

# REGLAMENTO TORNEO F7- Fin de Semana

## “ANTONIO VARGAS CHICO 2011/2012”

Esta liga está organizada, con el ánimo de que la práctica del deporte sea un vehículo de amistad, tolerancia e integración de todas las personas, sin discriminación entre los participantes, organizadores, árbitros, instalaciones y público en general. El espíritu de camaradería, corrección absoluta y deportividad sean la base de participación y que se respeten escrupulosamente él os presente Reglamento. Aquel deportista, equipo, árbitro ó público que no cumple con estas normas no tendrán sitio en esta liga/torneo.

### NORMAS GENERALES

#### Artículo1.- PARTICIPACION:

1.1 Podrán participar en esta liga/trofeo todos aquellos equipos de Fútbol 7 de aficionados que tras su solicitud, la Organización acepte, con el límite de equipos que la misma fije para cada temporada, quedando obligados desde ese mismo instante a la aceptación y el respeto absoluto del presente Reglamento.

Nota: aquellos jugadores o equipos sancionados no podrán jugar en este Torneo.

1.2 Esta liga se jugará por el sistema de liguilla de los 4 grupos existentes, se juega a partido: ganado 3 puntos, empatados 1 punto, perdidos 0 puntos, más la diferencia de los goles, ejemplo: (R. Madrid 5 – Rayo 2).

	J	G	E	P	GF	GC	P	D
R. MADRID	1	1	0	0	5	2	3	+3
RAYO	1	0	0	1	2	5	0	-3

Se jugará a doble vuelta con las mismas normas que la liga de futbol 11 primero los puntos en caso de empate se mira, los puntos de los equipos empatados y si continua el empate la diferencia de goles en sus enfrentamientos, después diferencia de goles y por ultimo goles a favor, goles en contra igual que en la liga BBVA.

1.3 .- Pago de inscripciones, fianza y fichas para esta Liga se establece en 100 € de Inscripción + 50 € de fianza + 2'5 € por ficha, la falta de pago de cualquiera de los anteriores conceptos, contraerá multas e incluso la expulsión del campeonato.

1.4 Inscripciones para los equipos que están participando en la liga, comienza el día 1 de septiembre 2011 hasta el día 20 de Septiembre 2011, en este periodo tendrá que estar liquidados los 100 € de la inscripción la fianza 50 €, para jugar pagar las fichas de los jugadores que estén inscritos.

1.5 Al inicio de este liga, los equipos tendrán que estar al día en sus pagos de inscripción, fianza, fichas y sanciones, en el caso de no ser así, se tomarán medidas sancionadoras, por la falta de pago de la fianza o inscripción, se impondrá multa de

25€ y por las falta de pago de las fichas 3 € por cada una. Aquel jugador que no tenga el DNI correcto, no podrá jugar y se le multara con 5 € por DNI.

**1.6** Duración de la liga este año se jugará a partir del día **17 septiembre 2011**, hasta finales de abril aprox. de **Sábados y Domingos a partir de las 15 h. del sábado.**

**1.7** Si por alguna circunstancia, un partido se suspendiese, su celebración se aplazaría y será la organización quien busque otra fecha, teniendo en cuenta la opinión de los equipos.

**1.8** Todos los equipos están obligados a estar 15 min. Antes del partido y se esperará máximo 15 minutos de la hora de comienzo del mismo, si pasado estos 15 min. No están en el terreno de juego, se dará por perdido por 3-0 y tendrán que pagar **40 €** el equipo que no se haya presentado, el que esté presente no tiene que pagar nada.

Tendrán que firmar el acta antes del comienzo y presentar balón al árbitro, en caso de no traer balón, tendrá que firmar la fianza del balón, que la organización le proporcione, en caso de pérdida pagará el balón, el equipo que no lo traiga, independientemente de quien lo pierda, el no pagar el partido antes de comenzar la segunda parte del partido tendrá una sanción de 2 € y si no se paga hasta el final del partido 3 € y si no se paga en ese día 5 €, que se pagará antes de que comienzo del próximo partido.

**1.9** El mínimo de jugadores para empezar un partido es de 5, entendiéndose que si por cualquier circunstancia a lo largo del partido se quedará con menos de 5 jugadores, este será suspendido en ese momento, quedando la decisión definitiva de suspensión o finalización del encuentro y la pérdida del partido, por la diferencia de un gol o si el equipo contrario a esta sanción fuera ganando, se quedaría igual el resultado, no obstante el Comité tendrá que rectificar el Acta y se tendrá en cuenta lo sucedido.

**1.10** Los cambios los tendrá que autorizar el árbitro, pudiendo hacer todos los cambios que sean necesarios, en el caso de un cambio mal efectuado será sancionado con Tarjeta Amarilla.

**1.11** Si un equipo se presenta para la celebración de un partido con menos de 5 jugadores, este tendrá derecho a un tiempo extra de 15 min., desde la hora fijada para el inicio del partido, para alcanzar o superar dicho número, en el caso de no conseguirse, el equipo por NO COMPARECENCIA, se le castigará con las siguientes sanciones:

- Pérdida del Partido por el resultado de 3-0.
- pago de 40 € campo y arbitraje.

Las sanciones económicas habrán de abonarse a la siguiente Jornada, de no ser así, se descontará de la fianza del equipo correspondiente.

Si no se repone la fianza en dos Jornadas, se expulsará al equipo infractor con la pérdida total de la fianza, inscripción y fichas.

La reiteración por segunda vez de cualquier equipo de esta falta, supondrá tras la decisión en firme de la Organización, la expulsión automática de la liga, con la pérdida de la fianza y la inhabilitación para participar en dicha liga en la temporada siguiente.

**1.12** Se considera ALINEACION INDEBIDA, la participación de un encuentro de forma activa y pasiva de algún jugador sin derecho a hacerlo, considerándose los siguientes casos:

- Por encontrarse sancionado en firme y jugar haciendo uso de su ficha reglamentaria (previa reclamación por el delegado contrario en el Acta del partido).
- Por no encontrarse en la relación de jugadores de su equipo y utilizar los datos de otro jugador, falsificando su identidad. (si se detecta antes del comienzo del partido en la revisión del acta, se le prohibirá su participación y se hará constar en el Acta, para la sanción correspondiente, si se detecta una vez comenzado el partido se podrá reclamar en al Acta arbitral)
- Por encontrarse sancionado y utilizar una ficha de otro jugador que no lo este, falsificando su identidad. (se actuará de igual forma que en el caso anterior)

La ALINEACION INDEBIDA, una vez demostrada llevará consigo la pérdida del partido por 3-0 en todos los casos, la 1ª vez que se incurra en ello la pérdida del partido como está reflejado anteriormente y la descalificación de la deportividad, en la 2ª ocasión, la mismas sanciones anteriores, la expulsión de la liga y pérdida de la fianza, al margen de las sanciones económicas al equipo se impondrán medidas disciplinarias al jugador que la organización estime conveniente. Las sanciones a aplicar a los jugadores involucrados en las alineaciones indebidas, serán de 3 partidos de suspensión en la 1ª ocasión y en la 2ª la expulsión del campeonato.

**1.13** Para el caso de abandono o expulsión de un equipo de la liga, se actuará de la siguiente forma con los partidos disputados por el mismo hasta ese momento:

- Si esto se produjese en la primera vuelta, se consideran nulos todos los partidos disputados por el mismo.
- Si se produce en la segunda vuelta, se considerarán válidos los resultados de la primera y nulos los disputados en la segunda.

**1.14.-** Cualquier equipo, siempre a través de su delegado, podrá solicitar al árbitro, exclusivamente antes del partido, que se proceda a la REVISION DE LAS FICHAS, la cual se efectuará a los dos equipos, tanto a los que la solicitan como al contrario, reflejando inmediatamente el árbitro, cualquier incidencia apreciada en el Acta del partido, sin que en este caso, sea necesario que nadie formule reclamación alguna, y prohibiendo la participación del encuentro de cualquier jugador alineado indebidamente. La revisión será....., tanto por los jugadores hasta ese momento presentados en el Acta, como por el delegado, siendo válidas para estos últimos todas las normas referentes a la confección de las fichas y alineación indebida. En el Acta debe quedar claro el nombre, dorsal y DNI correcto.

**1.15** Las reclamaciones por cualquier concepto, solo las podrá hacer el delegado, entrenador o capitán del equipo al árbitro y otras reclamaciones por la WEB, no siendo atendidas si vienen de otra persona.

**1.16** El delegado del equipo tendrá que firmar el Acta, presentar el balón correspondiente y pagar el partido, si una vez finalizado el descanso no se ha cumplido lo anterior, el árbitro tendrá que reflejarlo en el Acta y se sancionará con 5 €, si se repite varias veces, la multa podrá ser con la pérdida de puntos.

## **Artículo2.- PREMIOS:**

**2.1** El Comité organizador entregará al final del campeonato los siguientes premios:

- CAMPEONES DE GRUPOS DE LA PRIMERA FASE: Trofeo
- CAMPEÓN: Trofeo
- SUBCAMPEÓN: Trofeo
- TERCER CLASIFICADO: Trofeo.
- DEPORTIVIDAD VARIOS: Trofeo.
- MAXIMO GOLEADOR DE LA LIGA: Trofeo.
- PORTERO MENOS GOLEADO DE LA LIGA: Trofeo.
- MEJOR JUGADOR DE LA LIGA: Trofeo.
- AL DELEGADO QUE MÁS NOS AYUDE: Trofeo.
- MEJOR ÁRBITRO SEGÚN LOS EQUIPOS. Trofeo

## **Artículo3.- UTILIZACION DEL CAMPO DE CESPED:**

### **NORMAS UTILIZACION DEL CAMPO DE CESPED**

1. **PUNTUALIDAD**, es estricta en los campos de Césped, el incumplimiento reiterado de esta norma, se impondrá con una sanción GRAVE.
2. **SUPLENTE**, los jugadores suplentes deberán estar en la zona recomendada, al lado de la portería de F.11, junto con los entrenadores y NADIE MÁS.
3. Una vez terminado los partidos deberán abandonar la zona de césped lo más pronto posible.
4. **PROHIBIDO**, traer latas y comer en el terreno de Césped, especialmente pipas y es obligatorio dejar recogido todo lo que hayan llevado.
5. **PAGOS ARBITRAJE Y CAMPO**, el delegado abonará los 25 € antes del partido, al responsable, en caso de abonarlo en el descanso tendrá que abonar 30 €. y si en la reanudación no lo ha abonado el partido se suspenderá ganará el otro equipo 3-0 y se multará con 10 €. Que tendrán que abonar antes del comienzo del siguiente partido, el incumplimiento de esta norma, podrá significar la expulsión del equipo de la liga, el delegado tiene 25 minutos desde el inicio del partido hasta la reanudación en el segundo tiempo.
6. **BALÓN**, todos los equipos están obligados a traer balón en caso de no traerlos tendrán que abonar 10 de fianza, que se les devolverá a la entrega de este.

**UNA BUENA UTILIZACION DE USO DE LOS CAMPOS DE CESPED, ES POR EL BIEN DE TODOS, YA QUE DE NO SER ASI PERDERIAMOS EL DERECHO DE PODER USAR DICHOS CAMPOS.**

**GRACIAS POR VUESTRA COLABORACION.**

#### **Artículo4.- LAS SANCIONES:**

**TARJETA AMARILLA** : Amonestación y acumula por valor de 1 tarjeta.

2 tarjetas amarillas durante el partido = expulsión del partido Con tarjeta roja (conlleva 1 partido de sanción, a no ser que se revise por motivos que sean leves y se anule)

**TARJETA AZUL**: Expulsión del jugador, pudiendo ser reemplazado por otro en el partido. (Conlleva 1 partido de suspensión).

**TARJETA ROJA**: Expulsión del jugador no pudiendo ser reemplazado por otro en el partido. (Conlleva un partido de expulsión y la sanción que le caiga)

A las 5 tarjetas se tendrá un partido de sanción, siendo el siguiente ciclo de una tarjeta menos, valor de las tarjetas:

- **1 tarjeta amarilla = 1 amarilla**
- **1 tarjeta azul = 2 amarillas**
- **1 tarjeta roja = 2 amarillas**

**AMARILLA**: se usará por faltas disciplinarias o técnicas. Se podrá mostrar después de una amonestación verbal o directamente.

**ROJA**: se utilizará para expulsar del terreno de juego a un jugador, que no podrá ser sustituido. El jugador expulsado no podrá permanecer en el banquillo.

**AZUL**: se usará para la descalificación, es decir, eliminación de un jugador del terreno de juego, pudiendo ser sustituido por otro jugador, el jugador o entrenador descalificado, no podrá permanecer en el banquillo. Serán causa de descalificación, entre otras:

- a) reincidencia en juego violento o peligroso.
- b) Jugada peligrosa para la integridad del contrario.

Los participantes en las competiciones, sea cual sea su condición estarán sujetos a las siguientes suspensiones por los hechos que a continuación se relacionan:

#### **UN PARTIDO DE SUSPENSION POR:**

- a) descalificación directa (tarjeta roja)
- b) descalificación directa (tarjeta azul)
- c) acumulación de cinco tarjetas amarillas en la competición (ciclo de cinco tarjetas).

#### **DE UNO A TRES PARTIDOS POR:**

- a) juego peligroso, es decir, intervenir en un lance de juego de tal forma que involuntariamente se lesione a un contrario.

- b) Juego violento clasificado como leve.
- c) Protestar al árbitro ostentadamente o de forma insistente.
- d) Menospreciar a un contrario.
- e) Expresarse de palabra p mediante hechos de forma gravemente atentatoria al decoro exigible a todo jugador.

**DE DOS A CUATRO PARTIDOS POR:**

- a) juego violento calificado como menos grave.
- b) Insultar u ofender a un contrario.
- c) Menospreciar al árbitro o a su autoridad.
- d) Desacato a la autoridad del árbitro.
- e) Provocar la animosidad del público contra el arbitro, cronometrador, equipo contrario, etc...

**DE TRES A CINCO PARTIDOS:**

- a) agresión a un contrario en forma calificada como leve.
- b) Amenazas a un contrario.
- c) Insultos u ofensas al árbitro.

**DE CUATRO A DIEZ PARTIDOS POR:**

- a) practicar juego violento calificado como grave.
- b) Agresión a un contrario en forma calificada como menos grave.
- c) Alineación indebida.
- d) Amenazas al árbitro.

**DE DIEZ A QUINCE PARTIDOS POR:**

- a) practicar juego violento calificado como muy grave.
- b) Agredir a un contrario en forma calificada como grave.

**DE QUINCE A VEINTICINCO PARTIDOS POR:**

- a) agresión a un contrario calificada como muy grave.
- b) Agresión al árbitro calificada como leve.

**DE VEINTICINCO PARTIDOS A TREINTA Y CINCO PARTIDOS POR:**

- a) agresión a un contrario calificada menos grave.

#### **EXPULSION DEL EQUIPO DE LA COMPETICION:**

a) agresión al árbitro calificada como grave o muy grave.

#### **EXPULSION DEL EQUIPO DE LA COMPETICION Y PERDIDA TOTAL DE LA FIANZA DEPOSITADA POR:**

a) comportamiento anticompetitivo o antideportivo por parte de un equipo o varios de sus jugadores.

b) Incomparecencia de un equipo a un encuentro.

c) La agresión colectiva de un equipo (más de dos jugadores) a un árbitro, entrenador, jugador, miembro de la Organización o Público en general (esta sanción se aplicará con independencia de las que correspondiesen, en su caso a cada jugador individualmente).

d) La retirada de un equipo, durante el transcurso de un encuentro, por motivos diferentes.

#### **EXPULSION DE UNO O VARIOS JUGADORES DE UN EQUIPO DE LA COMPETICION:**

a) agresión a un árbitro, entrenador, jugador, miembro de la organización y público en general.

# REGLAMENTO DE FÚTBOL

## FÚTBOL-7

### REGLA I

El Fútbol-7 es una modalidad de fútbol pensada para formar a los niños en la práctica de este deporte. Por tanto, el presente reglamento sólo se detiene en lo específico de esta modalidad, de forma que, para cualquier circunstancia del juego no revista en el mismo, se aplicará lo que para tal caso determine el Reglamento General de Fútbol.

### REGLA II.- EL TERRENO DE JUEGO

1. El terreno de juego será un rectángulo de una longitud máxima de 60 m, y mínima de 40 y la anchura no será ni superior a 40 m ni inferior a 30. En todos los casos habrá de ser la longitud mayor que la anchura. De las líneas que lo delimitan, las más largas se llaman líneas de banda y las más cortas, líneas de meta. Estará marcado por líneas visibles, nunca por surcos, y se trazará una línea paralela a las de meta que lo divida en dos partes iguales. El centro del campo estará visiblemente marcado y desde él se trazará una circunferencia de 6 m de radio.
2. El *área de meta*. En cada extremo del terreno y distanciadas 3 m de cada poste del marco, se trazarán dos líneas perpendiculares a la de meta que se adentrarán 4,30 m en el terreno de juego y se unirán por sus extremos mediante una línea paralela a la de meta. Cada uno de los dos espacios limitados por estas líneas y la de meta se denomina “área de meta”.
3. El *área de penalti*. En cada extremo del terreno y a 9 m de cada poste del marco, se trazarán dos líneas perpendiculares a la de meta, que se adentrarán 11m en el terreno de juego y se unirán por sus extremos con otra línea paralela a la de meta. La superficie comprendida entre estas líneas y la de meta se denomina “área de penalti”.  
En cada área de penalti se marcará de manera visible un punto que estará situado sobre una línea imaginaria perpendicular a la línea de meta en su centro y a la distancia de 9 m de ésta. Dicha señal será el punto de ejecución del penalti. Tomando como centro este punto se trazará al exterior del área de penalti un segmento circular de 6 m de radio.
4. El *área de esquina*. Con un radio de 0,6 m, medido desde cada vértice del terreno, se marcarán cuatro arcos de circunferencia en la parte inferior del campo, desde donde se efectuarán los saques de esquina.
5. Los *marcos*. En el centro de cada línea de meta se colocarán los marcos o porterías, que estarán formados por dos postes verticales equidistantes de los vértices del terreno de juego, separados 6m entre sí (medida interior) y unidos en sus extremos superiores por un larguero horizontal, cuyo borde inferior estará a 2 m del suelo.

6. Paralelas a las líneas de meta y a una distancia de 13 metros, se marcará una línea que sirve de referencia para delimitar el fuera de juego.

### **REGLA III.- EL BALÓN**

El balón será de fútbol.

### **REGLA IV.- NÚMERO DE JUGADORES**

1. El partido será jugado por dos equipos compuestos por 7 jugadores cada uno, uno de los cuales jugará como guardameta. Cada equipo iniciará el partido, al menos, con 5 jugadores, pudiendo incorporarse posteriormente los restantes.
2. Se inscribirán en acta un máximo de 14 jugadores, de forma que los cinco hipotéticos suplentes puedan entrar en el terreno de juego en cualquier momento del partido, siempre que hayan recibido la correspondiente autorización del árbitro, el juego esté interrumpido y el jugador sustituido haya abandonado el mismo. Los jugadores sustituidos pueden volver al juego cuantas veces se considere conveniente.
3. Cuando, durante el desarrollo del encuentro, un equipo, por la circunstancia que sea quedara con menos de 5 jugadores sobre el terreno de juego, el árbitro dará por finalizado el encuentro con la derrota de dicho equipo por 3-0.

### **REGLA IV.- EL ÁRBITRO**

1. Se designará un árbitro para dirigir cada partido. Su competencia en el ejercicio de sus funciones comienza en el momento que entra en el terreno de juego y finaliza cuando abandona las instalaciones. Su facultad de sancionar se extenderá también a las infracciones cometidas cuando el balón esté fuera de juego. Sus decisiones, en relación con el juego, serán definitivas.
2. Dado el carácter formativo de esta modalidad, función principal del árbitro es fomentar el espíritu de juego, colaborando así en la formación de futbolistas con actitudes deportivas, llegando incluso, en la medida que el desarrollo del juego lo permita, a explicar sus decisiones a los jugadores. Además:
  - a) Aplicará las Reglas.
  - b) Se abstendrá de castigar en aquellos casos en que, al hacerlo, pueda beneficiar al equipo infractor.
  - c) Tomará nota de las incidencias, ejercerá de cronometrador, cuidando de que el partido tenga la duración reglamentaria.
  - d) Tendrá poder discrecional para detener el juego cuando se cometan infracciones a las reglas y para interrumpir o suspender definitivamente el encuentro cuando lo estime necesario, bien por causa de los elementos, de la intervención de los espectadores o por otros motivos. En tal caso hará llegar un informe detallado al órgano disciplinario competente en la forma y plazos determinados por los Reglamentos de la R.F.E.F.
  - e) Desde el momento en que entre en el terreno de juego, tendrá facultad discrecional para sancionar, según proceda, a todo jugador que observe

conducta inconveniente o incorrecta, si la falta es considerada leve, o definitivamente en caso de reincidencia o por conducta violenta o dolosa que sea considerada como falta grave. En este caso, comunicará el nombre del jugador al órgano disciplinario competente en la forma y plazos previstos por los Reglamentos de la R.F.E.F.

- f) No permitirá que nadie, salvo los jugadores, entren en el terreno de juego sin su autorización, pudiendo conceder ésta a las personas que desempeñen funciones auxiliares.
- g) Dará la señal para reanudar el juego después de toda parada.
- h) Decidirá si el balón dispuesto para el partido responde a lo previsto en la

Regla III.

- 3. Si hubiera jueces de línea, su competencia y funciones serían las mismas que las previstas en las Reglas de Juego del Fútbol.

## **REGLA VI.- DURACIÓN DEL PARTIDO**

Los partidos tendrán una duración de 50 minutos, divididos en dos tiempos de 25 minutos y un descanso no superior a 5 minutos.

## **REGLA VII.- FUERA DE JUEGO**

- 1. Para que un jugador esté fuera de juego, ha de estar dentro de la línea de 13 m del equipo adversario y encontrarse más cerca de la línea de meta que el balón en el momento que éste sea jugado por su compañero, salvo que haya entre él y la línea de meta dos contrarios por lo menos.
- 2. Un jugador solamente será declarado fuera de juego y sancionado por esta posición si, en el momento en que toca el balón o es jugado por un compañero, está, según el árbitro:
  - a) Interfiriendo el juego a un contrario o
  - b) Tratando de sacar ventaja de esta posición.
- 3. Un jugador no será declarado en fuera de juego por el árbitro:
  - a) Simplemente por estar en esa posición o
  - b) Si recibe el balón de un saque de meta, de banda, de esquina o de un “bote neutral”.
- 4. El fuera de juego se castigará con un tiro libre directo contra el equipo infractor.

## **REGLAS VIII.- FALTAS, INCORRECCIONES Y SANCIONES**

- 1. Todos los golpes francos previstos como sanciones o reanudación del juego son directos.
- 2. El árbitro, podrá sin perjuicio de lo previsto para el penalti, conceder al equipo contrario, un golpe franco directo desde la línea de 13 m, sea cual sea el lugar donde se cometió la infracción, cuando se cometa intencionadamente una de las faltas siguientes:
  - a) Dar o intentar dar una patada a un adversario.
  - b) Poner una zancadilla a un contrario.

- c) Saltar sobre un adversario.
  - d) Cargar violenta o peligrosamente a un adversario.
  - e) Golpear o intentar golpear a un adversario.
  - f) Sujetar o empujar a un contrario.
  - g) Jugar el balón con la mano o el brazo (salvo el portero en su área de penalti).
3. Si un jugador del equipo defensor, cualquiera que sea la posición del balón, comete intencionadamente una de las faltas indicadas dentro del área, será sancionado con penalti, que se lanzará desde el punto de penalti observando las siguientes normas:
- a) Todos los jugadores, a excepción del lanzador (debidamente identificado) y del guardameta deberán estar distanciados 6 m, al menos, del punto de penalti hasta el momento que se golpea el balón.
  - b) El guardameta deberá permanecer sobre su propia línea de meta, entre los postes del marco, sin mover los pies hasta que se haya golpeado el balón.
  - c) El jugador que ejecuta el castigo deberá lanzar el balón hacia delante y no podrá volver a jugarlo hasta que haya sido tocado por otro jugador; si lo hace, será sancionado con un tiro libre directo.
  - d) Si un jugador del equipo defensor infringe esta Regla, el penalti será repetido si no se consigue tanto; si quien infringe es un jugador del bando atacante distinto del lanzado del castigo, el tanto se anulará (si se ha conseguido) y se repetirá el lanzamiento.
4. Un jugador que comete una de las faltas siguientes será sancionado con un golpe franco directo:
- a) Jugar de forma que el árbitro estime peligrosa
  - b) Cargar ilegalmente (con el hombro) cuando el balón no está a distancia de juego.
  - c) Sin jugar el balón, obstruir intencionadamente a un adversario.
  - d) Cargar al portero, salvo que éste se halle en posesión de la pelota u obstruyendo a un adversario.
  - e) Siendo guardameta y dentro del área de penalti si, después de controlar el balón con las manos, da más de cuatro pasos en cualquier dirección reteniéndolo, botándolo en el suelo o lanzándolo al aire y volviéndolo a atrapar sin ponerlo en juego, o después de haberlo puesto en juego, antes, durante o después de los cuatro pasos, volver a tocarlo con las manos antes de que un jugador de su equipo lo toque o lo juegue fuera del área de penalti o un contrario lo haga dentro de fuera de dicha área; Asimismo, si adopta una táctica que en opinión del árbitro constituya pérdida deliberada de tiempo.
5. Un jugador será amonestado si entra o vuelve a entrar en el terreno de juego o si sale de él (salvo en caso de lesión) sin el permiso del árbitro. El árbitro detendrá el juego para realizar la amonestación, y lo reanudará con un tiro libre directo contra el equipo del jugador infractor.
6. El árbitro sacará tarjeta amarilla al jugador que infrinja persistentemente las Reglas del Juego, si desaprueba con gestos o palabra cualquier decisión del árbitro, si actúa en forma antideportiva, si hace exclamaciones ofensivas y si evidencia una conducta contraria al espíritu del juego cortando un ataque con la

mano o agarrando o zancadilleando al contrario que le desborda. Un jugador será expulsado definitivamente y no podrá ser sustituido por otro si actúa de forma violenta, brutal u ofensiva hacia otro jugador o el árbitro o si reincide en los motivos por los que había sido amonestado.

7. Todos los tiros libres son directos y se atienden a las siguientes normas:
  - a) En el lanzamiento de un tiro libre desde la propia zona de 13 m, los jugadores contrarios deberán estar fuera de ésta y a más de 6 m hasta que se ejecute el tiro; el balón habrá de salir de la zona de 13 m (si no, habrá de repetirse el tiro) y no podrá cederse el balón al portero para que éste lo ponga en juego.
  - b) En los restantes tiros libres, los contrarios deberán estar a más de 6 m del lugar del lanzamiento hasta que sea ejecutado; si un jugador se acerca a menos de 6 m, el árbitro deberá ordenar la repetición del tiro hasta que se cumpla esta norma.
  - c) El balón deberá estar parado en el momento de lanzamiento y el jugador que lo efectúe no podrá volver a jugarlo hasta que lo haya tocado otro; si lo hace, será sancionado con un libre directo en el lugar donde se cometió la infracción.