



REGLAS DE FÚTBOL





TABLA DE CONTENIDO

1. NORMAS APLICABLES 4

2. EVENTOS OFICIALES 4

 2.1 Torneo Individual de Destrezas (TID)4

 2.2 Equipo 5 por lado (Exterior)4

 2.3 Equipo 7 y 8 por lado (Exterior) 4

 2.4 Competición por equipo de 11 por lado de acuerdo a las reglas de FIFA 4

 2.5 Competición de Futsal de acuerdo a las reglas de FIFA..... 4

 2.6 Equipo de Competición 5 por lado en Deportes Unificados 4

 2.7 Equipo de Competición 7 y 8 por lado en Deportes Unificados..... 4

 2.8 Equipo de Competición 11 por lado en Deportes Unificados..... 4

 2.9 Equipo de Competición Futsal en Deportes Unificados..... 4

3. DIVISIONES 4

 3.1 Principios básicos 4

 3.2 Ronda de Clasificaciones 4

 3.3 Evaluación de porteros..... 4

4. REGLAS GENERALES Y MODIFICACIONES4

 4.1 Fútbol 5 por lado 4

 4.1.1 Diagrama5

 4.1.2 El campo de Juego5

 4.1.3 La pelota5

 4.1.4 Número de Jugadores5

 4.1.5 Equipamiento de Jugadores6

 4.1.6 El Árbitro6

 4.1.7 Árbitros asistentes6

 4.1.8 Duración del juego6

 4.1.9 Inicio del Juego6

 4.1.10 Pelota dentro y Fuera de la cancha6

 4.1.11 Lanzamiento o saque de meta6

 4.1.12 Método de anotación 7

 4.1.13 Faltas y Conductas antideportivas (Excepto fuera de juego): 7

 4.1.14 Excepciones de re-inicio 7

 4.1.15 Tiro Libre 7

 4.1.16 Tiro Penal..... 7

 4.1.17 Saque de banda pateando (equivalente al saque de banda de Fútbol 11)..... 7



4.1.18 Faltas e infracciones.....	8
4.1.19 Tiro de Esquina	8
4.1.20 Tiempo de Hidratación	8
4.1.21 Tiempo extra / Tiros Penales	8
4.1.22 Dirigiendo desde la banca	9
4.2 Fútbol 7/8 por lado	9
4.2.1 Diagrama	9
4.2.2 El campo de juego	10
4.2.4 Número de Jugadores	10
4.2.5 Equipamiento de jugadores	10
4.2.6 El Árbitro	10
4.2.7 Los Árbitros asistentes	10
4.2.8 Duración del Juego	10
4.2.9 Inicio del juego	10
4.2.10 Pelota dentro y fuera de juego	11
4.2.11 Saque de Meta	11
4.2.12 Faltas y penalizaciones	11
4.2.13 Métodos de anotación	11
4.2.14 Faltas y conductas antideportivas (excepto que no hay fuera de juego)	11
4.2.15 Excepciones de re-inicio	11
4.2.16 Tiro Libre	11
4.2.17 Tiro Penal	12
4.2.18 Saque de banda con el pie (equivalente al saque de banda con las manos del Fútbol 11.....)	12
4.2.19 Sanciones por infracción	12
4.2.20 Tiro de esquina	12
4.2.21 Tiempo de hidratación	12
4.2.22 Tiempo Extra/ Tiros Penales.....	12
4.2.23 Dirigiendo desde la banca	13
4.3 Fútbol 11 por lado	14
4.3.1 El campo de juego	14
4.3.2 La Pelota	14
4.3.3 El número de jugadores.....	14
4.3.4 Equipamiento de jugadores	14
4.3.5 El Árbitro	14
4.3.6 Los Árbitros Asistentes	14



4.3.7 La duración del juego	15
4.3.8 El inicio del juego	15
4.3.9 Pelota dentro y fuera de jue.....	15
4.3.10 Métodos de anotación.	15
4.3.11 Faltas y conductas antideportivas	15
4.3.12 Tiro Libre	15
4.3.13 Tiro Penal	15
4.3.14 Saque de banda	15
4.3.15 Tiro de Esquina	16
4.3.16 Tiempo de hidratación	16
4.3.17 Tiempo Extra/ Tiros penales.....	16
4.3.18 Dirigiendo desde la banca	17
4.4 Futsal	17
4.5 Competición de equipos en Deportes Unificados (11, 7 y 5 por lado, Futsal)	17
4.5.1 El número de jugadores	17
4.6 Torneo Individual de Destrezas (TID)	18
4.6.1 Eventos de Destrezas	20
5. PRUEBAS DE EVALUACIÓN DE DESTREZAS DE FÚTBOL	22
5.1 Eventos	22
5.1.1 Prueba de Evaluación de Destrezas de Equipo de Fútbol — Conducción	22
5.1.2 Prueba de Evaluación de Destrezas de Equipo de Fútbol —Control y Pase	22
5.1.3 Prueba de Evaluación de Destrezas de Equipo de Fútbol — Patear	23



1.- NORMAS APLICABLES

Las Reglas Oficiales de Deportes de Olimpiadas Especiales deberán regir todas las competiciones de Fútbol de Olimpiadas Especiales. Como un programa deportivo internacional, Olimpiadas Especiales ha creado estas reglas basadas en las Reglas de la Federación Internacional de Fútbol y Asociados (FIFA) para Fútbol, se pueden encontrar en <http://www.fifa.com/>. Las reglas de FIFA deberán emplearse excepto cuando entre en conflicto con las Reglas Oficiales de Deportes de Olimpiadas Especiales. En tales casos, las Reglas Oficiales de Deportes de Olimpiadas Especiales deberán aplicarse.

Un atleta con síndrome Down que ha sido diagnosticado con inestabilidad Atlanto-axial no debería participar en eventos de fútbol.

Acuda al [Artículo 1](#) para mayor información relacionada con el Código de Conducta, Entrenamientos Generales, Requerimientos Médicos y de Seguridad, Divisiones, Premiación, Criterios para avanzar a un nivel superior de Competición y Deportes Unificados.

2.- EVENTOS OFICIALES

El rango de eventos está diseñado para ofrecer oportunidades de competición a Atletas de todos los niveles de habilidad. Los programas determinarán los eventos que ofrecerán y si lo requieren las guías para el manejo de esos eventos. Los Entrenadores son responsables de proveer el entrenamiento necesario y la elección necesaria para cada Atleta según su nivel de habilidad y sus intereses. La siguiente es una lista de eventos oficiales disponibles en Olimpiadas Especiales.

2.1 Competencia individual de Destrezas.

2.2 Competición de Equipo Cinco-por-lado (exteriores).

2.3 Competición de Equipo Siete-por-lado (exteriores).

2.4 Competición de Equipo Once-por-lado de acuerdo con las Reglas de la FIFA.

2.5 Competición de Fútbol Sala de acuerdo a las Reglas de la FIFA.

2.6 Deportes Unificados Competición de Equipo 5-por-Lado

2.7 Deportes Unificados Competición de Equipo 7/8-por-Lado

2.8 Deportes Unificados Competición de Equipo 11-por-Lado

3.- SERIES EQUITATIVAS/DIVISIONES

3.1 Los equipos pueden ser divididos de acuerdo a la prueba de Evaluación de Destrezas de Equipos, que se encuentra en la sección D de estas reglas, en un formato de evaluación anterior basado en el DVD de divisiones de SOEE o en una pre-clasificación aprobada por el Programa Nacionales y en una ronda de clasificación en el lugar de competencia.

3.2 En las rondas de clasificación, los equipos jugarán un mínimo de dos juegos de evaluación de al menos ocho minutos (Cinco-por-lado y siete-por-lado), o quince minutos (Once-por-lado).

3.3 El comité de Series/Divisiones deberá asegurar que todos los guardametas/arqueros sean adecuadamente evaluados.

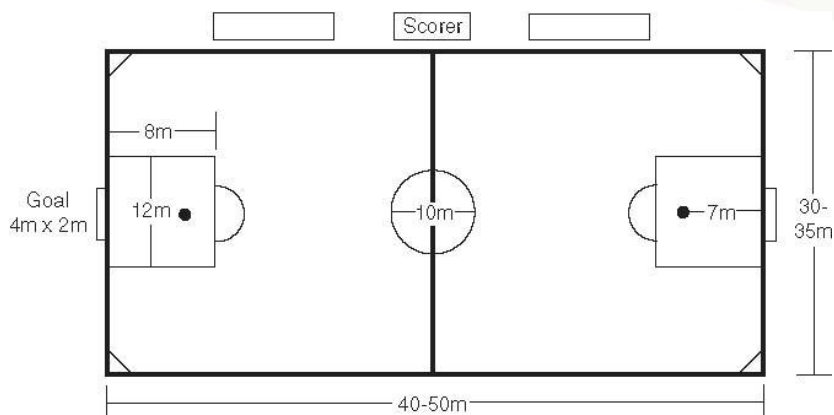
4.- REGLAS GENERALES Y MODIFICACIONES

4.1 Competición de Equipo Cinco-por-lado (exteriores)

Olimpiadas Especiales recomienda este formato de juego para bajo nivel de habilidad, jugadores, programas locales solamente, el fútbol cinco-por-lado no se ofrecerá en los niveles Juegos Mundiales



4.1.1 Diagrama



4.1.2 El Campo de Juego

- 4.1.2.1 El campo de cinco-por-lado deberá ser un rectángulo, dimensiones máximas 50m x 35m, dimensiones mínimas 40m x 30m. El campo más pequeño es recomendado para equipo de bajo nivel de habilidad.
- 4.1.2.2 El campo debe ser marcado como se muestra más adelante. (Ver diagrama del campo cinco-por-lado)
- 4.1.2.3 El tamaño del arco deberá ser de un máximo de 4m X 2m y de un mínimo de 3mts X 2mts.
- 4.1.2.4 El tamaño del área de penal deberá ser de 8m x 12m. El punto penal será marcado a 7 mts cuando las porterías sean de 4mts x 2mts y se marcará a 6mts cuando las porterías sean de 3mts X 2mts.
- 4.1.2.5 La superficie de juego recomendada es césped / grama.

4.1.3 La Pelota

- 4.1.3.1 Para edades de 8-12 años tamaño N° 4, no más de 66cm (26 in) y no menos de 63,5cm (25 in).
- 4.1.3.2 Para todos los demás jugadores: Balón N° 5, no más de 70cm (28 in) y no menos de 68cm (27 in).

4.1.4 Número de Jugadores

- 4.1.4.1 La cantidad permitida de jugadores en la nómina debe ser determinado por el Comité de Competición. En los Juegos Mundiales de Olimpiadas Especiales, la cantidad de jugadores en la nómina no puede exceder de diez jugadores.
- 4.1.4.2 El juego es jugado entre dos equipos, cada uno compuesto de cinco jugadores, uno de los cuales debe ser el guardameta/arquero. Un mínimo de tres jugadores debe estar en el campo en todo momento.
- 4.1.4.3 Las sustituciones son ilimitadas en número (los jugadores pueden regresar al campo después de ser sustituidos). Las sustituciones pueden hacerse en cualquier momento en que la pelota esté fuera de la cancha, entre períodos/tiempos, después de anotar un gol, o durante tiempo fuera solicitud por una lesión. El entrenador debe avisar al árbitro o guarda líneas para hacer una sustitución. Un jugador sustituto puede ingresar al campo únicamente cuando el árbitro le da la señal.

4.1.5 Equipamiento de jugadores

- 4.1.5.1 Las camisas deben estar numeradas.



- 4.1.5.2 Se requieren espinilleras.
- 4.1.5.3 No se permiten tacos (tapones) de metal.
- 4.1.6 El Árbitro
 - 4.1.6.1 Cada partido es controlado por un árbitro que tiene plena autoridad para hacer cumplir las reglas de Juego en relación con el partido para el que ha sido designado.
- 4.1.7 Los Árbitros Asistentes
 - 4.1.7.1 Dos Asistentes de Árbitros deberán ser designados en cada encuentro para juegos Regionales o Mundiales. Para juegos Locales, de Sub-programas o Nacionales, se recomienda tener dos árbitros si no se encuentran suficientes asistentes.
- 4.1.8 Duración del juego.
 - 4.1.8.1 La duración del juego deberá ser de dos períodos iguales de quince minutos con un intervalo de medio tiempo de cinco minutos. El árbitro será responsable de llevar registro del tiempo de juego.
 - 4.1.8.2 Si se usa tiempo extra para definir un desempate, dos períodos de tiempo extra de cinco minutos se usan para desempatar. Si el juego aún está empatado, se usarán tiros de penal para desempatar. (Ver protocolo de desempate de 11-por-lado)
- 4.1.9 Inicio del Juego
 - 4.1.9.1 Todos los jugadores, excepto el jugador que hace el saque inicial, deben estar en su propia mitad del campo de juego.
 - 4.1.9.2 La pelota debe estar estacionaria en la marca central.
 - 4.1.9.3 El árbitro da una señal.
 - 4.1.9.4 La pelota está en juego cuando es pateada y claramente se mueve.
 - 4.1.9.5 Se puede marcar un gol directamente contra el oponente desde el saque inicial; Si el balón entra directamente en la portería del pateador, se otorga un saque de esquina al equipo contrario.
- 4.1.10 Pelota en juego y fuera de juego
 - 4.1.10.1 La pelota que sobrepase la línea lateral resulta en un tiro de saque de banda o saque lateral.
 - 4.1.10.2 La pelota que sobrepase la línea final resulta en un lanzamiento de meta o un tiro de esquina.
 - 4.1.10.3 La pelota debe haber sobrepasado completamente la línea para ser considerada fuera de juego.
- 4.1.11 Lanzamiento o saque de Meta
 - 4.1.11.1 Cuando la pelota sobrepasa la línea de gol (no por dentro del arco), habiendo sido pateada por un jugador atacante, el guardameta/arquero, parado dentro de su área de penal, debe lanzar la pelota de vuelta al juego más allá de su área de penal, pero no más lejos que la línea media (la pelota debe tocar el césped o a otro jugador antes de cruzar la línea media.) La pelota deberá ser jugada tan pronto como salga del área penal.
 - 4.1.11.2 Las reglas anteriores de lanzamiento de meta también se aplican cuando el guardameta/ arquero obtiene posesión, con sus manos, de una pelota que aún está en juego.
 - 4.1.11.3 Infracciones:



- 4.1.11.3.1 Si la pelota lanzada por el guardameta/arquero pasa más allá de la mitad del campo sin haber sido tocada primero por un jugador o sin haber tocado el césped, el árbitro debe otorgar un tiro libre indirecto al equipo opositor desde cualquier punto de la línea media.
- 4.1.11.3.2 Si desde el lanzamiento de meta, la pelota es tocada por un jugador dentro del área penal, el tiro debe repetirse.
- 4.1.12 Método para anotar un gol
 - 4.1.12.1 La pelota debe haber cruzado la línea interna del arco completamente para contar como gol.
- 4.1.13 Faltas y conductas antideportivas
 - 4.1.13.1 Todas las faltas serán cobradas con un tiro libre indirecto (excepto los tiros penales = tiros directos)
 - 4.1.13.2 Si un jugador es expulsado del juego (recibe dos tarjetas amarillas o una tarjeta roja), este jugador no puede volver a entrar al juego. Su equipo debe jugar con un jugador menos por dos minutos.
 - 4.1.13.2.1 Mantener el registro de los dos minutos debe ser la responsabilidad del Árbitro.
 - 4.1.13.2.2 El jugador que ingresa al juego como sustituto después de los dos minutos, puede hacerlo únicamente con el consentimiento del árbitro y cuando la pelota está fuera de juego.
- 4.1.14 Excepciones para el re-inicio
 - 4.1.14.1 Cualquier tiro libre que sea otorgado al equipo defensor dentro de su propia área de penal será re-iniciado con un lanzamiento del guardameta/arquero.
- 4.1.15 Tiro libre
 - 4.1.15.1 Los jugadores opositores deben retirarse al menos 5m de la pelota para todos los tiros libres.
 - 4.1.15.2 Cuando un tiro libre indirecto es concedido al equipo atacante dentro del área penal del equipo opositor a menos de 5 metros de la línea de Gol, El Árbitro deberá colocar el balón a 5m de la línea de gol.
- 4.1.16 Tiro Penal
 - 4.1.16.1 Se realiza desde el punto de 7m o 6m dependiendo el tamaño del arco (revise la regla 4.1.2.4)
- 4.1.17 Saque de banda pateando (equivalente al saque de banda de Fútbol 11).
 - 4.1.17.1 Cuando la pelota completa sobrepase una línea lateral, debe ser pateado de vuelta al juego, desde el lugar en donde cruzó la línea (sobre la línea lateral), por un jugador del equipo opositor al equipo del jugador que la tocó de último. La pelota debe estar detenida antes de ser pateada. Debe considerarse en juego inmediatamente después de que ha sido pateada y haga cualquier movimiento. La pelota no puede ser jugada de nuevo por el pateador hasta haber sido tocada por otro jugador. Los jugadores del equipo opositor deben retirarse al menos 5m del punto donde se realiza el saque.
 - 4.1.17.2 No puede anotarse un gol directamente desde un lanzamiento lateral.
 - 4.1.17.3 Un guardameta/arquero no puede recoger una pelota regresada a él después de un lanzamiento lateral.
 - 4.1.17.4 El guardameta/arquero no puede recoger el balón con las manos cuando un compañero de equipo deliberadamente se lo pase.



4.1.18 Infracciones

4.1.18.1 Si el jugador que realiza el lanzamiento lateral juega la pelota por segunda vez antes de haber sido tocada por otro jugador, se otorga un tiro libre indirecto al equipo opositor desde el punto en donde ocurrió la infracción.

4.1.19 Tiro de Esquina

4.1.19.1 Otorgado al equipo atacante cuando un jugador del equipo defensor patea la pelota sobre su propia línea final.

4.1.19.2 Los jugadores opuestos deben retirarse al menos a cinco metros de la pelota.

4.1.20 Tiempo de Hidratación

4.1.20.1 En el caso de calor extremo, el representante oficial del Comité de Competencia (por ejemplo, el Delegado Técnico) puede indicarle al árbitro que introduzca un descanso de hidratación (máximo de tres minutos) en un descanso natural en juego, aproximadamente a la mitad de cada período.

4.1.21 Tiempo Extra / Penaltis

4.1.21.1 En el juego regular de la liga, los empates se consideran finales.

4.1.21.2 En el juego de torneo, se utilizan dos períodos de tiempo extra de cinco minutos.

4.1.21.3 Si el juego todavía está empatado después de los períodos de tiempo extra, se usarán penaltis para decidir el juego usando el siguiente procedimiento:

4.1.21.3.1 El árbitro elige el gol en el que se lanzarán los penaltis.

4.1.21.3.2 El árbitro lanza una moneda y el equipo cuyo capitán gana el sorteo decide si lanzará el primero o el segundo penalti.

4.1.21.3.3 Cada equipo es responsable de seleccionar cinco jugadores de aquellos que están en el campo de juego al final del tiempo regular y el orden en que patearán los penaltis.

4.1.21.3.4 El puntaje más alto después de cinco penaltis se declara ganador. El árbitro lleva un registro de los penaltis pateados.

4.1.21.3.5 Sujeto a las condiciones explicadas a continuación, ambos equipos toman cinco penaltis.

4.1.21.3.6 Los penaltis se patean alternativamente por los equipos.

4.1.21.3.7 Si, antes de que ambos equipos hayan lanzado cinco penaltis, uno ha marcado más goles de lo que el otro podría anotar, incluso si fuera a completar sus cinco penaltis, no se patearán más penaltis.

4.1.21.3.8 Si, después de que ambos equipos hayan pateado cinco penaltis, ambos hayan marcado el mismo número de goles, o no ha marcado ningún gol, los penaltis se siguen ejecutando en el mismo orden hasta que un equipo ha marcado un gol más que el otro con el mismo número de penaltis pateados.

4.1.21.3.9 Un arquero que se lesiona mientras se ejecutan los tiros desde el punto de penalti y no puede continuar, el portero puede ser reemplazado por un sustituto designado.

4.1.21.3.10 Con la excepción del caso anterior, solo los jugadores que estén en el campo de juego al final del partido, que incluye tiempo extra cuando corresponda, son elegibles para lanzar penaltis.

4.1.21.3.11 Si al final del partido un equipo tiene un mayor número de jugadores que sus oponentes, debe reducir sus números para equiparlo con el de su oponente. El capitán del equipo debe informar al árbitro el nombre y el número



del jugador excluido. El árbitro debe asegurarse de que un número igual de jugadores de cada equipo permanezca dentro del círculo central y que tomen los penaltis.

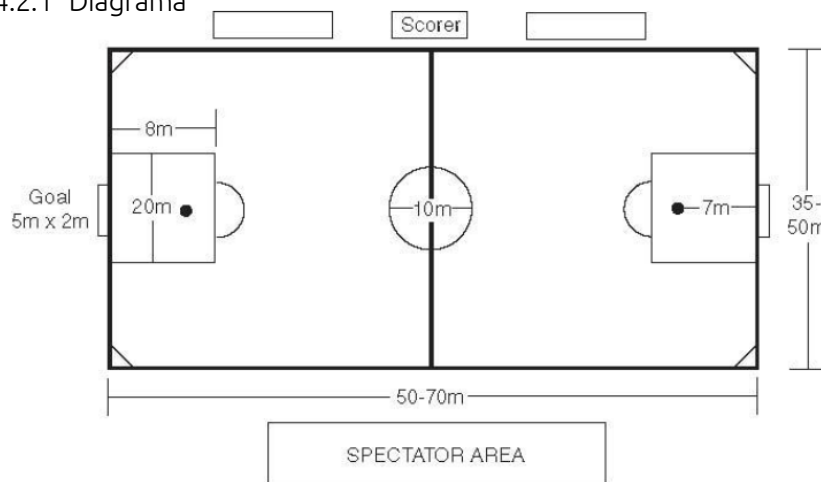
- 4.1.21.3.12 Cada penalti es realizado por un jugador diferente y todos los jugadores elegibles deben patear un penalti antes de que cualquier jugador pueda realizar un segundo lanzamiento.
- 4.1.21.3.13 Una vez que todos los jugadores elegibles han ejecutado un tiro penal, no es necesario seguir la misma secuencia que en la primera ronda de tiros.
- 4.1.21.3.14 Un jugador elegible puede cambiar de lugar con el portero en cualquier momento cuando se hagan los tiros desde el punto penal.
- 4.1.21.3.15 En los penaltis de Deportes Unificados, se deben realizar lanzamientos alternos de atletas y compañeros, con el atleta ejecutando el primer penal para cada equipo.

4.1.22 Dirigiendo desde la banca

- 4.1.22.1 Se proporcionará un área de banca para cada equipo.
- 4.1.22.2 Cada área del banco se definirá por un rectángulo marcado, de 15 metros de longitud, ubicado en la línea lateral al menos a 5 metros de la línea lateral y dentro de los 10 metros de la línea media.
- 4.1.22.3 Se debe proporcionar un banco de equipo dentro de cada área.
- 4.1.22.4 Los entrenadores y sustitutos deben permanecer dentro del área del banco en todo momento. Solo un entrenador puede estar de pie. El incumplimiento de esto puede llevar al entrenador a ser expulsado del campo de juego.
- 4.1.22.5 Se espera que los entrenadores limiten su dirección a un simple estímulo verbal.
- 4.1.22.6 El abuso verbal de jugadores u oficiales, o la dirección excesiva y explícita desde el costado, se considerará conducta antideportiva y puede dar lugar a una advertencia del Árbitro. Si tal comportamiento persiste, el Árbitro puede expulsar al entrenador infractor del campo.

4.2 Competición de equipo 7 y 8 por lado

4.2.1 Diagrama





4.2.2 El Campo de Juego.

- 4.2.2.1 El campo de 7 y 8 por lado debe ser un rectángulo: dimensiones máximas de 70 metros por 50 metros, dimensiones mínimas de 50 metros por 35 metros. El campo más pequeño se recomienda para equipos de menor habilidad.
- 4.2.2.2 El tamaño de la portería será de cinco metros por dos metros.
- 4.2.2.3 El área debe ser de ocho metros por 20 metros.
- 4.2.2.4 La superficie de juego recomendada es el césped.

4.2.3 La Pelota

- 4.2.3.1 Edades de 8 a 12 años: La pelota es de tamaño 4, no más de 66 centímetros (26 pulgadas) y no menos de 63.5 centímetros (25 pulgadas).
- 4.2.3.2 Todos los demás jugadores: Pelota de tamaño 5, no más de 70 centímetros (28 pulgadas) y no menos de 68 centímetros (27 pulgadas).

4.2.4 Número de Jugadores

- 4.2.4.1 El tamaño permitido de la nómina será determinado por el Comité de Competencia. En los Juegos Mundiales de Olimpiadas Especiales, el tamaño de la nómina no puede exceder los 12 jugadores.
- 4.2.4.2 El juego se juega entre dos equipos, cada uno compuesto por siete u 8 jugadores jugadores, uno de los cuales será el portero. Un mínimo de cinco jugadores estarán en el campo al mismo tiempo.
- 4.2.4.3 Las sustituciones son ilimitadas (los jugadores pueden regresar al campo después de ser sustituidos). Se pueden hacer sustituciones en cualquier momento que la pelota esté fuera de los límites, entre períodos, después de que se marque un gol o durante un tiempo muerto por una lesión. El entrenador debe señalar al árbitro o al juez de línea para hacer una sustitución. Un jugador sustituido solo puede entrar al campo cuando el árbitro le da una señal.

4.2.5 Equipamiento de los jugadores

- 4.2.5.1 Las camisetas deben estar numeradas.
- 4.2.5.2 Es obligatorio el uso de espinilleras (canilleras).
- 4.2.5.3 No se permite el uso de zapatos con tacos de metal.

4.2.6 El Árbitro

- 4.2.6.1 Cada partido es controlado por un árbitro que tiene plena autoridad para hacer cumplir las reglas del Juego en relación con el partido para el que ha sido designado.

4.2.7 Los Árbitros asistentes

- 4.2.7.1 Se nombran dos árbitros asistentes para cada partido para las competiciones regionales e internacionales.
- 4.2.7.2 Para competiciones locales, de programas y nacionales, se recomienda tener dos árbitros si no hay suficientes árbitros asistentes.

4.2.8 Duración de los Juegos

- 4.2.8.1 La duración del juego será de dos períodos iguales de veinte minutos con un intervalo de medio tiempo de cinco minutos. El árbitro debe ser responsable de mantener el tiempo de juego.
- 4.2.8.2 Si se usa tiempo extra para romper un empate, se usan dos períodos de tiempo extra de cinco minutos. Si el juego todavía está empatado, se usarán penaltis para romper el empate. (Ver protocolo de desempate 11-por lado: 4.3.16).

4.2.9 Inicio del Juego



- 4.2.9.1 Todos los jugadores, excepto el jugador que inicia el saque inicial, deben estar en su propia mitad del campo de juego.
- 4.2.9.2 La pelota debe estar estacionaria en la marca central.
- 4.2.9.3 El árbitro da una señal.
- 4.2.9.4 La pelota está en juego cuando es pateada y claramente se mueve.
- 4.2.9.5 Se puede marcar un gol directamente contra el oponente desde el saque inicial; Si el balón entra directamente en la portería del pateador que realiza el saque, se concederá un saque de esquina al equipo contrario.
- 4.2.10 Pelota dentro y Fuera de juego
 - 4.2.10.1 Si la pelota sobrepasa las líneas laterales se reinicia con un saque de banda.
 - 4.2.10.2 Si la pelota sobrepasa la línea de fondo será un gol o un tiro de esquina.
 - 4.2.10.3 La pelota debe traspasar completamente la línea para ser considerada fuera de juego.
- 4.2.11 Saque de meta
 - 4.2.11.1 Cuando la pelota pasa por encima de la línea de gol (no en la portería), después de haber sido jugado por última vez por un jugador atacante, el portero, con la mano dentro de su propia área de penal, volverá a lanzar la pelota más allá de su propia área de penal, pero no más allá de la línea intermedia (es decir, la pelota debe tocar el suelo u otro jugador antes de cruzar la línea intermedia). La pelota se considerará en juego tan pronto salga del área penal.
 - 4.2.11.2 Las reglas anteriores de saque también se aplican cuando un arquero toma posesión, con sus manos, de una pelota que todavía está en juego.
- 4.2.12 Sanciones por infracción
 - 4.2.12.1 Si el balón lanzado por el portero pasa más allá de la mitad del campo sin haber sido tocado primero por un jugador o sin haber tocado el suelo, el árbitro otorgará un tiro libre indirecto para el equipo contrario desde cualquier punto del línea media.
 - 4.2.12.2 Si en el saque de meta un jugador toca el balón dentro del área penal, el saque se repetirá.
- 4.2.13 Métodos de anotación
 - 4.2.13.1 La pelota debe traspasar totalmente la línea de gol entre los postes para ser considerado como un gol.
- 4.2.14 Faltas y conductas antideportivas (No se aplica el fuera de juego – offside)
 - 4.2.14.1 Tropezar, empujar, tocar el balón con la mano o cargar resultan en un tiro libre directo. Obstrucción o juego peligroso resulta en un tiro libre indirecto.
 - 4.2.14.2 Si un jugador es expulsado del juego (recibe dos tarjetas amarillas o una tarjeta roja), este jugador no puede volver a ingresar al juego. Su equipo debe con un jugador menos durante dos minutos.
 - 4.2.14.2.1 El control de los dos minutos será tarea del árbitro.
 - 4.2.14.2.2 El jugador que ingresa al juego como sustituto después de dos minutos solo puede hacerlo con el consentimiento del árbitro y cuando el balón está fuera de juego.
- 4.2.15 Excepción de re-inicio
 - 4.2.15.1 Cualquier tiro libre otorgado al equipo defensor dentro de su propia área penal se reiniciará con un lanzamiento del arquero.
- 4.2.16 Tiro Libre



- 4.2.16.1 Los jugadores opuestos deben retirarse al menos a cinco metros de la pelota para todos los tiros libres.
- 4.2.16.2 4.2.16.2 Cuando se concede un tiro libre indirecto al equipo atacante dentro del área penal, a menos de cinco metros de la línea de gol, el árbitro debe colocar el balón a cinco metros de la línea de gol.
- 4.2.174 Tiro Penal
 - 4.2.17.1 Un tiro penal se ejecuta desde la marca de siete metros. Todos los jugadores, excepto el pateador y el portero, deben retirarse fuera del área penal y del arco. El portero debe pararse en su línea de gol hasta que se ejecute el tiro penal.
- 4.2.18 Saque de banda con el pie (equivalente al saque de banda con las manos del Fútbol 11).
 - 4.2.18.1 Cuando toda la pelota pasa sobre una línea lateral, debe ser pateada nuevamente dentro del juego, desde el lugar donde cruzó la línea (en la línea lateral), por un jugador del equipo contrario al del jugador que lo tocó por última vez. La pelota debe estar inmóvil antes de ser pateada. Se considerará en juego cuando la pelota es pateada y claramente se mueve. El pateador no puede volver a jugar la pelota hasta que haya sido tocada por otro jugador. Los jugadores del equipo contrario deben retirarse al menos a 5 metros del lugar donde se está ejecutando el saque.
 - 4.2.18.2 Un gol no se puede marcar directamente desde un saque de banda
 - 4.2.18.3 Un portero no puede tocar el balón con las manos si lo recibe directamente de un saque de banda por un compañero de equipo
 - 4.2.18.4 Un portero no puede tocar el balón con las manos después de haber sido pateado deliberadamente para él / ella por un compañero de equipo.
- 4.2.19 Sanciones por infracción
 - 4.2.19.1 Si el jugador que realiza el saque juega el balón por segunda vez antes de que otro jugador lo haya tocado, se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario desde el punto donde ocurrió la infracción.
- 4.2.20 Tiro de Esquina
 - 4.2.20.1 Se otorgará al equipo atacante un tiro de esquina cuando un jugador del equipo defensor patea la pelota sobre su propia línea final.
 - 4.2.20.2 Los jugadores opuestos deben retirarse al menos a 5 metros de la pelota.
- 4.2.21 Tiempo de hidratación
 - 4.2.21.1 En el caso de calor extremo, el representante oficial del Comité de Competencia (por ejemplo, el Delegado Técnico) puede indicarle al árbitro que introduzca un descanso de hidratación (máximo de tres minutos) en un descanso natural en juego, aproximadamente a la mitad de cada período.
- 4.2.22 Tiempo Extra / Penaltis
 - 4.2.22.1 En el juego regular de la liga, los empates se consideran finales.
 - 4.2.22.2 En el juego de torneo, se utilizan dos períodos de tiempo extra de cinco minutos.
 - 4.2.22.3 Si el juego todavía está empatado después de los períodos de tiempo extra, se usarán penaltis para decidir el juego usando el siguiente procedimiento:
 - 4.2.22.3.1 El árbitro elige el gol en el que se lanzarán los penaltis.
 - 4.2.22.3.2 El árbitro lanza una moneda y el equipo cuyo capitán gana el sorteo decide si lanzará el primero o el segundo penalti.



- 4.2.22.3.3 Cada equipo es responsable de seleccionar cinco jugadores de aquellos que están en el campo de juego al final del tiempo regular y el orden en que patearán los penaltis.
 - 4.2.22.3.4 El puntaje más alto después de cinco penaltis se declara ganador. El árbitro lleva un registro de los penaltis pateados.
 - 4.2.22.3.5 Sujeto a las condiciones explicadas a continuación, ambos equipos toman cinco penaltis.
 - 4.2.22.3.6 Los penaltis se patean alternativamente por los equipos.
 - 4.2.22.3.7 Si, antes de que ambos equipos hayan lanzado cinco penaltis, uno ha marcado más goles de lo que el otro podría anotar, incluso si fuera a completar sus cinco penaltis, no se patearán más penaltis.
 - 4.2.22.3.8 Si, después de que ambos equipos hayan pateado cinco penaltis, ambos hayan marcado el mismo número de goles, o no ha marcado ningún gol, los penaltis se siguen ejecutando en el mismo orden hasta que un equipo ha marcado un gol más que el otro con el mismo número de penaltis pateados.
 - 4.2.22.3.9 Un arquero que se lesiona mientras se ejecutan los tiros desde el punto de penalti y no puede continuar, el portero puede ser reemplazado por un sustituto designado.
 - 4.2.22.3.10 Con la excepción del caso anterior, solo los jugadores que estén en el campo de juego al final del partido, que incluye tiempo extra cuando corresponda, son elegibles para lanzar penaltis.
 - 4.2.22.3.11 Si al final del partido un equipo tiene un mayor número de jugadores que sus oponentes, debe reducir sus números para equiparlo con el de su oponente. El capitán del equipo debe informar al árbitro el nombre y el número del jugador excluido. El árbitro debe asegurarse de que un número igual de jugadores de cada equipo permanezca dentro del círculo central y que tomen los penaltis.
 - 4.2.22.3.12 Cada penalti es realizado por un jugador diferente y todos los jugadores elegibles deben patear un penalti antes de que cualquier jugador pueda realizar un segundo lanzamiento.
 - 4.2.22.3.13 Una vez que todos los jugadores elegibles han ejecutado un tiro penal, no es necesario seguir la misma secuencia que en la primera ronda de tiros.
 - 4.2.22.3.14 Un jugador elegible puede cambiar de lugar con el portero en cualquier momento cuando se hagan los tiros desde el punto penal.
 - 4.2.22.3.15 En los penaltis de Deportes Unificados, se deben realizar lanzamientos alternos de atletas y compañeros, con el atleta ejecutando el primer penal para cada equipo.
- 4.2.23 Dirigiendo desde la banca
- 4.2.23.1 Se proporcionará un área de banca para cada equipo.
 - 4.2.23.2 Cada área del banco se definirá por un rectángulo marcado, de 15 metros de longitud, ubicado en la línea lateral al menos a 5 metros de la línea lateral y dentro de los 10 metros de la línea media.
 - 4.2.23.3 Se debe proporcionar un banco de equipo dentro de cada área.
 - 4.2.23.4 Los entrenadores y sustitutos deben permanecer dentro del área del banco en todo momento. Solo un entrenador puede estar de pie. El incumplimiento de esto puede llevar al entrenador a ser expulsado del campo de juego.



- 4.2.23.5 Se espera que los entrenadores limiten su dirección a un simple estímulo verbal.
- 4.2.23.6 El abuso verbal de jugadores u oficiales, o la dirección excesiva y explícita desde el costado, se considerará conducta antideportiva y puede dar lugar a una advertencia del Árbitro. Si tal comportamiento persiste, el Árbitro puede expulsar al entrenador infractor del campo.

4.3 Equipo de Competición Fútbol 11 por lado

- 4.3.1 El campo de juego
 - 4.3.1.1 El campo de juego de 11 jugadores debe ser rectangular. La longitud de la línea de banda debe ser mayor que la longitud de la línea de gol.
 - 4.3.1.2 Dimensiones máximas de 120 metros por 90 metros, dimensiones mínimas de 90 metros por 45 metros.
 - 4.3.1.3 El tamaño de la portería será de 7.32 metros por 2.44 metros.
 - 4.3.1.4 La superficie de juego recomendada es el césped.
- 4.3.2 La Pelota
 - 4.3.2.1 Edades de 8 a 12 años: pelota de tamaño # 4, no más de 66 centímetros (26 pulgadas) y no menos de 63.5 centímetros (25 pulgadas).
 - 4.3.2.2 Todos los demás jugadores: pelota de tamaño # 5, no más de 70 centímetros (28 pulgadas) y no menos de 68 centímetros (27 pulgadas).
- 4.3.3 Número de jugadores
 - 4.3.3.1 El tamaño permitido de la nómina será determinado por el Comité de Competencia. En los Juegos Mundiales de Olimpiadas Especiales, el tamaño de la nómina no puede exceder los 16 jugadores.
 - 4.3.3.2 El juego se juega entre dos equipos, cada uno formado por no más de once jugadores, uno de los cuales será el portero. Un mínimo de siete jugadores estarán en el campo en todo momento.
 - 4.3.3.3 Sustituciones: los equipos pueden usar todas las sustituciones nombradas en la nómina de jugadores.
 - 4.3.3.4 Una vez sustituido, un jugador no puede volver al campo. El Comité de Competencia puede hacer excepciones a esta regla (por ejemplo, con divisiones de habilidad más bajas) si consideran que la calidad del juego se verá afectada de manera significativa y adversa. En estos casos, se puede permitir la sustitución "ilimitada" donde los jugadores pueden regresar al campo después de ser sustituidos. Una decisión sobre qué regla se está utilizando debe comunicarse a los equipos participantes con suficiente anticipación al evento.
- 4.3.4 Equipamiento de Jugadores
 - 4.3.4.1 Las camisas deben estar numeradas.
 - 4.3.4.2 Se requieren espinilleras.
 - 4.3.4.3 No se permiten zapatos con tacos de metal.
- 4.3.5 El Árbitro
 - 4.3.5.1 Cada encuentro es controlado o dirigido por un árbitro, quien tiene la plena autoridad para hacer cumplir los reglamentos.
- 4.3.6 Árbitros Asistentes
 - 4.3.6.1 Dos Asistentes de Árbitros (Juez de línea) deberán ser designados en cada encuentro para cada juego.



4.3.7 Duración del Juego

4.3.7.1 El Comité de Competiciones podrá ajustar la duración del juego (partiendo del tiempo convencional de 45 minutos por período) dependiendo de los niveles de habilidad y de las condiciones físicas generales de los equipos participantes.

4.3.7.2 El mínimo de tiempo permitido será de dos períodos de 20 minutos.

4.3.8 Inicio del Juego

4.3.8.1 Todos los jugadores, excepto el jugador que inicia el saque inicial, deben estar en su propia mitad del campo de juego.

4.3.8.2 La pelota debe estar inmóvil en la marca central.

4.3.8.3 El árbitro da una señal.

4.3.8.4 La pelota está en juego cuando es pateada y claramente se mueve.

4.3.8.5 Se puede marcar un gol directamente contra el oponente desde el saque inicial; Si el balón entra directamente en la portería del pateador que realiza el saque, se concederá un saque de esquina al equipo contrario.

4.3.9 Pelota dentro y fuera de juego

4.3.9.1 La pelota que pasa sobre la línea lateral da como resultado un saque de banda.

4.3.9.2 El balón que pasa sobre la línea final da como resultado un saque de meta o un saque de esquina.

4.3.9.3 La pelota debe traspasar completamente sobre la línea para ser considerada fuera de juego.

4.3.10 Método de anotación

4.3.10.1 Toda la pelota debe haber cruzado completamente la línea dentro de la portería para contar como un gol

4.3.11 Faltas y conducta antideportiva

4.3.11.1 Golpear, empujar, tocar el balón con la mano o cargar resultan en un tiro libre directo. Obstrucción o juego peligroso resulta en un indirecto.

4.3.11.2 Si un jugador es expulsado del juego (recibe dos tarjetas amarillas o una tarjeta roja), este jugador no puede volver a ingresar al juego. Su equipo debe continuar con un jugador menos por el resto del juego.

4.3.12 Tiros libres

4.3.12.1 Los jugadores del equipo contrario deberán colocarse al menos a 9,15mts (10 yardas) desde el balón para el cobro de todos los tiros libres.

4.3.13 Lanzamiento de un Penalti

4.3.13.1 Se realiza desde el punto de penal todos los jugadores, excepto el lanzador y el guardameta/arquero deben retirarse fuera del área de penal y del arco. El guardameta/ arquero debe permanecer de pie en su línea de gol hasta que se realice el tiro penal.

4.3.14 Saque de Banda o Lanzamiento lateral

4.3.14.1 Cuando la pelota completa sobrepase una línea lateral, debe ser lanzado de vuelta al juego, desde el lugar en donde cruzó la línea (sobre la línea lateral), por un jugador del equipo opositor al equipo del jugador que la tocó de último. La pelota no puede ser jugada de nuevo por el lanzador hasta haber sido tocada por otro jugador. Los jugadores del equipo opositor deben retirarse al menos 5m del punto donde se realiza el saque.

4.3.14.2 No puede anotarse un gol directamente desde un saque de banda.



4.3.15 Saque de esquina

4.3.15.1 Se otorga al equipo atacante cuando un jugador del equipo defensor patea la pelota sobre su propia línea final.

4.3.15.2 Los jugadores opositores deben retirarse al menos 9,15mts (10 yardas) de la pelota.

4.3.16 Tiempo de hidratación

4.3.16.1 En el caso de calor extremo, el representante oficial del Comité de Competencia (por ejemplo, el Delegado Técnico) puede indicarle al árbitro que introduzca un descanso de hidratación (máximo de tres minutos) en un descanso natural en juego, aproximadamente a la mitad de cada período.

4.3.17 Tiempo extra/Penaltis

4.3.17.1 En juegos de Ligas, los empates son considerados resultados finales.

4.3.17.2 En un Torneo, 2 extra tiempo deberán ser jugados y deben ser de siete minutos y medio cada uno.

4.3.17.3 Si el juego continúa empatado luego de los dos tiempos extras, se deberán usar los tiros penales para decidir el juego.

4.3.17.3.1 Los jueces escogerán la portería donde los penales deben ser cobrados.

4.3.17.3.2 El juez hará un sorteo con una moneda y el capitán que gane el sorteo decidirá si comienza a patear de primero o defender de primero.

4.3.17.3.3 Cada equipo es responsable de seleccionar 5 jugadores de los que están dentro del terreno de juego al final del partido y el orden en el que van a patear los penales.

4.3.17.3.4 La puntuación más alta después de cinco tiros penales es declarado ganador. El árbitro lleva la cuenta de los tiros pateados.

4.3.17.3.5 Sujeto a las condiciones explicadas a continuación, los equipos patearán 5 penales.

4.3.17.3.6 Los penales serán tomados alternadamente por los equipos.

4.3.17.3.7 Si antes que los equipos tomen 5 penales, uno de ellos ha anotado más goles que lo que pueda anotar el otro, incluso si llegara a tomar los 5 penales, no se cobrarán más penales.

4.3.17.3.8 Si después de que los 2 equipos hayan tomado los 5 penales y ambos han marcado la misma cantidad de goles o no han marcado ninguno, se continuará pateando penales en el mismo orden hasta que uno de los equipos marque más goles que el otro con el mismo número de penales cobrados.

4.3.17.3.9 Un portero que se haya lesionado mientras se toman los penales y no puede continuar como portero, podrá ser reemplazado por un sustituto que esté en la lista o roster entregada por su equipo, siempre y cuando no se hayan superado el número de sustituciones permitidos en las reglas de la competencia.

4.3.17.3.10 Con la excepción del caso anterior solo los jugadores que estaban en el campo de juego al culminar el encuentro, incluyendo las prórrogas o tiempo extra, son elegibles para patear los penales.



- 4.3.17.3.11 Si al final del partido un equipo tiene más jugadores que su adversario, deberá reducir su número para quedar igual al de su rival. El capitán del equipo debe informar al árbitro el nombre y el número del jugador excluido. El árbitro debe asegurarse de que un número igual de jugadores de cada equipo se mantiene dentro del círculo central y ellos tomarán las patadas
- 4.3.17.3.12 Cada penal será cobrado por un jugador diferente y todos los jugadores elegibles deberán patear antes que alguno cobre por segunda ocasión.
- 4.3.17.3.13 Una vez que todos los jugadores elegibles han tomado un tiro penal, la misma secuencia no tiene que ser seguido como en la primera ronda de patadas.
- 4.3.17.3.14 Solo los jugadores elegibles y los jueces o árbitros del encuentro pueden permanecer en el campo de juego mientras se cobran los penales.
- 4.3.17.3.15 En competencias de Deporte unificado, los penales serán cobrados alternadamente entre Atletas y Compañeros, con los atletas tomando el primer penal de cada equipo.

4.3.18 Dirigiendo desde la banca

- 4.3.18.1 Se proporcionará un área de banca para cada equipo.
- 4.3.18.2 Cada área del banco se definirá por un rectángulo marcado, de 15 metros de longitud, ubicado en la línea lateral al menos a 5 metros de la línea lateral y dentro de los 10 metros de la línea media.
- 4.3.18.3 Se debe proporcionar un banco de equipo dentro de cada área.
- 4.3.18.4 Los entrenadores y sustitutos deben permanecer dentro del área del banco en todo momento. Solo un entrenador puede estar de pie. El incumplimiento de esto puede llevar al entrenador a ser expulsado del campo de juego.
- 4.3.18.5 Se espera que los entrenadores limiten su dirección a un simple estímulo verbal.
- 4.3.18.6 El abuso verbal de jugadores u oficiales, o la dirección excesiva y explícita desde el costado, se considerará conducta antideportiva y puede dar lugar a una advertencia del Árbitro. Si tal comportamiento persiste, el Árbitro puede expulsar al entrenador infractor del campo.

4.4 Futsal

- 4.4.1 Las reglas de Olimpiadas Especiales para este formato se rigen por las actuales reglas de Futsal impresas por la FIFA.

4.5 Competición de Equipo de Deportes Unificados (11-por-lado, 8-por-lado, 7-por-lado y 5-por-lado)

4.5.1 Número de jugadores

- 4.5.1.1 La nómina debe contener un número equilibrado de atletas y compañeros.
- 4.5.1.2 Durante el juego la nómina no debe exceder en ningún caso de:
 - 4.5.1.2.1 Alineación de 11 jugadores: Un equipo puede jugar con un máximo de 11 y un mínimo de 7 jugadores durante la competencia. Solo se permiten las siguientes alineaciones:
 - 6 Atletas y 5 compañeros
 - 5 atletas y 5 compañeros



- 5 atletas y 4 compañeros
- 4 atletas y 4 compañeros
- 4 atletas y 3 compañeros

4.5.1.2.1.1 El incumplimiento de la proporción requerida resulta en una pérdida del juego.

4.5.1.2.1.2 En el caso de una tarjeta roja a un atleta o compañero unificado, un compañero de equipo no puede ser obligado a abandonar el campo para mantener la relación de alineación unificada.

4.5.1.2.2 Alineación de 8 jugadores: Un equipo puede jugar con un máximo de 8 y un mínimo de 5 jugadores durante la competencia. Solo se permiten las siguientes alineaciones:

- 4 Atletas y 4 compañeros
- 4 atletas y 3 compañeros
- 3 atletas y 3 compañeros
- 3 atletas y 2 compañeros

4.5.1.2.2.1 El incumplimiento de la proporción requerida resulta en una pérdida del juego.

4.5.1.2.3 Alineación de 7 jugadores: Un equipo puede jugar con un máximo de 7 y un mínimo de 5 jugadores durante la competencia. Solo se permiten las siguientes alineaciones:

- 4 Atletas y 3 compañeros
- 3 atletas y 3 compañeros
- 3 atletas y 2 compañeros

4.5.1.2.3.1 El incumplimiento de la proporción requerida resulta en una pérdida del juego.

4.5.1.2.4 Alineación de Fútbol y 5 por lado: Un equipo puede jugar con un máximo de 5 y un mínimo de 3 jugadores durante la competencia. Solo se permiten las siguientes alineaciones:

- 3 Atletas y 2 compañeros
- 2 atletas y 2 compañeros
- 2 atletas y 1 compañeros

4.5.1.2.4.1 El incumplimiento de la proporción requerida resulta en una pérdida del juego.

4.5.1.2.5 Cada equipo tendrá un entrenador adulto que no juegue, responsable de la alineación y conducta del equipo

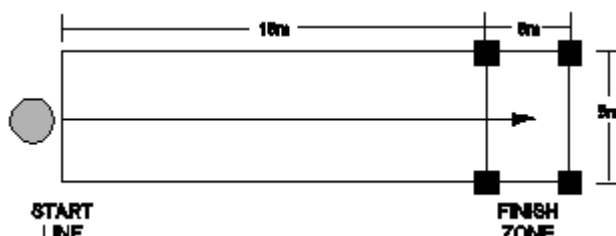
4.6 Torneo Individual de Destrezas (TID)

4.6.1 El TID consiste de tres eventos: conducción (driblar); patear; y correr & patear. Los competidores primero deben pasar por una ronda de división en donde cada atleta realiza cada evento una vez. El puntaje total de los tres eventos se usa entonces para ubicar a los jugadores en divisiones con otros de habilidades similares para la ronda de competición



(medalla). En la ronda de medalla, cada jugador debe realizar cada evento dos veces. El puntaje total de las dos rondas es sumado para dar el puntaje final.

4.6.1.1 Torneo Individual de Destrezas – Evento # 1: Conducción (Driblar)



4.6.1.1.1 Equipo

4.6.1.1.1.1 Pelota #5 / #4, cinta adhesiva o tiza, cuatro conos grandes para marcar la zona final.

4.6.1.1.2 Descripción

4.6.1.1.2.1 El jugador conduce desde la línea de inicio hasta la zona final, permaneciendo dentro del carril marcado. La zona final debe estar marcada con conos y con tiza. El reloj se detiene cuando el jugador y la pelota se detienen dentro de la zona final. Si el jugador sobrepasa la zona final, él/ella debe conducir la pelota de vuelta a la zona final.

4.6.1.1.3 Anotación

4.6.1.1.3.1 El tiempo (en segundos) consumido mientras el jugador está conduciendo es convertido en puntos usando la escala siguiente. Se hace una deducción de cinco puntos por cada vez que la pelota sale sobre las líneas laterales del carril o si un jugador toca la pelota con sus manos (Nota: Si la pelota sale sobre la línea lateral, el árbitro inmediatamente ubicará otra pelota en el centro del carril opuesto al punto en donde la pelota salió).

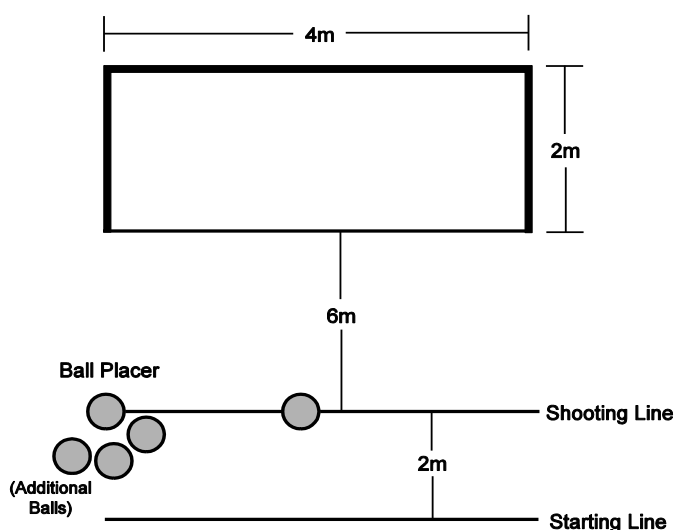
4.6.1.1.4 Tabla de Conversión de Puntaje:

Tiempo de Conducción (segundos)	Puntos
5 a 10	60
11 a 15	55
16 a 20	50
21 a 25	45
26 a 30	40



31 a 35	35
36 a 40	30
41 a 45	25
46 a 50	20
51 a 55	15
55 o más	10

4.6.1.2 Torneo Individual de Destrezas – Evento # 2: Patear



4.6.1.2.1 Equipamiento

4.6.1.2.1.1 Cinco pelotas #5 ó #4, cinta adhesiva o tiza, arco con red de 4m x 2m de cinco-por-lado.

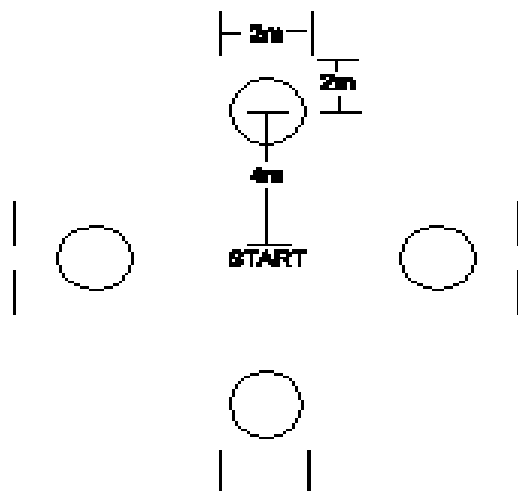
4.6.1.2.2 Descripción

4.6.1.2.2.1 El jugador inicia en la línea de salida y camina o corre hacia adelante para patear la pelota hacia el arco desde una distancia de 6mts. Al atleta solo se le permitirá patear cada pelota una vez. El atleta regresará a la línea de salida. El oficial colocará la siguiente pelota a ser pateada y el atleta repite el ejercicio. En total son 5 tiros. Cuando el atleta patea la última pelota, el reloj se detendrá en un máximo de 2 minutos.

4.6.1.2.3 Anotación

4.6.1.2.3.1 Cada gol anotado correctamente vale 10 puntos

4.6.1.3 Torneo Individual de Destrezas – Evento # 3: Correr y Patear.



4.6.1.4 Equipamiento

4.6.1.4.1 Cuatro pelotas #5 ó #4.

4.6.1.4.2 Debe marcarse un punto central de inicio.

4.6.1.4.3 Una puerta de 2m de ancho (conos o banderas) instalada 2m delante de cada pelota.

4.6.1.5 Descripción

4.6.1.5.1 El jugador empieza en la marca de inicio. El atleta corre hacia cualquier pelota y la patea a través de una puerta. Al atleta se le permite patear la pelota sólo una vez. El jugador luego corre y patea otra pelota a través de una puerta. Cuando el jugador patea la última pelota, el reloj es detenido.

4.6.1.6 Anotación

4.6.1.6.1 El tiempo total (en segundos) consumido desde que el jugador inicia hasta cuando patea la última pelota, es registrado y convertido en puntos usando la tabla de conversión siguiente.

4.6.1.6.2 Un bono de cinco puntos se agrega por cada pelota pateada correctamente a través de la puerta

4.6.1.7 Tabla de conversión de puntaje

Tiempo de Conducción (segundos)	Puntos
11 a 15	50
16 a 20	45
21 a 25	40
26 a 30	35
31 a 35	30



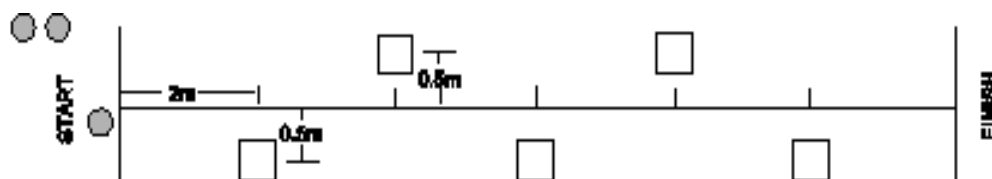
36 a 40	25
41 a 45	20
46 a 50	15
51 a 55	10
55 o más	5

5 PRUEBA DE EVALUACIÓN DE DESTREZAS DE FÚTBOL

5.1 Eventos

La siguiente prueba debe ser usada para determinar el nivel de habilidad de jugadores y equipos solo para las fases iniciales de divisiones. Estas pruebas no se deben confundirse con el Torneo Individual de Destrezas que se encuentra en la sección 4.6.

5.1.1 Prueba de Evaluación de Destrezas de Equipo de Fútbol – Conducción



5.1.1.1 Instalación (Preparación)

5.1.1.1.1 Conducción 12m slalom: cinco conos (mínimo 18" de alto), con 2m de separación, ubicados a 0.5 m de la línea central. De tres a cinco pelotas en la línea de inicio.

5.1.1.2 Prueba

5.1.1.2.1 Tiempo: un minuto

5.1.1.2.2 El jugador conduce a través del slalom tan rápido como sea posible, rodeando todos los conos

5.1.1.2.3 El jugador deja la pelota sobre la línea final (la pelota debe ser detenida) y corre de vuelta al inicio.

5.1.1.2.4 Si hay tiempo disponible, el jugador inicia con la segunda pelota y repite.

5.1.1.2.5 El jugador continúa repitiendo hasta que el tiempo de un minuto haya terminado.

5.1.1.2.6 Un silbato sonará cuando ha terminado el minuto para indicar el final de la prueba.

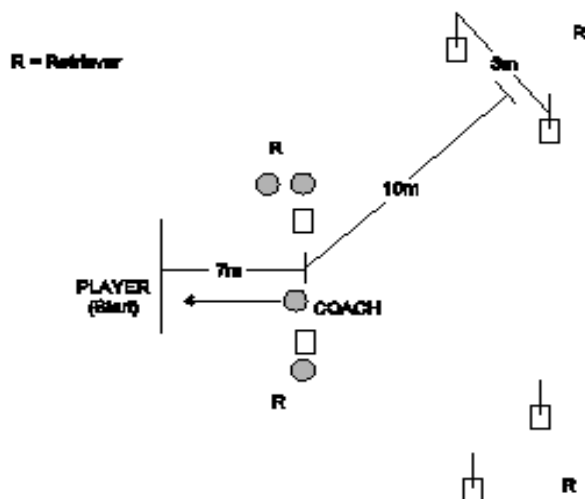
5.1.1.3 Anotación



5.1.1.3.1 El jugador anota 5 puntos por cada cono pasado (por fuera) (por ej., 25 puntos por una carrera exitosa)

5.1.1.3.2 Los conos que son derribados no cuentan.

5.1.2 Prueba de Evaluación de Destrezas de Equipo de Fútbol – Control y Pase



5.1.2.1 Instalación (Preparación)

5.1.2.1.1 Dos conos para formar una “puerta de pase” de 5m de ancho, a 7m de la línea de inicio.

5.1.2.1.2 Dos “puertas de anotación” de pase (conos & banderas de 1m si es posible) como se muestra.

5.1.2.1.3 De cuatro a ocho pelotas de fútbol. (Si no hay muchas pelotas, use cuatro pelotas, pero tenga un sistema eficiente de devolución para retornar las pelotas al entrenador).

5.1.2.2 Prueba

5.1.2.2.1 Tiempo: Un minuto.

5.1.2.2.2 El entrenador rueda la pelota a paso moderado al jugador que espera.

5.1.2.2.3 El jugador puede esperar en la línea o moverse hacia la pelota una vez que ha rodado.

5.1.2.2.4 El jugador controla la pelota y la conduce a través de la puerta de pase

5.1.2.2.5 El entrenador alternadamente dice e indica físicamente “izquierda” o “derecha” para designar la puerta de anotación

5.1.2.2.6 Los jugadores pueden conducir tan cerca como gusten antes de pasar la pelota a través de la puerta de anotación.

5.1.2.2.7 El entrenador rodará la siguiente pelota tan pronto como el jugador regresa a la línea de inicio.

5.1.2.2.8 Al minuto, sonará un silbato para indicar el final de la prueba.

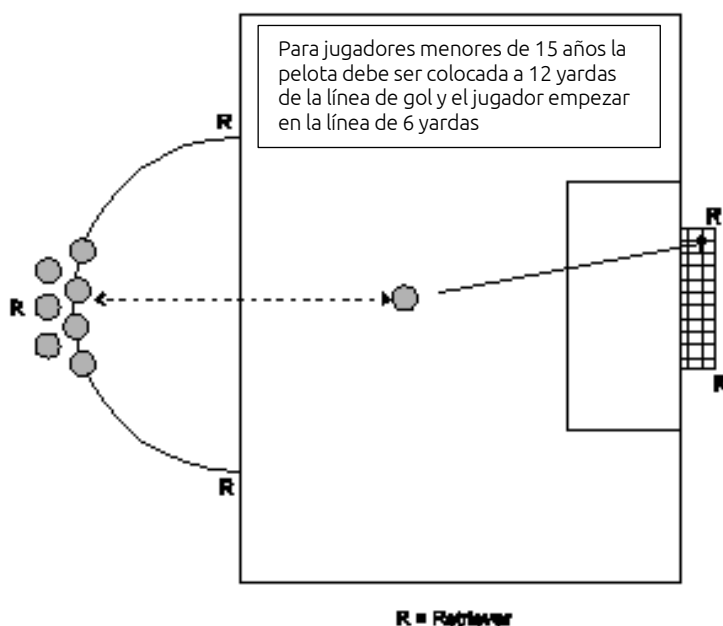
5.1.2.3 Anotación



5.1.2.3.1 El jugador anota 10 puntos por cada pase exitoso a través de la puerta de anotación

5.1.2.3.2 Se contará la pelota que golpea el cono y pasa a través de la puerta.

5.1.3 Prueba de Evaluación de Destrezas de Equipo de Fútbol – Patear



5.1.3.1 Instalación (Preparación)

5.1.3.1.1 Área de penal y arco de tamaño normal con red, en un campo reglamentario.

5.1.3.1.2 De cuatro a ocho pelotas en la punta del arco de penales. (Si no hay muchas pelotas, se puede realizar la prueba con cuatro o cinco pelotas, con un buen sistema de recuperación y devolución).

5.1.3.2 Prueba

5.1.3.2.1 El jugador inicia en el punto de penal. Corre hacia la primera pelota. Recoge la pelota. Conduce dentro del área de penal y tira. Intenta patear la pelota EN EL AIRE dentro del arco.

5.1.3.2.2 Los jugadores pueden patear desde cualquier distancia que elijan una vez que están dentro del área de penal.

5.1.3.2.3 Tan pronto como el jugador ha tirado, él/ella regresa y repite con otra pelota.

5.1.3.2.4 Sonará un silbado después de un minuto para indicar el final de la prueba.

5.1.3.3 Anotación

5.1.3.3.1 El jugador anota diez puntos por cada tiro hecho desde el pie al arco EN EL AIRE. Cinco puntos por cada tiro que toca el suelo antes de entrar en el arco.