

National Federation of State
High School Associations



2011-12 NFHS

Guía de las Reglas de FÚTBOL

ROBERT B. GARDNER, Publisher

Mark Koski, Editor

Publicación de la NFHS

Para mantener la tradición de este deporte, alentar el buen deportivismo y minimizar el riesgo inherente de lesiones, la National Federation of State High School Associations (NFHS) escribe las reglas de juego para competiciones entre jugadores de escuelas secundarias.

Los entrenadores de las escuelas secundarias, los funcionarios y administradores que tienen conocimiento y experiencia acerca de este deporte en particular donan su tiempo como miembros del comité de reglas. Las asociaciones Miembros de la NFHS hacen decisiones independientemente acerca del cumplimiento o modificación de estas reglas de juego para los jugadores de sus respectivos estados.

Las reglas de la NFHS son usadas por organizaciones educativas y no educativas que se ocupan de jóvenes de diferentes niveles de habilidad quienes tienen la edad de estudiantes de secundaria o son más jóvenes. Para que las reglas de la NFHS estén de acuerdo a la edad y la habilidad, pueden ser modificadas por cualquier organización que decida usarlas. Exceptuando lo que esté establecido específicamente en este libro de reglas, la NFHS no da recomendaciones acerca de la naturaleza o la extensión de las modificaciones que podrían ser más apropiadas para jóvenes o estudiantes con menos habilidades que jugadores de escuelas secundarias.

Cada individuo que use estas reglas es responsable de su interpretación adecuada con respecto a cada competición, jugadores y facilidades, y cada jugador es responsable de ser cuidadoso y mostrar un buen deportivismo. Estas reglas deberán de ser interpretadas y aplicadas de una forma razonable para que faciliten la participación de jugadores discapacitados, entrenadores y funcionarios.

© 2011, This rules book has been copyrighted by the National Federation of State High School Associations with the United States Copyright Office. No one may republish any material contained herein without the prior written consent of the NFHS.

Republication of all or any portion of this rules book on the Internet is expressly prohibited.

Published by the NATIONAL FEDERATION OF STATE HIGH SCHOOL ASSOCIATIONS,

PO Box 690, Indianapolis, Indiana 46206; Phone: 317-972-6900, Fax: 317.822.5700,

www.nfhs.org. Cover photos courtesy of 20/20 Photographic, Mt. Pleasant, Michigan.

Cambios a las Reglas de 2011 - 2012

- 3-1-3 **ART. 3.** . . Cada equipo deberá entregar una lista, que incluya el nombre, el apellido, y el número de cada jugador, todo el personal de la banca y todos los entrenadores, al árbitro por lo menos cinco minutos antes de iniciarse el juego. El juego no se iniciará hasta que se cumpla con este requisito. Se puede agregar el nombre de jugadores, personal de la banca y entrenadores después que se inició el juego. Los guardametas pueden tener dos números en la lista, un número como guardameta y un número como jugador de campo.
- Otras Reglas Afectadas:**
6-3-2a
- 4-1-1i3 **3.** La camiseta del guardameta será claramente diferente a la camiseta de sus compañeros o adversarios, exceptuando la del otro guardameta. Los pantalones cortos o largos y las medias del guardameta no tienen que ser del mismo color que los de sus compañeros pero tienen que cumplir con el Artículo 4-1-1f.
- 4-1-3 (nuevo) **ART. 3.** . . Se recomienda que los sustitutos cubran sus camisetas para que se les distinga mientras están calentando fuera del área técnica.
- 4-3 Cada entrenador es responsable de asegurarse que cada uno de sus jugadores está uniformado y equipado de manera legal y correcta.
- SANCIÓN:** Jugadores con Equipamiento Ilegal (Artículo 18-1-1r)
Se amonestará (tarjeta amarilla) al entrenador por la primera vez que el árbitro se dé cuenta de que un jugador está equipado ilegalmente. Todas las amonestaciones subsecuentes (tarjetas amarillas) por jugadores equipados ilegalmente deberán de ser mostradas a los jugadores directamente y no al entrenador.
Se les ordenará a los jugadores que estén equipados ilegalmente que abandonen el terreno de juego la próxima vez que el balón no esté en juego. No se detendrá el juego por una infracción de esta regla pero el árbitro lo puede hacer inmediatamente si se presenta una situación de peligro.
El jugador (o jugadores) tienen que abandonar el terreno de juego y pueden ser sustituidos cuando se le muestra la tarjeta amarilla al entrenador o al jugador (o jugadores). El jugador (o jugadores) que hayan abandonado el terreno de juego pueden reingresar durante la próxima oportunidad de sustitución solamente después de reportarse a uno de los árbitros quien verificará que el equipamiento y el uniforme estén en orden.
- 12-8-1f(10) **ART. 1.** . Un jugador, entrenador o personal de la banca será amonestado (tarjeta amarilla) por:
(nuevo)
12-8-1f(11) a. Entrar o volver a entrar en el terreno de juego sin el permiso del árbitro
(nuevo) (excepto como resultado del curso normal del juego);
12-8-1f(12) b. Infringir persistentemente las reglas de juego;
(nuevo) c. Desaprobar con palabras o acciones la decisión del árbitro;
d. Cualquier uso incidental de lenguaje vulgar o profano;
e. Cualquier comunicación usando video o audio con los jugadores u otras personas para ayudar en la conducción del juego durante el juego y en cualquier intervalo. Ejemplos: Amplificadores, equipo inalámbrico de comunicación como teléfonos celulares, auriculares, asistente personal digital, etc.;

NOTA: Un entrenador puede comunicarse verbalmente con su equipo durante el juego.

- f. Conducta antideportiva, incluyendo, pero no limitada a:
1. Conducir el juego desde fuera del área del equipo;
 2. Retrasar innecesariamente (pateando, lanzando el balón lejos cuando se marca un tiro libre, etc.);
 3. Sujetar la camiseta, el short, etc.;
 4. Tácticas verbales deliberadas;
 5. No respetar la distancia;
 6. Tocar el balón con la mano deliberadamente para interrumpir un ataque;
 7. Falta táctica deliberada;
 8. Simular una lesión;
 9. Simular una falta;
 10. un jugador que juega de manera temeraria;
 11. jugador con equipamiento ilegal, por la referencia en el Artículo 4.3;
 12. cualquier retraso, actos excesivos o prolongados con los que el jugador trata de llamar la atención hacia él y/o no permiten el reinicio del juego.

SANCIÓN: Un jugador amonestado abandonará el terreno de juego y puede ser sustituido. Si el equipo del jugador amonestado decide jugar con un jugador menos, el jugador amonestado no puede reingresar ni ser sustituido hasta la próxima oportunidad de sustitución.

12-8-2

ART. 2. . Un jugador será expulsado (mostrándole la tarjeta amarilla y la roja) por las siguientes razones pero no se reducirá el número de jugadores:

- a. una segunda amonestación.

18-1-1ff

Otras Reglas

Afectadas: En relación a UNA CHILENA – ADVERTENCIA (gg-rr)

ff. JUGADA TEMERARIA – el jugador que actúa con una completa falta de consideración al poner en peligro la integridad física del adversario o las consecuencias que la acción tenga. Un jugador que juegue de manera temeraria será amonestado.

NFHS
Señales Oficiales
de Fútbol

Se agrega una señal como la novena Señal Oficial de Fútbol – Gol (la señal número 20 en el Libro de Reglas del 2009-10)



Puntos de Énfasis

Para más detalles de los puntos de énfasis, vea la página 53.

1. Manejo de las conmociones cerebrales
2. Tobilleras y rodilleras
3. Código de Ética de la NFHS
4. Señales de Fútbol de la NFHS
5. Educación electrónica
6. Áreas técnicas de los equipos
7. Infracción en el saque de banda

Los Cambios Editoriales más Importantes del 2011-12

- 1-4-1 ... Si se usan en un campo de fútbol americano, la parte frontal de las porterías portátiles deberá de estar por lo menos a 2 yardas de la base frontal de los postes del fútbol americano.
- 3-3-1c2 Un jugador, incluyendo al guardameta, lesionado que es atendido en el campo de juego o que el árbitro considere lesionado abandonará el terreno de juego y puede ser sustituido.
- 3-6-1 Cambio del título de la sección 6 a Cambios Excesivos de Jugadores
- 4-1 – Decisión de Jugada SITUACIÓN D: ... DECISIÓN: Legal. Se permite que el equipo visitante vista camisetas con barras tan pronto como el color predominante sea oscuro. Camisetas con barras de igual tamaño, y de color oscuro y blanco, no tienen un color predominante y serían ilegales.
- 4-2-1f f. rodilleras con el diseño/producción original alterados. Las rodilleras que no han sido alteradas son legales y no requieren ningún acojinamiento adicional;
g. tobilleras con el diseño/producción original alterados. Tobilleras no hechas de metal y que no han sido alteradas son legales y se pueden usar por encima de las medias. Rodilleras hechas de metal o material inflexible que no han sido alteradas son legales si están cubiertas por las medias.
h. cascos, sombreros, gorras o visores
- 4-2-1f Tobilleras se pueden usar por encima de las medias;
- Otras Reglas Afectadas: Artículo 4-1-1, pg. 16**
- 4-2-5 Todos los miembros artificiales permitidos tienen que estar cubiertos con un relleno de material de burbujas cerradas, de recuperación lenta y de no menos de ½-pulgada de grueso.
NOTA: Cada Asociación Estatal puede, de acuerdo a las leyes, autorizar excepciones a las Reglas de Juego de la NFHS para facilitar una acomodación razonable a participantes individuales con incapacidades y/o necesidades especiales, como también para aquellos individuos con circunstancias únicas y extenuantes. La acomodación no deberá alterar fundamentalmente el deporte, permitir lo que sería un equipamiento ilegal, crear riesgo para el atleta/otros o exponer a los adversarios a una desventaja.
- 5-3-2b 5.3.2 SITUACIÓN B: El juego es terminado ... DECISIÓN: En (a), (b) y (c), el árbitro no declara ningún ganador ...
- 5-3-2e Tiene la autoridad para suspender o terminar el juego a causa de los elementos, espectadores u otras causas; (Artículo 7-1-3)
- 6-3-2a **ART. 2. . .** El anotador del juego deberá:
a. verificar que la lista de jugadores de cada equipo (nombre, apellido, y número de cada jugador y sustituto) ha sido entregada por lo menos cinco minutos antes del saque de salida;

Otras Reglas Afectadas: 3-1-3, pg. 13

12-8-3e 12.8.3 SITUACIÓN E: El Jugador A2 se dirige hacia la portería adversario con una oportunidad obvia de anotar un gol... DECISIÓN: Ilegal en (a) o (b)... La sanción en (a) será un tiro libre directo y en (b) un tiro penal a no ser que se haya anotado un gol, y en tal caso el reinicio sería un saque de salida.

NFHS Señales Saque de Esquina
Oficiales de (señale hacia la esquina)
Fútbol, #8

Sistema Oficial de Dos Árbitros, Junta Antes del Juego

El árbitro es responsable de tener una junta antes del juego y también de la conducción general del juego. Antes del juego, el árbitro tiene una junta con el cronometrador, el anotador del juego, los entrenadores, los pasa-balones y los capitanes de los equipos, y hace el volado de la moneda.

Sistema Diagonal-Oficial

Es importante que el árbitro se reúna con los asistentes antes del juego. El árbitro tiene que indicar claramente cómo es que cada asistente lo puede asistir. Se requiere que el árbitro se reúna con el cronometrador, el anotador del juego, los entrenadores, los pasa-balones y los capitanes de los equipos antes del juego para hacer énfasis del buen deportivismo.

Sistema Diagonal-Oficial

Los árbitros asistentes asisten al árbitro, sus obligaciones (bajo reserva de lo que decida el árbitros) serán indicar cuándo se deberá sancionar a los jugadores por estar en fuera de juego, cuándo el balón ha salido del terreno de juego y a qué equipo le corresponde hacer un saque de banda, de esquina o saque de meta. Ellos también asistirán al árbitro a conducir el juego de acuerdo a las reglas. Los árbitros asistentes deberán tener banderas y deberán permanecer normalmente afuera del terreno de juego.

Sistema Doble de Árbitros

Se puede nombrar un árbitro de reserva en un torneo para asegurar la continuidad del arbitraje en caso de que uno de los árbitros designados se lesione y no pueda continuar.

Comparación de las Reglas Las reglas del 2011-12 contienen una comparación al día de las diferencias más grandes entre las reglas de NFHS y NCAA, y las Reglas de Juego de la FIFA.

Decisiones de Jugadas

Las situaciones contenidas en este reglamento han sido desarrolladas de preguntas que han sido hechas como resultado de arbitrar muchos juegos de fútbol intercolegiales cada año. Las situaciones están ordenadas de acuerdo al número de la regla. Las situaciones nuevas o revisadas tiene un asterisco (*).

Todas las interpretaciones han sido aprobadas por el Comité de Reglas de Fútbol de la NFHS, que está formado por entrenadores, funcionarios y administradores de deportes involucrados con el fútbol a nivel de escuelas secundarias. Cada decisión ha sido estudiada cuidadosamente y tiene la intención de facilitar una justa y fácil administración del juego.

Si hay necesidad de interpretaciones adicionales, se tienen que obtener de la asociación

estatal de escuelas secundarias. En caso de duda, la asociación estatal deberá de recibir una interpretación de la NFHS.

Cada asociación estatal de escuelas secundarias que adopte estas reglas es la única fuente exclusiva de interpretaciones a las reglas que se seguirán en juegos de escuelas miembros en esa organización. Cualquier persona que tenga preguntas acerca de las interpretaciones de las reglas de la NFHS deberá contactar al intérprete de las reglas designado por la asociación estatal de escuelas secundarias.

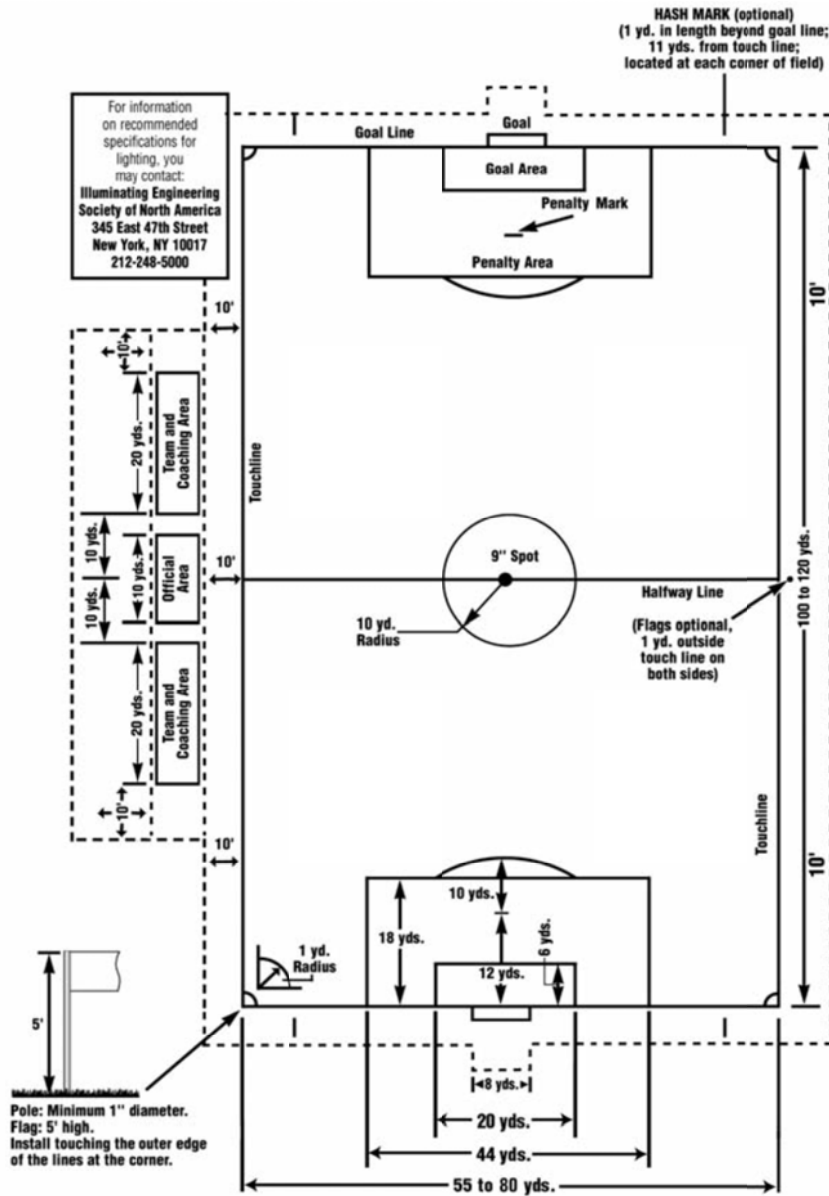
La NFHS es la única fuente exclusiva de interpretación de las reglas de la NFHS. Los intérpretes estatales pueden contactar a la NFHS por interpretaciones de las reglas. No se deberá tomar en cuenta ninguna otra interpretación a las reglas.

CONTENIDO

| | |
|--|----|
| DIAGRAMA DEL TERRENO DE JUEGO..... | 8 |
| Regla 1. El Terreno de Juego..... | 9 |
| Regla 2. El Balón..... | 11 |
| Regla 3. Los Jugadores y Sustitutos..... | 12 |
| Regla 4. Equipamiento de los Jugadores..... | 15 |
| Regla 5. Los Árbitros..... | 19 |
| Regla 6. Pasa-Balones, Cronometrador y Anotador del Juego..... | 21 |
| Regla 7. Duración del Juego y los Períodos de Tiempo..... | 22 |
| Regla 8. El Inicio del Juego..... | 23 |
| Regla 9. Balón en Juego o Fuera del Juego..... | 24 |
| Regla 10. El Gol Marcado..... | 25 |
| Regla 11. Fuera de Juego..... | 26 |
| Diagramas Ilustrando el Fuera de Juego..... | 26 |
| Regla 12. Faltas e Incorrecciones..... | 35 |
| Regla 13. Tiro Libre..... | 39 |
| Regla 14. Tiro Penal..... | 41 |
| Regla 15. Saque de Banda..... | 42 |
| Regla 16. Saque de Meta..... | 43 |
| Regla 17. Saque de Esquina..... | 43 |
| Regla 18. Definiciones..... | 44 |
| Adopciones de las Asociaciones Estatales..... | 46 |
| Puntos de Énfasis..... | 46 |

TERRENO DE JUEGO

Si se usan en un campo de fútbol americano, la parte frontal de las porterías portátiles deberá de estar por lo menos a 2 yardas de la base frontal de los postes del fútbol americano.



La construcción de un terreno de juego deberá tener un mínimo de uno y medio por ciento de declive cuando tiene el drenaje en la superficie y está hecho de tierra. Para los terrenos de juego que tiene el drenaje por debajo de la superficie, el declive deberá ser de no menos de un uno por ciento. El declive se mide desde el centro a los lados. Bajo ninguna circunstancia un terreno de juego deberá de ser plano. Para más información, Contacte a Design Architects, 816-842-5200.

Regla **1**

El Terreno de Juego

SECCIÓN 1 TAMAÑO DEL TERRENO DE JUEGO

ART. 1. . . El terreno de juego será rectangular, 100 a 120 yardas de largo y 55 a 80 yardas de ancho. Se recomiendan las siguientes dimensiones mínimas:

- a. Escuelas secundarias-110 yardas por 65 yardas;
- b. Escuelas intermedias-100 yardas por 55 yardas.

SECCIÓN 2 MARCACIONES

ART. 1. . . El terreno de juego será marcado de acuerdo al diagrama con un material no-caustico, y de un color distinto que no sea perjudicial a los jugadores. Cuando se juegue en campos con marcaciones para otros deportes, se recomienda marcar las áreas del terreno de juego con un color que contraste con las marcaciones de los otros deportes.

ART. 2. . . Las líneas de marcación pertenecen al terreno de juego. Estas deberán de ser de 4 pulgadas de ancho. Las líneas de marcación más largas son las líneas de banda, y las más cortas son las líneas de meta.

ART. 3. . . Se marcará una línea en el medio del campo, equidistante de las líneas de meta y paralela a estas.

ART. 4. . . El centro del terreno de juego estará marcado con un punto de 9 pulgadas de diámetro o cualquier otra marcación apropiada; y, alrededor del cual, se marcará un círculo con un radio de 10 yardas.

ART. 5. . . Se marcará un área de meta en cada lado del terreno de juego con líneas perpendiculares a la línea de meta, a 10 yardas desde el punto medio de la línea de meta. Estas líneas se adentrarán en el terreno de juego una distancia de 6 yardas. El final de estas líneas se unirá con una línea paralela a la línea de meta. Las líneas pertenecen al área de meta.

ART. 6. . . Se marcará un área penal en cada lado del terreno de juego con dos líneas perpendiculares a la línea de meta, a 22 yardas desde el punto medio de la línea de meta. Estas líneas se adentrarán en el terreno de juego una distancia de 18 yardas. El final de estas líneas se unirá con una línea paralela a la línea de meta. Las líneas pertenecen al área penal.

ART. 7. . . Se marcará una línea de dos pies o un punto penal de 9 pulgadas de diámetro en cada lado del terreno de juego a 12 yardas del punto medio de la línea de meta y se extenderá 1 pie a cada lado de la línea central imaginaria y paralela a la línea de meta.

ART. 8. . . Un semicírculo penal es la línea para los tiros penales y será marcada usando el centro de la línea del área penal trazando un arco con un radio de 10 yardas desde el punto penal fuera del área penal.

ART. 9. . . Se marcará un área en cada esquina del terreno de juego con un arco con un radio de 1 yarda desde la intersección de la línea de meta y la línea de banda.

ART. 10. . . Se puede hacer una marcación de 1 yarda de largo perpendicular a la línea de meta afuera del terreno de juego a 11 yardas desde la esquina del terreno de juego para señalar a los árbitros la distancia que se deberá observar en la ejecución de un saque de esquina.

ART. 11. . . Cuando las líneas se borren debido al clima durante el juego, se presumirá que todavía existen y las decisiones de los árbitros serán basadas en sus habilidades para suponer donde están las líneas originales.

SECCIÓN 3 BANDERINES DE ESQUINA

El banderín de esquina deberá de ser de un color brillante, fácil de distinguir de sus alrededores y de aproximadamente 2 pies de largo y 1 de ancho. Deberá estar sujeto a un poste de no menos de 5 pies de alto, sin punta, hecho de un material flexible, liso, y consistente como la madera o el plástico. Los postes de los banderines de esquina se colocarán en cada esquina del terreno de juego y no deberán de ser removidos durante el juego. Banderines semejantes pueden ser colocados en los lados opuestos de la línea media a por lo menos 1 yarda de la línea de banda.

SECCIÓN 4 LAS PORTERÍAS

ART. 1. . . Las porterías deberán colocarse sobre la línea de meta. Estas deberán de consistir en dos postes verticales de 4 a 5 pulgadas de ancho y colocados a una distancia igual de cada banderín de esquina y con una distancia de 8 yardas entre ellos (medida desde adentro). La parte de atrás de cada poste vertical deberá de estar en fila con la orilla de afuera de la línea de meta. La parte superior de los postes verticales deberán unirse con un travesaño también de 4 a 5 pulgadas de ancho, su parte superior deberá de estar a 8 pies del suelo. Las porterías deberán de ser de color blanco. La única marcación permitida en los postes verticales o el travesaño es la identificación o logotipo del fabricante.

Se pueden usar porterías hechas con tubos de metal de 3 a 4 pulgadas de diámetro. Si las porterías son portátiles, deberán de estar ancladas al suelo, aseguradas con contra pesos en el suelo. Si se usan en un campo de fútbol americano, la parte frontal de las porterías portátiles deberá de estar por lo menos a 2 yardas de la base frontal de los postes del fútbol americano.

Los postes verticales pueden estar acolchados con material fabricado y comercializado para porterías de fútbol. Este material deberá de ser de color blanco, tener un grueso máximo de una pulgada, una altura máxima de 72 pulgadas y deberá de estar sujetado de forma apropiada. La única marcación permitida en este material es la identificación o logotipo del fabricante.

ART. 2. . . Las porterías deberán tener redes sujetadas firmemente al suelo en la parte de atrás. Cada red estará sostenida de tal forma que se extienda hacia atrás desde el nivel del travesaño a una distancia de 24 pulgadas. Las redes no pueden tener ningún comercial a no ser que sea la identificación/logotipo del fabricante.

SECCIÓN 5 FUNCIONARIOS Y EL ÁREA TÉCNICA

ART. 1. . . Deberá haber áreas específicamente designadas para la banca de cada equipo, separadas por un área oficial para la entrada de sustitutos, el cronometrador y el anotador del juego. Estas áreas estarán por lo menos a 10 pies de la línea de banda.

ART. 2. . . El área oficial tendrá una longitud de 5 yardas a cada lado de la línea media.

ART. 3. . . El área técnica de los equipos se medirá desde 10 yardas a cada lado de la línea media y podrá tener una longitud de 20 yardas, y cada área deberá de estar marcada con una línea sólida. Los entrenadores, el personal de la banca y los integrantes de los equipos deberán de permanecer dentro de su propia área técnica.

EXCEPCIÓN: Cuando los equipos estén colocados en lados opuestos del terreno de juego, el área técnica deberá de estar definida como se especifica arriba y deberán de estar colocadas diagonalmente en lados opuestos.

SECCIÓN 6 ÁREA DE LOS ESPECTADORES

Los espectadores deberán de permanecer en áreas que están por lo menos a 10 pies de la línea de banda, del área oficial, de los equipos, y de la línea de meta. No se le permitirá a nadie estar directamente atrás de las porterías a no ser que estén sentados en gradas o asientos descubiertos para espectadores.

SECCIÓN 7 CONDICIONES DEL TERRENO DE JUEGO

Hasta el momento en que el juego empiece, la escuela de casa o los encargados del juego son los responsables para decidir si la condición del terreno de juego, el clima y cualquier otra condición afecta la seguridad del terreno de juego para permitir que el juego se inicie. Una vez que el juego empiece, y hasta su final, la determinación de si el juego puede continuar sin ningún peligro es la responsabilidad del árbitro.

Regla *El Balón*

SECCIÓN 1 QUIEN PONE EL BALÓN

El equipo de casa tiene la responsabilidad de tener tres o más balones oficiales de calidad semejante para el juego. Si el equipo de casa no tiene tres balones, el árbitro escogerá entre los balones de los dos equipos.

ART. 1. . . Los balones deberán de ser esféricos, con una circunferencia no menor de 27 pulgadas pero no mayor de 28 pulgadas (0.68 a 0.71 metros). El peso de los balones al iniciarse el juego deberá de ser de por lo menos 14 onzas pero no más de 16 onzas (396 a 453 gramos).

ART. 2. . . La parte exterior del balón deberá de ser de cuero o cualquier otro material adecuado que sea resistente al clima.

ART. 3. . . El balón deberá de estar inflado con la presión recomendada por el fabricante.

ART. 4. . . Si el balón se daña durante el juego, se le considera fuera del juego en el lugar donde se jugó por última vez y el juego se reanudará con un balón a tierra entre dos adversarios donde se jugó por última vez. Si el balón se daña dentro del área de meta, el balón a tierra se hace entre dos adversarios de la manera establecida en el Artículo 9-2-2.

ART. 5. . . El balón deberá tener la Marca de Autenticidad de la NFHS. La marca puede mostrarse de cualquiera de las tres formas que se muestran aquí. Una lista al día de los productos con autenticación de la NFHS se puede encontrar en la página web, nfhs.org.



Regla 3 *Los Jugadores y Sustitutos*

SECCIÓN 1 NÚMERO DE JUGADORES

ART. 1. . . El juego se jugará entre dos equipos, cada uno con no más de 11 jugadores, uno de ellos jugará como guardameta. Cada equipo elegirá a un capitán del equipo en el terreno de juego quien:

- a. es el representante del equipo;
- b. puede dirigirse al árbitro en asuntos de interpretación;
- c. puede dirigirse a cualquiera de los árbitros para obtener información esencial.

ART. 2. . . Un juego no deberá de empezar si cada equipo no tiene el mínimo de siete jugadores uniformados correctamente. Después que empezó, el juego no puede continuar con menos de siete jugadores en cada equipo. Si un equipo tiene menos de siete jugadores elegibles, el juego deberá de terminarse y se declarará perdido por no cumplir con el requisito.

EXCEPCIÓN: Si un equipo tiene menos de siete jugadores porque un jugador abandonó el terreno de juego temporalmente para corregir un problema de su equipamiento, una lesión leve, o porque está sangrando, el árbitro puede suspender el juego momentáneamente hasta que el problema se resuelva y el juego pueda continuar.

ART. 3. . . Cada equipo deberá entregar una lista, que incluya el nombre, el apellido, y el número de cada jugador, todo el personal de la banca y todos los entrenadores, al árbitro por lo menos cinco minutos antes de iniciarse el juego. El juego no se iniciará hasta que se cumpla con este requisito. Se puede agregar el nombre de jugadores, personal de la banca y entrenadores después que se inició el juego. Los guardametas pueden tener dos números en la lista, un número como guardameta y un número como jugador de campo.

SECCIÓN 2 POSICIÓN DE LOS JUGADORES

ART. 1. . . El equipo que gane el volado de la moneda tendrá la opción de:

- a. escoger cual lado del terreno de juego va a defender; o
- b. hacer el saque de salida (Artículo 5-2-2d 3).

ART. 2. . . Los equipos cambiarán de línea de meta después de cada tiempo regular y después de cada tiempo suplementario.

SECCIÓN 3 SUSTITUCIONES

ART. 1. . . Cuando se pueden hacer sustituciones: cada equipo puede hacer un número ilimitado de sustituciones con jugadores de la banca:

- a. entre los períodos de tiempo;
- b. cuando se marca un gol.
- c. cuando un jugador se lesiona y abandona el terreno de juego.

1. El entrenador o el masajista no pueden entrar al terreno de juego sin el permiso del árbitro. Durante el tiempo que se le permite entrar al terreno de juego al

entrenador o masajista para atender a un jugador lesionado, no pueden dar instrucciones tácticas a ningún jugador en ambos equipos.

2. Un jugador, incluyendo al guardameta, lesionado que es atendido en el campo de juego o que el árbitro considere lesionado abandonará el terreno de juego y puede ser sustituido.
3. Cualquier jugador que muestre señales, síntomas o una conducta consistente con una conmoción cerebral (tal como la pérdida de la conciencia, dolor de cabeza, mareo, confusión, o problemas con su equilibrio) no podrá seguir jugando y regresará al juego sólo con la autorización escrita de un médico. (Vea la Guía Sugerida para el Manejo de Conmociones Cerebrales).
4. Si el jugador lesionado es sustituido durante la ejecución de un tiro penal, el jugador que entra no puede hacer el tiro penal.

ART. 2. . . Cuándo se pueden hacer sustituciones: cada equipo puede hacer un número ilimitado de sustituciones, siempre y cuando haya seguido el procedimiento en el Artículo 3-4-1(d):

- a. en un saque de meta;
- b. cuando un jugador de cualquier equipo es amonestado (tarjeta amarilla):
 1. El jugador amonestado abandonará el terreno de juego pero puede ser sustituido.
 2. El jugador amonestado no puede regresar al juego hasta la próxima oportunidad de sustitución de su equipo.
 3. Si el equipo del jugador amonestado decide jugar con un jugador menos, el jugador amonestado no puede ser sustituido sino hasta la próxima oportunidad de sustitución de su equipo.
 4. Si el jugador amonestado es sustituido durante la ejecución de un tiro penal, el jugador que entra no puede hacer el tiro penal.
- c. cuando un jugador de cualquiera de los dos equipos es expulsado (tarjeta roja):
 1. Un equipo no puede sustituir a un jugador expulsado, excepto como está previsto en el Artículo 12-8-2.
 2. Si el jugador expulsado es sustituido según lo previsto en el Artículo 12-8-2 durante la ejecución de un tiro penal, el jugador que entra no puede hacer el tiro penal.
- d. cuando un jugador tiene que abandonar el terreno de juego por precaución de una enfermedad transmisible:
 1. Un jugador que está sangrando, tiene una herida, tiene cualquier cantidad de sangre en el uniforme, o tiene sangre en su persona, abandonará el juego hasta que ya no esté sangrando, la herida esté cubierta, el uniforme y/o su cuerpo estén limpios apropiadamente y/o el jugador se haya cambiado el uniforme antes de reingresar al juego. Este jugador deberá abandonar el terreno de juego pero puede ser sustituido.
 2. Si el jugador que abandona el terreno de juego es sustituido durante la ejecución de un tiro penal, el jugador que entra no puede hacer el tiro penal.

ART. 3. . . El equipo en posesión del balón puede sustituir un número ilimitado de jugadores:

- a. En un saque de banda (siempre que los sustitutos se hayan reportado como se requiere en el Artículo 3-4-1(d));
- b. En un saque de esquina (siempre que los sustitutos se hayan reportado como se requiere en el Artículo 3-4-1(d)).

ART. 4. . . El equipo que NO tiene posesión del balón puede sustituir un número ilimitado de jugadores en el saque de banda o de esquina sólo si el equipo en posición

del balón también hace sustituciones (siempre que los sustitutos se hayan reportado como se requiere en el Artículo 3-4-1(d)).

ART. 5. . . Un sustituto pasa a ser jugador cuando el árbitro le da la señal para entrar al terreno de juego, y en este momento el jugador en el terreno de juego deja de ser jugador.

ART. 6. . . El jugador o jugadores de un equipo que eligen o se le requiere jugar con un jugador menos por razones que no sean de conducta antideportiva pueden reingresar al juego cuando el balón no esté en juego.

ART. 7. . . Un equipo que inicia el juego con menos de 11 jugadores, pero por lo menos con siete jugadores, puede agregar jugadores adicionales cuando el balón no esté en juego siempre y cuando los nombres de los jugadores adicionales estén en la lista de jugadores (Artículo 3-1-3).

SECCIÓN 4 PROCEDIMIENTO DE SUSTITUCIONES

ART. 1. . . Para hacer una sustitución, el sustituto que quiere entrar al juego se reportará al anotador del juego, dando el número de su camiseta y el número del jugador que va a salir.

- a. El sustituto permanecerá en el área del anotador del juego hasta que el árbitro dé la señal para que el sustituto entre al terreno de juego. Cuando no hay un anotador del juego, los sustitutos se reportarán directamente al árbitro más cercano al área oficial.
- b. Un sustituto puede entrar al terreno de juego después de que se marca un gol o al principio de uno de los períodos sin la autorización del árbitro. No obstante, el jugador tiene que reportarse al anotador del juego antes de entrar al juego.
- c. Si se pide una sustitución en cualquier otro momento, el anotador del juego necesita que la señal de la sustitución sea dada en cuanto haya la oportunidad para la sustitución pedida.
- d. Cuando se hace una sustitución en un saque de banda, un saque de meta o de esquina, el sustituto o sustitutos tienen que reportarse al anotador del juego (o al área oficial) antes de que el balón salga del juego.

ART. 2. . . Un sustituto no puede entrar al terreno de juego sin el permiso del árbitro exceptuando lo previsto en el Artículo 3-4-1(b).

SECCIÓN 5 CAMBIO DE GUARDAMETA CON UN JUGADOR

El guardameta puede cambiar de posición con un jugador de campo cuando el juego ha sido detenido o se está haciendo una sustitución, siempre y cuando los uniformes sean legales. Siempre que haya un cambio de guardameta, se le tiene que notificar al árbitro.

SANCIÓN: Ambos jugadores (guardametas) recibirán una advertencia la próxima vez que el juego sea detenido.

SECCIÓN 6 CAMBIOS EXCESIVOS DE JUGADORES

ART. 1. . . Cuando un equipo hace sustituciones repetidas para perder tiempo, el árbitro ordenará que se detenga el tiempo durante estas sustituciones y se lo hará saber al entrenador del equipo que está perdiendo tiempo. Si se vuelve a repetir se considerará como una conducta antideportiva.

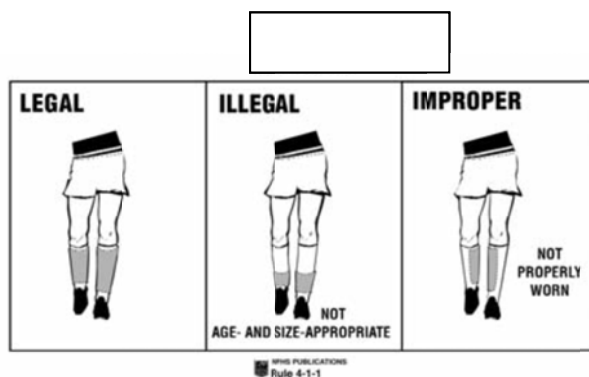
Regla **4** *Equipamiento de los Jugadores*

La NFHS no hace pruebas científicas en ningún artículo de equipamiento para determinar si tienen algo que sea peligroso para los jugadores, los entrenadores, los funcionarios o los espectadores. Estas determinaciones son responsabilidad del fabricante del equipamiento.

SECCIÓN 1 EQUIPAMIENTO REQUERIDO

ART. 1. . . El equipamiento requerido para los jugadores incluye una camiseta, shorts, medias, zapatos adecuados y espinilleras las que darán una protección adecuada y razonable, ser fabricadas profesionalmente, ser apropiadas al tamaño y la edad, sin alteraciones para disminuir su protección, cubiertas por las medias, y la parte inferior a no menos de 2 pulgadas arriba del tobillo (vea la ilustración de las espinilleras). Las espinilleras tienen que cumplir con las especificaciones del National Operating Committee on Standards for Athletic Equipment (NOCSAE). El sello de NOCSAE y la medida de la estatura del jugador deberán aparecer en la espinillera. Empezando con la temporada del otoño del 2012, el sello de NOCSAE y la medida de la estatura deberán de estar marcados permanentemente en el frente de la espinillera. El estado original de fábrica del equipamiento no deberá de ser modificado y deberá de vestirse de la forma que el fabricante lo sugiere. También se recomienda que los jugadores masculinos se pongan suspensorios y una copa protectora. Los requisitos del uniforme:

- a. Las camisetas y las medias de equipos adversarios deberán de ser de colores que contrasten y, en el caso de que tengan colores similares; el equipo de casa tiene la responsabilidad de cambiarse.
- b. El equipo de casa deberá vestir camiseta y medias blancas o de color ligero, y el equipo visitante vestirá camiseta y medias oscuras. Empezando en el otoño de 2012, el equipo de casa deberá vestir camiseta blanca con medias blancas, y el equipo visitante deberá vestir camiseta y medias oscuras. Antes y durante el juego, las camisetas deberán de estar por dentro de los shorts, a no ser que hayan sido fabricadas para vestirse por fuera.



- c. Las dos medias deberán de ser del mismo color, de un color sólido, pero no necesariamente del color de la camiseta.
- d. Es legal que las medias tengan el logotipo/marca del fabricante en ambos lados.
- e. Si se viste alguna prenda visible debajo de la camiseta o shorts, ésta será de la misma medida y color.

- f. Se permitirá un logotipo/marca o referencia del fabricante en la parte de afuera de cada prenda que no exceda 2¼ pulgadas cuadradas y no puede exceder 2¼ pulgadas en cualquier dimensión. (De acuerdo a lo previsto en el Artículo 4-1-1(d))
- g. Una bandera de Los Estados Unidos, que no exceda de 2 x 3 pulgadas, y ya sea un emblema conmemorativo o memorial, que no exceda de 4 pulgadas cuadradas y con la aprobación de la asociación estatal, se puede poner en la camiseta con la condición de que ni la bandera ni el emblema interfiera con la visibilidad del número.
- h. Cuando un equipo uniformado inapropiadamente no puede corregir el problema o no puede demostrar que el uniforme ha sido aprobado por la asociación estatal, se jugará el juego. El árbitro, no obstante, tiene que hacer un reporte a la asociación estatal después del juego.
- i. Excepto por el uniforme del guardameta, las camisetas, los shorts y las medias de sus compañeros deberán de tener el mismo color, diseño y patrón.
1. Todas las camisetas, con la excepción de la que viste el guardameta, deberán de estar numeradas en la espalda con un número Arábigo diferente de por lo menos seis pulgadas de alto y en el frente (de la camiseta o shorts) con el mismo número, de por lo menos 4 pulgadas de alto. Los números deberán de tener un color que contraste con el color de la camiseta (o los shorts) y ser visibles claramente. Empezando en el otoño de 2012, todas las camisetas deberán de tener números Arábigos diferentes en la espalda de un tamaño no menor de 6 pulgadas de alto y en la parte del frente (de la camiseta o del short) tendrán el mismo número no menor de 4 pulgadas de alto. Los números deberán tener colores que contrasten con el color de la camiseta (o el short) y serán visibles claramente.
 2. Excepto por lo permitido en el Artículo 4-1-1 (d), (f) y (g), solamente se permiten los nombres, distintivos, emblemas, logotipos o insignias de la escuela en el uniforme. El nombre del jugador también puede aparecer en el uniforme del equipo.
 3. La camiseta del guardameta será claramente diferente a la camiseta de sus compañeros o adversarios, exceptuando la del otro guardameta. Los pantalones cortos o largos y las medias del guardameta no tienen que ser del mismo color que los de sus compañeros pero tienen que cumplir con el Artículo 4-1-1f.
- j. Todos los jugadores tienen que usar zapatos. Los zapatos con suelas metálicas (aluminio, magnesio, titanio, etc.), cuero, hule, nylon, o tacos de plástico, tarugos, o barras, ya sean parte de la suela o atornillados, son permitidos si el árbitro no los considera peligrosos o no han sido alterados de tal forma que tienen un borde filoso haciéndolos peligrosos.

ART. 2. . . Se recomienda que los capitanes de los equipos usen una banda de capitán en el brazo de un color diferente.

ART. 3. . . Se recomienda que los sustitutos cubran sus camisetas para que se les distinga mientras están calentando fuera del área.

SECCIÓN 2 OTRO EQUIPAMIENTO

ART. 1. . . Ningún jugador deberá vestir equipamiento inapropiado. Esto aplica a cualquier equipamiento que, en la opinión del árbitro, es peligroso o confunde. Los equipamientos inapropiados incluyen los siguientes, pero no están limitados a éstos:

- a. metales con puntas u otras partes cortantes, o algo sobresaliente en la ropa o persona;
- b. almohadillas en la cabeza, brazo, pierna, o cadera hechas de cuero, fibra, metal o cualquier metal inflexible;

- c. artículos inflexible y duros (protectores, yesos, tobilleras, rodilleras etc.) en la mano, muñeca, antebrazo, codo, brazo y hombro a no ser que estén cubiertos, y están acojinados con un relleno de material de burbujas cerradas, de recuperación lenta y de no menos de ½-pulgada de grueso.
- d. espinilleras con orillas filosas o que han sido alteradas;
- e. protectores de anteojos;
- f. rodilleras con el diseño/producción original alterados. Las rodilleras que no han sido alteradas son legales y no requieren ningún acojinamiento adicional;
- g. tobilleras con el diseño/producción original alterados. Tobilleras no hechas de metal y que no han sido alteradas son legales y se pueden usar por encima de las medias. Tobilleras hechas de metal o material inflexible que no han sido alteradas son legales si están cubiertas por las medias.
- h. cascos, sombreros, gorras o visores.

EXCEPCIONES:

1. El guardameta puede usar un protector de la cabeza hecho de burbujas de hule, de recuperación lenta u otro material similar que permanezca suave en su forma final. Este protector de la cabeza no tendrá ninguna parte saliente. Tampoco cubrirá la cara, solamente la frente, y estará sujetado a la barbilla con una banda.
2. El guardameta podrá usar una gorra de béisbol con una visera suave. Si se usa a la misma vez que el protector de la cabeza, se usará por fuera y no estará atada al protector de la cabeza.
3. Por adopción de la asociación estatal, los jugadores pueden usar gorras suaves y flexibles cuando el clima sea inclemente. Las gorras tienen que ser del mismo color.

NOTA: Es prohibido vestir uniformes o equipamiento inapropiados aunque lo aprueben los entrenadores de los dos equipos.

ART. 2. . . Se pueden usar artículos para controlar el cabello si están hechos de material suave y no se usan de adorno.

ART. 3. . . Se pueden usar bandas para el sudor en la muñeca o la cabeza si están hechas de un material suave.

ART. 4. . . No se permiten joyas excepto si son medallas religiosas o médicas.

a. Una medalla religiosa tiene que estar pegada al cuerpo con cinta adhesiva y por debajo del uniforme.

b. Una alerta médica tiene que estar pegada al cuerpo con cinta adhesiva y puede ser visible.

ART. 5. . . Todos los miembros artificiales permitidos tienen que estar cubiertos con un relleno de material de burbujas cerradas, de recuperación lenta y de no menos de ½-pulgada de grueso.

NOTA: Cada Asociación Estatal puede, de acuerdo a las leyes, autorizar excepciones a las Reglas de Juego de la NFHS para facilitar una acomodación razonable a participantes individuales con incapacidades y/o necesidades especiales, como también para aquellos individuos con circunstancias únicas y extenuantes. La acomodación no deberá alterar fundamentalmente el deporte, permitir lo que sería un equipamiento ilegal, crear riesgo para el atleta/otros o exponer a los adversarios a una desventaja.

ART. 6. . . Se permiten auriculares dentro del oído o detrás de las orejas, siempre que no presenten una amenaza de lesión.

ART. 7. . . Se permite usar un protector de los dientes o de la boca (entre oral), que incluya una porción obstructora (protegiendo y separando las superficies para morder) y labial (protegiendo los dientes y sus estructuras protectoras) y que cubra la parte posterior de los dientes con un grosor adecuado. Se recomienda que el protector sea de la medida apropiada y:

- a. Construido con un molde hecho de los dientes del jugador.

- b. Construido y ajustado al jugador de tal forma que el protector mismo calce en los dientes y la boca.
- c. El protector de los dientes y la boca deberán de tener un color visible fácilmente, en vez de blanco o transparente.

ART. 8. . . Un jugador con una lesión en la cara puede usar una máscara protectora. La máscara puede ser de material duro, pero tiene que estar moldeada a la cara sin nada que sobresalga. El jugador que use este tipo de máscara deberá de tener en el terreno de juego un descargo médico firmado por un doctor (MD/DO).

SECCIÓN 3 LAS RESPONSABILIDADES DE LOS ENTRENADORES

Cada entrenador es responsable de asegurarse que cada uno de sus jugadores está uniformado y equipado de manera apropiada y correcta.

SANCIÓN: Jugadores con Equipamiento Ilegal (Artículo 18-1-1r)

Se amonestará (tarjeta amarilla) al entrenador por la primera vez que el árbitro se dé cuenta de que un jugador está equipado ilegalmente. Todas las amonestaciones subsecuentes (tarjetas amarillas) por jugadores equipados ilegalmente deberán de ser mostradas a los jugadores directamente y no al entrenador.

Se les ordenará a los jugadores que estén equipados ilegalmente que abandonen el terreno de juego la próxima vez que el balón no esté en juego. No se detendrá el juego por una infracción de esta regla pero el árbitro lo puede hacer inmediatamente si se presenta una situación de peligro.

El jugador (o jugadores) tienen que abandonar el terreno de juego y pueden ser sustituidos cuando se le muestra la tarjeta amarilla al entrenador o al jugador (o jugadores). El jugador (o jugadores) que hayan abandonado el terreno de juego pueden reingresar durante la próxima oportunidad de sustitución solamente después de reportarse a uno de los árbitros quien verificará que el equipamiento y el uniforme estén en orden.

Jugadores Equipados Incorrectamente (Artículo 18-1-1-s)

No se amonestará a los jugadores que estén equipados incorrectamente. Se les ordenará a los jugadores que estén equipados incorrectamente que abandonen el terreno de juego la próxima vez que el balón no esté en juego. No se detendrá el juego por una infracción de esta regla pero el árbitro lo puede hacer inmediatamente si lo considera peligro.

En todas las situaciones, el jugador (o jugadores) que abandonó el terreno de juego puede reingresar solamente después de reportarse a uno de los árbitros quien verificará que el equipamiento y el uniforme están en orden. No hay sustitución sino hasta la próxima oportunidad de sustitución. Sin embargo, el jugador puede reingresar cuando el balón no esté en juego y después de reportarse a uno de los árbitros quien verificará que el equipamiento y el uniforme están en orden.

Regla **Los Árbitros**

SECCIÓN 1 EN GENERAL

ART. 1. . . Para controlar el juego habrá un árbitro central con otro árbitro, un árbitro solo y dos árbitros asistentes o un árbitro central y dos árbitros de línea asistidos por un cronometrador, un anotador del juego y por lo menos dos pasa-balones.

NOTA: Si una asociación estatal prefiere no seleccionar un sistema, las escuelas participantes pueden hacerlo de ante mano y de mutuo acuerdo. Las mecánicas sugeridas se encuentran en la parte de atrás del libro de reglas para los sistemas de arbitraje de dos árbitros, dobles árbitros y del sistema diagonal de control.

ART. 2. . . La jurisdicción de los árbitros empieza 15 minutos antes de iniciarse el juego y termina cuando abandonan el terreno de juego y sus alrededores inmediatos. Ellos harán cumplir las reglas, y sus decisiones sobre hechos relacionados con el juego serán finales. Los árbitros pueden corregir una decisión solamente si el juego no se ha reiniciado. No se aceptan protestas de las reglas de NFHS. Los árbitros no usarán videos instantáneos para ayudarles a hacer una decisión. Los árbitros no usarán productos de tabaco durante este tiempo.

ART. 3. . . Los árbitros se vestirán de una manera semejante con un uniforme que consiste primordialmente en:

- a. una camisa aprobada por la asociación estatal; cuando el color del uniforme de los árbitros esté en conflicto con el color de los uniformes de ambos equipos, los árbitros se cambiarán a un color distinto del de los jugadores de ambos equipos.
- b. shorts o pantalones largos;
- c. zapatos predominantemente negros y zapatos negros con rayas blancas;
- d. dos silbatos, tarjeta amarilla, tarjeta roja, un reloj, moneda, lápiz y libreta de apuntes;
- e. una gorra de color completamente negro, si se usa.

SECCIÓN 2 RESPONSABILIDADES ANTES DEL JUEGO

ART. 1. . . Los árbitros deberán de estar uniformados en el campo de juego por lo menos 15 minutos antes del tiempo programado para el inicio del juego. El árbitro central tendrá una junta para revisar brevemente las obligaciones de cada árbitro.

ART. 2. . . El árbitro central deberá:

- a. inspeccionar y aprobar los balones del juego, el terreno de juego y las redes, pedir información acerca de las normas de los campos y determinar si se puede iniciar bien el juego;
- b. chequear con los árbitros asistentes o árbitros de línea, pasa-balones, el anotador del juego, y el cronometrador;
- c. revisar las obligaciones del anotador del juego, el cronometrador y los árbitros asistentes o árbitros de línea;
- d. tener una junta antes del juego con los entrenadores y los capitanes de los equipos para:
 1. revisar reglas pertinentes;
 2. hablar del buen deportivismo.
 3. hacer el volado de la moneda por lo menos 5 minutos antes de la hora designada para el inicio del juego. El capitán del equipo visitante comunicará su decisión cuando la moneda esté en el aire. El ganador escogerá entre qué lado defender o

hacer el saque de salida primero. El perdedor del lanzamiento de la moneda tendrá la alternativa opuesta.

4. Preguntar a cada entrenador si cada jugador está equipado apropiadamente y legalmente. Alguna pregunta acerca de lo apropiado del equipamiento de un jugador será contestada por el árbitro principal, o el árbitro central en un juego arbitrado usando el sistema doble de arbitraje.

ART. 3. . . El árbitro, árbitros asistentes, o árbitros de línea deberán de:

- a. ayudar al árbitro principal o al árbitro central con la inspección de los balones y el terreno de juego;
- b. revisar las obligaciones y responsabilidades con todos los pasa-balones;
- c. ayudar con la junta antes del juego con los capitanes de los equipos.

SECCIÓN 3 DURANTE EL JUEGO

ART. 1. . . Los árbitros deberán:

- a. sonar el silbato para detener, iniciar o re-iniciar cuando sea necesario;
- b. cuando señalen, usar las Señales Oficiales de Fútbol de la NFHS. El árbitro también señalará cuando se debe detener el reloj y confirmará con el anotador del juego quienes han hecho los goles;
- c. sonar el silbato cuando todo el balón haya cruzado una línea de banda o de meta a no ser que sea obvio que el balón no está en juego;
- d. aplicar la ventaja diciendo "juegue" y, con el movimiento de los brazos, indicar que ha observado una falta que no va a castigar porque si lo hace le va a dar una ventaja al equipo que cometió la falta. Si el árbitro aplica la ventaja, la que fue anticipada pero no sobreviene en ese momento, al árbitro deberá castigar la falta original;
- e. mostrar una tarjeta amarilla con el brazo extendido por arriba de la cabeza e indicar a cual jugador o entrenador se le muestra la tarjeta e informarle a los dos entrenadores, al anotador del juego y a los árbitros asistentes cual es la naturaleza de la amonestación (Artículo 12-8-1) (Artículo 12-8-4);
- f. mostrar una tarjeta roja con el brazo extendido por arriba de la cabeza e indicar a cual jugador o entrenador se le muestra la tarjeta e informarle a los dos entrenadores, al anotador del juego y a los árbitros asistentes cual es la naturaleza de la expulsión. (Artículo 12-8-3) (Artículo 12-8-4).

NOTAS:

1. Si el jugador es expulsado por un acto subsecuente de conducta antideportiva o por retrasar, un acto excesivo o prolongado con el que el jugador trata de atraer atención hacia él/ella y/o no permitir el reinicio del juego, los árbitros le mostrarán simultáneamente la tarjeta amarilla y la roja en la misma mano para indicar que se permite sustituir al jugador que ha sido expulsado. Artículo 12-8-2.
2. Si un entrenador o cualquiera del personal de la banca ha sido expulsado por un hecho subsecuente de conducta antideportiva, el árbitro mostrará la tarjeta amarilla indicando la segunda amonestación y después mostrará la tarjeta roja.

- g. señalar que se detenga o empiece el reloj;
- h. terminar o suspender el juego por cualquier infracción a las reglas;
- i. confirmar todos los goles con el anotador;
- j. no desestimar o poner en duda las decisiones hechas por los otros árbitros dentro de los límites de sus responsabilidades respectivas;
- k. notificar a los capitanes cuando el juego va a reiniciarse, después de un receso o el juego se detuvo para que le dieran tratamiento a un lesionado.

ART. 2. . . El árbitro o el árbitro central:

- a. decide si un gol es válido cuando los árbitros no están de acuerdo;

- b. tiene la autoridad para terminar el juego cuando amerita ya sea por regla del estado o las condiciones;
- c. decide asuntos cuando el cronometrador y el anotador están en desacuerdo;
- d. al finalizar cada período, verifica y aprueba el resultado;
- e. tiene la autoridad para suspender o terminar el juego a causa de los elementos, espectadores u otras causas; (Artículo 7-1-3)
- f. mantiene el tiempo y el resultado del juego cuando no hay otros medios para hacerlo;
- g. tiene el poder de hacer decisiones acerca de asuntos que no están cubiertos específicamente en las reglas;
- h. confirma o desestima la señal del árbitro asistente (sistema diagonal de control solamente).
- i. instruye al cronometrador para que corrija el tiempo del reloj, cada vez que sea necesario.

SECCIÓN 4 DESPUÉS DEL JUEGO

ART. 1. . . El árbitro deberá:

- a. verificar el resultado final del juego;
- b. reportar por escrito cualquier expulsión e incidentes inusuales a las autoridades competentes.

Regla ***Pasa-Balones, Cronometrador y Anotador***

SECCIÓN 1 PASA-BALONES

ART. 1....El equipo de casa deberá tener por lo menos dos pasa-balones disponibles. Si el equipo de casa no tiene pasa-balones, el equipo visitante los puede poner.

ART. 2. . . Los pasa-balones están bajo la supervisión directa del árbitro(s) y deberán ayudar teniendo consigo un balón extra y recogiendo los balones que salen del terreno de juego.

SECCIÓN 2 CRONOMETRADOR

ART. 1. . . El cronometrador del equipo de casa es el cronometrador oficial. Sin embargo, de común acuerdo entre los entrenadores o por adopción de la asociación estatal de escuelas secundarias, el árbitro podría ser el responsable de mantener el tiempo oficial.

ART. 2. . . El cronometrador deberá de usar un cronómetro que sea visible. El tiempo oficial se puede mantener en el cronómetro de un estadio.

ART. 3. . . El cronometrador oficial deberá:

- a. empezar el reloj cuando el balón se pone en juego y pararlo cuando el árbitro así lo señala por una lesión, por un tiro penal, por una amonestación, por una expulsión, después de marcar un gol y cuando el árbitro ordene que se detenga el tiempo.
- b. dar la señal al árbitro(s) cuando se ha pedido una sustitución;
- c. dar verbalmente la cuenta regresiva de los 10 segundos de cada tiempo de juego al árbitro más cercano;
- d. estar alerta a la posición del balón cuando no está en juego;
- e. señalar cuando el tiempo de juego ha terminado;

- f. señalar dos minutos después de finalizar el primero y el segundo tiempo cuando sea aplicable;
- g. señalar dos minutos antes de finalizar el intervalo entre el primero y el segundo tiempo.

SECCIÓN 3 ANOTADOR DEL JUEGO

ART. 1. . . El equipo de casa designará al anotador oficial del juego. Sin embargo, por mutuo acuerdo de los entrenadores adversarios o adopción de la asociación estatal de escuelas secundarias, el árbitro puede mantener la información del juego.

ART. 2. . . El anotador del juego deberá:

- a. verificar que la lista de cada equipo incluye el nombre, el apellido, el número de cada jugador, todo el personal de la banca y todos los entrenadores y que ha sido entregada al árbitro por lo menos cinco minutos antes del saque de salida;
- b. anotar todos los goles;
- c. anotar el número y la razón de todas las amonestaciones y expulsiones de jugadores;
- d. después de que un sustituto se ha reportado, hacer que el cronometrador dé la señal al árbitro(s) la primera vez que sea posible hacer una sustitución;
- e. obtener la verificación del resultado por el árbitro.

ART. 3. . . Por adopción de la asociación estatal, se puede nombrar un árbitro de reserva para que haga la función de anotador. El árbitro de reserva estará bajo la jurisdicción del árbitro y hace las funciones como se le ha asignado.

Regla 7 Duración del Juego y los Períodos de Tiempo

SECCIÓN 1 DURACIÓN DE LOS PERÍODOS

ART. 1. . . Se jugarán dos períodos de tiempo de 40 minutos cada uno a no ser que, por adopción de la asociación estatal de escuelas secundarias, se especifiquen cuatro períodos de tiempo de 20 minutos cada uno. Se recomienda que las escuelas intermedias jueguen períodos de tiempo de 30 minutos a no ser que por adopción de la asociación estatal, se especifiquen cuatro períodos de tiempo de 15 minutos cada uno.

ART. 2. . . Los períodos de tiempo se pueden acortar por adopción de la asociación estatal de escuelas secundarias, o si por mutuo acuerdo o por cualquier emergencia, por acuerdo entre los entrenadores u ordenado por el árbitro, siempre y cuando se determine acortarlos antes de empezar el juego o el segundo período y los períodos que quedan tengan la misma duración.

ART. 3. . . En el caso de que un juego tenga que ser suspendido debido al clima que hace imposible continuar con el juego, el árbitro declarará el juego como oficial si se ha jugado un período de tiempo completo o más de juego. Si se ha jugado menos de la mitad del tiempo de juego, se puede reprogramar el juego desde el principio, o si la asociación estatal lo ha adoptado así el juego se puede reiniciar desde el minuto en que se suspendió. (Artículo 18-1-1jj)

ART. 4. . . Un período termina cuando se acaba el tiempo.

EXCEPCION: Se extenderá el tiempo de juego más allá del tiempo de un período, de tiempo regular o tiempos extras, para permitir que se complete la ejecución de un tiro penal.

ART. 5. . . Por adopción de la asociación estatal, se puede establecer una regla de diferencia de goles que si un equipo la alcanza al final del primer período de tiempo o durante el segundo período de tiempo, el juego será terminado.

SECCIÓN 2 INTERVALO ENTRE LOS PERÍODO DE TIEMPO

ART. 1... El intervalo del medio tiempo será de 10 minutos a no ser que los entrenadores adversarios se pongan de mutuo acuerdo para que sea de diferente duración.

ART. 2... El intervalo entre el primero y el segundo período y el tercero y cuarto período será de dos minutos.

ART. 3... Entre los períodos de tiempo los equipos cambiarán de campo y alternarán el saque de salida.

SECCIÓN 3 JUEGOS EMPATADOS

ART. 1... Los juegos de la temporada regular que terminen empatados al final de los 80 minutos de juego se pueden desempatar con procedimientos adoptados por la asociación estatal de escuelas secundarias.

NOTA: Durante la temporada regular, los procedimientos de tiempos suplementarios no excederán 20 minutos de juego.

ART. 2... El intervalo entre el cuarto período o el segundo tiempo y el primer período de tiempo suplementario (si las reglas de la asociación estatal lo permiten) deberá de ser de cinco minutos. El intervalo entre el primer período suplementario y el segundo período suplementario será de dos minutos.

SECCIÓN 4 PARAR O EMPEZAR EL RELOJ

ART. 1... El tiempo deberá de detenerse por una lesión, por un tiro penal, por una amonestación (tarjeta amarilla), por una expulsión (tarjeta roja, tarjeta amarilla/roja), después de un gol y cuando el árbitro ordene detener el reloj.

ART. 2... El tiempo de juego empieza cuando el balón entra en juego apropiadamente.

SECCIÓN 5 JUGAR

Si un equipo se rehúsa a jugar después que así se le ha instruido, el juego se termina.

Regla ***El Inicio del Juego***

SECCIÓN 1 SAQUE DE SALIDA

ART. 1. . . Cuando el árbitro da la señal con el silbato, el juego se inicia con un saque de salida en cada período de tiempo y después de cada gol.

ART. 2. . . Cuando se hace el saque de salida, todos los jugadores deben de estar en su propio medio campo del terreno de juego. Los jugadores adversarios del jugador que hace el saque de salida estarán por lo menos a 10 yardas del balón hasta que sea pateado.

ART. 3. . . El balón será pateado estando inmóvil en el suelo y en el centro del terreno de juego. Se puede anotar un gol directamente desde el saque de salida. El balón está en juego cuando se mueve hacia adelante. Si el saque de salida no se hace correctamente, tiene que repetirse.

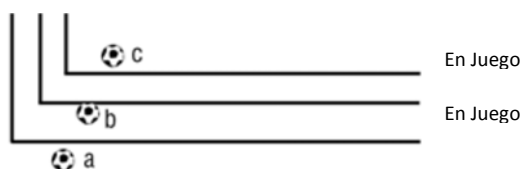
ART. 4. . . Después del saque de salida, cualquier jugador puede jugar el balón excepto el que hizo el saque de salida. El jugador que hace el saque de salida no puede jugar el balón hasta que haya sido jugado o tocado por otro jugador de cualquiera de los equipos.

SANCIÓN: Se concederá un tiro libre indirecto al adversario desde donde se cometió la infracción.

Regla **9** *El Balón en Juego o Fuera del Juego*

SECCIÓN 1 BALÓN EN JUEGO O FUERA DEL JUEGO

ART. 1. . . El balón no está en juego cuando cruza completamente una línea de meta o de banda, ya sea en el suelo o en el aire.



ART. 2. . . El balón está en juego todo el otro tiempo, incluyendo:

- cuando rebota de uno de los postes de la portería, el travesaño o los banderines de esquina;
- cuando rebota de un árbitro en el terreno de juego;
- hasta que el árbitro suene el silbato;
- cuando un balón a tierra toca el suelo;
- cuando un jugador, quien salió del terreno de juego en el curso normal del juego, juega el balón mientras éste está dentro del terreno de juego.

ART. 3. . . El árbitro sonará el silbato cuando sea necesario para indicar que el balón no está en juego o por una falta. Tan pronto como el balón esté colocado para ser jugado, puede ser jugado sin esperar que el silbato suene otra vez. Se requiere un segundo silbato para reiniciar el juego cuando se ejecuta un tiro penal, después de hacer una sustitución, después de una amonestación, una expulsión, una lesión o cuando no se respetó la distancia.

SECCIÓN 2 BALÓN A TIERRA

ART. 1. . . El juego se reinicia con un balón a tierra:

- cuando el balón sale y es tocado simultáneamente por dos jugadores adversarios;
- cuando el balón se daña (Artículo 2-1-4);
- después de una suspensión temporal del juego por una lesión o situación inusual y ninguno de los equipos tenía posesión del balón;
- cuando ocurren faltas simultáneas de la misma gravedad cometidas por jugadores adversarios.

ART. 2. . . El balón a tierra se hará en el lugar donde el balón estaba cuando se detuvo el juego, a menos que se hubiese interrumpido en el área de meta, en cuyo caso el árbitro dejará caer el balón en la línea del área de meta paralela a la línea de meta, en el

punto más cercano al lugar donde el balón se encontraba cuando el juego fue interrumpido. Si el balón sale del juego después de ser tocado simultáneamente por dos adversarios, el balón a tierra se hará a cinco yardas de la línea a no ser sea en el área de meta. (Ver Artículo 9-3.)

ART. 3. . . El balón a tierra lo hace el árbitro desde la altura de la cintura al suelo entre dos jugadores adversarios. Los otros jugadores pueden estar en cualquier parte del terreno de juego tan pronto como no interfieran con el procedimiento del balón a tierra.

ART. 4. . . El balón tiene que tocar el suelo antes de estar en juego.

SANCIÓN: Si el balón es jugado antes de tocar el suelo, el árbitro hará el balón a tierra otra vez. Una segunda infracción por el mismo jugador al repetirse el balón a tierra puede resultar en que este jugador sea amonestado. El juego se reiniciará con un balón a tierra.

SECCIÓN 3 SUSPENSIÓN TEMPORAL

En el caso de una interrupción temporal por una lesión o una situación inusual (excepto como es en el Artículo 2-1-4), si un equipo tenía posesión del balón, el juego se reiniciará con un tiro libre indirecto hecho por el equipo que tenía la posesión del balón desde el punto donde el balón estaba cuando se interrumpió el juego. Si nadie tenía posesión del balón cuando se suspendió el juego por una lesión o una situación inusual, el juego se reiniciará con un balón a tierra donde estaba el balón cuando se suspendió el juego de la manera establecida en el Artículo 9-2-2.

Regla 10 *El Gol Marcado*

SECCIÓN 1 GOLES

ART. 1 . . . Se marca un gol cuando el balón ha atravesado completamente la línea de meta entre los postes y por debajo del travesaño, siempre y cuando un jugador del equipo atacante no lo haya lanzado, llevado, o empujado deliberadamente con la mano o el brazo (excepto como se hace notar en el Artículo 10-1-2g).

ART. 2. . . Se puede anotar un gol directamente de un:

- a. saque de salida;
- b. tiro libre directo;
- c. saque de meta;
- d. tiro penal;
- e. saque de esquina;
- f. balón a tierra;
- g. balón lanzado o pateado por el guardameta.

ART. 3. . . NO se puede anotar un gol desde un:

- a. tiro libre indirecto;
- b. saque de banda;
- c. tiro libre en la propia portería;
- d. saque de meta en la propia portería;
- e. saque de esquina en la propia portería.

SECCIÓN 2 JUEGO TERMINADO ANTES DE TIEMPO

El resultado de un juego terminado antes de tiempo será de 1-0 si el juego no se reinicia, está empatado o el equipo culpable va ganando. Si el equipo culpable va perdiendo, el resultado en ese momento será el resultado final.

SECCIÓN 3 EL GANADOR

El equipo que haya marcado el mayor número de goles durante el juego será el ganador.

Regla **11** *El Fuera de Juego*

SECCIÓN 1 FUERA DE JUEGO

ART. 1...Un jugador está en posición de fuera de juego cuando está más cerca de la línea de meta adversaria que el balón, a no ser que:

- a. el jugador esté en su propia mitad del terreno de juego; o
- b. el jugador no está más cerca de la línea de meta adversaria que por lo menos dos adversarios.

NOTA: La posición de cualquier parte de la cabeza, cuerpo o pies del jugador será el factor decisivo, no los brazos del jugador.

ART. 2... Un jugador no será sancionado por estar en posición de fuera de juego si recibe directamente el balón de un saque de meta, un saque de esquina o de banda.

ART. 3...No es una infracción estar en posición de fuera de juego. Un jugador solamente será sancionado por estar en posición de fuera de juego, si, en el momento en que el balón es jugado o tocado por un compañero, este jugador se involucra en el juego activo al:

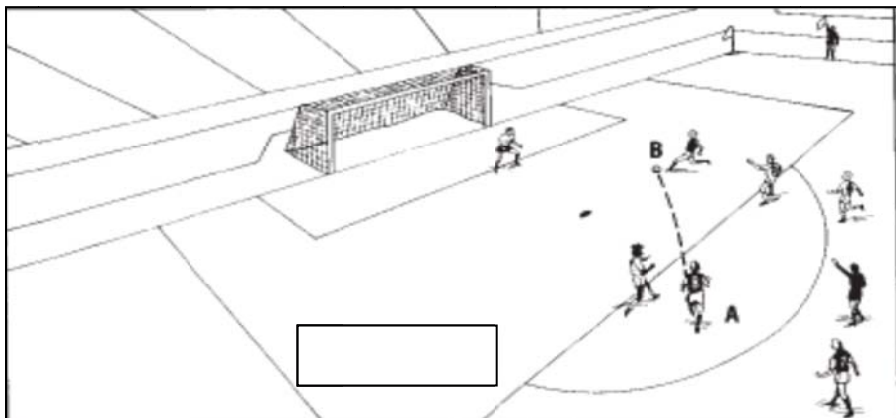
- a. interferir en el juego o con un adversario; o
- b. ganar una ventaja por estar en esa posición.

SANCIÓN: Un tiro libre indirecto desde donde se cometió la infracción, sujeto a lo previsto en el Artículo 13.1.3.

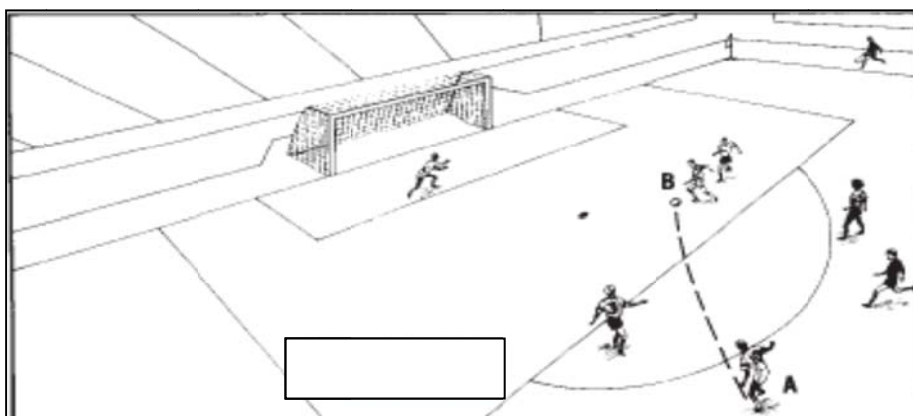
Diagramas Ilustrando el Fuera de Juego

NOTA: Estos diagramas se han re-imprimido con el permiso de USSF/FIFA.

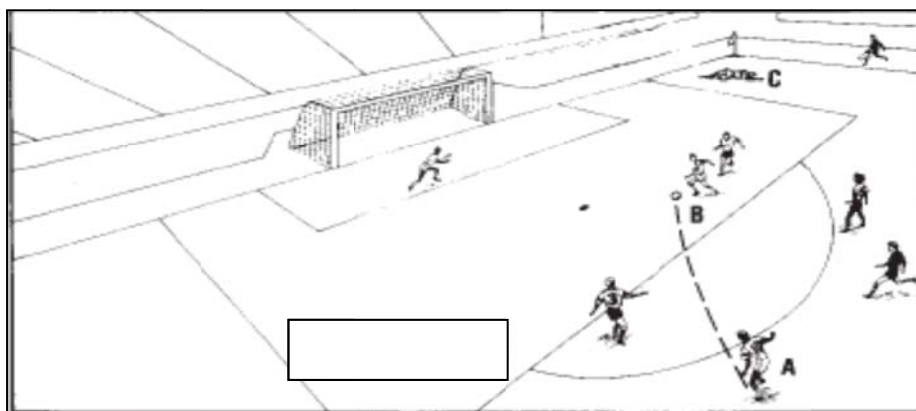
FUERA DE JUEGO - Diagrama 1

**Pase a un Compañero**

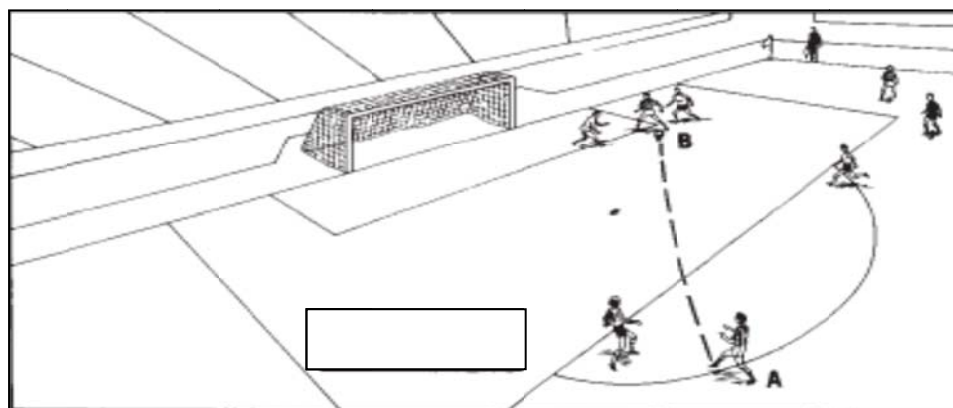
A pasa el balón a B. B está en fuera de juego porque estaba adelante de A y más cerca de la línea de meta adversaria que por lo menos dos adversarios cuando A le pasó el balón.

FUERA DE JUEGO - Diagrama 2**Pase a un Compañero**

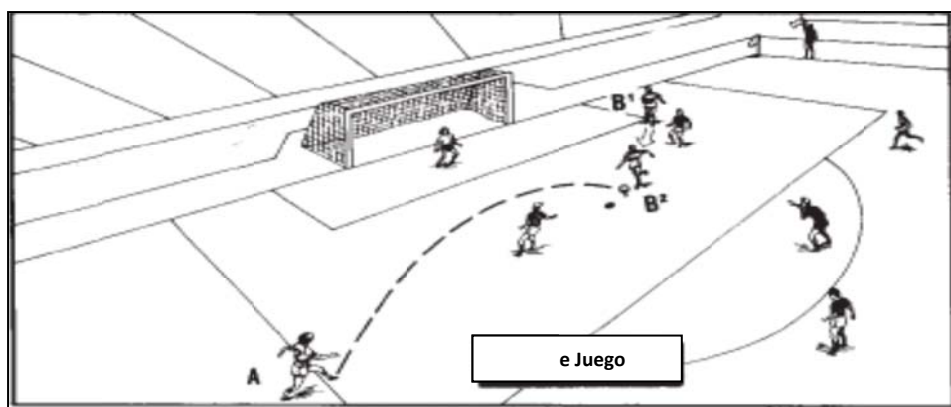
A juega el balón hacia adelante a B quien está paralelo al penúltimo defensor. B no está en fuera de juego porque, en el momento en que A jugó el balón, B no estaba más cerca de la línea de meta adversaria que por lo menos dos adversarios.

FUERA DE JUEGO - Diagrama 3**Pase a un Compañero**

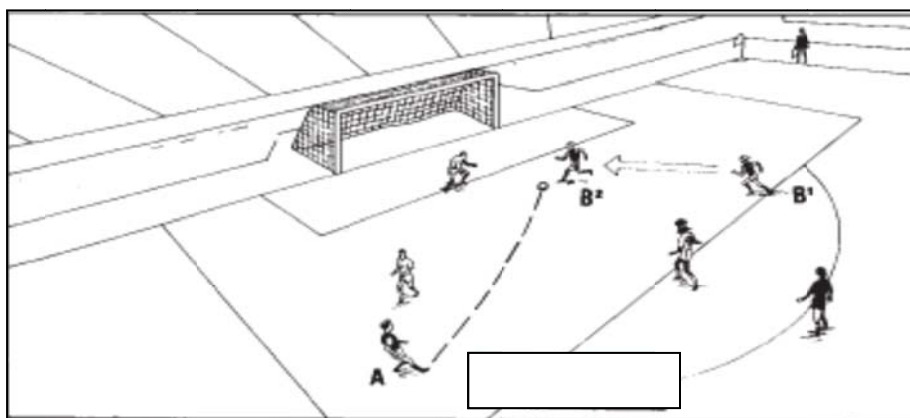
A juega el balón hacia adelante a B quien está paralelo al penúltimo defensor. B no está en fuera de juego porque, en el momento en que A jugó el balón, B no estaba más cerca de la línea de meta adversaria que por lo menos dos adversarios. El jugador C, lesionado en el suelo afuera del área penal, está en posición de fuera de juego pero no será sancionado ya que no se involucra en el juego activo.

FUERA DE JUEGO - Diagrama 4**Pase a un Compañero**

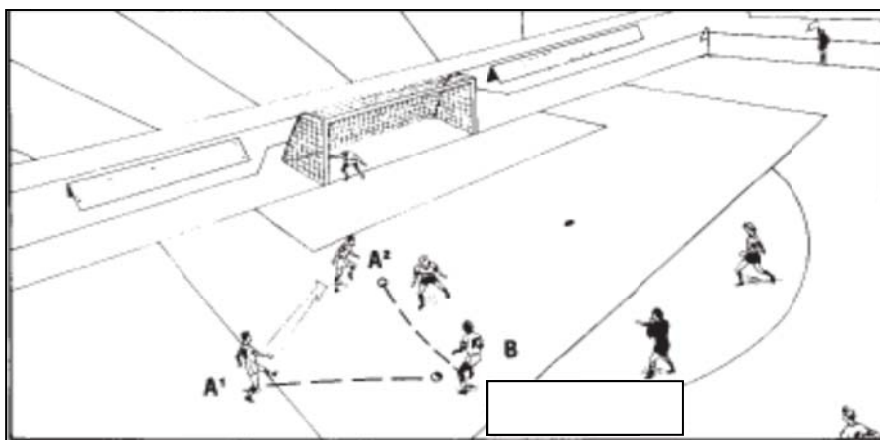
A juega el balón a B quien está paralelo a los dos penúltimos adversarios. B no está en fuera de juego porque, en el momento en que A jugó el balón, B no está más cerca de la línea de meta que por lo menos dos adversarios.

FUERA DE JUEGO - Diagrama 5**Pase a un Compañero**

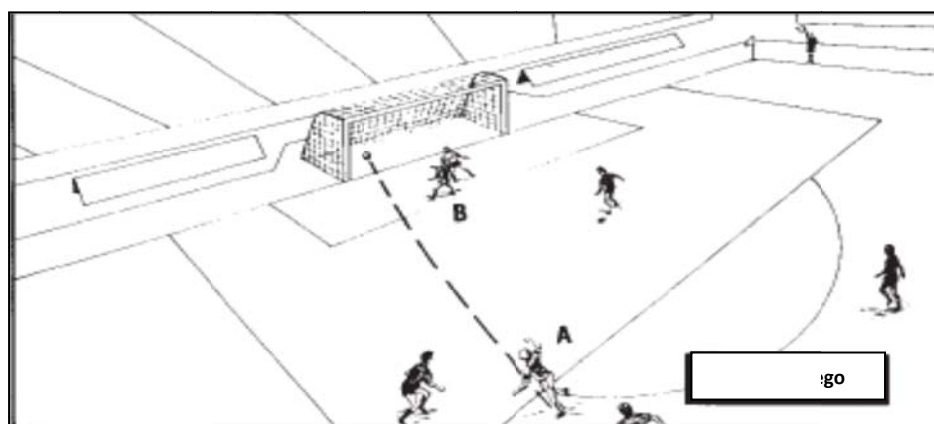
A cruza el balón hacia adelante desde afuera del área penal. B corre desde la Posición 1 y juega el balón cuando llega a la Posición 2. B está en fuera de juego porque, en el momento en que A jugó el balón, B estaba más cerca de la línea de meta adversario que por lo menos dos adversarios y ganó una ventaja al involucrarse en el juego activo.

FUERA DE JUEGO - Diagrama 6**Pase a un Compañero**

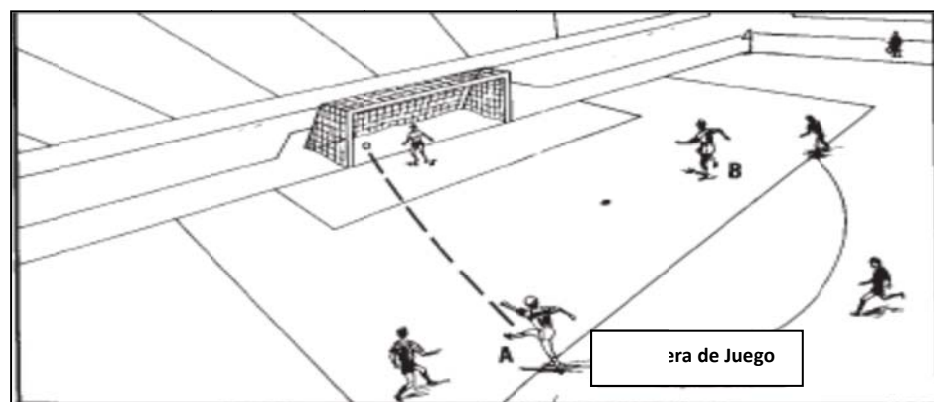
A pasa el balón a B quien corre desde la Posición 1 a la Posición 2 a jugar el balón. B no está en fuera de juego porque en el momento en que A juega el balón, B no está en posición de fuera de juego ya que no estaba adelante del balón o más cerca de la línea de meta adversaria que por lo menos dos adversarios.

FUERA DE JUEGO - Diagrama 7**Haciendo una Pared con un Compañero**

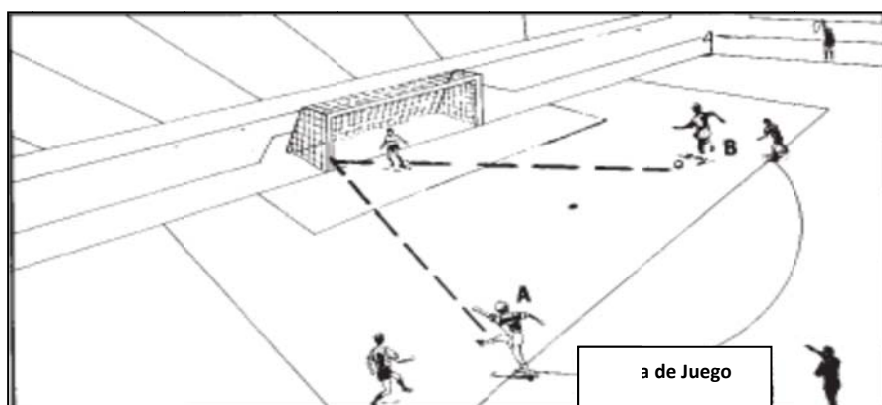
A pasa el balón a B desde la Posición 1 y corre hacia adelante para recibir el balón de regreso. B regresa el balón a A quien ahora está en la Posición 2. A está en fuera de juego porque en el momento en que B jugó el balón hacia adelante, A estaba más cerca de la línea de meta adversaria que por lo menos dos de sus adversarios y ganó una ventaja al involucrarse en el juego activo.

FUERA DE JUEGO - Diagrama 8**Interferiendo a un Adversario**

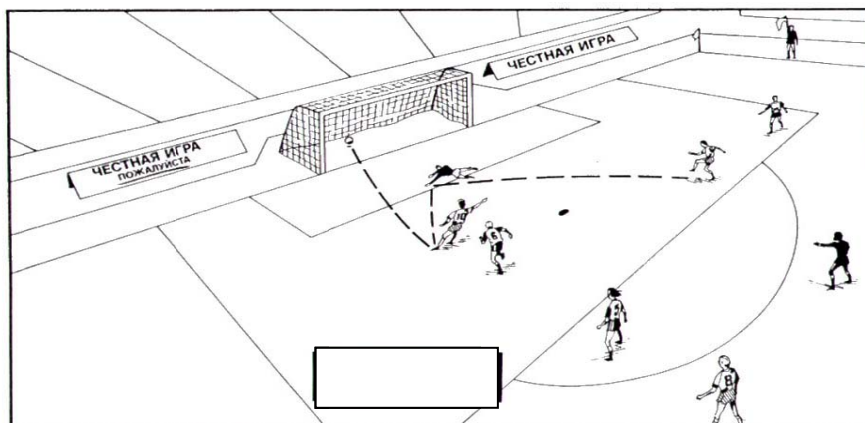
A tira a la portería y el balón entra. B estaba de pie en frente del guardameta. El gol no es válido ya que B, quien estaba en posición de fuera de juego, se involucró en el juego activo al interferir a un adversario.

FUERA DE JUEGO - Diagrama 9**Tiro a la Portería**

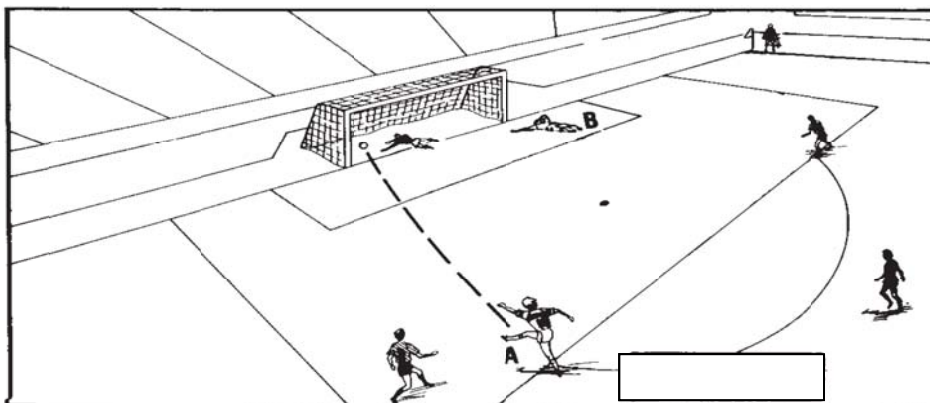
A tira a la portería y marca un gol. No obstante que B está en una posición de fuera de juego, B no se involucra en el juego activo por lo tanto el gol es válido.

FUERA DE JUEGO - Diagrama 10**El Balón rebota de los Postes o del Travesaño**

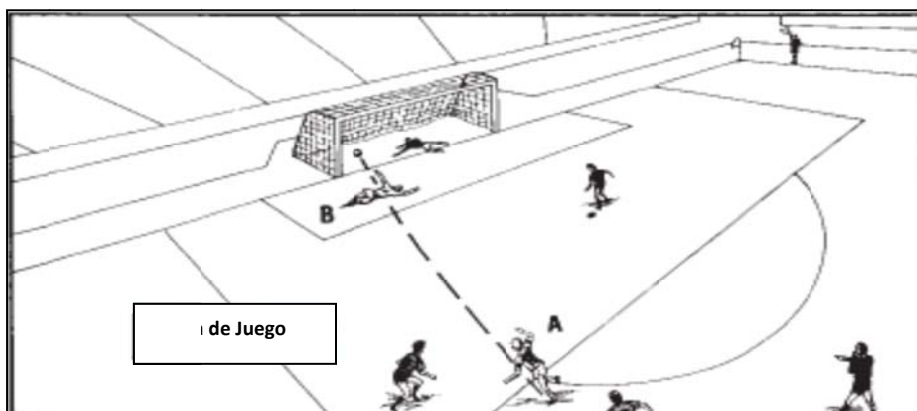
A tira a la portería y el balón rebota del poste a B quien lo patea y marca un gol. El gol no es válido ya que B, quien estaba en una posición de fuera de juego cuando A jugó el balón, se involucró en el juego activo ganando una ventaja por estar en esa posición.

FUERA DE JUEGO - Diagrama 11**El Balón Rebota del Guardameta**

A tira a la portería y el balón rebota del guardameta al jugador B. El jugador B marca un gol. El gol no es válido porque B, quien estaba en posición de fuera de juego cuando A jugó el balón, se involucró en el juego activo ganando una ventaja por estar en esa posición.

FUERA DE JUEGO - Diagrama 12**No Interfiriendo a un Adversario**

A tira a la portería y marca un gol. No obstante que B está lesionado en el suelo en una posición de fuera de juego, B no se involucra en el juego activo. El gol es válido.

FUERA DE JUEGO - Diagrama 13**Interfiriendo a un Adversario**

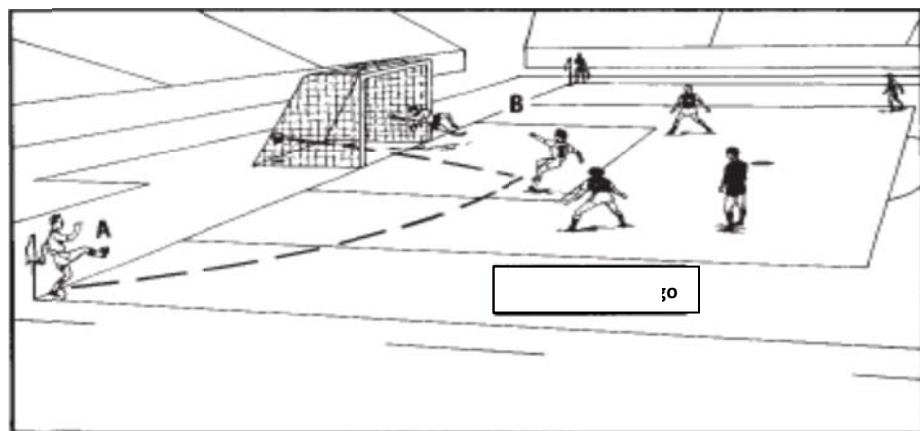
A tira a la portería y marca un gol. B, quien está tirado en el suelo en el área de meta y en medio de la trayectoria del balón, será sancionado por fuera de juego. Por su presencia, sin importar que sea accidental, B se involucra en el juego activo al interferir a un adversario.

FUERA DE JUEGO - Diagrama 14

**Saque de Esquina**

A hace el saque de esquina y el balón va a B. B tira a la portería y el balón es tocado por C y entra en la portería. El gol no es válido porque C estaba adelante del balón y no había por lo menos dos adversarios entre C y la línea de meta cuando B jugó el balón.

FUERA DE JUEGO - Diagrama 15

**Saque de Esquina**

A hace el saque de esquina y el balón va a B quien marca un gol. No obstante que B solamente tiene un adversario entre él y la línea de meta, el gol es válido ya que un jugador no puede ser sancionado por fuera de juego si recibe el balón directamente de un saque de esquina.

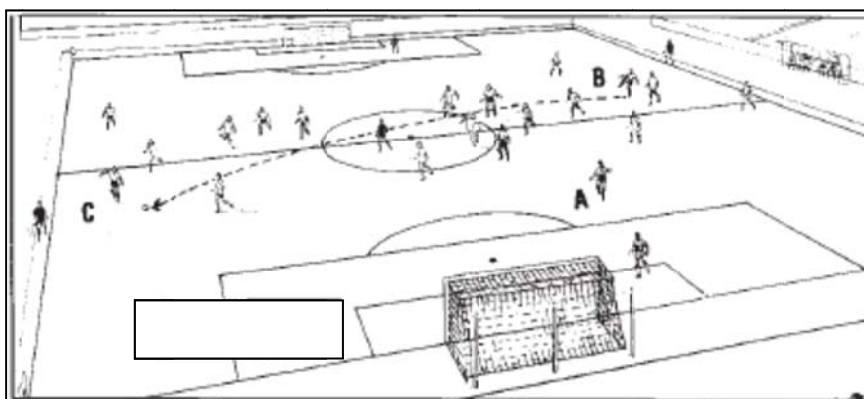
FUERA DE JUEGO - Diagrama 16**Saque de Banda**

A lanza el balón a B quien marca un gol. El gol es válido. No obstante que B está adelante del balón y solamente hay un adversario entre él y la línea de meta, no está en fuera de juego porque un jugador no puede ser sancionado por fuera de juego si recibe el balón directamente de un saque de banda.

FUERA DE JUEGO - Diagrama 17**Pase a un Compañero**

B juega el balón adelante de A quien está en su propio medio campo. No obstante que no hay por lo menos dos adversarios más cerca de su propia línea de meta en el momento que B jugó el balón, A no está en fuera de juego ya que un jugador no puede ser sancionado por fuera de juego si está en su propio medio campo del terreno de juego.

FUERA DE JUEGO - Diagrama 18



Juego Activo

B intercepta el balón, quien es compañero del jugador atacante. El balón es pasado a otro compañero, el jugador C, quien va por la banda. No obstante que el jugador atacante A está en una posición de fuera de juego, no puede ser sancionado por fuera de juego porque no se involucra en el juego activo.

Regla 12 *Faltas y Conducta Antideportiva*

SECCIÓN 1 ESCUPIR, PATEAR, GOLPEAR, PONER ZANCADILLA Y SALTAR

ART. 1. . . Un jugador no pateará, intentará patear, golpeará, intentará golpear, escupirá, o saltará sobre un adversario.

ART. 2. . . Un jugador no pondrá o no intentará poner una zancadilla a un adversario. Esto incluye zancadillas o intentar poner una zancadilla usando las piernas, o hacerle el caballito por delante o por atrás a un adversario de tal manera que lo hace caer o perder el balance.

ART. 3. . . Un guardameta no golpeará o intentará golpear a un adversario lanzándole o pateando el balón o empujándolo con el balón mientras lo tiene en su control.

SANCIÓN: Un tiro Libre Directo.

SECCIÓN 2 TOCAR CON LAS MANOS

Se sancionará a un jugador que deliberadamente toca, lleva, golpea, o empuja el balón con la mano o el brazo.

EXCEPCIÓN: El guardameta cuando el balón está dentro de su propia área penal (Artículo 12-7-1)

SANCIÓN: Un tiro Libre Directo.

SECCIÓN 3 SUJETAR, EMPUJAR

Un jugador no sujetará o empujará a un adversario con las manos o brazos.

SANCIÓN: Un tiro Libre Directo.

SECCIÓN 4 CARGAR

ART. 1. . . Un jugador será castigado por cargar a un adversario de manera imprudente o temeraria, o usando fuerza excesiva. Una manera permitida de cargar es

cuando los jugadores hacen contacto hombro-con-hombro en una posición vertical, dentro de una distancia de juego del balón, teniendo por lo menos un pie en el suelo y los brazos junto al cuerpo.

ART. 2. . . Un jugador no puede, de ninguna manera, cargar al guardameta en el área penal a no ser que el guardameta esté obstruyendo al jugador o jugando el balón con los pies.

a. El árbitro expulsará, sin amonestar, a cualquier jugador que de manera flagrante le cometa una falta al guardameta cuando tiene posesión del balón. Tener posesión del balón incluye cuando el guardameta tiene el balón en una o ambas manos o cuando lo rebota contra el suelo o cuando lo está poniendo en juego.

b. Afuera del área penal, el guardameta no tiene más privilegios que cualquier otro jugador.

SANCIÓN: Un tiro Libre Directo (Artículo 1 y Expulsión por el Artículo 2.a).

NOTA: Cuando los guardametas ponen el balón en el suelo, ellos renuncian a sus derechos de guardameta.

ART. 3. . . Un adversario no puede interferir o impedir de ninguna manera con el guardameta cuando tiene posesión del balón. Esto incluye el acto de rebotar el balón o soltarlo para patearlo o intentar lanzarlo o lanzarlo en el aire para agarrarlo de nuevo.

SANCIÓN: Un tiro Libre Indirecto.

ART. 4. . . Un jugador no puede cargar a un adversario cuando ninguno de los dos está a una distancia de juego del balón.

SANCIÓN: Un tiro Libre Indirecto.

SECCIÓN 5 OBSTRUCCIÓN

ART. 1. . . Obstrucción es el acto deliberado de un jugador, sin el balón y/o sin intentar jugar el balón, que corre entre un adversario y el balón o usa el cuerpo como un obstáculo.

SANCIÓN: Un tiro Libre Indirecto.

ART. 2. . . Un jugador que no intenta jugar el balón, pero que permanece entre el balón y un adversario, puede ser cargado legalmente por atrás siempre y cuando la carga no sea violenta o peligrosa y el balón esté a una distancia de juego.

SECCIÓN 6 JUEGO PELIGROSO

Un jugador no jugará de una manera peligrosa, lo que es un acto que el árbitro considera muy probable de causar una lesión a un jugador. Esto incluye jugar de tal manera que puede causar una lesión a sí mismo o a otro jugador (adversario o compañero).

SANCIÓN: Un tiro Libre Indirecto.

SECCIÓN 7 RESTRICCIONES DEL GUARDAMETA

ART. 1 . . . Del momento en que el guardameta toma control del balón con las manos cuando juega de guardameta dentro de su propia área penal, tiene seis segundos para poner el balón en juego. Durante ese tiempo, puede retener el balón, rebotarlo, o lanzarlo al aire y agarrarlo. Una vez que suelta el balón y lo pone en juego, el guardameta no lo puede tocar otra vez con las manos hasta que haya sido jugado o tocado afuera del área penal por otro jugador del mismo equipo, o por un jugador del equipo adversario afuera o adentro del área penal. (De acuerdo a los Artículos 12-7-3 y 4.)

ART. 2 . . . Después de parar el balón de manera deliberada, el guardameta no podrá tocarlo otra vez con las manos hasta que haya sido jugado o tocado por otro jugador del

mismo equipo, o por un jugador del equipo adversario afuera o adentro del área penal. (De acuerdo a los Artículos 12-7-3 y 4.)

ART. 3. . . En el caso cuando un jugador patea el balón deliberadamente a su guardameta, el guardameta no puede tocarlo con sus manos.

ART. 4. . . El guardameta no puede jugar el balón con las manos cuando un compañero lo lanza directamente a él desde un saque de banda.

NOTA: Los jugadores no pueden usar trucos para no cumplir con los Artículos 3 y 4. Ejemplo: Los jugadores no pueden levantar el balón con los pies a la cabeza, el pecho, rodilla y después pasarlo a su propio guardameta para que lo pueda tocar con las manos.

SANCIÓN: Un tiro libre indirecto a favor del adversario desde el punto de la infracción a no ser que fue en el área de meta.

SECCIÓN 8 CONDUCTA ANTIDeportiva

ART. 1. . Un jugador, entrenador o personal de la banca será amonestado (tarjeta amarilla) por:

- a. entrar o volver a entrar en el terreno de juego sin el permiso del árbitro (excepto como resultado del curso normal del juego);
- b. infringir persistentemente las reglas de juego;
- c. desaprobar con palabras o acciones la decisión del árbitro;
- d. cualquier uso incidental de lenguaje vulgar o profano;
- e. cualquier comunicación usando video o audio con los jugadores u otras personas para ayudar en la conducción del juego durante el juego y en cualquier intervalo. Ejemplos: Amplificadores, equipo inalámbrico de comunicación como teléfonos celulares, auriculares, asistente personal digital, etc.;

NOTA: Un entrenador puede comunicarse verbalmente con su equipo durante el juego.

f. Conducta antideportiva, incluyendo, pero no limitada a:

1. conducir el juego desde fuera del área del equipo;
2. retrasar innecesariamente (pateando, lanzando el balón lejos cuando se marca un tiro libre, etc.);
3. sujetar la camiseta, el short, etc.;
4. tácticas verbales deliberadas;
5. no respetar la distancia;
6. tocar el balón con la mano deliberadamente para interrumpir un ataque;
7. falta táctica deliberada;
8. simular una lesión;
9. simular una falta;
10. un jugador que juega de manera temeraria
11. jugador con equipamiento ilegal, por la referencia en 4.3.
12. cualquier retraso, actos excesivos o prolongados con los que el jugador trata de llamar la atención hacia él y/o no permiten el reinicio del juego

g. El uso de derivados del tabaco en el lugar del juego durante el tiempo sobre el cual el árbitro tiene jurisdicción.

SANCIÓN: Un jugador amonestado abandonará el terreno de juego y puede ser sustituido. Si el equipo del jugador amonestado decide jugar con un jugador menos, el jugador amonestado no puede reingresar ni ser sustituido hasta la próxima oportunidad de sustitución.

ART. 2. . . Un jugador será expulsado (mostrándole la tarjeta amarilla y la roja) por las siguientes razones pero no se reducirá el número de jugadores:

- a. una segunda amonestación.

ART. 3. . . Un jugador, entrenador o personal de la banca será expulsado (tarjeta roja) por:

- a. conducta violenta;
- b. burlarse – uso de palabras o acción que incite o degrade a un jugador adversario, un entrenador, árbitro o cualquier otra persona.

NOTA: La NFHS no aprueba ninguna forma de burla que tenga la intención o el propósito de avergonzar, ridiculizar o degradar a otros sin importar las circunstancias incluyendo las que son relacionadas a la raza, religión, sexo u origen nacional.

- c. amonestaciones subsecuentes al entrenador o personal de la banca.
- d. ser culpable de juego brusco grave, lo que quiere decir cualquier jugada en la que el jugador comete una de las faltas castigables con tiro libre directo (o tiro penal si la falta es cometida por un defensor en su propia área penal) y usa fuerza desproporcionada e innecesaria en contra del adversario cuando juega el balón. Juego brusco grave también incluye lo siguiente:
 1. un jugador que en cualquier parte del terreno de juego (a no ser que sea el guardameta dentro de su propia área penal) toca el balón deliberadamente con la mano para evitar la anotación de un gol;
 2. un jugador que comete una falta en contra de un adversario que se dirige a la portería adversaria con una oportunidad obvia de marcar un gol.

- e. escupir a un adversario.
- f. escupir a un compañero o un árbitro.
- g. usar lenguaje o gestos insultantes, ofensivos o abusivos;
- h. abandonar el área técnica y entrar al terreno de juego cuando hay una riña o un altercado a no ser que el árbitro lo haya pedido así.

ART. 4. . . La responsabilidad del entrenador:

- a. El entrenador tiene la responsabilidad de asegurarse de que cada jugador(es) está apropiada y correctamente uniformado. Se le mostrará al entrenador la primera tarjeta amarilla por un jugador que está equipado inapropiadamente.

Sanciones por Conducta Antideportiva

| | Jugador | Personal de la Banca | Entrenador |
|------------------------------|---|---|---|
| Tarjeta Amarilla | <ul style="list-style-type: none"> • Tiene que abandonar el terreno de juego hasta la próxima oportunidad de sustitución • Puede ser sustituido o el equipo juega con un jugador menos | <ul style="list-style-type: none"> • Sustituto (no jugador) permanece en el área técnica hasta la próxima oportunidad de sustitución • Otro personal de la banca permanece en el área técnica | <ul style="list-style-type: none"> • Permanece en el área técnica |
| Tarjeta Amarilla/Roja | <ul style="list-style-type: none"> • Tiene que abandonar el terreno de juego • No puede re ingresar • Puede ser sustituido o el equipo juega con un jugador menos • Restringido al área técnica | No aplica | <ul style="list-style-type: none"> • No aplica |
| Tarjeta Roja | <ul style="list-style-type: none"> • Tiene que abandonar el terreno de juego • No puede re ingresar • No hay sustitución; equipo se queda con un jugador menos; • Restringido al área técnica | <ul style="list-style-type: none"> • Restringido al área técnica para sustitutos y otros jugadores • Personal adulto de la banca tiene que abandonar la vecindad del área técnica | <ul style="list-style-type: none"> • Tiene que abandonar la vecindad del área de juego |

- b. El entrenador puede ser amonestado o expulsado ya sea por una conducta antideportiva del equipo o por una conducta antideportiva del personal de la banca cuando no se puede identificar quien específicamente es la persona responsable.
- c. Un entrenador que es expulsado abandonará inmediatamente la vecindad del área de juego y no puede tener ningún contacto, directo o indirecto, con el equipo

durante el resto del juego. Si no cumple con esto, el juego será terminado inmediatamente.

ART. 5. . . . Un jugador expulsado no puede ser reemplazado excepto como lo establece el Art. 2.

NOTA: El comité de reglas recomienda muy fuertemente que cada asociación estatal de escuelas secundarias adopte una política de cuando un jugador o entrenador es expulsado por razones de los Artículos 2, 3, o 4, no puedan participar en el próximo juego(s).

Regla 13 *Tiros Libres*

SECCIÓN 1 DESCRIPCIÓN DE UN TIRO LIBRE

ART. 1. . . . Los tiros libres se clasifican como “directo” desde el cual se puede marcar un gol en contra del equipo adversario o “indirecto” desde el cual no se puede marcar un gol a no ser que el balón sea tocado o jugado por otro jugador de cualquiera de los dos equipos.

ART. 2. . . . Todos los tiros libres, con la excepción del saque de salida y los tiros penales, se pueden hacer en cualquier dirección. Los tiros libres se hacen desde el punto donde se cometió la falta excepto para el reinicio de ciertas suspensiones temporales del juego, por ejemplo, conducta antideportiva cometida por personal de la banca cuando el balón está en juego y faltas cometidas en el área de meta por cualquiera de los dos equipos.

ART. 3. . . . Cualquier tiro libre hecho por el equipo defensor desde su propia área de meta puede ser ejecutado desde cualquier lugar dentro del área de meta.

ART. 4. . . . Cualquier tiro libre indirecto hecho por el equipo atacante dentro del área de meta del equipo defensor deberá de ejecutarse desde la parte de la línea del área de meta, paralela a la línea de meta, en el punto más cercano al lugar donde se cometió la infracción.

ART. 5. . . . Cualquier jugador del equipo al que le cometieron la falta puede hacer el tiro libre.

SECCIÓN 2 CUANDO SE MARCA

ART. 1. . . . Un tiro libre directo se marca y se ejecuta desde el lugar donde se cometió la infracción (Excepto como está establecido en los Artículos 13-1-3 y 14-1-1):

- a. si un jugador escupe, pateo, golpea, intenta patear o golpear, o salta sobre un adversario; (12-1-1)
- b. si un jugador pone una zancadilla o intenta poner una zancadilla a un adversario (12-1-2);
- c. si un guardameta intenta golpear, golpear o empujar con el balón a un adversario (12-1-3)
- d. si un jugador, que no es el guardameta en su propia área penal, toca deliberadamente el balón con las manos (12-2);
- e. si un jugador empuja a un adversario con las manos o brazos extendidos del cuerpo (12-3);
- f. si un jugador sujeta a un adversario (12-3);
- g. si un jugador carga a un adversario de manera imprudente o peligrosa, o usa fuerza excesiva (12-4-1);
- h. si un jugador carga a un adversario cuando éste, al jugar el balón, tiene ambos pies en el aire (12-4-1);
- i. si un jugador carga al guardameta (12-4-2).

ART. 2. . . Un tiro libre indirecto se marca y se ejecuta desde el lugar donde se cometió la infracción (excepto como está establecido en los Artículos 13-1-3 and 13-1-4):

- a. si el jugador que hizo un saque de salida (8-1-4), un tiro libre (13-3-3), un tiro penal (14-1-5), un saque de meta (16-1-4), un saque de esquina (17-1-5), o un saque de banda (15-1-4) vuelve a jugar el balón antes de que éste haya sido tocado por otro jugador;
- b. si se sanciona a un jugador por fuera de juego (11-1-3);
- c. si un jugador carga a un adversario cuando ninguno de los dos está a una distancia de juego del balón (12-4-4);
- d. si un jugador sin posesión del balón obstruye a un adversario que intenta jugar el balón (12-5-1);
- e. si un jugador patea o intenta patear el balón mientras el guardameta tiene posesión del balón (12-6-1);
- f. por jugar de manera peligrosa (12-6-1);
- g. si el guardameta tarda más de seis segundos en poner el balón en juego después de haberlo controlado con sus manos (12-7-1);
- h. si el guardameta dentro de su propia área penal toca el balón con las manos después de ponerlo en juego (12-7-1);
- i. si el guardameta toca otra vez el balón con las manos sin que antes éste haya sido tocado por otro jugador (12-7-1);
- j. si el guardameta toca el balón con las manos después de que un compañero de equipo se lo haya cedido deliberadamente con el pie (12-7-3);
- k. si el guardameta toca el balón con las manos después de haberlo recibido directamente de un saque de banda lanzado por un compañero (12-7-4);
- l. si se detiene el juego por la conducta antideportiva de un jugador, y el juego no se detuvo por ninguna otra razón reglamentaria (12-8-1, 2, 3, 4);
- m. por escupir a un compañero o a un árbitro.

ART. 3. . . Los siguientes tiros libres indirectos se lanzan desde el lugar donde estaba el balón cuando el árbitro detuvo el juego: (De acuerdo a las restricciones en los Artículos 13-1-3 and 4.)

- a. si un jugador, entrenador o personal de la banca entra o sale del terreno de juego sin el permiso del árbitro (12-8-1);
- b. por suspensiones temporales del juego por una lesión o situación inusual y un equipo tenía posesión del balón (9-3-1);
- c. si el juego es detenido por una conducta antideportiva en el área técnica (12-8-1, 2, 3, 4)

SECCIÓN 3 COMO SE EJECUTA

ART. 1. . . Los jugadores adversarios estarán a no menos de 10 yardas del balón hasta que sea pateado, a no ser que estén sobre su propia línea de meta entre los postes de la portería. Si el tiro le corresponde al equipo defensor desde su propia área penal, los jugadores adversarios deberán de estar fuera del área penal a no menos de 10 yardas del balón y tienen que permanecer ahí hasta que el balón salga del área penal.

SANCIÓN: El árbitro amonestará a un jugador que no se retire las 10 yardas requeridas del balón o hace tácticas de pérdida de tiempo como patear o llevarse el balón después que se marcó el tiro libre en favor del equipo adversario.

ART. 2. . . El balón deberá estar inmóvil en el suelo cuando se ejecuta el tiro libre desde el lugar especificado por el árbitro. Para estar en juego, el balón se moverá en cualquier dirección. Si el tiro libre lo hace el equipo defensor desde su área penal, el balón estará en

juego apenas haya sido pateado directamente fuera del área penal. Si el tiro no se ejecuta de acuerdo a lo especificado, se repetirá el tiro.

ART. 3. . . El ejecutor no podrá volver a jugar el balón antes de que éste haya sido tocado por otro jugador.

SANCIÓN: Un tiro libre indirecto en favor del adversario desde el lugar de la infracción.

Regla 14 Tiro Penal

SECCIÓN 1 TIRO PENAL

ART. 1. . . Se marcará un tiro penal cuando un jugador comete una falta, que ordinariamente se castiga con un tiro libre directo, dentro de su propia área penal.

ART. 2. . . Los jugadores, excepto el ejecutor del tiro, deberán estar en el terreno de juego pero fuera del área penal y a un mínimo de 10 yardas detrás del punto penal hasta que el balón sea pateado.

ART. 3. . . El guardameta adversario deberá permanecer sobre su propia línea de meta, entre los postes de la portería, hasta que el balón esté en juego. Se le permite moverse lateralmente, pero no se le permite moverse o lanzarse hacia adelante hasta que el balón esté en juego.

SANCIÓN (ARTÍCULOS 2 Y 3): No se castiga la infracción del equipo defensor si se marca un gol. Si el balón no entra en la portería, se repite el penal. Si la infracción es del equipo atacante y el balón entra en la portería, el gol no cuenta y se repite el tiro penal. Si la infracción es del equipo atacante y el balón no entra en la portería, el tiro penal no se repite. Si el balón rebota de la portería o es desviado por el guardameta afuera del terreno de juego, el juego será interrumpido e iniciado con un tiro libre indirecto en favor del equipo defensor desde donde se cometió la infracción. Si el guardameta detiene y retiene el balón, el juego deberá continuar. En los casos en que los infractores son de ambos equipos, se repetirá el tiro penal sin importar cuál es el resultado del tiro.

SITUACIONES DE TIRO PENAL: (14-1-2 and 14-1-3)

| RESULTADO DEL PENAL | NO INFRACCIÓN | INFRACCIÓN DE UN ATACANTE | INFRACCIÓN DE UN DEFENSOR | INFRACCIÓN DE LOS DOS |
|--|-------------------|---------------------------|---------------------------|-----------------------|
| Gol | Gol | Repite | Gol | Se Repite |
| Sale del terreno | Saque de Meta | Saque de Meta | Se Repite | Se Repite |
| Rebota de la Meta o del Guardameta | El Juego Continúa | Tiro Libre Indirecto | Se Repite | Se Repite |
| Guardameta para el balón y lo retiene | El Juego Continúa | El Juego Continúa | Se Repite | Se Repite |
| El Guardameta desvía el balón hacia afuera | Saque de Esquina | Tiro Libre Indirecto | Se Repite | Se Repite |

ART. 4. . . El balón deberá estar inmóvil en el suelo cuando se ejecute el tiro penal desde el punto penal o desde cualquier lugar de la raya penal. Para que esté en juego, el balón tiene que moverse hacia adelante. Una vez que el ejecutor empieza su carrera hacia el

balón, no puede interrumpir su movimiento. Si no lo hace de esta manera, se repetirá el tiro.

ART. 5. . . Después que se ejecutó correctamente el tiro penal, el balón puede ser jugado por cualquier jugador excepto el ejecutor del penal. El ejecutor no puede jugar el balón una segunda vez hasta que éste haya sido tocado o jugado por otro jugador de cualquiera de los dos equipos.

SANCIÓN: Un tiro libre indirecto en favor del adversario desde el lugar de la infracción.

ART. 6 . . . Si el balón toca al guardameta antes de pasar entre los postes de la portería, cuando se ejecuta un tiro penal durante el curso normal de un partido o cuando el tiempo de juego se ha prolongado, esto no nulifica un gol. Si es necesario, el juego se puede prolongar para ejecutar un tiro penal. Si el tiro penal se ejecuta después de que el tiempo se terminó (Excepción Artículo 7-1-4), (a) solamente el ejecutor puede jugar el balón y solamente lo puede jugar una vez; (b) el balón está en juego hasta que deje de estar en movimiento, sale del terreno de juego, o el ejecutor lo toca una segunda vez.

Regla 15 Saque de Banda

SECCIÓN 1 SAQUE DE BANDA DESDE LA LÍNEA DE BANDA

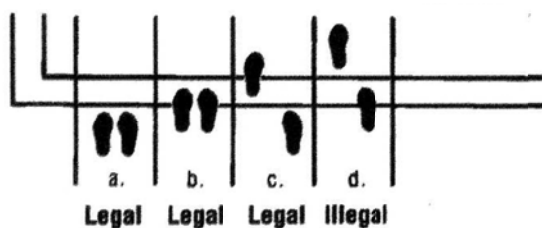
ART. 1. . . El saque de banda se concede a los adversarios del último jugador que tocó el balón antes de atravesar la línea de banda por tierra o por aire. No se podrá anotar un gol directamente de un saque de banda.

ART. 2. . . El balón será lanzado en cualquier dirección desde el lugar donde salió del terreno de juego por un jugador que está de frente al terreno de juego y que tiene ambos pies en el suelo o detrás de la línea de banda. El ejecutor usará ambas manos (a no ser que tenga un impedimento físico que lo limite al uso de una mano) y lanzará el balón desde atrás y por encima de la cabeza con un movimiento continuo.

SANCIÓN: Un saque de banda a favor del adversario desde el lugar donde salió del terreno de juego.

ART. 3. . Mientras se hace un saque de banda, un adversario no deberá de interferir con, o impedir de ninguna manera, las acciones del jugador que hace el saque, y deberá permanecer a una distancia que no sea inferior a 2 yardas del lugar en que se hace el saque de banda.

SANCIÓN: El árbitro deberá amonestar por conducta antideportiva.



ART. 4. . . En el saque de banda, el balón está en juego cuando ha abandonado las manos del jugador que hizo el saque y cualquier parte del balón toca el plano de la línea de banda. Después de hacer el saque de banda, el balón puede ser jugado por cualquiera de los dos equipos. El jugador que hace el saque de banda no puede tocar el balón hasta que éste haya sido tocado o jugado por otro jugador.

SANCIÓN: Un tiro libre Indirecto en favor del equipo adversario desde el lugar donde se cometió la infracción.

ART. 5. . . Si, en el saque de banda, el balón no entra al terreno de juego antes de tocar el suelo, el equipo adversario hará el saque de banda desde el lugar de la infracción.

Regla 16 Saque de Meta

SECCIÓN 1 SAQUE DE META

ART. 1 . . . Se marcará un saque de meta en favor del equipo defensor cuando el balón haya atravesado completamente la línea de meta, excluyendo la porción entre los postes de la portería y debajo del travesaño, ya sea por tierra o por aire, habiendo sido tocado o jugado por un jugador del equipo atacante. Se puede marcar un gol directamente desde un saque de meta, pero solamente en la portería adversaria.

ART. 2. . . Los adversarios deberán permanecer fuera del área penal hasta que el balón haya salido del área penal.

ART. 3. . . Una vez colocado en el suelo, un jugador del equipo defensor lo pateará desde cualquier punto del área de meta. El balón estará en juego apenas haya sido pateado directamente fuera del área penal. Si el balón no es pateado directamente fuera del área penal, se repetirá el saque de meta.

ART. 4. . . Después que el balón sale del área penal, puede ser jugado por cualquier jugador excepto el que hizo el saque de meta. El jugador que hizo el saque de meta no puede jugar el balón hasta que haya sido tocado por otro jugador.

SANCIÓN: Un tiro libre indirecto en favor del equipo adversario desde el lugar de la infracción.

ART. 5. . . El guardameta no puede recoger el balón para ponerlo en juego.

Regla 17 Saque de Esquina

SECCIÓN 1 SAQUE DE META

ART. 1 . . . Se marcará un saque de esquina en favor del equipo adversario cuando todo el balón atraviesa la línea de meta, excluyendo la porción entre los postes de la portería y por debajo del travesaño, ya sea por tierra o por aire, habiendo sido tocado o jugado por un jugador del equipo defensor. Se podrá marcar un gol directamente de un saque de esquina, pero solamente contra el equipo adversario.

ART. 2. . . Los jugadores del equipo defensor deberán de estar a no menos de 10 yardas del balón hasta que sea pateado.

ART. 3. . . El balón tiene que ser pateado desde el interior del cuadrante del banderín de esquina, incluyendo las líneas, más cercano al punto en que el balón atravesó la línea de meta. El balón estará en juego en el momento en que es pateado y se mueve. Si el saque no se hace de esta manera, el saque se repite.



ART. 4. . .Un jugador atacante que no está en fuera de juego durante el saque de esquina podría estarlo en una jugada subsecuente.

ART. 5. . .Después de hacer el saque de esquina, cualquier jugador puede jugar el balón excepto el que hizo el saque de esquina. El que hizo el saque de esquina no puede jugar el balón hasta que éste haya sido tocado o jugado por otro jugador.

PENALTY: Un tiro libre indirecto en favor del equipo adversario desde el lugar de la infracción.

Regla 18 Definiciones

SECCIÓN 1 DEFINICIONES DE LA TERMINOLOGÍA DEL JUEGO

- a. VENTAJA – Decisión discrecional del árbitro para permitir que el juego continúe en vez de interrumpirlo por una falta. Este concepto se basa en la premisa de que la falta no puso al equipo al que le hicieron la falta en desventaja, o si al marcar la falta, se le quita una oportunidad ventajosa al equipo que le hicieron la falta. Se puede subsecuentemente marcar la falta si la ventaja no sobreviene.
- b. PERSONAL DE LA BANCA – Cualquier persona dentro del área técnica.
- c. JUGADOR AMONESTADO – Un jugador que ha sido notificado por el árbitro de que sus acciones no son en el mejor interés del juego. Se le tiene que mostrar la tarjeta amarilla a este jugador, tiene que salir del terreno de juego, y puede ser sustituido.
- d. CARGA – El empleo de contacto corporal por un defensor para provocar que un atacante pierda el balón. Una carga justa tiene que tener todos los elementos descritos en estas reglas. Una carga injusta no tiene uno o más de estos elementos.
- e. BALÓN FUERA DEL JUEGO – Es un término usado para indicar cuando el balón no está en juego. Nunca se puede marcar un gol si el balón no está en juego.
- f. DEFENSOR – El equipo que no tiene la posesión del balón. Un equipo permanece como defensor hasta que recupera el balón.
- g. FALTA DELIBERADA – Es un acción planeada a propósito para interrumpir el juego y ganar una ventaja de forma injusta.
- h. JUGADOR EXPULSADO – Un jugador que no puede participar más en el juego. Se le tiene que mostrar la tarjeta roja a este jugador y no puede ser sustituido durante el juego excepto como se establece en el Artículo 12-8-2.
- i. REGATEAR – Un jugador en control del balón y que lo juega tocándolo con los pies repetidamente.
- j. BALÓN A TIERRA – Una manera de poner el balón en juego. El árbitro dejará caer el balón al suelo. El balón está en juego cuando toca el suelo y cualquier jugador lo puede jugar.
- k. NO RESPETAR LA DISTANCIA – La acción, de uno o más defensores, de avanzar dentro de las 10 yardas antes de ejecutarse un tiro libre.
- l. PÉRDIDA (FORFEIT) – Perder un juego terminado bajo el Artículo 3-1-2 o por otra razón que la autoridad competente haya determinado.
- m. FALTA - Infracción cometida por un jugador en el terreno de juego mientras el balón está en juego, la cual se castiga con un tiro libre a favor del equipo adversario.

-
- n. TIRO LIBRE – Una manera de poner el balón en juego. El balón se coloca en el suelo y, mientras está inmóvil, es pateado libremente en cualquier dirección antes de que sea tocado por cualquier otro jugador. Se considera que el balón se movió cuando el ejecutor lo toca con el pie. Hay dos tipos de tiros libres – “directo” del que se puede marcar un gol en contra del adversario sin que otro jugador tenga que tocar el balón e “indirecto” del que no se puede marcar un gol a no ser que otro jugador de cualquiera de los equipo toque o juegue el balón.
 - o. LÍNEA DE META – Las líneas más cortas del terreno de juego. Toda la línea es parte del terreno de juego.
 - p. GUARDAMETA – Es el único jugador designado de cada equipo que puede tocar el balón con las manos dentro de su área penal.
 - q. TOCAR CON LA MANO DELIBERADAMENTE – Jugar deliberadamente el balón con las manos o brazos. La mano o el brazo tiene que moverse hacia el balón o la mano o brazo están en una posición no natural antes de marcar la infracción.
 - r. EQUIPAMIENTO ILEGAL – Un jugador que no viste el equipamiento requerido por las reglas o viste algún artículo no permitido por las reglas.
 - s. EQUIPAMIENTO INCORRECTO – Un jugador que viste el equipamiento apropiado pero lo viste incorrectamente o el equipamiento se vuelve incorrecto durante el juego.
 - t. EJECUTOR – Un jugador que trata de poner o pone el balón en juego.
 - u. BALÓN EN JUEGO – Término que indica que el balón ha sido pateado o lanzado por un jugador de forma reglamentaria, o el árbitro hizo un balón a tierra y el balón está en juego.
 - v. CONDUCTA ANTIDEPORTIVA – Cualquiera de las acciones de los jugadores, sustitutos y personal de la banca por las que se les muestra una tarjeta amarilla y/o roja.
 - w. OBSTRUCCIÓN – El acto deliberado de un jugador que corre entre un adversario y el balón, o usa su cuerpo como un obstáculo cuando no tiene posesión del balón, o no trata de jugar el balón.
 - x. ATACANTE – El equipo que tiene posesión del balón.
 - y. FUERA DE JUEGO – Infracción que ocurre cuando el árbitro juzga que un jugador en posición de fuera de juego se involucra en el juego activo al interferir con el juego o a un adversario, o gana ventaja por estar en esa posición.
 - z. PARADA INTENCIONADA (PARRYING) – Es el intento deliberado del guardameta para controlar o desviar el balón hacia abajo o hacia fuera con las manos o los brazos.
 - aa. PASAR – El movimiento del balón de un jugador a otro después de ser pateado, cabeceado o pasado con cualquier otra parte del cuerpo (excepto las manos).
 - ba. TIRO PENAL – Se concede un tiro penal contra el equipo que comete una de las infracciones castigables con un tiro libre directo dentro de su propia área penal.
 - ca. JUGADOR – Integrante de un equipo que ocupa una posición en el terreno de juego durante los límites de tiempo del juego, empezando con el saque de salida y terminando con la conclusión del juego, excluyendo los intervalos entre los períodos de tiempo. Un sustituto pasa a ser jugador cuando el árbitro da la señal reconociendo la sustitución y para que el sustituto entre al terreno de juego.
 - da. DISTANCIA DE JUEGO – Es la distancia que el árbitro juzga adecuada para poder controlar el balón. Esta distancia casi nunca excede uno dos pasos (seis pies).
 - ea. POSESIÓN – Balón en juego en control de un equipo, jugador o un guardameta. Tener posesión del balón es cuando un jugador puede hacer un tiro a la portería, pasarlo, lanzarlo o regatearlo.

- fa. CHILENA – Una maniobra en la que los pies de un jugador están en el aire y más arriba de la cabeza. El balón puede ser pateado sobre la cabeza del ejecutor en un solo movimiento.
- ga. CUBRIENDO – Movimiento de un jugador en control del balón (a una distancia de juego) diseñado para prevenir o evitar que un adversario gane la posesión del balón.
- ha. BARRIDA – Una maniobra con uno o los dos pies deslizándose en el suelo para quitar el balón a un adversario.
- ia. SUSTITUTO – Un jugador que se ha reportado apropiadamente antes de entrar al juego. Un sustituto pasa a ser jugador cuando el árbitro da la señal reconociendo la sustitución y para que el sustituto entre al terreno de juego.
- ja. SUSTITUCIÓN – El reemplazo de por lo menos un jugador por un sustituto.
- ka. SUSPENDER – Un término que indica que un juego ha sido interrumpido por el árbitro debido a condiciones que no son la culpa de los jugadores o espectadores y que hacen imposible la continuación del juego. Ejemplos de estas condiciones incluyen el clima, la falla de la electricidad, o cualquier otra emergencia que afecte las condiciones del juego.
- la. TACKLE – El uso de los pies para quitarle el balón a un adversario.
- ma. TERMINADO – Un término que indica que el árbitro ha terminado el juego por acciones de los jugadores o espectadores tal como rehusarse a jugar o por desorden. La condición del juego, que puede incluir una pérdida (forfeiture), tendrá que ser determinada por la autoridad competente.
- na. SAQUE DE BANDA – Es una manera de iniciar el juego. Un jugador lanza el balón usando ambas manos (a no ser que un impedimento físico limite el uso de una mano). El balón tiene que ser lanzado desde atrás y por encima de la cabeza con un movimiento continuo, con ambos pies en el suelo o detrás de la línea de banda y el jugador está de frente al terreno de juego.
- oa. LÍNEA DE BANDA – Línea de marcación más larga del terreno de juego. Toda la línea pertenece al terreno de juego.
- pa. CONDUCTA VIOLENTA – Cometer un acto violento en contra de un adversario, árbitro, espectador, compañero o cualquier otro individual cuando el balón está o no en juego.
- qa. ADVERTENCIA – Una advertencia verbal al entrenador o jugador por una conducta que no refleja el mejor interés por el juego. Advertencias repetidas necesitan una amonestación.
- ra. JUGADA TEMERARIA – el jugador que actúa con una completa falta de consideración al poner en peligro la integridad física del adversario o las consecuencias que la acción tenga. Un jugador que juegue de manera temeraria será amonestado.

ADOPCIONES DE LAS ASOCIACIONES ESTATALES

1. Los jugadores pueden usar gorras cuando el clima es inclemente. (4-2-1f Excepción 3)
2. Miembros artificiales. (4-2-5)
3. Sistemas de arbitraje. (5-1-1)
4. El color del uniforme de los árbitros. (5-1-3)
5. El tiempo se lleva en el terreno de juego. (6-2-1)
6. El resultado lo mantiene el árbitro. (6-3-1)
7. Árbitro de reserva actuando como anotador. (6-3-3)
8. Cuatro cuartos iguales en vez de medios tiempos. (7-1-1)
9. Períodos acortados. (7-1-2)
10. Juegos Suspendidos. (7-1-3)
11. Diferencia de Goles. (7-1-5)
12. Procedimiento de Tiempo Suplementario. (7-3-1)

13. Jugador Expulsado no Puede Seguir Jugando. (12-8-4 Note)
14. Como Avanzar en un Torneo.

PUNTOS DE ÉNFASIS

1) Manejo de una Conmoción Cerebral – La NFHS ha sido una de las organizaciones nacionales deportivas que ha estado al frente enfatizando la importancia de la educación acerca de la conmoción cerebral, su reconocimiento y manejo apropiado en los últimos años. En 2008, la NFHS Sports Medicine Advisory Committee (SMAC) abogó por que no se le permitiera a un jugador con una conmoción cerebral regresar el juego y que no pudiera volver a jugar ese mismo día. Para resaltar la importancia continua de este asunto, la NFHS SMAC y los comités de reglas de cada deporte han tomado el paso sin precedente de incluir el Reconocimiento y Manejo de una Conmoción Cerebral como un punto de énfasis en cada libro de reglas de juego de la NFHS para el año 2010-11. La posición de la NFHS SMAC es que un jugador no regrese al juego o práctica el mismo día que haya sufrido una conmoción cerebral.

Estudios han demostrado a los profesionales médicos que el cerebro de un jugador a esta edad de estudiante no se recupera tan rápido como para permitir que un jugador del nivel de escuela secundaria regrese a la actividad en un período tan corto. Ningún jugador deberá de regresar al juego o cualquier otra actividad con riesgo cuando los síntomas de una conmoción cerebral están presentes y la recuperación continúa. Por favor vea las “Sugerencias de la NFHS para el Manejo de una Conmoción Cerebral en los Deportes” en la página de internet www.nfhs.org para más información. (Ver la página XXX).

2) Tobilleras y Rodilleras – Un jugador puede usar una rodillera o una tobillera que no ha sido alterada sin ningún acojinamiento o en el caso de una rodillera, sin manga. Las tobilleras se pueden usar por encima de las medias.

3) Código de Ética de la NFHS – Los entrenadores y los árbitros deberán de leer el Código de Ética de la NFHS e incorporarlo en su preparación para el juego. (Ver las páginas XXX-XXX).

4) Señales de Fútbol de la NFHS – Al arbitrar el juego, los árbitros tienen que usar correcta y consistentemente las Señales Oficiales de la NFHS. (Ver la página XXX).

5) Educación Electrónica – La página Web de la NFHS (www.nfhs.org) ofrece oportunidades de educación a los entrenadores. Estas incluyen los cambios a las reglas, situaciones en video, instrucción táctica y técnica, y habilidades de manejo.

6) Áreas Técnicas de los Equipos – El área de los equipos se marcará con una línea sólida a por lo menos 10 pies de la línea de banda y 10 yardas a cada lado de la línea media, con una longitud de 20 yardas. Cuando los equipos estén colocados en lados opuestos, el área técnica deberá de estar marcada diagonalmente, a 10 pies de la línea de banda.

7) Interferencia con el Saque de Banda – Los adversarios deberán de permanecer a una distancia que no sea inferior a 2 yardas del lugar en que se hace el saque de banda. Ellos no deberán de interferir con, o impedir de ninguna manera, las acciones del jugador que hace el saque. Este cambio fue introducido para ayudar a acelerar el juego al poner el balón en juego tan pronto como sea posible sin interferencia.

