



Reglamento de Fútbol 5  
Canchas SuperGol Bogotá

# **REGLA 1: El Equipamiento de los jugadores**

## **Seguridad**

Los jugadores no utilizarán ningún equipamiento ni llevarán ningún objeto que sea peligroso para ellos mismos o para los demás jugadores (incluido cualquier tipo de joyas).

## **Equipamiento básico**

El equipamiento básico obligatorio de un jugador será:

- Un jersey o camiseta,
- pantalón corto – si se usan pantalones térmicos debajo del corto, éstos tendrán el color principal del pantalón corto,
- medias,
- espinilleras o canilleras,
- calzado – el único tipo de calzado permitido será zapatillas de lona o cuero blando, así como zapatillas de entrenamiento con suela de goma u otro material similar.

## **Jersey o camiseta**

- Se usarán obligatoriamente camisetas con los números en la espalda del 1 al 15,
- será también obligatorio el contraste entre el número y la camiseta.

## **Canilleras/Espinilleras**

- Deberán estar cubiertas completamente por las medias,
- deberán ser de un material apropiado (goma, plástico o un material similar),
- deberán proporcionar un grado razonable de protección.

## **Guardametas**

- El guardameta podrá utilizar pantalones largos,
- cada guardameta vestirá colores que lo diferencien de los demás jugadores y de los árbitros,
- si un jugador de campo sustituye al guardameta, deberá llevar el número dorsal que le corresponde en una camiseta de guardameta.

# **REGLA 2: El árbitro**

## **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 el que ha sido nombrado, desde el momento en que entra en la instalación donde se encuentra la superficie de juego hasta que la abandona.

## **Poderes y deberes**

El árbitro:

- Hará cumplir las Reglas de Juego,
- permitirá que el juego continúe si el equipo contra el cual se ha cometido una infracción se beneficia de una ventaja, y sancionará la infracción cometida inicialmente si la ventaja prevista no es tal,
- tomará nota e informará a las autoridades competentes de todos los incidentes ocurridos antes, durante y después del partido, así como de las medidas disciplinarias tomadas contra jugadores o funcionarios oficiales de los equipos,
- actuará como cronometrador en caso de que este oficial no esté presente,
- interrumpirá, suspenderá o finalizará el partido en caso de contravención a las Reglas de Juego o por cualquier tipo de interferencia externa,
- tomará medidas disciplinarias contra jugadores que cometan infracciones merecedoras de amonestación o expulsión,
- no permitirá que personas no autorizadas entren en la superficie de juego,
- interrumpirá el juego si juzga que algún jugador ha sufrido una lesión grave, y ordenará trasladarlo fuera de la superficie de juego,
- si juzga que está lesionado levemente, permitirá que el juego continúe hasta que el balón esté fuera del juego,
- se asegurará de que los balones utilizados correspondan a las exigencias de los balones oficiales de fútbol,
- castigará la infracción más grave cuando un jugador comete más de una infracción al mismo tiempo.

## **REGLA 3: La duración del partido**

### **Períodos de juego**

El partido durará dos tiempos iguales de 20 minutos cada uno con un descanso intermedio de 10 minutos.

## **REGLA 4: El inicio y la reanudación del juego**

### **Introducción**

Se lanzará una moneda y el equipo que gane el sorteo decidirá la dirección en la que atacará en el primer tiempo del partido. El otro equipo efectuará el saque de salida para iniciar el partido. El equipo que gane el sorteo ejecutará el saque de salida para iniciar el segundo tiempo.

En el segundo tiempo del partido, los equipos cambiarán de mitad de campo y atacarán en la dirección opuesta.

### **Saque de salida**

El saque de salida es una forma de iniciar o reanudar el juego:

- Al comienzo del partido,
- tras haber marcado un gol,
- al comienzo del segundo tiempo del partido,
- al comienzo de cada parte del tiempo suplementario.

Se puede anotar un gol directamente de un saque de salida.

### **Procedimiento**

- Todos los jugadores deben encontrarse en su propio campo,
- los jugadores del equipo contrario a aquél que efectúa el saque de salida deberán encontrarse al menos a 3 metros del balón hasta que esté en juego,
- el balón estará inmóvil en el punto central,
- el árbitro dará la señal,
- el balón entrará en juego en el momento en que sea golpeado y se mueva hacia delante,
- el ejecutor del saque no podrá tocar el balón por segunda vez antes de que no sea tocado por otro jugador.

Después de que un equipo marque un gol, el equipo contrario efectuará el saque de salida.

### **Infracciones/Sanciones**

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

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción

## **REGLA 5: El balón en juego o fuera de juego**

### **El balón fuera del juego**

El balón estará fuera del juego si:

- Ha traspasado completamente una línea de banda o de meta, ya sea por tierra o por aire,
- el juego ha sido detenido por los árbitros,
- golpea el techo.

### **El balón en juego**

El balón estará en juego en todo otro momento, incluso si:

- Rebota en los postes o el travesaño y permanece en la superficie de juego,
- rebota en cualquiera de los árbitros situados dentro de la superficie de juego.

## **Decisión**

Si se juega en superficies techadas y el balón golpea el techo, se reanudará el juego con un saque de banda que ejecutarán los adversarios del último equipo que tocó el balón. El saque de banda se efectuará en el punto de la línea de banda más próximo al lugar en el suelo equivalente al lugar donde el balón tocó el techo.

## **REGLA 6: Gol marcado**

### **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, sin que haya sido llevado, lanzado o golpeado intencionadamente con la mano o el brazo por cualquier jugador del equipo atacante, incluido el guardameta, y siempre que el equipo anotador no haya contravenido previamente las Reglas de Juego.

### **Equipo ganador**

El equipo que haya marcado el mayor número de goles durante un partido será el ganador. Si ambos equipos marcan el mismo número de goles o no marcan ninguno, el partido terminará en empate.

### **Reglamentos de competición**

Los reglamentos de competición podrán estipular un tiempo suplementario o la ejecución de tiros desde el punto penal para determinar el ganador de un partido en caso de empate.

## **REGLA 7: Faltas e incorrecciones**

**Las faltas e incorrecciones se sancionarán de la siguiente manera:**

### **Tiro libre directo**

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

- Dar o intentar dar una patada a un adversario,
  - zancadillear o intentar zancadillear a un contrario, ya sea mediante las piernas o agachándose delante o detrás de él,
  - saltar sobre un adversario,
  - cargar contra un adversario, incluso con el hombro,
  - golpear o intentar golpear a un adversario,
  - empujar a un adversario. Se concederá asimismo un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes cinco infracciones:
- Sujetar a un adversario,

- escupir a un adversario,
- deslizarse para tratar de jugar el balón cuando está siendo jugado o va a ser jugado por un adversario (entrada deslizante con los pies). Esta disposición se aplica al guardameta dentro de su propia área penal sólo cuando ponga en peligro la integridad física de un adversario,
- hacer una entrada a un contrario para ganar la posesión del balón, tocándole antes que al balón,
- jugar el balón, es decir, llevarlo, golpearlo o lanzarlo, con la mano o el brazo (se exceptúa al guardameta dentro de su propia área penal).

El tiro libre directo se lanzará en el lugar donde se cometió la infracción, salvo si se concede al equipo defensor dentro de su propia área penal, en cuyo caso se lanzará desde cualquier punto del área penal.

### **Tiro penal**

Se concederá un tiro penal si un jugador comete una de las infracciones mencionadas anteriormente dentro de su área penal, independientemente de la posición del balón y siempre que este último esté en juego.

### **Tiro libre indirecto**

Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción, si el árbitro juzga que un jugador:

- Juega de una forma peligrosa,
- obstaculiza el avance de un adversario,
- impide que el portero lance el balón con las manos,
- comete cualquier otra infracción que no haya sido anteriormente mencionada, por la cual el juego sea interrumpido para amonestar o expulsar a un jugador.

El tiro libre indirecto se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción

### **Sanciones disciplinarias**

Sólo se podrán mostrar tarjetas amarillas o rojas a los jugadores titulares y sustitutos. Los árbitros tienen la autoridad para tomar medidas disciplinarias desde el momento en que se incorporan a la superficie de juego hasta que la abandonan, después del pitido final.

### **Infracciones sancionables con una amonestación (Tarjeta Amarilla)**

Un jugador o jugador sustituto será amonestado y se le mostrará la tarjeta amarilla si comete una de las siguientes infracciones:

- Ser culpable de conducta antideportiva,
- desaprobar con palabras o acciones,
- infringir persistentemente las Reglas de Juego;
- retrasar deliberadamente la reanudación del juego,
- no respetar la distancia reglamentaria en un saque de esquina, de banda, tiro libre o saque de meta,
- entrar o volver a entrar en la superficie de juego sin el permiso de los árbitros, o contravenir el procedimiento de sustitución,
- abandonar deliberadamente la superficie de juego sin el permiso de los árbitros.

### **Infracciones sancionables con una expulsión (Tarjeta Roja)**

Un jugador o jugador sustituto será expulsado y recibirá la tarjeta roja si comete una de las siguientes infracciones:

- Ser culpable de juego brusco grave,
- ser culpable de conducta violenta,
- escupir a un adversario o a cualquier otra persona,
- impedir con mano intencionada un gol o malograr una oportunidad manifiesta de gol (esto no es válido para el guardameta dentro de su propia área penal),
- malograr la oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia la meta del jugador mediante una infracción sancionable con tiro libre o tiro penal,
- emplear lenguaje o gesticular de manera ofensiva, grosera y obscena,
- recibir una segunda amonestación en el mismo partido.

### **Decisiones**

1 Un jugador expulsado no podrá volver a jugar ni sentarse en el banco de sustitutos, debiendo abandonar los alrededores de la superficie de juego.

Un jugador podrá sustituir al jugador expulsado y entrar en la superficie de juego una vez transcurridos dos minutos efectivos después de la expulsión, siempre que cuente con la autorización del cronometrador.

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

4 Toda simulación en la superficie de juego que tenga por finalidad engañar a los árbitros será sancionada como conducta antideportiva.

5 El jugador que se quite la camiseta al celebrar un gol deberá ser amonestado por conducta antideportiva.

## **REGLA 8: Tiros libres**

### **Tipos de tiros libres**

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

### **El tiro libre directo**

Se concederá un gol si el balón se introduce directamente en la meta contraria.

### **El tiro libre indirecto**

Sólo se concederá un gol si el balón toca a otro jugador antes de entrar en la meta.

### **Posición en el tiro libre**

Todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a 5 metros del balón hasta que el

balón esté en juego. El balón estará en juego después de que sea tocado o jugado.  
Si el equipo defensor ejecuta un tiro libre desde su propia área penal, todos los adversarios deberán situarse fuera de esta área. El balón estará en juego cuando haya salido de esta área.

### **Infracciones/Sanciones**

Si al ejecutar un tiro libre un adversario no observa la distancia reglamentaria:

- Se repetirá el tiro.

Si el balón está en juego y el ejecutor del tiro toca por segunda vez el balón sin que lo haya tocado otro jugador:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción

Si el equipo ejecutor del tiro libre se demora más de 4 segundos en hacerlo:

- Los árbitros señalarán un tiro libre indirecto a favor del equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción

### **Señales**

Tiro libre directo:

- El árbitro señalará el tiro libre directo manteniendo el brazo levantado horizontalmente y señalando la dirección en la que el tiro libre debe ser lanzado. Con el dedo índice del otro brazo señalará hacia el suelo de manera que quede claro el lugar de donde se cobrará el tiro libre directo.

### **Tiro libre indirecto:**

- El árbitro señalará el tiro libre indirecto levantando un brazo por encima de su cabeza y manteniéndolo en esa posición hasta que se haya ejecutado el tiro y el balón haya sido jugado o tocado por otro jugador o haya salido del juego.

## **REGLA 9: El tiro penal**

### **El tiro penal**

Se concederá un tiro penal contra el equipo que comete una de las infracciones sancionables con un tiro libre directo dentro de su propia área penal mientras el balón está en juego. Se podrá marcar un gol directamente de un tiro penal.

Se concederá tiempo adicional para poder ejecutar un tiro penal al final de cada tiempo o al final de los períodos del tiempo suplementario.

### **Posición del balón y de los jugadores**

El balón:

- Se colocará en el punto penal.

El ejecutor del tiro penal:

- Deberá ser debidamente identificado.

El guardameta defensor:

- Deberá permanecer sobre su propia línea de meta, frente al ejecutor del tiro y entre los postes de la meta, hasta que el balón esté en juego.

Los jugadores, excepto el ejecutor del tiro, estarán ubicados:

- En la superficie de juego,
- fuera del área penal,
- detrás o a los lados del punto penal,
- a un mínimo de 5 metros del punto penal.

### **Procedimiento**

- El ejecutor del tiro penal golpeará el balón hacia delante,
- no volverá a jugar el balón hasta que el esférico haya tocado a otro jugador,
- el balón estará en juego en el momento en que sea golpeado y se ponga en movimiento.

Cuando se ejecuta un tiro penal durante el curso normal del partido o durante una prolongación del primer o segundo período, se concederá un gol si el balón, antes de pasar entre los postes y bajo el travesaño:

- Toca uno o ambos postes, o el travesaño, o al guardameta.

### **Infracciones/Sanciones**

Si un jugador del equipo defensor infringe esta Regla de Juego:

- Si no se marca un gol, se ejecutará nuevamente el tiro penal,
- si se marca un gol, no se repetirá el tiro penal.

Si un jugador del equipo que ejecuta el tiro infringe esta Regla de Juego:

- Si se marca un gol, se ejecutará nuevamente el tiro penal,
- si no se marca un gol, los árbitros detendrán el juego y lo reanudarán con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor, que se ejecutará desde el lugar en donde se cometió la infracción.

Si el ejecutor del tiro penal infringe esta Regla de Juego después de que el balón esté en juego:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará del lugar donde se cometió la infracción

Si un jugador del equipo defensor y otro del equipo atacante infringen esta Regla de Juego:

- se repetirá el tiro penal.

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

- se repetirá el tiro.

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

- los árbitros detendrán el juego,
- reanudarán el juego con balón al suelo, que se ejecutará desde el lugar donde tocó el objeto

## **REGLA 10: El saque de banda**

### **El saque de banda**

El saque de banda es una forma de reanudar el juego. No se podrá anotar un gol directamente de un saque de banda.

Se concederá un saque de banda:

- Cuando el balón haya traspasado en su totalidad la línea de banda, ya sea por tierra o por aire, o toca el techo de la sala,
- desde el punto por donde el balón franqueó la línea de banda,
- a los adversarios del jugador que tocó por último el balón.

### **Posición del balón y de los jugadores**

El balón se jugará con las dos manos por encima de la cabeza hacia el interior de la superficie de juego hacia cualquier dirección.

El ejecutor del saque:

- Deberá tener una parte de un pie sobre la línea de banda o en el exterior de la superficie de juego en el momento de efectuar el saque.

Los jugadores defensores:

- Se colocarán a una distancia mínima de 5 metros del punto donde se efectúa el saque de banda.

### **Procedimiento**

- El jugador que efectúa el saque de banda deberá hacerlo en los 4 segundos posteriores a recibir el balón,
- el jugador que efectúa el saque de banda no podrá volver a jugar el balón hasta que el esférico no haya tocado a otro jugador,
- el balón estará en juego tan pronto haya entrado en la superficie de juego.

### **Infracciones/Sanciones**

Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario si:

- El jugador que efectúa el saque de banda toca el balón por segunda vez antes de que éste haya tocado a otro jugador. El tiro libre indirecto se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.

Un jugador del equipo contrario efectuará el saque de banda si:

- El saque de banda se efectúa incorrectamente,
- el saque de banda se efectúa desde una posición que no corresponde al lugar donde el balón salió de la superficie de juego,
- el saque de banda no se efectúa en los 4 segundos después de que el balón esté en manos del jugador que debe realizar el saque,
- se infringe esta regla de cualquier otra manera.

## **REGLA 11: El saque de meta**

### **El saque de meta**

El saque de meta es una forma de reanudar el juego. No se podrá anotar un gol directamente de un saque de meta.

Se concederá un saque de meta:

- Si el balón ha traspasado en su totalidad la línea de meta, ya sea por tierra o por aire, después de haber tocado a un jugador del equipo atacante en último lugar, y no se ha marcado un gol.

### **Procedimiento**

- El balón será lanzado con las manos desde cualquier punto del área penal por el guardameta del equipo defensor,
- los adversarios deberán permanecer fuera del área penal hasta que el balón esté en juego,
- el guardameta no podrá volver a tocar el balón por segunda vez hasta que el balón sea tocado por un adversario o haya cruzado la línea de medio campo,
- el balón estará en juego cuando haya sido lanzado directamente más allá del área penal.

### **Infracciones/Sanciones**

Si el balón no es lanzado directamente fuera del área penal:

- Se repetirá el saque de meta.

Si, una vez que el balón está en juego, el guardameta toca por segunda vez el balón antes de que éste haya sido tocado por un adversario o haya cruzado la línea de medio campo:

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

Si el saque de meta no se ejecuta en 4 segundos después de que el balón esté en posesión del guardameta:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará en la línea del área de penal, en el punto más cercano al lugar donde se cometió la infracción.

## **REGLA 12: El saque de esquina**

### **El saque de esquina**

El saque de esquina es una forma de reanudar el juego. No se podrá anotar un gol directamente de un saque de esquina.

Se concederá un saque de esquina:

- Si el balón ha traspasado en su totalidad la línea de meta, ya sea por tierra o aire, después de haber tocado por último a un jugador del equipo defensor, y no se ha marcado un gol.

### **Procedimiento**

- El balón se colocará en el interior del cuadrante de esquina más cercano,
- los adversarios deberán permanecer a un mínimo de 5 metros del balón hasta que esté en juego,
- el balón será jugado con las dos manos por encima de la cabeza por un jugador del equipo atacante,
- el balón estará en juego en el momento en que sea jugado y se ponga en movimiento,
- el ejecutor del saque no podrá tocar el balón por segunda vez hasta que no haya tocado a otro jugador.

### **Infracciones/Sanciones**

Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario si:

- El jugador que efectúa el saque toca el balón por segunda vez, antes de que éste haya tocado a otro jugador. El tiro libre indirecto se lanzará en el punto donde se cometió la infracción.
- el saque de esquina no se ejecuta en 4 segundos después de que el balón esté en posesión del ejecutor. El tiro libre indirecto se ejecutará desde el cuadrante de esquina.

Para cualquier otra contravención a la Regla:

- se repetirá el saque.

## **Procedimientos para determinar el ganador de un partido empatado, desde la segunda ronda.**

### **Tiros desde el punto penal**

- El árbitro deberá elegir la meta en que se lanzarán los tiros penales,
- el árbitro lanzará una moneda y el equipo cuyo capitán gane el sorteo decidirá si ejecuta el primer o el segundo tiro,
- el árbitro anotará todos los tiros lanzados,
- sujeto a las condiciones estipuladas más abajo, cada equipo lanzará cinco tiros,

- los tiros deberán ejecutarse alternadamente,
- si antes de que ambos equipos hayan ejecutado sus cinco tiros, uno ha marcado más goles de los que el otro pudiera anotar aún completando sus cinco tiros, la ejecución de los mismos se dará por terminada,
- si ambos equipos han ejecutado sus cinco tiros, marcando la misma cantidad de goles o sin marcar ninguno, la ejecución de los tiros deberá continuar en el mismo orden hasta que un equipo haya marcado un gol más que el otro tras lanzar el mismo número de tiros,
- todos los jugadores y sustitutos estarán autorizados a ejecutar los tiros penales,
- cada tiro deberá ser ejecutado por un jugador diferente y todos los jugadores elegibles deberán lanzar un tiro antes de que uno de ellos pueda lanzar un segundo tiro,
- cualquier jugador elegible podrá cambiar de puesto con el guardameta en todo momento durante la ejecución de los tiros,
- solamente los jugadores elegibles y los árbitros podrán encontrarse en la superficie de juego cuando se ejecutan los tiros desde el punto penal,
- todos los jugadores elegibles, exceptuando el jugador que lanzará el tiro penal y los dos guardametas, deben permanecer en la otra mitad del campo, junto al tercer árbitro.
- el guardameta que es compañero del ejecutante deberá permanecer en la superficie de juego, fuera del área penal en la que se ejecutan los tiros, en la intersección de la línea de meta con la línea que se extiende perpendicular a la línea de meta (línea del área penal),
- si, al finalizar el partido, un equipo tiene más jugadores, entre titulares y sustitutos, que su adversario, deberá reducir su número para equipararse al equipo contrario, y comunicar al árbitro el nombre y el número de cada jugador excluido. El capitán del equipo será el responsable de esta tarea,
- antes de comenzar con el lanzamiento de tiros desde el punto penal, el árbitro se asegurará de que permanezcan dentro del campo adversario al de ejecución el mismo número de jugadores elegibles por equipo para lanzar los tiros penales.

