



PREPARATORIA POR COOPERACION ANDRES QUINTANA ROO



## DRAGONES AQR

### Para-escolar de Fútbol AQR

Lic. Alan Antonio Chávez Medina.

Profesor de Fútbol.

Guía de estudio.

Temas de estudio:

1. Historia del fútbol
2. Fundamentos del fútbol
3. Golpeo de balón
4. Reglas del fútbol asociación
5. Reglas del fútbol bardas
6. Reglas del fútbol siete
7. Reglas del fútbol sala
8. Reglas del fútbol playa

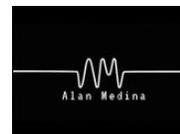
#### 1.- Historia del fútbol

La historia del fútbol asociación, conocido simplemente como fútbol, suele considerarse a partir de 1863, año de fundación de The Football Association, aunque sus orígenes, al igual que los de los demás códigos de fútbol, se pueden remontar varios siglos en el pasado, particularmente en las islas británicas durante la edad media.<sup>1 2</sup> si bien existían puntos en común entre diferentes juegos de pelota que se desarrollaron desde el siglo iii a. C. Y el fútbol actual,<sup>1</sup> el deporte tal como se lo conoce hoy tiene sus orígenes en las islas británicas.

Los primeros códigos británicos que dieron origen al fútbol asociación se caracterizaban por su poca organización y violencia extrema. No obstante, también existían otros códigos menos violentos y mejor organizados: quizás uno de los más conocidos fue el calcio florentino, deporte de equipo muy popular en Italia que tuvo incidencia en los

Lic. Alan Antonio Chávez Medina TelCel.: 7775369766 WhatsApp: 7775352570

Lic. Educación Física Facebook: Alaan Meediina Correo: [almed1994@gmail.com](mailto:almed1994@gmail.com)



códigos de algunas escuelas británicas. La formación definitiva del fútbol asociación tuvo su momento culminante durante el siglo xix. En 1848 representantes de diferentes colegios ingleses se dieron cita en la universidad de Cambridge para crear el código Cambridge, que funcionaría como base para la creación del reglamento del fútbol moderno. Finalmente en 1863 en Londres se oficializaron las primeras reglas del fútbol asociación.

Desde entonces el fútbol ha tenido un crecimiento constante, hasta llegar a ser el deporte más popular del mundo con unas 270 millones de personas involucradas.<sup>7</sup> con la realización de la primera reunión de la International Football Association Board en 1886 y la fundación de la FIFA en 1904, el deporte se ha expandido hasta llegar a todos los rincones del mundo. A partir de 1930 se comenzaría a disputar la copa mundial de fútbol, que se convertiría en el evento deportivo con mayor audiencia del planeta.

### 1.1 Historia del Fútbol en México.

Los inicios del fútbol mexicano se remontan a finales del siglo xix tras ser introducido por los británicos; durante sus primeros años fue practicado en su mayoría por extranjeros y mexicanos adinerados. El primer club fundado en México fue el Orizaba Athletic club en 1898 como un club social y deportivo cuya actividad principal era el cricket; sin embargo, se comenzó a practicar el fútbol en 1901.

En 1901 la Compañía Inglesa “Real Del Monte” funda formalmente al Pachuca Athletic club y un año más tarde, junto con Orizaba, Reforma, México Cricket y British, se organiza la primera competencia nacional de fútbol, que dio inicio el 19 de octubre de 1902 y cuyo campeón fue Orizaba. A pesar de que Orizaba fue fundado antes que Pachuca, se desconoce quién de los dos fue el primer club de fútbol, dado que ambas instituciones reclaman dicho mérito.

## 2.- Fundamentos del fútbol.

En el fútbol base, los fundamentos técnicos se dividen en cuatro categorías:

- Controlar el balón
- Conducir el balón
- Pasar el balón
- Disparar

### 2.1.-El control

Controlar el balón significa hacerse el amo del mismo. La perfecta ejecución del control entraña el éxito de la combinación. Los controles que deben trabajarse prioritariamente son los controles orientados y los controles en movimiento, puesto que generan velocidad en el juego.

El toque

Repetido regularmente, desarrolla en los jóvenes futbolistas cualidades de destreza, de coordinación y también de equilibrio. Unos elementos que favorecerán una adquisición más rápida del resto de gestos técnicos.

### 2.2.- Conducir el balón

Se trata de un medio de progresión individual en un espacio libre. Conducir bien el balón significa ser su dueño en todo momento, lo que requiere un buen equilibrio y un excelente dominio de los apoyos. Por último, conducir el balón con la cabeza levantada permite recibir información y realizar correctamente la jugada que el juego requiere.

Regates

Es un medio de progresión individual entre adversarios u obstáculos. El regate permite al jugador en posesión del balón deshacerse de uno o varios adversarios: — iniciando una acción y asumiendo sus propios riesgos; — preparando una acción colectiva; — ganando

tiempo y logrando el apoyo de los compañeros; — engañando al adversario (noción de “finta”).

### 2.3.- Pase de balón

Esta es la acción consistente en dar el balón a un compañero. Es el elemento primordial del juego colectivo. Argumento principal del juego, el pase permite al equipo:

- Conservar colectivamente el balón;
- Preparar los ataques,
- Cambiar la dirección del juego;
- Contraatacar;
- Dar el pase o asistencia de gol.

Los centros son pases cortos o largos que suelen preceder al disparo, por lo que cuentan como asistencia.

### 2.4.- Tiro a puerta / remate

Acción que intenta meter el balón en la portería rival. Constituye la conclusión lógica, la culminación de un ataque. Es la finalidad del fútbol. Requiere cualidades técnicas (buen golpe de balón y precisión en las trayectorias), cualidades físicas (potencia, coordinación y equilibrio) y cualidades mentales (determinación, audacia y confianza en uno mismo).

## 3.- Golpeo de balón

Cuando un futbolista realiza un tiro, un control orientado o un pase, entre otras acciones, lo primero que hace es un golpeo de balón, el cual, según la intención con la que lo efectúe, se convertirá posteriormente en una de estas mencionadas acciones. Por lo tanto, se puede decir que el golpeo de balón se lleva a cabo cuando el jugador le da un toque a la pelota con cualquier parte del pie.

El tipo de golpeo dependerá de varios factores que lo condicionan:

- El empeine frontal: esta parte del pie se emplea para realizar tiros y pases largos o potentes. Se trata de una zona que proporciona velocidad, distancia, precisión y potencia.
- El empeine interior y exterior: ambas superficies del pie se utilizan para llevar a cabo golpes con efecto, superar obstáculos y posicionar la pelota, por lo que los golpes de balón serán más precisos y potentes.
- El interior y el exterior del pie: golpear la pelota con alguna de estas partes del pie proporciona mayor seguridad al jugador, pero no le dará velocidad al balón, por lo que es preferible utilizar esta zona para llevar a cabo golpes seguros y cercanos.
- El talón: cuando el futbolista utiliza esta superficie de contacto, empleará el factor sorpresa contra sus adversarios, siendo esto un gran recurso para salir de situaciones complicadas en el juego.
- La puntera: si el jugador se encuentra muy próximo a los rivales en un espacio reducido, pero tiene la oportunidad de tirar a puerta, puede recurrir a golpear el balón con esta parte del pie.
- La planta del pie: se utiliza para llevar a cabo cambios de dirección, para realizar alguna conducción en la cual el jugador que lleva el balón tiene ventaja, y también para alejar y proteger el esférico del rival.

#### 4.- Reglas del fútbol asociación

Reglas del fútbol 1: el terreno de juego

El campo de juego será un rectángulo de una longitud mínima de 90 metros y máxima de 120 m y una anchura de 45 a 90 metros. En todos los casos el terreno de juego deberá ser rectangular, dividido en dos mitades y estará marcado con líneas. Dichas líneas pertenecerán a las zonas que demarcan.

Además, se deberá trazar un área de meta, con dos líneas perpendiculares a la línea de meta, a 16.5m de la parte interior de cada poste y, las líneas se adentrarán 16.5m en el terreno de juego. Al centro del rectángulo se marcará un punto a los 11m, que se ocupará para colocar el balón cuando haya que tirar un penal.

## Reglas de juego 2: el balón

Los balones deben tener unas características y medidas específicas que constan en las reglas del fútbol:

- Será esférico.
- Será de cuero o cualquier otro material adecuado.
- Tendrá una circunferencia no superior a 70 cm y no inferior a 68 cm.
- Su peso no será superior a 450g y no inferior a 410g al comienzo del partido.
- Tendrá una presión equivalente a 0,6–1,1 atmósferas al nivel del mar.

## Reglamento del fútbol 3: el número de jugadores

Las reglas del fútbol establecen que los dos equipos que disputan un partido deben tener, como máximo, once jugadores titulares. Uno de ellos será el portero. El partido no comenzará si uno de los equipos tiene menos de siete jugadores.

El número de suplentes y de cambios varía en función de la federación y la categoría. Sin embargo, mayoritariamente se sigue el reglamento profesional que permite a los equipos tener ocho suplentes y un límite de tres cambios. Los cambios se harán cuando lo indique el árbitro pero debe ser previamente avisado. Un jugador ya sustituido no puede volver a ingresar en el terreno de juego.

## Reglas del fútbol 4: la equipación

Los equipamientos de los jugadores y árbitro también están contemplados en las reglas del fútbol.

El equipo usual de un jugador estará compuesto por una camiseta, un pantalón corto, medias, zapatillas. En la confección de estos elementos no se pueden utilizar elementos que constituyan peligro para los demás jugadores. Los dos equipos vestirán colores que los diferencien entre sí y también del árbitro y los árbitros asistentes. Los porteros también están obligados a utilizar un color diferente.

## Reglas de juego 5: el árbitro

El árbitro es el encargado de dirigir el partido y, según las reglas del fútbol, debe cumplir las siguientes normas:

- Cuidará de la aplicación de las reglas de juego y resolverá todos los casos dudosos. Sus poderes empezarán en el momento de silbar el saque de comienzo y tiene la facultad de imponer sanciones.
- Tomará nota de las incidencias, ejercerá las funciones de cronometrar y cuidar de que el partido tenga la duración reglamentaria o convenida añadiendo el tiempo perdido por incidencias o por cualquier otras causas.
- Tiene poder absoluto cuando se cometan infracciones a las reglas, puede parar, suspender o interrumpir definitivamente un partido cuando lo estime necesario independientemente de las causas.
  - Desde el momento en que entre en el campo de juego, tendrá la facultad discrecional de amonestar a todo jugador que proceda con conducta inconveniente a esta pudiendo impedirle tomar parte en el partido en caso de reincidencia.
  - No permitirá personas extrañas dentro del campo de juego durante el encuentro.
  - Tendrá poder total para expulsar definitivamente del campo sin advertencia previa a todo jugador culpable de conducta violenta.
  - Dará la señal para reanudar el juego después de toda parada

#### Reglamento del fútbol 6: los árbitros asistentes

Las reglas del fútbol estipulan que se podrá designar a dos árbitros asistentes que tendrán, bajo reserva de lo que decida el árbitro, la tarea de indicar: si el balón salió del terreno de juego, tiros de esquina, fuera de juego, avisar de los cambios, infracciones que no vea el árbitro, duración del partido, gol marcado y saques de meta.

#### Reglas del fútbol 7: duración del partido

Las reglas del fútbol profesional indican que el partido durará dos tiempos iguales de 45 minutos cada uno, salvo que por mutuo acuerdo entre el árbitro y los dos equipos participantes se convenga otra cosa. Pero esto puede variar en función de la categoría y la federación.

Entre cada tiempo del partido, habrá un descanso que no deberá exceder de 15 minutos. Y, posteriormente, se reanudará el juego.

También podría interesarte: cómo ser entrenador de fútbol: competencias, requisitos

### Reglas de juego 8: saque de inicio

Las reglas del fútbol estipulan que al iniciarse el partido, la elección de campos y el saque de comienzo se sorteará mediante una moneda. El bando favorecido por la suerte tendrá el derecho de escoger, bien sea su campo o el saque inicial. En el segundo tiempo, los equipos se intercambiarán los lados del campo y sacará de medio el equipo que no lo haya hecho en la primera parte.

El saque desde el medio del campo deberá producirse al comienzo del partido, tras haber marcado un gol o al comienzo del segundo tiempo del partido. También debe hacerse al comienzo de cada tiempo suplementario, dado el caso.

### Reglamento del fútbol 9: el balón en juego (o no)

La novena de las reglas del fútbol parece muy lógica, el balón está en juego mientras no se marque falta y esté dentro de la cancha. No se interrumpe el partido si rebota en un poste o banderín de esquina o si rebota en el árbitro.

Estará fuera de juego si cruza por completo una línea de banda o de meta, y si el partido es interrumpido por el árbitro.

### Reglas del fútbol 10: tanto (o gol) anotado

Las reglas del fútbol dicen que se habrá marcado un gol cuando el balón, estando en juego, haya atravesado completamente la línea de meta entre los postes y por debajo del travesaño, siempre que el equipo anotador no haya cometido previamente una infracción a las reglas de juego.

El equipo que marque mayor número de goles será el ganador, si anotan los mismos o no anotan, el juego termina empatado. En caso de que sea necesario un vencedor sólo se permiten tres procedimientos: regla de goles marcados como visitante, tiempo suplementario o tiros de penal.

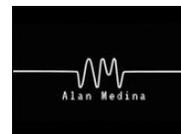
### Reglas de juego 11: el fuera de juego

El fuera de juego puede que sea la que más confusión crea de las reglas del fútbol.

Un jugador estará en posición de fuera de juego si se encuentra más cerca de la línea de meta contraria que el balón y el penúltimo adversario, pero no estará si se encuentra en su mitad del campo. En ese caso, el árbitro deberá otorgar al equipo rival un tiro libre indirecto desde el lugar en el que se haya producido el fuera de juego.

**Lic. Alan Antonio Chávez Medina TelCel.: 7775369766 WhatsApp: 7775352570**

**Lic. Educación Física Facebook: Alaan Meediina Correo: [almed1994@gmail.com](mailto:almed1994@gmail.com)**



## Reglamento del fútbol 12: faltas e incorrecciones

### Tiros libres directos:

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

- Dar o intentar dar una patada a un adversario.
- Poner una zancadilla a un contrario.
- Saltar sobre un adversario.
- Cargar violentamente o peligrosamente a un adversario
- Golpear o intentar golpear a un adversario
- Empujar a un adversario
- Hacer una entrada a un adversario para ganar la posesión del balón tocándole antes que al balón
- Tocar el balón deliberadamente con las manos (salvo el portero en su área de penalti)
- Sujetar a un contrario
- Escupir a un adversario

Se cobrará un lanzamiento de penalti, si un jugador comete una de las diez infracciones antes mencionadas, dentro de su propia área de penalti, independientemente de la posición del balón y siempre que esté en juego.

### Tiros libres indirectos:

Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, si un portero comete una de las siguientes infracciones antes mencionadas, dentro de su propia área de penalti:

- Tarda más de seis segundos en poner el balón en juego, después de haberlo controlado con sus manos.
- Vuelve a tocar el balón con las manos después de haberlo puesto en juego y sin que cualquier otro jugador lo haya tocado.
- Toca el balón con las manos después de que el jugador de su equipo se lo haya cedido con el pie.
- Toca el balón con las manos después de haberlo recibido directamente de un saque de banda lanzado por un compañero.

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

- Juega de forma peligrosa.
- Obstaculiza el avance de un adversario.
- Impide que el guardameta pueda sacar el balón con las manos.
- Comete cualquier otra infracción que no haya sido anteriormente mencionada en las reglas, por la cual el juego sea interrumpido para amonestarle o expulsarle.

El tiro libre directo o indirecto, se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción, o en cualquier caso, atendiendo a las normas y reglas de juego al respecto.

#### Reglas del fútbol 13: tiros libres

Según las reglas del fútbol, los tiros libres se dividen en directos, que con un solo contacto se puede meter gol o en caso de que sea en propia meta se marcará tiro de esquina; y tiro libre indirecto, en el que el árbitro debe mantener una mano levantada y consiste en dos toques antes de que el balón cruce la meta, si sólo hay un toque se concederá saque de meta.

El equipo rival tiene derecho a colocar una barrera de jugadores, para resguardar al portero y complicar el panorama para el cobrador, pero dicha barrera deberá estar a una distancia indicada por el árbitro del partido.

#### Reglas de juego 14: penalti

El penal se origina al cometerse una falta y en la que el infractor sea un jugador del equipo contrario en su área. El penal se tirara desde el punto de penal y antes que se ejecute todos los jugadores a excepción del que va a ejecutar el castigo deben estar en el campo de juego.

Si el ejecutor falla, podrá contra-rematar si el portero detiene el disparo, pero no podrá tocar el balón si el rebote proviene de uno de los postes de la meta.

#### Reglamento del fútbol 15: saque de banda

Las reglas del fútbol dicen que el saque de banda es una forma de reanudar el juego y se concede a los adversarios del último jugador que tocó el balón antes de atravesar la línea de banda por tierra o por aire. No se podrá anotar un gol directamente de un saque de banda.

El saque de banda se sirve con las manos, el balón se lanza desde atrás por encima de la cabeza, con ambos pies bien colocados sobre la línea desde el sitio donde salió del terreno de juego.

Reglas del fútbol 16: saque de meta

El saque de meta es una forma de reanudar el juego, cuando el balón haya atravesado completamente la línea de meta, ya sea por tierra o por aire, después de haber tocado por último a un jugador del equipo atacante, y no se haya marcado un gol conforme a la regla 10.

Se podrá anotar un gol directamente de un saque de meta, pero solamente contra el equipo adversario.

Reglas de juego 17: saque de esquina

Cuando el balón pasa en su totalidad la línea de meta por aire o por tierra excluyendo la zona entre los dos postes por el dueño de cancha se realiza un corner. Para este saque la línea se divide en dos partes la derecha y la izquierda por la cual se elige por cuál de las dos respectivas esquinas se realizara el tiro de esquina.

El tiro de esquina se realiza poniendo la pelota en la parte del círculo marcado en la esquina delante del banderín. Luego se debe patear la pelota.

## 5.- Reglas del futbol bardas

1.- Terreno de juego: la cancha de juego es de 50 a 65 metros de largo por 20 a 30 metros de ancho, esto cuenta con la barda perimetral, superficie de juego, línea media, punto central, círculo central línea de gol, de restricción entre otras muchas más las cuales dependen de dichas características y de dichas maneras de ponerlas en práctica.

2.- El balón: para esto hay un balón oficial el cual es moltel # 4, este contara con una circunferencia, con un peso y tendrá una presión. Para que así no haya dificultades con los jugadores y con el terreno de juego.

3.-Jugadores y sustitutos: un partido será jugado por 2 equipos con un máximo de 14 jugadores y mínimo 10, 6 estarán dentro, 4 en área.

**Lic. Alan Antonio Chávez Medina TelCel.: 7775369766 WhatsApp: 7775352570**

**Lic. Educación Física Facebook: Alaan Meediina Correo: [almed1994@gmail.com](mailto:almed1994@gmail.com)**



5.- Equipamiento de los jugadores: este equipamiento es obligatorio, camiseta con mangas, numero visible en la parte superior etc.

Short deportivo, calcetas que cubran totalmente la pantorrilla, espinilleras, zapato adecuado para superficie sintética.

6.- Árbitros: el juego será dirigido por un sistema de 3 o cuatro oficiales, dos estarán dentro del terreno de juego y se les llamara árbitros uno de estos será el principal y será quien tome las decisiones defensivas, el tercero será el asistente del árbitro y el cuarto será el crono metrista.

7.- Árbitro asistente y otros oficiales: el árbitro asistente se colocara en la caja de árbitro fuera del terreno de juego y adyacente al área arbitral, este utilizara un silbato con un tono diferente para indicar cualquier infracción. Cada uno de ellos tiene distintos deberes los cuales siempre se tienen que respetar.

8.- Duración del partido: el juego tiene cuatro periodos de 12 minutos cada uno, con descanso de un minuto.

9.- El inicio y reanudación del juego: el equipo local será quien elijara la mitad del terreno de juego en que desea iniciar y el equipo visitante hará el saque de inicio, esto se reanudará tras haber marcado un gol o al comienzo de cada periodo.

10.- Balón en juego y fuera de juego: el balón está en el juego desde el momento de realizar el saque de inicio o se reinicia el juego, siempre y cual el balón se mueva de manera visible, incluso cuando el balón rebota de los postes travesaños, la pared del perímetro y permanece en el terreno de juego.

11.- Gol marcado: se habrá marcado gol cuando haya traspasado totalmente la línea de meta entre los postes y por debajo del travesaño, siempre que el equipo anotador no haya contravenido la regla del juego.

12.- Pases de tres líneas: cuando cualquier jugador golpea el balón hacia delante, el cual cruza las dos líneas media por aire sin que antes sea tocada por otro jugador, la pared del perímetro, o un árbitro de terreno de juego.

13.- Faltas e incorrecciones: estas se castigan con las siguientes sanciones: se condenara con un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes

**Lic. Alan Antonio Chávez Medina TelCel.: 7775369766 WhatsApp: 7775352570**

**Lic. Educación Física Facebook: Alaan Meediina Correo: [almed1994@gmail.com](mailto:almed1994@gmail.com)**



siete infracciones de una manera que el árbitro considere imprudente, saltar sobre un adversario etc.

14.- Tiro penal: se concederá un tiro penal contra el equipo que comete una de las 12 faltas que entrañan un tiro libre, dentro de su propia área penal mientras el balón este en juego sin importar donde se encontraba al momento de la infracción.

15.- Shoot out: acumulación de 6 faltas shoot out directo por cualquier falta cometida que impida una oportunidad manifiesta de gol.

## 6.- reglas de futbol 7

Para las ligas de fútbol 7 hay unas normas restringidas para todo y en todos los países están estas mismas. Después de explicar en que consiste el fútbol 7, a continuación podréis ver las diferentes reglas que estipulan este deporte.

- Para las ligas de fútbol 7 el balón tiene unas medidas máximas y mínimas para jugar en los partidos a diferencia del f11 no hay ninguna norma estipuladas. Una circunferencia de 66 centímetros un peso máximo de 390 gramos y no puede ser inferior a 340 gramos.
- Para los partidos se juegan de 7 jugadores, uno de ellos es el guardameta. Pueden jugarse los partidos con un mínimo de 5 jugadores.
- No hay fuera de juego.
- El saque de esquina puede ser con la mano o el pie, según donde se juegue.
- Las faltas se acumulan, al llegar a la sexta se penalizará con penalti.
- Los cambios de jugadores/as son ilimitados.
- Los jugadores expulsados con tarjeta roja no podrán volver a jugar y después de 2 minutos podrá entrar otro jugador al terreno de juego.
- Si el árbitro saca dos amarillas, se convierte en roja y el jugador deberán abandonar el terreno de juego. Podrá ser sustituido por otro jugador y a los 2 minutos ya podrá jugar de nuevo.
- El árbitro es el único que se encarga de que se cumplan las normas en los partidos de las ligas de fútbol 7.
-

## 7.- reglas de futbol sala

- 1.- Terreno de juego: el terreno de juego será un rectángulo de una longitud máxima de 68 metros y mínima de 50 metros por una anchura de 45 metros y no menor de 30 metros.
- 2.- El balón: el balón será esférico; su cubierta ha de ser de cuero o de otro material aprobado. En su confección, no se empleará ningún material que pueda constituir en peligro para los jugadores.
- 3.- Número de jugadores y sustituciones: el partido será jugado por dos equipos compuestos cada uno por no más de 7 jugadores de los cuales uno jugará como guardameta. También trabaja con una hoja de alineación y un mínimo de jugadores en la cancha.
- 4.- Equipamiento de los jugadores: el equipo básico obligatorio de un jugador comprende los siguientes artículos separados entre sí (una playera con mangas, short, medias que deberán cubrir las espinilleras completamente, espinilleras y calzado) debiendo todos los jugadores de campo portar los mismos colores idénticos en cada una de sus prendas. El portero deberá usar suéter, short o pantalón deportivo.
- 5.- El árbitro: cada partido será controlado por dos árbitros, quienes tendrán la autoridad total para hacer cumplir las reglas de juego en el partido, uno de ellos será el principal y el otro auxiliar para el que han sido nombrados
- 6.- El árbitro auxiliar de mesa: ejercerá la función de cronometrador y cuidará de que el partido tenga la duración reglamentaria o convenida, añadiendo las pérdidas de tiempo motivadas por accidentes o cualquier otra causa.
- 7.- Duración del partido: la duración de un partido de fútbol siete comprenderá dos tiempos de 22 minutos cada uno.
- 8.- El inicio: el juego comenzará con un saque inicial, al iniciarse cada tiempo del partido y después de cada anotación. Este saque será desde la marca central de la media cancha.
- 9.- El balón en juego o fuera de juego: el balón está en juego una vez que se realiza el saque inicial o se reinicia el juego.
- 10.- El gol marcado: salvo las excepciones previstas en estas reglas, se ganará un tanto cuando el balón haya traspasado totalmente la línea de meta entre los postes y por debajo

del larguero, sin que haya sido llevado, lanzado o intencionalmente golpeado con la mano o el brazo por cualquier jugador del equipo atacante.

11.- Tiros libres: los tiros libres se clasifican en 2 categorías: el tiro libre directo: contabilizarán para acumulación de faltas. El tiro libre indirecto: no contabilizará para acumulación de faltas.

12.- Faltas e incorrecciones: se concederá un tiro libre de equipo adversario si un jugador comete una de las infracciones de una manera que el árbitro considere imprudente, temerario o con el uso de una fuerza excesiva.

13.- El tiro penal: se concederá un tiro penal contra el equipo que comete una de las 10 infracciones que indica la regla 12 que se sanciona con un tiro libre directo, dentro de su propia área penal mientras el balón este en juego.

14.- Tiro doble penal por faltas acumuladas: un equipo será sancionado con un tiro de doble penal por cada 6 faltas acumulativas, en el transcurso del encuentro. Serán consideradas como faltas acumulativas, solo las 10 faltas enlistadas.

## 8.- Reglas de futbol playa

1.- Superficie de juego: la superficie será de arena, estará nivelada, libre de guijarros, conchas o cualquier otro objeto que pudiera lesionar a los jugadores. Para las competiciones internacionales, la arena deberá ser de grano fino, con una profundidad mínima de 40 cm.

2.- El balón: será esférico; será de cuero o cualquier otro material adecuado; tendrá una circunferencia mínima de 68 cm y máxima de 70 cm.

3.- Jugadores: el partido lo disputarán dos equipos formados cada uno por un máximo de cinco jugadores, de los cuales uno jugará como guardameta. El partido no comenzará si uno de los equipos tiene menos de tres jugadores. El partido se suspenderá si en la superficie de juego quedan menos de tres jugadores en uno de los dos equipos.

4.- El equipamiento de jugadores: un jersey o camiseta con mangas: si se usa ropa interior, las mangas de esta ropa deberán tener el color principal de las mangas del jersey o camiseta. Pantalones cortos: si se usan pantalones cortos interiores, estos deberán tener el color principal de los pantalones cortos. El guardameta podrá vestir pantalones largos.

**Lic. Alan Antonio Chávez Medina TelCel.: 7775369766 WhatsApp: 7775352570**

**Lic. Educación Física Facebook: Alaan Meediina Correo: [almed1994@gmail.com](mailto:almed1994@gmail.com)**



5.- Los árbitros: los partidos serán controlados por dos árbitros, árbitro y segundo árbitro, quienes tendrán plena autoridad para hacer cumplir las reglas de juego de fútbol playa en dicho encuentro.

6.- Los árbitros asistentes: en torneos o competiciones en los que se designe un árbitro asistente de reserva, las tareas y los deberes de este deberán cumplir lo estipulado en las reglas de juego de fútbol playa.

7.- La duración del partido: el partido durará tres periodos iguales de 12 minutos cada uno, salvo que por mutuo acuerdo entre el árbitro y los dos equipos participantes se convenga otra cosa. Todo acuerdo de alterar los periodos de juego deberá tomarse antes del inicio del partido y conforme al reglamento de la competición.

8.- El inicio y la reanudación del juego: el balón estará en juego en el momento en que sea pateado y se mueva hacia delante o, si pateado hacia atrás, en el momento en que sea pateado hacia delante por un compañero del ejecutor en el aire antes de tocar la arena. Después de que un equipo marque un gol, y si no se ha finalizado el periodo, el equipo contrario procederá a efectuar un saque de salida.

9.- El balón en juego o fuera de juego: el balón no estará en juego cuando: haya cruzado completamente una línea de banda o de meta, ya sea por tierra o por aire, etc. El balón estará en juego en cualquier otro momento, incluso cuando: rebote en los postes, travesaño o banderines de esquina y permanezca en el interior de la superficie de juego, etc.

10.- El gol marcado: se habrá marcado un gol cuando el balón haya atravesado completamente la línea de meta entre los postes y por debajo del travesaño, siempre que el equipo anotador no haya cometido previamente una infracción de las reglas de juego de fútbol playa.

11.- El fuera de juego: en el fútbol playa no existe la infracción de fuera de juego.

12.- Faltas e incorrecciones: se concederá un tiro libre al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes faltas de una manera que los árbitros consideren imprudente, temeraria o con el uso excesivo de fuerza: dar o intentar dar una patada a un adversario. Poner una zancadilla a un adversario. Saltar sobre un adversario.

13.- Tiros libres: la ejecución de los tiros libres se hará de acuerdo con el siguiente procedimiento: los jugadores no pueden formar una barrera. El jugador contra el que se ha cometido la falta ejecutará el tiro, salvo si sufre una lesión grave, en cuyo caso lo ejecutará su sustituto

14.- El tiro penal: se concederá un tiro penal contra el equipo que cometa una de las faltas sancionadas con un tiro libre que no deban ejecutarse obligatoriamente desde el punto central imaginario de la línea media imaginaria, dentro de la propia área penal y mientras el balón está en juego.

15.- El saque de banda: en el momento de patear el balón, el ejecutor deberá: tener un pie sobre la línea de banda o ambos en el exterior de la superficie de juego; patear el balón, que deberá estar inmóvil, bien desde el sitio por donde salió de la superficie de juego, bien por fuera de esta a una distancia no mayor de 25 cm de dicho lugar, etc.

16.- El saque de meta: si el balón no es lanzado directamente fuera del área penal desde el interior de esta: se repetirá el saque, la cuenta de los cuatro segundos continuará cuando el guardameta esté en disposición de volver a ejecutarlo.

17.- El saque de esquina: se concederá un saque de esquina cuando el balón haya atravesado 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 sin haber marcado un gol.