. Deberá mantener el brazo en dicha posición hasta que el tiro haya sido ejecutado y conservar la señal hasta que el balón haya tocado a otro jugador o haya salido de juego.

Si antes de ingresar a la meta el balón toca a otro jugador se declarada válido el gol. Si se introduce el balón directamente en la meta contraria se concederá saque de meta a favor del equipo adversario. Si se introduce directamente en la propia meta se concederá saque de esquina a favor del equipo adversario.

Posiciones de los jugadores ante un tiro libre:

Tiro libre sancionado dentro del área de meta: En el caso de efectuarse un tiro libre dentro de la propia área de meta, sea directo o indirecto, todos los jugadores adversarios deberán encontrarse como mínimo a cinco (5) metros del balón. Todos los jugadores adversarios deberán permanecer fuera del área de meta hasta que el balón esté en juego. En estos casos el balón estará en juego apenas haya traspasado por tierra o por aire las líneas demarcatorias del área de meta. Un tiro libre concedido en área de meta podrá ser lanzado de cualquier punto de la misma.

Para el caso de sancionarse un tiro libre indirecto dentro del área de meta adversaria el mismo deberá ejecutarse desde la parte de la línea del área de meta, paralela a la línea de meta más cercana al lugar donde se cometió la falta.

Tiro libre sancionado fuera del área de meta: Todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a cinco (5) metros del balón hasta que esté en juego. El balón estará en juego en el momento que es golpeado con el pie y se pone en movimiento. El tiro libre se ejecutara en desde el lugar donde se cometió la falta.

Contravenciones. Sanciones: Si al ejecutar un tiro libre, un adversario se encuentra mas cerca del balón que la distancia reglamentaria, se repetirá el tiro libre.

Si el balón no alcanza a salir sea por tierra o por aire de la propia área de meta donde se ejecutara el tiro libre se deberá repetir su ejecución.

i el tiro libre fuere ejecutado por un jugador que no sea por el guardametas y el ejecutor del tiro toca el balón por segunda vez (excepto por las manos) ante que éste haya tocado a otro

jugador, se concederá un tiro a favor del equipo adversario desde el lugar donde se cometió la falta.

Si el balón está en juego y el ejecutor del tiro efectuado por un jugador que no sea el guardametas y toca intencionalmente el balón con las manos ante que haya tocado a otro jugador, se concederá tiro libre directo a favor del equipo adversario desde el lugar donde se cometió la falta. Se concederá tiro libre desde el punto penal si la falta hubiere sido cometida dentro del área de meta del ejecutor, en las categorías no promocionales, mientras que en las categorías Promocionales se concederá tiro libre indirecto.

Si al ejecutar un tiro libre el guardametas toca el balón por segunda vez (excepto con sus manos), antes que haya tocado éste a otro jugador, se concederá tiro libre indirecto al equipo adversario, desde el lugar donde se cometió la falta.

Si al ejecutar un tiro libre el guardametas toca intencionalmente el balón con las manos antes que este haya tocado a otro jugador, se concederá un tiro libre directo al equipo adversario si la falta ocurrió fuera de su propia área de meta y se ejecutara desde el lugar donde se cometiera la falta. Se concederá un tiro libre indirecto a favor del equipo adversario si la falta fue cometida por el guardametas dentro de su propia área y tiro se hará efectivo desde la línea del área de meta, paralela a la línea de meta, más cercana al lugar donde se cometió la falta.

Todos los tiros libres, directos o indirectos, que se sancionen a menos de cinco (5) metros del área de meta deberán ser ejecutados a cinco (5) metros de ésta, en línea recta al lugar en donde se había producido la falta, ya sea hacia el centro del campo de juego o laterales, por consiguiente la barrera siempre deberá estar sobre las líneas del área de meta.

REGLA XIV

TIRO PENAL

Se concederá tiro libre desde el punto penal contra el equipo que comete una de las faltas descriptas que entrañan tiro libre directo dentro de su propia área de meta, mientras el balón este en juego.

En las categorías promocionales no se sancionarán tiros desde el punto penal, sino tiros libres indirectos.

Posición del balón: Se colocará el balón en el punto penal.

Posición de los jugadores: El ejecutor del tiro libre penal deberá ser previamente identificado. El guardametas desde sobre su propia línea de meta frente al ejecutor del tiro y entre los postes de meta, hasta que el balón este en juego. Los demás jugadores deberán estar ubicados dentro del terreno de juego, detrás del punto penal a una distancia mínima de cinco metros de éste.

El árbitro no dará la señal de ejecutar el tiro libre desde el punto penal hasta que todos los jugadores se encuentren en la posición conforme a la Regla. El árbitro decidirá cuando se ha consumado el tiro libre desde el punto penal.

Procedimiento: El ejecutor del tiro libre desde el punto penal golpeará el balón hacia adelante y no podrá volver a tocar el balón hasta que éste no haya tocado en otro jugador. El balón estará en juego en el momento que es tocado por el ejecutor y se pone en movimiento. Se concederá el gol cuando se ejecuta un tiro libre penal sea durante el curso del encuentro o cuando sea prolongado el período de juego al final del tiempo reglamentario con el objeto de lanzar o volver a lanzar el tiro desde el punto penal cuando el balón antes de traspasar la línea de meta entre los postes o debajo del travesaño toca uno de los postes o ambos, el travesaño o el guardametas.

Contravenciones. Sanciones: Si el árbitro da la señal de ejecutar el tiro libre desde el punto penal y, antes de que el balón esté en juego ocurre una de las siguientes situaciones:

- 1.-El ejecutor del tiro desde el punto penal infringe las Reglas de Juego: Si el balón entra en la meta se repetirá el tiro, si no entra no se volverá a ejecutar.
- 2.-El guardametas infringe las Reglas de Juego: El árbitro permitirá que proceda la jugada. Si el balón entra a la meta se concederá el gol, si no ingresa se repetirá el tiro.
- 3.-Un compañero del ejecutor del tiro libre desde el punto penal se coloca delante del punto penal o a menos de cinco (5) metros del punto penal: Si el balón entra en la meta se repetirá el tiro, si no entra no se volverá a ejecutar. Si el balón rebota en el travesaño, postes o el guardametas y es tocado por este jugador, el árbitro interrumpirá el partido y lo reanudará con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor.
- 4.-Un compañero del guardametas e coloca delante del punto penal o a menos de cinco (5) metros del punto penal: El árbitro permitirá que proceda la jugada. Si el balón entra a la meta se concederá el gol, si no ingresa se repetirá el tiro.
- 5.-Un jugador del equipo defensor y del equipo atacante infringen las Reglas de Juego: Se repetirá el tiro desde el punto penal.
- 6.-El ejecutor del tiro desde el punto penal toca por segunda vez el balón -excepto con sus manos- antes que haya sido tocado por otro jugador: Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, desde el lugar donde se cometió la falta.
- 7.-El ejecutor del tiro desde el punto penal toca intencionalmente el balón con las manos antes que haya sido tocado por otro jugador: Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario desde el lugar donde se cometió la falta.
- 8.-EL balón es tocado por un cuerpo extraño en e momento que se mueve para adelante: Se repetirá el tiro desde el punto penal.

9.-El balón rebota en el terreno de juego, en el travesaño o los postes y es tocado por un cuerpo extraño: El árbitro detendrá el juego, el juego se reanudará con balón a tierra desde el lugar donde toco el cuerpo extraño.

REGLA XV

SAQUE DE BANDA

El saque de banda es una forma de reanudar el juego.

No se podrá anotar un gol directamente desde un saque de banda.

Concesión del saque de banda: Se concederá saque de banda cuando el balón haya traspasado en su totalidad la línea de banda, ya sea por tierra o por aire. El saque lo deberá efectuar el equipo adversario al jugador que toco por última vez el balón desde el punto donde éste haya franqueado la línea de banda.

Procedimiento: El ejecutor del saque de banda deberá lanzar el balón estando de frente al terreno de juego. Deberá tener una parte de ambos pies sobre la línea de banda o al exterior de la misma. Deberá servirse de ambas manos para efectuar el lanzamiento desde detrás de su cabeza y por encima de su cabeza y sin saltar.

El ejecutor del saque de banda no podrá volver a tocar el balón hasta que éste no haya tocado en otro jugador. El balón entrara en juego tan pronto cuando haya ingresado al campo de juego.

No se sancionarán los saques mal realizados simplemente se repetirán.

En las categorías Promocionales el ejecutor podrá realizar el saque de banda sin lazarlo desde detrás de su cabeza, siendo suficiente que lo lance a la altura de ella. Podrá levantar los pies o parte de ellos.

Contravenciones. Sanciones:

1.-Si el saque de banda es ejecutado por cualquier jugador excepto el guardametas: a)Si el balón está en juego y el ejecutor del saque toca el balón por segunda vez -excepto con las manos- antes que éste haya tocado a otro jugador, se concederá un tiro libre indirecto a favor del equipo contrario, desde el lugar donde se cometió la falta; b)Si el balón está en juego y el ejecutor del saque toca intencionalmente el balón con las manos antes de que éste haya tocado a otro jugador, se concederá un tiro libre directo al equipo adversario, desde el lugar donde se cometió la falta. Se concederá un tiro libre desde el punto penal si la falta se cometió dentro del área de meta del ejecutor.

2.-Si el saque de banda es lanzado por el guardametas: a)Si el balón está en juego y el guardametas toca por segunda vez el balón -excepto con sus manos- antes que éste haya tocado a otro jugador se concederá un tiro libre indirecto a favor del equipo adversario desde el lugar donde se cometió la falta; b)Si el balón está en juego y el guardametas toca intencionalmente el balón con sus manos antes que éste haya tocado a otro jugador se concederá tiro libre directo al equipo adversario si la falta ocurrió fuera del área de meta del guardametas. Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario si la falta ocurrió dentro del área de meta del guardametas. Siempre a cinco (5) metros de la líneas del área de meta y en línea recta al lugar en donde se cometió la falta.

3.-Si un jugador adversario al que efectúa el saque de banda distrae o estorba en forma incorrecta al ejecutor del saque será amonestado por conducta antideportiva y recibirá tarjeta amarilla.

REGLA XVI

SAQUE DE META

El saque de meta es una forma de reanudar el juego.

Concesión del saque de meta: Se concederá un saque de meta cuando el balón haya traspasado en su totalidad la línea de meta, ya sea por tierra o por aire, después de haber tocado por último a un jugador atacante, y no se haya marcado un gol de acuerdo a la Regla X.

Procedimiento: El balón será lanzado desde cualquier punto del área de meta por el guardametas del equipo defensor, quien utilizará únicamente las manos. Los jugadores adversarios deberán permanecer fuera del área de meta, hasta que el balón esté en juego. El balón estará en juego cuando haya sido lanzado directamente fuera del área penal.

Contravenciones. Sanciones:

1.-Si el balón no es lanzado directamente fuera del área de meta se repetirá el saque.

2.-Si el balón está en juego y el guardametas lo toca por segunda vez -excepto con las manos- antes de que éste haya tocado a otro jugador se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario desde cinco (5) metros de la línea de área de meta hacia afuera en línea recta al lugar donde se cometió la falta.

3.-Si el balón está en juego y el guardametas lo toca intencionalmente con una de sus manos antes que fuera tocado por algún otro jugador, se concederá un tiro libre directo al equipo adversario, si la falta ocurrió fuera del área del guardametas. Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario si la falta ocurrió dentro del área de meta de guardametas. Siempre se ejecutara el tiro libre indirecto a cinco (5) metros del área de meta.

REGLA XVII

SAQUE DE ESQUINA

El saque de esquina es una forma de reanudar el juego.

Se podrá marcar un gol directamente de un saque de esquina, pero solamente contra el equipo adversario.

Concesión de saque de esquina: Se concederá saque de esquina cuando el balón haya traspasado en su totalidad la línea de meta, ya sea por tierra o por aire, después de haber tocado por último a un jugador del equipo defensor, y no se haya marcado un gol conforme a la Regla X.

Procedimiento: El balón se colocará en el interior del cuadrante del banderín de esquina más cercano. No se deberá sacar el poste del banderín. Los jugadores adversario deberán permanecer a un mínimo de cinco (5) metros del balón hasta que este en juego.

El balón será lanzado por un jugador del equipo atacante. El balón estará en juego al momento en que es golpeado con el pie y se pone en movimiento.

El ejecutor del saque no deberá jugar el balón por segunda vez hasta que no haya sido tocado por otro jugador.

Contravenciones. Sanciones:

1.-Cuando el saque de esquina es ejecutado por cualquier jugador excepto el guardametas:
a)Si el balón está en juego el ejecutor del saque de esquina lo toca por segunda vez -excepto con las manos- antes que haya sido tocado por otro jugador, se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario desde el lugar donde se cometió la falta; b)Si el balón está en juego y el ejecutor del saque de esquina toca intencionalmente el balón con las manos, antes que este haya tocado algún otro jugador, se concederá un tiro libre directo al equipo adversario desde el lugar donde se cometió la falta. Se concederá un tiro libre desde el punto penal si la falta se cometió dentro del área de meta del ejecutor.

2.-Cuando el saque de esquina es lanzado por el guardametas: a)Si el balón está en juego y el guardametas lo toca por segunda vez -excepto con sus manos- antes de que haya tocado a otro jugador, se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario desde el lugar donde se cometió la falta; b)Si el balón está en juego y el guardametas toca intencionalmente el balón con la mano, antes de que éste haya sido tocado a otro jugador, se concederá un tiro libre directo al equipo adversario, si la falta ocurrió fuera del área de meta del guardametas ejecutor del saque y el tiro se lanzará desde donde se cometió la falta. Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario si la falta ocurrió dentro del área de meta del guardametas ejecutor del saque, el tiro se lanzará desde cinco (5) metros antes de la línea del área, en forma recta al lugar donde cometió la falta, formándose la barrera sobre la línea del área