

San Luis Potosí, S.L.P., a 9 de diciembre de 2007

**Tu patrocinio.com**  
**Proyectos y patrocinadores para todos**

Con gusto me dirijo a ustedes atentamente con la intención de presentar a su amable atención el juego de mi autoría denominado **Golden Ball**, cuyo original constituido por 33 cuartillas se encuentra en la Copyright Office de la Librería del Congreso en Washington USA **y que ya ha sido registrado a nombre de un servidor: Jorge Flores Montiel.**

**Les agradezco mucho que ya han puesto el resumen de este proyecto y 2 imágenes en su pagina, ahora adjunto les envío el Reglamento del juego, el logotipo algunas consideraciones importantes, una sugerencia para su comercialización y un dibujo de la cancha para ilustrar la interesante regla XV.**

Les enviamos este proyecto porque deseamos que en su gran empresa conozcan este magnifico juego para buscar la oportunidad de que mediante su organización se de a conocer este excelente juego y algún empresario pueda apreciar el enorme potencial que tiene el **Golden Ball** y decida desarrollarlo.

Nuestra intención es que de las utilidades que se obtengan cuando se desarrolle el **GOLDEN BALL SE DONE DE UNA FORMA PERMENENTE UNA BUENA PARTE PARA COLABORAR CON ORGANIZACIONES DE CARIDAD QUE AYUDEN A NIÑOS DESPROTEJIDOS, ENFERMOS, ANCIANOS Y EN GENERAL A TODOS AQUELLOS QUE MAS LO NECESITEN, SERIA MARAVILLOSO TENER UN DEPORTE CUYO PRINCIPAL OBJETIVO SEA PARA AYUDAR A LOS MAS NECESITADOS Y CREAR NUEVOS EMPLEOS.**

**Agradezco mucho su atención y quedo a sus apreciables ordenes:**

A t e n t a m e n t e

Ing. Jorge Flores Montiel  
Av. Himno Nacional 3984-C col. ISSSTE, San Luis Potosí, S.L.P., México  
Email: [goldenball.jfm@hotmail.com](mailto:goldenball.jfm@hotmail.com), y [nqb2000@prodiqy.net.mx](mailto:nqb2000@prodiqy.net.mx), Tel. (444) 815-26-45

El contenido del juego golden ball esta registrado en la copyright office de la librería del congreso de washington en los Estados Unidos de Norteamérica y esta protegido por las leyes de ese y otros países, la reproducción publicación o difusión parcial o total sin consentimiento escrito del autor es causa de responsabilidades civiles y penales. **Sin embargo llegaremos a un acuerdo con el patrocinador que lo solicite para que durante el tiempo que crea pertinente ponga en práctica el Golden Ball sin ningún compromiso y si decide continuar entonces firmaremos los contratos necesarios para que lo desarrolle profesionalmente.**

**© 2001 JORGE FLORES MONTIEL**  
**ALL RIGHTS RESERVED**

## **POLITICA DE PATROCINIO DEL GOLDEN BALL**

1.- Objetivo.- Encontrar un patrocinador que realice las acciones necesarias para desarrollar por sus propios medios el proyecto GLODEN BALL, este patrocinador puede aliarse con otros patrocinadores si así lo desea, quienes también tendrían que sujetarse a la presente política.

2.- Resultado deseado.- Que el juego GOLDEN BALL llegue a jugarse profesionalmente en España y en cualquier otro país del mundo.

3.- Destino de las utilidades.- Las utilidades del proyecto cuando se haya desarrollado profesionalmente se repartirán permanentemente de la forma siguiente:

a).- Una parte para obras de caridad que pueden ser para enfermos de SIDA, cáncer, niños desprotegidos, etc. El patrocinador podrá decidir a quien se destina esta ayuda y acordará su monto con el autor.

b).- Otra parte para utilidad del patrocinador que podrá manejarla y administrarla como él lo desee.

c).- Otra parte para pago de equipos de GOLDEN BALL participantes, pago de renta de estadios y gastos de operación en general.

d).- Otra parte para el autor del juego.

4.- El Patrocinador y el Autor del proyecto se pondrán de acuerdo y negociarán como se repartirán las utilidades obtenidas por concepto de ventas de publicidad, pago de boletos de entrada a los juegos, pago de derechos de transmisiones y otros posibles ingresos.

5.- El Patrocinador y el Autor pagarán cada uno por separado los impuestos que les correspondan de acuerdo a las leyes del país en que se desarrollen los juegos, de la misma forma cuando los equipos de juego se constituyan en empresas independientes pagarán los impuestos que les correspondan, así como los dueños de los estadios y otras empresas participantes cuando el GOLDEN BALL se haya desarrollado profesionalmente de acuerdo a las leyes en vigor que correspondan.

6.- El autor autorizará al patrocinador para que en un tiempo de prueba pertinente que acuerden ambos desarrolle el juego sin que haya compromiso con el autor, durante este periodo el patrocinador podrá publicitar sus productos

Libremente. Si el patrocinador desea seguir adelante ambas partes acordarán la duración de la relación comercial.

Esta autorización podrá ser exclusiva para un patrocinador cuando presente al autor un programa bien elaborado para desarrollar el período de prueba.

7.- Los porcentajes de utilidad mencionados en esta política serán negociados entre el patrocinador y el autor.

8.- El Autor de acuerdo a su criterio está dispuesto a aceptar algunas sugerencias de modificación que el patrocinador desee hacer a la presente política siempre y cuando no este en contrario de lo aquí establecido.

**Expresamos nuestro respeto y reconocimiento a todas la personas involucradas en todo el mundo con el juego del Fútbol.**

**La creación del Golden Ball solo tiene por objeto ayudar a los necesitados, generar nuevos empleos y ofrecer un juego nuevo para que muchos jóvenes se desarrollen en el ámbito del deporte.**

## **RESUMEN DE LAS CARACTERISTICAS SOBRESALIENTES DEL GOLDEN BALL.**

1.- El Golden Ball se juega en una cancha de pasto plana de 100.54 POR 54.84 mts., consiste en que dos equipos oponentes de 12 jugadores cada uno, jugarán una pelota esférica de 68.5 cm de circunferencia ( semejante a la de futbol ) con los pies y cualquier parte del cuerpo excepto brazos y manos, hasta introducirla en el portal (portería) del equipo rival, el equipo que logre más anotaciones ganará el juego que durará 80 minutos divididos en dos períodos de tiempo. **ESTEJUEGO ES MUCHO MAS INTERESANTE ESPACTACULAR Y DIVERTIDO QUE CUALQUIER OTRO**

2.- **Las anotaciones valdrán 1, 6, o 7 puntos** dependiendo en cual de los DOS marcos de cada portal sea introducida la pelota y desde donde sea lanzada.

3.- En cada extremo de la cancha a lo largo habrá un portal **con un doble marco** (dibujo anexo), esto permitirá que se logren un buen numero de anotaciones en cada juego **evitando juegos tediosos con pocas o ninguna anotación.**

4.- En cada juego se permitirán hasta 7 cambios de jugador y cualquier jugador que haya salido del juego podrá ingresar nuevamente, esto permitirá la aplicación de múltiples estrategias de juego.

5.- **No habrá fuera de lugar, lo cual propiciará múltiples anotaciones y dará emociones continuas a los espectadores. Esta regla propiciará que al haber muchas anotaciones en un partido el GOLDEN BALL SEA TAN DINAMICO COMO EL BASQUET BALL, LO CUAL ATRAERA CIENTOS DE MILES DE AFICIONADOS EN TODO EL MUNDO Y NO HABRA JUEGOS TEDIOSOS CON MARCADORES FINALES DE "0-0" .**

6.- Ningún juego terminará empatado.

7.- Cuando la pelota salga del campo por las líneas laterales **se regresará a la cancha mediante un tiro hecho con el pie desde la línea lateral**, esto propiciará más oportunidades de anotar.

8.- **Cuando un equipo acumule 3 faltas en su contra será castigado mediante un tiro de compensación que se lanzará desde 13.70 mts del su portal con gran posibilidad de anotar.** Con esta regla se evitará que haya numerosas faltas solo para detener el avance de un contrario, también habrá tiros penales que se lanzarán desde 11.00 metros de distancia del portal.

9.- **Cualquier jugador expulsado podrá ser sustituido 15 minutos después** por un compañero que no haya sido expulsado anteriormente en ese juego, **esto evitará que se perjudique el juego con un jugador faltante, el publico paga un boleto para ver un buen encuentro y no es justo que por el error de un jugador que se haga expulsar el buen juego que esperaba ver se convierta en un pobre espectáculo.**

10.- Favor de revisar en el CD que enviaremos la regla XV (background shots) que indica que un tiro de fondo se puede cobrar desde dos sitios diferentes, (estos tiros son equivalentes a los tiros de esquina en el futbol), con esto aumentan las posibilidades de anotación y el juego resulta mas interesante.

11.- Al haber múltiples anotaciones y marcadores generosos, será poco probable que **un error arbitral pueda influir para que un equipo gane o pierda el juego, como es muy usual en otros juegos.**

Las anteriores son algunas de las interesantes reglas de este juego, en el CD que le enviaré próximamente se explican todas las reglas en detalle así como la forma de marcar el campo de juego

**Nota: Por las facultades que me confiere el hecho de ser autor de este juego, comento que al desarrollarse podría agregar una regla que permitiera ver en monitores la repetición de jugadas difíciles de marcar para evitar que marcaciones erróneas puedan influir en el resultado de los juegos.**

## **IMPORTANTES REFLEXIONES EN RELACION AL GOLDEN BALL**

- Los autos BMW cuya comercialización se inició en 1916, 16 años después que iniciaron los Mercedes Benz, no se consideran una copia de estos a pesar de ser PRODUCTOS CON LA MISMA FUNCIÓN

- Los aviones Airbus que iniciaron su producción en el año 2001 no se consideran una copia de los aviones Boing que iniciaron en 1916, **ni los autos creados por Ferruccio**

**Lamborghini porque no le gustaron los Ferrari se consideran una copia de estos que iniciaron mucho antes,.. y también son productos semejantes.**

- ENTONCES, EL GOLDEN BALL A PESAR DEL PARECIDO QUE TIENE CON OTRO POPULAR JUEGO TAMPOCO DEBE CONSIDERARSE UNA COPIA DE ESTE HAY MUCHAS, PERO MUCHAS MAS SEMEJANZAS ENTRE EL BMW Y EL MERCEDES BENZ QUE ENTRE EL GOLDEN BALL Y OTRO JUEGO MUY CONOCIDO.

- En todas las áreas de la ciencia y la tecnología ya sean trasplantes médicos, genética, conquista del espacio, computación, etc. Los avances han sido tan grandes que han sorprendido a todo el mundo, si no nos damos cuenta que estamos en el futuro seguiremos viviendo en el pasado, en el área de deportes (excepto los motorizados) seguimos prácticamente igual que en la primera mitad del siglo anterior, PORQUE ???.

**La empresa que desarrolle el Golden Ball manejará cantidades millonarias tendrá un gran crecimiento en todos los aspectos y ayudará a muchos necesitados.**

**ESTOY SEGURO QUE CON LA GRAN COLABORACION DE tupatrocinio.com SE DARIA EL PRIMER GRAN PASO PARA QUE ESTO FUERA POSIBLE**

**QUE NADIE HAYA HECHO ESTO ANTES, NO SIGNIFICA QUE NO SE PUEDA HACER.**

## **REGLAMENTO DEL GOLDEN BALL**

### **INTRODUCCION**

Cada día, en cualquier parte del mundo se tiene un desarrollo constante de nuevas actividades de cualquier índole ya sean científicas, económicas, industriales, comerciales, etc. Es decir, con mucha frecuencia se ponen en práctica nuevos descubrimientos y se desarrolla un sinfín de novedosos productos. Sin embargo en el ámbito correspondiente a pasatiempos, actividades de esparcimiento o deportes, los cambios son menos significativos y se hace necesario crear nuevos deportes que vayan de acuerdo a la época actual, y posiblemente sean íconos del nuevo siglo.

Considerando lo anteriormente expuesto se ha creado este interesante deporte lleno de dinamismo y actualidad, que reúne las características para proporcionar a millones de espectadores en todo el mundo, un cúmulo de nuevas emociones y sana diversión familiar. Sin lugar a dudas el **GOLDEN BALL** rápidamente se colocará en el gusto de los

aficionados al deporte y **como un beneficio adicional propiciará la creación de muchos empleos en los países que lo practiquen.**

## CONTENIDO

- 1.- Descripción del juego
- 2.- Descripción del campo de juego y como trazarlo
- 3.- Reglamento
- 4.- Regla I El balón
- 5.- Regla II Número de jugadores
- 6.- Regla III Equipo y uniforme de los jugadores
- 7.- Regla IV Cuerpo arbitral
  - a).- Facultades del árbitro central
  - b).- Funciones de los árbitros auxiliares
- 8.- Regla V Inicio del juego
- 9.- Regla VI Duración del juego
- 10.- Regla VII Anotaciones marcadas
- 11.- Regla VIII Faltas al reglamento

Esta regla se integra con los siguientes apartados:

APARTADO A).- Sanciones:

Grupo I.- Faltas sancionadas con tiro libre o tiro penal

Grupo II.- Faltas castigadas con tiro libre

Grupo III.- Faltas penalizadas con tiro de Compensación.

Grupo IV.- Faltas cometidas durante cobros de tiros de fondo, tiros libres, saques laterales, tiros penales ó de compensación.

APARTADO B).- Suspensión de jugadores por faltas

APARTADO C).- Expulsiones.

APARTADO D).- Faltas acumulativas.

- 12.- Regla IX Tiros libres
- 13.- Regla X Tiros penales
- 14.- Regla XI Tiro de compensación
- 15.- Regla XII Saque lateral
- 16.- Regla XIII Saque de portería
- 17.- Regla XIV Saque de anotación
- 18.- Regla XV Tiro de fondo
- 19.- Regla XVI Balón dividido
- 20.- Regla XVII Sistema de marcación del cuerpo arbitral
  - 1.- Inicio del juego
  - 2.- Tiro libre
  - 3.- Tiro penal
  - 4.- Tiro de compensación
  - 5.- Saque lateral
  - 6.- Tiro de fondo
  - 7.- Saque de portería
  - 8.- Anotaciones y saques de anotación
  - 9.- Terminación del 1º y 2º tiempo
  - 10.- Suspensión de un jugador
  - 11.- Expulsión de un jugador
  - 12.- Reingreso de jugadores
  - 13.- Cambio de jugador

### ALGUNAS DEFINICIONES UTILES

- **Tiro libre:** Es la acción de patear el balón para cobrar una falta. ( Regla IX ).
- **Tiro penal:** Se realiza para castigar alguna de las faltas especificadas en la regla VIII. ( Regla X )
- **Tiro de compensación:** Se lanzará para castigar a un equipo cada que acumule tres faltas. ( Regla XI ).
- **Saque lateral:** Acción de regresar la pelota al campo de juego después de que salió por la línea lateral. ( Regla XII ).
- **Saque de portería:** saque que hace el portero para regresar la pelota al campo de juego. ( Regla XIII ).
- **Saque de anotación:** Lanzar la pelota al campo de juego después de cada anotación. ( Regla XIV ).
- **Tiro de fondo:** Disparo que realiza el equipo atacante después de que el equipo defensor sacó la pelota del campo por su línea de fondo. ( Regla XV ).

## DESCRIPCION DEL JUEGO

El juego consiste en que dos equipos contendientes conduzcan una pelota con los pies hasta introducirla en la portería del equipo contrario cuantas veces sea posible durante el juego. **Cualquier persona que juegue fútbol podrá jugar Golden Ball**

**A continuación se describen de una forma breve las principales características del juego:**

1.- El campo de juego será plano, horizontal con medidas de 100.54 mts. (110yd.) de largo por 54.84 mts. (60yd.) de ancho. (fig. 1 y 3).

2.- En cada extremo del campo, en sentido longitudinal, habrá una portería. **Cada portería estará formada por dos marcos**, cada marco tendrá una red independiente para que ahí quede el balón cuando sea lograda una anotación. Después de cada anotación, se hará el saque de anotación para poner la pelota en juego y reanudar el encuentro.

**3.- Cada equipo estará formado por doce jugadores y se permitirán hasta siete cambios, pudiendo regresar al juego cualquier integrante del equipo que hubiera sido cambiado anteriormente.**

Cuando un jugador salga del juego para recibir atención médica podrá ser **sustituido provisionalmente**, regresará cuando esté recuperado y el compañero que entró en su lugar saldrá del juego. Esta sustitución es opcional, pero si el lesionado no regresa a la cancha, el movimiento contará como cambio de jugador.

4.- Cada equipo se organizará de tal forma que algunos de sus jugadores ataquen y otros defiendan. Cada equipo tendrá un guardameta o portero que será el encargado de cuidar que el equipo contrario no anote en su portería y **no podrá tomar la pelota con las manos cuando se la envíe un compañero de equipo.**

5.- El juego tendrá una duración de 80 minutos dividido en dos tiempos de 40 minutos cada uno.

**6.- Ningún juego podrá finalizar empatado.** Si al terminar el segundo tiempo los equipos contendientes están empatados en el marcador, el juego deberá prolongarse hasta que uno de los equipos logre una anotación y gane el juego.

Si después de jugar 15 minutos adicionales el empate persiste, se detendrá el encuentro y se tirarán series de tiros penales hasta que un equipo resulte vencedor.

7.- Para iniciar el juego, los jugadores se distribuirán en la mitad de la cancha que les corresponda, un jugador del equipo designado para iniciar el partido colocará la pelota en el **punto central** del campo y cuando el árbitro lo indique pateará la pelota hacia un compañero, hacia la portería contraria **o podrá continuar jugándola si así lo prefiere.**

**8.- Las anotaciones podrán valer 1, 6 y 7 puntos**, dependiendo del marco en que se realicen y desde el sitio en que se hagan los disparos a la portería

9.- Un jugador podrá marcar una anotación después de recibir un pase, aún cuando no haya otro jugador defensivo entre el y el portero enemigo. **NO HAY FUERA DE LUGAR O FUERA DE JUEGO.**

10.- cada vez que un jugador cometa una falta al reglamento será sancionado concediéndose un  *tiro libre*, un  *tiro penal* ó un  *tiro de castigo* al equipo contrario, dependiendo de la infracción de que se trate.

**11.- Cada vez que un equipo acumule tres faltas al reglamento, se le penalizará con un tiro de castigo que será ejecutado a una distancia de 13.70 mt. ( 15 yd. )** de la portería con gran posibilidad de lograrse una anotación. También habrá tiros penales que se lanzarán a una distancia de 11.00 mt. ( 12 yd.) de la portería.

12.- A los jugadores infractores que cometan faltas violentas con evidente intención de lesionar a un contrario **se les podrá suspender del juego por 5 minutos.**

13.- Los jugadores que ameriten una segunda suspensión serán **expulsados y podrán ser sustituidos después de 15 minutos de su salida** por otro jugador que este en la banca ó que ya haya participado en ese juego y haya sido sustituido, pero no por otro que haya sido expulsado en ese mismo juego.

14.- Cuando la pelota salga del campo por las **líneas laterales**, un jugador del equipo **que no sacó la pelota**, la regresará a la cancha desde el sitio de donde salió del campo sujetándola con ambas manos sobre su cabeza enviándola a un compañero, **ó la colocará la pelota sobre la línea y lanzará un tiro fuerte con el pie y así lograr una anotación** ó aún podrá colocar la pelota sobre la línea y continuar jugándola libremente si así lo desea.

15.- Cuando la pelota salga del campo por las *líneas de fondo*, un jugador del equipo que **no tocó** la pelota antes de que saliera, la regresara al campo de juego mediante un tiro de fondo para reanudar el juego.

**16.- El cuerpo arbitral estará formado por un árbitro central y cuatro árbitros auxiliares.**

17.- El equipo que anote más puntos al final del juego será el vencedor. Las anteriores y el resto de las características de juego, se describen y especifican en forma detallada en el siguiente reglamento.

## DESCRIPCION DEL CAMPO DE JUEGO Y COMO TRAZARLO

1.- **Dimensiones.**- El campo de juego será de una forma rectangular de 100.54 mt.(110 yd) de largo por 54.84 mt (60 yd) de ancho.

2.- **Cómo marcar el campo de juego.**- El terreno se marcará con líneas visibles de color blanco de un ancho máximo de 10 cm. (4 pulg), las líneas de mayor longitud se llamarán **líneas laterales** y las de menor longitud se llamarán **líneas de fondo**; estas 4 líneas

delimitarán el campo de juego. (fig.1 y 3). En cada una de las cuatro esquinas del campo, se colocará un banderín de color rojo en un mástil flexible de 0.914 mt.(1 yd.) de alto.

3.- **Los marcos.**- Los postes y largueros de los marcos podrán ser redondos o cuadrados, de un material resistente y medirán 10 cm. (4 pulg ) de ancho. Sobre cada **línea de fondo** se colocarán dos marcos, el interior y el exterior. El marco interior estará formado por dos postes verticales equidistantes de las **líneas laterales**, separados 7.77 mt. (8.5 yd) entre ellos (medida interior) y unidos en sus extremos superiores por un larguero horizontal cuyo borde inferior estará a 8 pies del suelo.

El marco exterior estará formado por dos postes verticales que se colocarán también sobre las **líneas de fondo** dejando una distancia libre de 1.22 mt (4 pies) de separación con los bordes exteriores de los postes del marco interior, y estarán unidos en sus extremos superiores por un larguero horizontal cuyo borde inferior estará a 1.22 mt (4 pies) del borde exterior del larguero del marco interior, o sea a 3.75 mt (12 pies – 4 pulg) del suelo. (Fig. 2).

Deberán ponerse redes enganchadas a los postes, a los largueros y al suelo, por detrás de los marcos; de tal forma que cada marco interior y exterior tenga su propia red independiente, debiendo estar sujetos en forma conveniente y colocados de manera que no estorben el desarrollo del juego.

Las redes deberán estar hechas a base de fibras naturales o materiales plásticos.

4.- **Zona de meta.**- En cada extremo del terreno de juego, tomando como centro el punto medio de cada **línea de fondo**, se trazará dentro del campo un arco de circunferencia de 180° y 11 mt. (12 yd) de radio, que se denominará **arco de meta**. En el punto medio de este arco, a 90° se marcará un punto visible de 1 pie de diámetro que se llamará **punto de tiro penal** y será el sitio de ejecución de los **tiros penales**. Al área delimitada por el arco antes mencionado y la **línea de fondo** se le llamará **zona de meta**.

5.- **Zona penal.**- En cada extremo del terreno de juego, tomando como centro el punto medio de cada **línea de fondo** se trazará dentro del campo un arco de circunferencia de 180° y 22 mt (24 yd) de radio. El área delimitada por este arco y la **línea de fondo**, excluyendo la **zona de meta** se llamará **zona penal**.

6.- **Punto de tiro penal.**- Desde el punto medio de la línea de fondo, se trazará una línea perpendicular imaginaria hacia el centro del campo, en el punto donde esta se encuentre con el arco que delimita la zona de meta, se marcará en forma visible un punto de un pie de diámetro; este se denominará: **punto de tiro penal**.

7.-**Punto de tiro de compensación.**- En ambas **zonas penales** del terreno de juego se marcará en forma visible un punto de 1 pie de diámetro que estará situado sobre una línea imaginaria perpendicular a cada **línea de fondo** en su punto medio, y a una distancia de 13.70 mt (15 yd) de estas. Este punto será el sitio de ejecución de los **tiros de compensación**.

8.- **Arco de tiro distante.**- Tomando como centro el punto medio de cada **línea de fondo**, se trazará dentro del campo un arco de circunferencia de 180° con 24.70 mt (27 yd,) de radio. Este se llamará **arco de tiro distante**.

9.- **Líneas auxiliares.**- Se trazará una línea recta desde el punto medio de una **línea lateral** hasta el punto medio de la otra, justo a la mitad de la longitud del campo. Además, a cada 9.14 mt (10 yd) a un lado y otro de la **línea central** antes mencionada se trazarán 8 líneas paralelas que **no crucen los arcos de tiros distantes**. Serán 4 líneas a cada lado de la **línea central** en total **8 líneas auxiliares**. En el punto medio de la **línea central** se pintará un manchón blanco circular de 30 cm (1 pie) de diámetro que será el **punto central** del campo.

Las **líneas auxiliares** y servirán para ayudar a los árbitros para que cada falta se cobre en el sitio en que se cometió y para iniciar cada período de juego y reanudar el partido después de cada anotación.

10.- **Diagonales de fondo.**- Sobre líneas imaginarias que unan la base de los postes de los **marcos exteriores** con los puntos medios de las **líneas laterales** del lado de cada poste, se trazarán 4 líneas rectas desde la base de cada poste hasta el **arco de tiro distante** correspondiente. Estas líneas se llamarán **diagonales de fondo** y su objetivo será que los jugadores no rebasen estas líneas cuando ejecuten los **tiros de fondo** como se verá más adelante.

11.- Todas las líneas con que se marque el campo de juego serán del mismo ancho de los postes de los marcos, es decir 10 cm. (4 pulgadas), de tal forma que sus bordes coincidan perfectamente.

12.- Las medidas del campo de juego incluyen la anchura de las líneas o arcos que delimitan dichas superficies.

13.- Para trazar los arcos de circunferencia que delimitan las **zonas de meta, zonas penales, y los arcos de tiro distante**, la medida de los radios debe contarse desde el borde interior de la **línea de fondo**.

14.- Durante el desarrollo del juego se deberá:

- Controlar el número de fotógrafos en el campo de juego.
- Delimitar una zona de fotógrafos que esté:
  - a) Atrás de los marcos a 6.40 mt (7 yd) de la "**línea de fondo**".
  - b) Atrás de la "**línea de fondo**" a 1.83 mt (2 yd) de ésta.
- Prohibir que los fotógrafos traspasen estas áreas.
- Prohibir el uso de flashes para fotografía que puedan deslumbrar a los jugadores durante del desarrollo del juego.

15.- A cada lado del campo de juego, a una distancia prudente se instalarán asientos adecuados para que los jugadores sustitutos y "cuerpo técnico" de cada equipo puedan presenciar el juego.

## REGLAMENTO

El presente reglamento, además de establecer las reglas de juego, tiene también por objeto que cada acción realizada en el juego se vea reflejada en el marcador final,

**evitando con esto que algunas infracciones a las reglas o jugadas tramposas se puedan cometer impunemente.**

Las organizaciones nacionales o internacionales que practiquen y/o desarrollen este deporte deben sujetarse estrictamente a lo establecido en este reglamento.

**REGLA I.- EI BALÓN**

1.- El balón será esférico, su cubierta será de cuero, caucho o algún material semejante que no represente ningún riesgo para los jugadores.

2.- El balón tendrá una circunferencia de 68.5 a 71 cm (27 a 28 pulg) y su peso será de 400 a 454 gr. (14 a 15.8 oz). El balón deberá inflarse con aire a una presión de 0.84 a 0.91 kg/cm<sup>2</sup>. (12 a 13 libras/pulg<sup>2</sup>). **Su tamaño es semejante a los usados en futbol.**

3.- Los balones solo podrán ser cambiados durante el juego con autorización del árbitro central o de los árbitros auxiliares.

4.- Los balones que se utilicen durante un partido deberán ser suministrados por el equipo local y serán entregados al árbitro al inicio del juego para que este verifique que cumplen lo aquí estipulado.

5.- Cuando el balón sufra algún daño que impida se siga jugando, el juego será interrumpido, se proporcionara un nuevo balón y el portero del equipo que tenia la posesión del balón al momento de la interrupción realizara un saque de portería para reanudar el juego..

Si el daño ocurre durante una pausa en el juego como saque de meta, tiro de esquina, etc., el juego se reanudará con el cobro del tiro de o jugada pendiente a realizar.

**Regla II.- NÚMERO DE JUGADORES.**

**1.- Cada encuentro será jugado por dos equipos compuestos cada uno por 12 jugadores** de los cuales uno jugará como portero o guardameta. Cada jugador deberá tener el registro correspondiente que lo acredite como tal y se designará a un jugador como capitán de cada equipo.

2.- Cada equipo deberá tener siete jugadores sustitutos al inicio de cada juego y podrá realizar hasta siete cambios durante el encuentro.

3.- Antes de iniciar el juego, el árbitro central será informado de cuales son los jugadores que inician el juego y quienes son los sustitutos.

4.- Los jugadores podrán intercambiar sus posiciones libremente durante el desarrollo del partido, pero solo podrán cambiar la posición con el guardameta con previa autorización del árbitro; en este caso el jugador que ocupe la posición del guardameta deberá ponerse una camiseta o suéter que lo diferencie de sus compañeros de equipo.

5.- Cuando se desee reemplazar a un jugador se hará de la siguiente forma:

- a) Un ayudante del equipo que desee hacer el cambio deberá avisar a uno de los árbitros auxiliares para obtener su autorización y desde la "línea lateral" mostrar al árbitro central un cartel con el número de jugador que vaya a ser reemplazado. El tamaño del cartel será tal que el árbitro central y el jugador saliente puedan fácilmente leer el número.
- b) El cambio se realizará rápidamente durante la siguiente pausa de juego, debiendo salir el jugador por la parte media de la cancha, para que también por ese sitio entre el jugador sustituto. Entonces se reanudará el juego.

**6.- Cuando un jugador salga del juego para recibir atención médica podrá ser sustituido momentáneamente por un compañero que dará aviso a cualquier miembro del cuerpo arbitral para obtener autorización y sustituir inmediatamente al lesionado,** hasta que este regrese al juego, de acuerdo a lo indicado en el punto anterior. Esta sustitución es opcional, pero si el lesionado no regresa a la cancha, el movimiento contará como cambio de jugador.

**7.- Se podrán realizar hasta siete cambios de jugadores durante el partido.**

**8.- Cualquier jugador que haya sido sustituido podrá entrar nuevamente al juego.**

9.- Durante el desarrollo de los juegos, junto con los jugadores sustitutos, también podrán estar el entrenador del equipo y sus auxiliares, a quienes se denominará *cuerpo técnico* y no podrán ser más de siete integrantes.

10.- Los jugadores sustitutos y los integrantes del cuerpo técnico estarán sujetos a la autoridad del cuerpo arbitral.

### **REGLA III.- EQUIPO Y UNIFORMES DE LOS JUGADORES**

- 1.- Los jugadores deben vestir camiseta o un jersey, calzoncillos tipo short, medias y calzado especial.
- 2.- Cada jugador debe tener en su camiseta o jersey su apellido y un número perfectamente visible a distancia. Un jugador de cada equipo deberá usar un brazalete en la manga derecha de su camiseta que lo acreditará como capitán del equipo. Este brazalete o distintivo será de color que contraste con su uniforme.
- 3.- Los zapatos de juego deberán cumplir con lo siguiente:
  - a) Estar fabricados en piel natural.
  - b) La suela podrá ser de cuero, caucho o de otro material plástico.
  - c) Cada zapato podrá llevar en la suela de 8 a 14 tacos fijos o reemplazables que estarán fabricados de cuero, caucho, aluminio, plástico o un material similar; serán planos y de un diámetro no menor de 12.7mm. (1/2 pulg.) y de una altura no mayor de 12.7 mm. (1/2 pulg.). Los tacos serán redondos y planos. Si se utilizan "alvéolos" de metal para el tipo de tacos atornillados, estos tendrán que estar introducidos en la suela del zapato y toda la fijación tendrán que formar un solo cuerpo con el taco.
  - d) Los elementos de fijación de los tacos no deben tener puntas salientes que representen un peligro para los jugadores.
  - e) Con excepción de los "alvéolos" metálicos antes mencionados, queda prohibido utilizar chapas metálicas incluso recubiertas con cuero o caucho.
- 4.- El uniforme del guardameta deberá ser de colores que lo distingan de los otros jugadores y de los árbitros.

5.- Ningún jugador podrá llevar objetos peligrosos para otros jugadores como anillos, brazaletes, collares, etc.

Cualquier jugador que viole esta regla deberá salir del campo de juego para arreglar su equipo y regresará mediante autorización del cuerpo arbitral en la siguiente interrupción del juego.

#### **REGLA IV.- CUERPO ARBITRAL**

Para dirigir los juegos se designará **un árbitro central y cuatro árbitros auxiliares**. A estos cinco jueces se les designará como **cuerpo Arbitral** y serán designados en su oportunidad por acuerdo de los equipos contendientes o por el organismo competente correspondiente.

El cuerpo arbitral deberá usar uniforme cuyo color sea diferente a los usados por uno y otro equipo. Este uniforme consistirá en una camiseta o jersey, un calzón tipo short, medias y zapatos tenis.

El árbitro central usará una gorra blanca, un silbato para marcar las incidencias del juego y un radio transmisor portátil para informar por el sonido local el valor de las anotaciones logradas, faltas cometidas, etc. etc.

Los árbitros auxiliares usaran un pañuelo blanco para marcar las faltas, y al menos dos de ellos también usaran un cronómetro y un silbato cada uno.

La competencia del **cuerpo arbitral** y el ejercicio de sus poderes otorgados por las reglas de juego empezarán en el momento en que entren en el campo de juego.

##### **A.- Facultades del árbitro central.**

1).- Aplicará este reglamento para iniciar y terminar los periodos de juego, marcar las anotaciones, las infracciones cometidas intencionalmente en el juego y durante cualquier suspensión temporal del partido. El árbitro central evitará silbar constantemente por faltas dudosas o insignificantes. El espíritu de esta regla es sancionar las infracciones que impidan el avance de un jugador contrario. En la regla número VIII se indicarán las penas por cada infracción cometida..

2).- Dará la señal para iniciar y terminar cada período de juego e indicará cuando reanudar el partido después de cada detención.

3).- Tomará nota de las incidencias y añadirá las pérdidas de tiempo motivadas por atención a jugadores lesionados o por cualquier otra causa.

4).- Podrá detener el juego cuando se cometan infracciones a las reglas, o suspenderlo definitivamente cuando existan causas extremas de fuerza mayor que impidan por completo su desarrollo.

5).- No permitirá que nadie, fuera de los jugadores, y árbitros auxiliares, penetren en el terreno de juego sin su autorización.

6).- Detendrá el partido si estima que algún jugador ha sufrido un golpe o lesión que le impida continuar el juego, permitirá la entrada de asistencias médicas, lo hará transportar fuera del campo tan pronto como sea posible y reanudará inmediatamente el partido. Cuando algún jugador sufra un golpe leve y caiga en el campo, no se detendrá el partido. El jugador que esté en condiciones de llegar por si mismo hasta la **línea de fondo** o **línea lateral** no podrá recibir atención dentro del campo de juego.

7).- Autorizará la entrada de jugadores en los siguientes casos:

- Cuando regresan después de recibir atención médica.
- Cuando termine la suspensión de un jugador.

- Cuando entre un jugador que sustituya a un expulsado.
  - Cuando haya un cambio de jugador.
- 8).- Suspenderá a los jugadores infractores y expulsará del terreno de juego a los jugadores que de acuerdo a su criterio sean culpables de cometer faltas reiteradamente, de conducta violenta, brutalidad o que actúen con intenciones injuriosas o groseras.
- 9).- Decidirá si los balones cumplen con lo establecido en la regla I. En caso contrario solicitará al equipo local suministre otros balones.
- 10).- El árbitro no podrá decretar que uno u otro equipo quede descalificado y deba ser considerado como vencido. En caso de interrupciones por alguna falta grave, el árbitro solo podrá interrumpir el juego y enviar su informe detallado al organismo competente que es el único que tendrá el derecho de decidir la situación. Este organismo competente será designado por el titular de los derechos de autor del presente juego.
- 11).- Sancionar aquellas infracciones que no pudo apreciar personalmente, pero que fueron notificadas por sus árbitros auxiliares.
- 12).- Durante el partido no permitirá que entre ninguna persona ajena al juego hasta que este se haya detenido.
- 13).- Informará por su micrófono acerca de las incidencias del juego.

#### **B.- Funciones de los árbitros auxiliares.**

- 1.- Para desarrollar su función los cuatro árbitros auxiliares se ubicarán dos a cada lado del campo fuera de las "líneas laterales". Dos de ellos vigilarán las acciones de juego que se desarrollen en una misma mitad de la cancha y los otros dos en la otra mitad; esto, en relación a la longitud del campo.
- 2.- Los árbitros auxiliares correrán junto a las "líneas laterales" para estar lo más cerca posible de las acciones de juego.
- 3.- Los árbitros auxiliares podrán entrar al terreno de juego cuando así lo consideren necesario para observar de cerca las acciones, especialmente cobros de faltas y saques de fondo, pero procurando no estorbar el juego. De esta forma podrán auxiliar mejor al árbitro central.**
- 4.- Tomarán el tiempo de suspensión y expulsión de jugadores.
- 5.- Avisarán al árbitro central de cambios de jugadores, reingreso de jugadores suspendidos e ingreso de sustitutos en caso de expulsados.
- 6.- Cuando un árbitro auxiliar vea que se comete una falta al presente reglamento lanzará su pañuelo al aire y el árbitro central sonará su silbato. **Si el árbitro central no vio el pañuelo o pañuelos, o no vio la falta, los árbitros auxiliares sonarán su silbato,** indicarán al árbitro la falta cometida y se procederá a la aplicación del reglamento con el cobro de la falta correspondiente.
- 7.- En caso de anotaciones dudosas auxiliarán al árbitro central para determinar si una anotación lo fue o no lo fue.
- 8.- cuando por causa de fuerza mayor el árbitro central no pueda terminar un juego, los árbitros auxiliares designaran entre ellos al de mayor experiencia para suplir al árbitro central y terminar el partido.

#### **REGLA V.- INICIO DEL JUEGO**

- 1.- Para iniciar el juego, se reunirán el árbitro central y los dos capitanes de los equipos contendientes en el centro del campo y se procederá como sigue:

- a) El árbitro central lanzará una moneda al aire y el capitán que adivine cual será la parte superior de la moneda al caer al piso escogerá en que parte del campo quiere iniciar el juego.
- b) Los jugadores de cada equipo se distribuirán en la mitad de la cancha que les tocó, pero sin rebasar la "línea auxiliar" inmediata a la línea central.
- c) Un compañero del capitán que ganó el volado colocará la pelota en el "punto central" del campo, y cuando el árbitro lo indique con su silbato pateará la pelota hacia un compañero hacia la portería contraria, o se podrá continuar jugándola si así lo prefiere.

2.- Para iniciar el segundo período de juego de 40 minutos, los equipos cambiarán de campo, se ubicarán en igual forma que al inicio del juego y un jugador del equipo contrario al que inició el juego hará el saque inicial del segundo tiempo.

## **REGLA VI.- DURACION DEL JUEGO.**

**1.- La duración del partido será de 80 minutos que se jugarán en dos períodos de 40 minutos cada uno.**

2.- Al fin del primer tiempo habrá un período de descanso de 15 minutos. En este tiempo los jugadores podrán ir a sus vestuarios respectivos para refrescarse y recibir instrucciones de sus entrenadores. Terminado el período de descanso deberán regresar ambos equipos puntualmente al campo para continuar en el segundo período de juego cuando lo indique el árbitro central.

3.- El período de descanso no podrá exceder en más de 5 minutos al tiempo estipulado, a menos que lo autorice el árbitro central.

4.- La duración de un período de juego deberá ser prolongada para permitir que se cobre un tiro penal o un tiro de compensación o tiro de fondo.

5.- El árbitro central únicamente podrá prolongar los períodos de juego para compensar interrupciones de más de 3 minutos causadas por:

- a).- Pleito entre varios jugadores
- b).- Atención a jugadores con lesiones de consideración que no hayan sido retirados del campo de juego con rapidez.
- c).- Algunas otras imprevistas análogas.

6.- El árbitro solo podrá suspender el partido cuando haya causas de fuerza mayor que imposibiliten su desarrollo, como falta de iluminación en la noche o alguna otra extrema en cuyo caso el resultado final será de acuerdo al marcador al momento de la suspensión; salvo acuerdo en contrario. Si la suspensión fuese durante los primeros minutos de juego, se harán los arreglos necesarios para repetir el partido.

7.- Si la duración del segundo tiempo termina y los equipos contendientes están empatados en el marcador, el juego deberá prolongarse hasta que uno de los dos equipos logre una anotación y gane el juego.

8.- Si después de jugar 15 minutos adicionales persiste el empate, el árbitro deberá detener el encuentro y cada equipo designará a tres jugadores para que ejecuten un tiro penal cada uno contra el guardameta del equipo contrario. Si subsiste el empate después de la primera serie, se repetirán series de tres tiros penales consecutivamente hasta que un equipo resulte con más anotaciones y gane el juego.

Estas series se tiraran en la portería que el árbitro designe Y un jugador no podrá repetir un tiro hasta que los 12 jugadores del equipo hayan tirado.

## **REGLA VII.- VALOR DE LAS ANOTACIONES MARCADAS**

1.- Cuando la pelota esté en juego y sea impulsada o rebotada por alguno de los 24 jugadores o sea rebotada en alguno de los postes o largueros de los marcos y rebase totalmente la "línea de fondo", se considerará anotación de acuerdo a lo siguiente:

- a) Cuando el balón penetre en el **marco interior** de la portería la anotación valdrá **seis puntos** a favor del equipo atacante.
- b) Cuando el balón penetre en el **marco exterior** la anotación valdrá **un punto** a favor del equipo atacante aún cuando haya sido desviada o rebotada por cualquier jugador, inclusive el portero defensor.
- c) Cuando el balón sea disparado desde **afuera del arco de tiro distante**, o aún sobre éste, pero sin que el balón lo haya rebasado totalmente, las anotaciones valdrán:
  - **Siete puntos**, si el balón no fue desviado por ningún otro jugador atacante intencionalmente y penetró en el **marco interior**.
  - **Seis puntos**, si el balón fue desviado intencionalmente por otro jugador atacante y penetró en el **marco interior**.
  - **Siete puntos**, si el balón fue desviado con o sin intención por algún jugador defensivo y penetró en el **marco interior**.
  - **Un punto**, si el balón penetró en el **marco exterior**, haya sido desviado o no por cualquiera de los 24 jugadores.

2.- Las anotaciones conseguidas como resultado de tiros de fondo tendrán los mismos valores indicados en el punto 1 de esta regla.

3.- **Los tiros de compensación** ( ver regla *VIII faltas acumulativas* ) no podrán ser desviados por ningún jugador, excepto por el guardameta y valdrán **seis puntos** si penetran en el **marco interior** y **un punto** si penetran en el **marco exterior**.

4.- Los **tiros penales** ( regla VIII ) no deberán ser desviadas por ningún jugador excepto por el guardameta y valdrán **seis puntos** si penetran en el **marco interior** y **un punto** si penetran en el **marco exterior**.

5.- Las anotaciones logradas como resultado de **tiros libres** ( regla VIII ) tendrán los mismos valores indicados en el punto 1 de esta regla.

6.- Las anotaciones logradas como resultado del **saque inicial** de cada uno de los dos períodos de tiempo del partido, o de tiempos extras, tendrán los valores indicados en el punto 1 de esta regla.

7.- Si por error algún jugador anota en la portería de su propio equipo, se considerará la anotación a favor del equipo contrario, de acuerdo a los valores de anotaciones mencionadas en el punto número 1 de esta regla.

Quando el balón sea lanzado, tocado o rebotado intencionalmente con la mano, brazo o antebrazo de cualquier jugador atacante y haya una anotación, ésta será anulada y el juego se reanudará con un tiro libre que cobrará el equipo contrario en el lugar donde ocurrió la falta.

## **REGLA VIII.- FALTAS AL REGLAMENTO**

**Esta regla se integra con los siguientes apartados:**

### **APARTADO A.- SANCIONES.**

#### **GRUPO I.- Faltas sancionadas con tiro libre ó penal.**

**GRUPO II.- Faltas castigadas con tiro libre.**  
**GRUPO III.- Faltas penalizadas con tiro de compensación.**  
**GRUPO IV.- Faltas cometidas durante cobros de tiros de fondo, tiros libres, saques laterales, tiros penales ó de compensación.**

**APARTADO B.- SUSPENSIÓN DE JUGADORES POR FALTAS.**  
**APARTADO C.- EXPULSIONES.**  
**APARTADO D.- FALTAS ACUMULATIVAS.**

## **REGLA VIII**

**APARTADO A.- SANCIONES:**

### **REGLA VIII**

**APARTADO A.- SANCIONES Grupo I.- Faltas sancionadas con tiro libre ó tiro penal:**

Cuando algún jugador cometa alguna de las 10 faltas indicadas a continuación, será castigado con tiro libre concedido al equipo contrario en el lugar donde se cometió la falta.

1.- Tocar o jugar la pelota con manos, brazos o antebrazos.

Esta disposición no es aplicable al portero dentro de las zonas de meta o penal siempre y cuando la pelota provenga de un contrario o cuando después de un tiro a la portería la pelota rebote en un compañero del portero de forma accidental y éste la tome con las manos o la desvíe. ***El portero no podrá tomar la pelota con las manos cuando un compañero se la envíe con intención de conseguir asistencia, deberá jugar la pelota al igual que sus compañeros.***

Cuando a juicio del cuerpo arbitral la mano esté "pegada" al cuerpo y la pelota vaya a la mano accidentalmente, no se marcará esta falta.

2.- Poner una zancadilla a un contrario o hacerle caer usando la pierna o hacerle caer de cualquier forma. Esta falta no se marcará si el jugador se deja caer intencionalmente.

3.- Dar una patada a un adversario.

4.- Cargar (empujar) con violencia a un contrario con intención de tirarlo o golpearlo.

5.- Empujar a un contrario o sujetarlo con las manos para detenerlo, especialmente en cobros de tiros de fondo.

6.- Saltar sobre un adversario.

7.- Cargar, golpear, sujetar o empujar a un adversario cuando éste no esté en posesión de la pelota o no esté a distancia de juego de los jugadores involucrados en la jugada.

8.- Jalar del uniforme a un contrario.

9.- Obstruir intencionalmente a un contrario para que no pueda llegar a la pelota.

10.- Que un jugador caído retenga la pelota entre los pies ó piernas durante 5 segundos para evitar que un contrario la gane. Esta disposición no es aplicable al portero.

**Si alguna de las 10 faltas de este grupo (I) fue cometida por un jugador dentro de su "zona penal o de meta", se castigará a su equipo con un *tiro penal* de acuerdo a lo indicado en la regla X.**

### **REGLA VIII**

**APARTADO A.- SANCIONES GRUPO II.- Faltas castigadas con tiro libre:**

Se castigará con tiro libre concedido al equipo contrario en el lugar donde se cometió la falta, cuando cualquier jugador cometa las siguientes infracciones.

- 1.- Patear o intentar patear la pelota cuando ésta se encuentre cerca de la cabeza de un adversario, y la acción se desarrolle afuera de las áreas delimitadas por los arcos de tiro distante.
- 2.- Dejarse caer para engañar al árbitro siendo jugador atacante.
- 3.- Cargar al portero contrario dentro de su zona de meta.
- 4.- Cargar al portero contrario con violencia fuera de su zona de meta.
- 5.- Patear o intentar patear el balón cuando esté en manos del portero adversario.
- 6.- Obstruir intencionalmente al guardameta contrario para evitar que ejecute su saque de portería.
- 7.- Cuando un portero toque la pelota con las manos fuera de su zona penal.

### **REGLA VIII**

#### **APARTADO A.- SANCIONES GRUPO III.- Faltas penalizadas con tiro de compensación:**

Se castigará con "tiro de compensación" concedido al equipo contrario de acuerdo a la regla XI en los siguientes casos:

- 1.- Cuando un jugador defensivo dentro de las áreas delimitadas por su "arco de tiro distante" pateé o intente patear el balón cuando éste se encuentre cerca de la cabeza de un adversario, a juicio del cuerpo arbitral.
- 2.- Cuando un guardameta deba poner en juego la pelota y tarde más de 5 segundos en lanzarla al juego, después que el árbitro haya indicado reanudar el juego con su silbato.
- 3.- Cuando un jugador vaya a hacer *un saque de anotación* y tarde más de 5 segundos en lanzar la pelota al juego.
- 4.- Cuando un jugador envíe la pelota a su portero y este la tome con las manos.

**El portero sólo podrá tomar la pelota con las manos en los siguientes casos:**

- a) **Cuando provenga de un disparo o remate efectuado por un contrario.**
- b) **Cuando un adversario haya realizado un tiro y el balón rebote en un jugador defensivo o sea desviado por éste para evitar la anotación, pero si el árbitro aprecia que hubo intención de que el defensivo envié la pelota deliberadamente a su portero, se marcará tiro de compensación contra el equipo infractor.**
- 5.- Por cometer alguna de las faltas del grupo I a un jugador ofensivo que está en situación franca de anotación y no haya ningún otro jugador defensivo entre el atacante y el portero defensor.

### **REGLA VIII**

#### **APARTADO A.- SANCIONES GRUPO IV.- Faltas cometidas durante cobros de tiros de fondo, tiros libres, saques laterales, tiros penales o de compensación:**

Cuando se haya marcado un tiro libre y algún jugador del equipo sancionado sujete el balón, lo pateé, lo arroje lejos del sitio o estorbe con objeto de retardar el cobro correspondiente se le marcará una falta acumulativa además de cobrarse la correspondiente, **o sea se le marcarán dos acumulativas**. Si con esto, el equipo infractor acumula una tercera, ya no se cobrará la infracción en cuestión y se le sancionará con tiro de compensación.

Se procederá en la misma forma cuando corresponda hacer un saque lateral ó tiro de fondo. Si la falta ocurre cuando se vaya a cobrar un tiro penal o un tiro de compensación, se cobrará la falta y además se marcará una falta acumulativa al equipo infractor.

## **REGLA VIII**

### **APARTADO B.- SUSPENSION DE JUGADORES POR FALTAS:**

Cuando algún jugador cometa alguna de las siguientes faltas, se le castigará sacándolo del campo de juego durante 5 minutos.

- 1.- Por cometer alguna de las faltas del grupo I, golpeando a un contrario intencionalmente con violencia y evidente deseo de lesionar.
- 2.- Por cometer una de las faltas del grupo I por la espalda a un contrario.
- 3.- Por mostrarse responsable de conducta incorrecta a juicio del cuerpo arbitral.

Cuando se suspenda a un jugador, el juego se reanudará con el cobro de la falta correspondiente.

Si el jugador suspendido protesta y tarda en salir del campo de juego más de lo normal, el jugador será suspendido durante 10 minutos, y si no sale del campo será expulsado del juego; **si no fue expulsado**, cuando el jugador suspendido haya cumplido su castigo regresará por la parte media de la cancha en la siguiente interrupción del juego, previa autorización del cuerpo arbitral.

## **REGLA VIII**

### **APARTADO C.- EXPULSIONES:**

Un jugador será expulsado del terreno de juego en los siguientes casos:

- 1.- Cuando haya sido suspendido una vez, y cometa una falta que amerite otra suspensión.
- 2.- Si a juicio del árbitro cualquier jugador se muestra culpable de conducta incorrecta en extremo o brutalidad, aunque no tuviera suspensión previa.
- 3.- Si actúa con propósitos injuriosos o groseros tales como escupir a los adversarios, a los árbitros o a otras personas, o tiene algún otro comportamiento inconveniente similar.
- 4.- Si cuando un jugador es suspendido antes de salir del campo de juego comete otra falta que merezca otra suspensión, también será expulsado.

5.- Si el juego fue detenido a causa de la expulsión de un jugador, el juego se reanudará al cobrar la falta que originó la expulsión, de acuerdo al presente reglamento. Si la expulsión se originó por las faltas indicadas en los puntos 3 y 4 del presente apartado de *expulsiones*, sin que haya ninguna otra infracción al reglamento, el juego se reanudará con tiro libre concedido al equipo contrario en el lugar que se cometió la infracción.

Si el sitio de la infracción es dentro de la zona penal del equipo del jugador infractor, después de la expulsión correspondiente el juego se reanudará **con tiro penal concedido al equipo contrario**.

**6.- Cuando un jugador sea expulsado, no podrá regresar al terreno de juego, pero si podrá ser sustituido por un compañero que no haya sido expulsado antes, en ese juego, después de 15 minutos de la expulsión.**

El jugador sustituto designado por el equipo correspondiente ingresará a la cancha cuando haya una interrupción del juego, por la mitad del campo y previa autorización del cuerpo arbitral.

## **REGLA VIII**

### **APARTADO D.- Faltas acumulativas:**

1.- Cuando los jugadores de un mismo equipo acumulen 3 de cualquiera de las faltas indicadas en los grupos I y II, en esa 3ª. Falta se concederá un tiro de castigo al equipo contrario, siempre y cuando esa 3ª falta no amerite un tiro penal en cuyo caso se cobrará el tiro penal correspondiente y las faltas anteriores seguirán contando para acumular la posible 3ª falta.

2.- Cuando como resultado de cometer una falta se cobre un tiro penal o un tiro de compensación y haya habido una o dos faltas acumulativas anteriores al cobro del tiro penal o tiro de compensación en cuestión, éstas faltas seguirán contando para completar las 3 posibles faltas del equipo en cuestión.

3.- Cuando como resultado de haber cometido 3 faltas se cobre un "tiro de compensación", se iniciará nuevamente la cuenta de estas faltas para el equipo que corresponda.

4.- Las faltas cometidas por los equipos contendientes durante el primer tiempo, contarán y se seguirán acumulando para completar 3 posibles faltas para el segundo tiempo de juego y para posibles tiempos extras en caso empate.

### **REGLA IX.- TIROS LIBRES.**

Se llama tiro libre a la acción de patear el balón para cobrar una falta del grupo II, con la intención de marcar una anotación o pasarlo a un compañero para continuar el juego; la pelota deberá estar detenida.

1.- Cuando un tiro libre se cobre en la cercanía de la meta contraria, el equipo defensor podrá colocar una barrera de jugadores para obstruir el disparo. El número de jugadores que integren ésta barrera será a elección del equipo defensor, pero deberán colocarse sobre el arco que delimita la "zona de meta" necesariamente. Ningún jugador del equipo atacante deberá integrarse a la barrera defensiva.

2.- Cuando se cobre un tiro libre los jugadores defensivos deberán retirarse al menos 11 mt. (12 Yd.) del balón.

3.- Cuando un jugador cobre un tiro libre desde su "zona de penal" deberá lanzarlo directamente al juego o, después de dar el primer toque podrá seguir jugando el balón si así lo decide.

### **REGLA X.- TIRO PENAL.**

1.- Para ejecutar un tiro penal la pelota se colocará en el punto o manchón penal y el jugador encargado de cobrar la falta pateará el balón para tratar de marcar una anotación directamente y no podrá volver a tocarlo a menos que rebote en los marcos, en el portero, o en otro jugador.

2.- El portero del equipo defensor deberá permanecer sobre la línea de fondo y cuando la pelota sea lanzada intentará detenerla o desviarla.

3.- El resto de los jugadores de ambos equipos deberán permanecer fuera del arco que delimita la zona penal.

4.- Si al ejecutarse el tiro penal el portero se adelanta de la línea de fondo y no se logra la anotación en el marco interior, se repetirá la falta; si se logró la anotación en el marco interior, ésta se dará como buena y el juego continuará.

5.- Para cualquier infracción al reglamento cometida por el equipo defensor al momento del cobro se sancionará como sigue:

a) Si no se marcó anotación en el marco interior, se repetirá el tiro.

b) Si se logró anotación en el marco interior, se reanudará el juego de acuerdo al reglamento.

6.- Para cualquier infracción a esta regla cometida por el equipo ofensor al momento del cobro, se sancionará como sigue:

- a) Si se logró anotación en el marco interior o exterior, se repetirá el tiro.
- b) Si la pelota rebota en el portero o alguno de los marcos y cae dentro del terreno de juego, el encuentro se reanudará automáticamente, pudiendo dar lugar a un remate y a una anotación. Pero si al rebotar la pelota cae fuera de la cancha, el juego se reanudará de acuerdo al reglamento.

7.- Si no existió ninguna falta al momento del cobro y la pelota rebota en el portero o alguno de los marcos y cae dentro del terreno de juego, el partido continuará automáticamente; si la pelota cae fuera de la cancha el partido se reanudará de acuerdo al reglamento.

8.- Si los jugadores de ambos equipos cometen falta al momento de cobrar el tiro, se repetirá el disparo.

#### **REGLA XI.- TIRO DE COMPENSACIÓN.**

1.- La reglamentación para cobrar un tiro de compensación es semejante a la de cobro de un tiro penal; la única diferencia es que la pelota se colocará en el manchón de "tiro de compensación" para su cobro.

#### **REGLA XII.- SAQUE LATERAL.**

1.- Cuando la pelota salga en su totalidad del campo por las líneas laterales impulsada por, o rebotada en algún jugador, un jugador del equipo contrario la regresará al campo de juego de la siguiente forma:

- a) Lanzando el balón con ambas manos sobre su cabeza, desde la línea lateral y en el sitio en que haya salido del campo, y no podrá tocarlo nuevamente hasta que lo toque otro jugador. Si lo toca por 2ª vez antes que lo toque otro jugador, se repetirá el saque, pero se concederá al equipo contrario.
- b) **Si lo prefiere, el jugador encargado de regresar el balón, lo pondrá sobre la línea lateral, pateándolo hacia el interior del campo de juego y de esta forma podrá marcar una anotación directamente. En este caso cualquier jugador contrario al que ejecute el saque deberá permanecer alejado al menos 11.00 mts. (12 yd) del balón.**
- c) Si el saque se realiza con el pie, el jugador que lo haga podrá seguir jugando el balón después del primer toque si así lo desea.

#### **REGLA XIII.- SAQUE DE PORTERIA**

Cuando la pelota salga del campo de juego por la línea de fondo impulsada por o rebotada en un jugador atacante se marcará saque de portería.

1.- El saque de portería lo efectuará exclusivamente el portero lanzando la pelota al campo de juego desde cualquier parte de su "zona penal", en alguna de las formas en que a continuación se indican:

- a) Lanzando la pelota con una o dos manos.
- b) Poniendo el balón en el campo y pateándolo.
- c) Tomando el balón con las manos y soltándolo en el aire para patearlo.
- d) El portero podrá poner la pelota en el campo y salir de su “zona penal” jugando la pelota con los pies si así lo desea.

2.- El saque de portería lo hará el portero en los siguientes casos:

- a) Cuando haya detenido o atajado la pelota como resultado de una jugada del equipo contrario.
- b) Cuando el balón haya salido del campo en su totalidad por la “línea de fondo” y un jugador contrario haya sido el último en tocar la pelota.
- c) 3.- No podrá hacerse una anotación directamente de un saque de portería, pero si llegara a ocurrir esto, la posesión de la pelota pasará al equipo contrario, que será el encargado de hacer un nuevo saque de portería.

#### **REGLA XIV.- SAQUE DE ANOTACION.**

1.- El “saque de anotación” se llevará a cabo después de que se haya logrado una anotación, con el propósito de poner en juego la pelota y reanudar el juego.

2.- Para efectuar el “saque de anotación” los integrantes del equipo que recibió la anotación colocarán el balón en el “punto de tiro de compensación” **y cualquiera de ellos podrá hacer el saque de anotación pero no el portero. Patearán la pelota para ponerla en juego.**

3.- El jugador que lance el “saque de anotación” podrá continuar jugando la pelota después del primer toque si así lo desea.

**4.- Cuando se efectúe un “saque de anotación”, los jugadores del equipo que marcó la anotación deberán permanecer fuera del arco de tiro distante.**

5.- Si el portero realiza el saque de anotación, el saque se repetirá para que lo haga otro jugador de su equipo.

#### **REGLA XV.- TIRO DE FONDO**

1.- Cuando la pelota haya salido del campo de juego en su totalidad por las líneas de fondo, y el último jugador en tocarla haya sido del equipo defensor, se marcará “tiro de fondo”. (fig. 4).

2.- Para realizar el tiro de fondo se procederá así:

- a) Si la pelota salió del campo entre el marco exterior (A) y el sitio donde se une el arco de meta a la línea de fondo (B), se colocará la pelota en la unión de la línea de fondo y el arco de meta (B), y un jugador del equipo atacante pateará la pelota para ponerla en juego.
- b) Si la pelota salió del campo entre el punto donde se une la línea de fondo al arco de meta (B), y entre la esquina que forman la línea de fondo y la línea lateral (C), la pelota se colocará en el sitio en que salió del campo y un jugador del equipo atacante la pateará para ponerla en juego.
- c) Si la pelota salió por encima del portal, para ponerse en juego se colocará en el punto B más cercano al sitio de donde salió del campo ( derecho ó izquierdo ) de acuerdo al señalamiento del arbitro central.

**En estos 3 casos el resto de los jugadores no deberán rebasar la *diagonal de fondo* correspondiente para no obstruir el  *tiro de fondo*, en el momento de ejecutarse el tiro.**

3.- Como resultado de un *tiro de fondo* se podrá marcar directamente una anotación de acuerdo a lo indicado en la regla VII de este reglamento.

4.- El jugador que realiza el *tiro de fondo*, después de dar el primer toque al balón podrá seguir jugándolo si así lo decide y el resto de los jugadores podrán disputar el balón libremente.

#### **REGLA XVI.- BALON DIVIDIDO.**

Cuando el juego se suspenda por una causa que no se origine por infracción al presente reglamento, como puede ser que dos compañeros tengan un choque u otras semejantes, el juego se reanudará de la siguiente forma:

En el lugar donde ocurrió la interrupción, el árbitro central tomará la pelota y la lanzará al aire verticalmente a una altura de uno o dos metros (una o dos yardas) en presencia de dos jugadores, uno de cada equipo contendiente, y al caer la pelota al campo podrá ser disputada por los mencionados jugadores, reanudándose el encuentro.

#### **REGLA XVII.- SISTEMA DE MARCACION DEL CUERPO ARBITRAL.**

En forma general cuando exista una falta al reglamento o la pelota salga del campo de juego, el árbitro central sonará su silbato y los árbitros auxiliares lanzarán un pañuelo al aire. Si el árbitro central no vio el pañuelo o pañuelos, los árbitros auxiliares sonarán su silbato, se detendrá el juego, indicarán al árbitro la falta cometida, o incidencia en cuestión y se procederá a la aplicación del reglamento con el cobro de la falta o jugada correspondiente.

Cualquier miembro del cuerpo arbitral o integrante del equipo que cobre la falta o ponga la pelota en juego, pondrá la pelota en el sitio correspondiente.

**1.- Inicio del juego.-** El árbitro central llamará al centro del campo a los capitanes de cada equipo, les mostrará una moneda para que escojan su preferencia y la lanzara al aire, para que el jugador que adivine de que lado caerá la moneda obtenga la posesión del balón y decida en que lado de la cancha desea iniciar el juego.

Los jugadores de cada equipo se distribuirán en la mitad de la cancha que les tocó, pero sin rebasar la "la línea auxiliar" inmediata a la línea central.

Un integrante del equipo que ganó el volado colocará el balón en el punto central del campo y el árbitro levantará su brazo derecho señalando hacia la portería del equipo contrario y sonará su silbato para iniciar el juego.

**2.- Tiro libre.-** Para marcar un tiro libre el árbitro central hará sonar su silbato, se parará en el sitio donde ocurrió la infracción; mencionará por su micrófono que falta se cometió, el número del jugador infractor y el nombre de su equipo; levantará su brazo derecho un ángulo de 90º en relación a la vertical y señalará la dirección del cobro de la infracción. El árbitro sonará su silbato y cualquier jugador del equipo contrario al infractor cobrará la falta.

**3.- Tiro penal.-** Para marcar un tiro penal, el árbitro central sonará su silbato y señalará el manchón de penalti del equipo infractor, mencionará la falta por su micrófono y el número

del jugador infractor, y un miembro del cuerpo arbitral o un jugador del equipo que cobre la falta colocará la pelota en el punto de tiro penal.

Cuando el árbitro central vea que los jugadores están en su sitio, sonará su silbato para que sea cobrada la falta .

**4.- Tiro de compensación.-** Para marcar un tiro de compensación por una tercera falta acumulativa o por otra falta que amerite esta penalización, el árbitro central sonará su silbato, se parará en el manchón de tiro de compensación y mencionará la falta y el número del jugador infractor y señalará la dirección del cobro de la falta, a continuación un miembro del cuerpo arbitral o un jugador del equipo que cobre la falta colocará la pelota en el punto de tiro de compensación y cuando los jugadores estén en su sitio, el arbitro central sonará su silbato para que sea cobrada la falta.

**5.- Saque lateral.-** Para marcar un saque lateral, el arbitro auxiliar que esté más cerca de la jugada, con su pañuelo en la mano señalará la dirección en que se deba reanudar el juego, el árbitro central sonará su silbato para avalar el saque y a continuación se efectuará éste.

**6.-Tiro de fondo.-** Para marcar un tiro de fondo los árbitros auxiliares que estén más cerca de la jugada, con su pañuelo en la mano señalará la esquina en que deba realizarse el saque y el árbitro central sonará su silbato para avalar o aprobar el saque.

**7.- Saque de portería.-** El árbitro auxiliar que esté más cerca de la jugada, marcará saque de portería señalando con su pañuelo en la mano hacia el interior del campo de juego, y el árbitro central sonará su silbato para avalar el saque de portería. Cuando el árbitro central decida que el portero está listo para efectuar el saque, sonará su silbato nuevamente y se efectuará el saque.

**8.- Anotaciones y saques de anotación.-** Cuando se realice una anotación los árbitros auxiliares que estén más cerca de la portería correspondiente señalarán hacia arriba con su pañuelo en la mano y el árbitro central señalará como sigue:

- a) **Anotación en el marco interior (6 puntos):** El árbitro central sonará su silbato y señalará con ambos brazos extendidos hacia la portería en que fue logrado el tanto.
- b) **Anotación en marco exterior (un punto):** El árbitro central sonará su silbato y señalará con ambos brazos extendidos hacia la portería en que fue logrado el tanto, e inmediatamente con el mismo brazo señalará hacia arriba con el puño derecho cerrado y el dedo índice extendido
- c) **Anotación en marco interior (siete puntos):** Cuando haya una anotación de siete puntos el árbitro central sonará su silbato y señalará con ambos brazos extendidos hacia la portería en que fue lograda la anotación e inmediatamente levantará ambos brazos en forma vertical, extendiendo siete dedos en el aire para indicar claramente el valor de la anotación.

Después de marcar los tantos anotados, el árbitro sonará su silbato para que el equipo correspondiente haga el saque de anotación.

**9.- Terminación del 1º y 2º tiempo:** Al terminar el 1º y también el 2º tiempo, el árbitro hará sonar su silbato en forma prolongada por 3 ó 4 segundos y cruzará las manos el alto para indicar que se ha terminado el período correspondiente de juego.

**10.- Suspensión de un jugador:** Para indicar la suspensión de un jugador, el árbitro central después de hacer sonar su silbato para indicar la falta, llamará al jugador infractor y señalando con el brazo extendido hacia fuera del campo le indicará que salga; inmediatamente levantará la mano derecha y mostrará los cinco dedos con la mano abierta, mencionará el número del jugador y la suspensión de 5 minutos. El jugador deberá abandonar rápidamente el terreno de juego y se procederá a cobrar la falta correspondiente.

Si el jugador reclama y tarda en salir del campo más de lo normal para retrasar el juego, el árbitro central silbará nuevamente y levantará las dos manos abiertas en el aire para mostrar los 10 dedos y el jugador permanecerá suspendido 10 minutos. Si aún así el jugador no sale del campo, el árbitro central sonará su silbato señalando con el brazo extendido hacia fuera del campo, levantará y cruzará las manos en el aire para indicarle al jugador que ha sido expulsado. El árbitro central hará los anuncios correspondientes por su micrófono.

**11.- Expulsión de un jugador.-** Después de hacer sonar su silbato para marcar la falta, el árbitro levantará su brazo señalando hacia fuera del campo para indicar al jugador que salga e inmediatamente levantará los brazos y los cruzará en el aire.

**12.- Reingreso de jugadores.-** Cuando vaya a ingresar un jugador después de una suspensión o de recibir atención médica, así como para sustituir a un expulsado, el árbitro auxiliar que tome conocimiento sonará su silbato para llamar la atención del árbitro cuando haya una interrupción del juego, permitirá el ingreso del jugador y notificará al árbitro central para que avise de la incidencia por el sonido. Cuando se trate de un reingreso después de atención médica, un árbitro auxiliar autorizará la entrada sin tener que esperar una suspensión del juego.

**13.- Cambio de jugador.-** El árbitro auxiliar que tome conocimiento del cambio sonará su silbato para llamar la atención del árbitro central cuando haya una interrupción del juego y un auxiliar del equipo levantará con las manos una pizarra que tenga el número claramente visible del jugador que vaya a ser sustituido, el que deberá salir del campo para que ingrese el nuevo jugador. El árbitro central avisará del cambio por el sonido local.

## **SUGERENCIA DE COMERCIALIZACION DEL GOLDEN BALL**

1.- El patrocinador que este interesado en este proyecto podrá solicitarnos un Disco Compacto interactivo animado con todas las reglas del juego que podrá ver fácilmente en su computadora. **Aunque el Golden Ball tenga su Copyright en USA, nosotros ofrecemos llegar a un acuerdo con el patrocinador que lo solicite para que sin compromiso lo pongan en práctica y lo prueben durante el tiempo que crean**

**pertinente y ya que este funcionando comercialmente firmaremos los contratos que sean necesarios para que sigan desarrollándolo profesionalmente.**

2.- Este patrocinador (pueden ser varios) puede organizar dos equipos de juego y 5 árbitros ya sea con algunos de sus trabajadores QUE JUEGUEN BIEN o convocar jóvenes que quieran participar en juegos de demostración ofreciéndoles algún pago o un incentivo por su participación. ES MUY IMPORTANTE QUE A ESTE JUEGO INICIAL SE INVITE A LA PRENSA TV Y RADIO. **Cualquier persona que juegue futbol podrá jugar Golden Ball.**

3.- Esto no implica prácticamente ninguna inversión ya que el **Golden Ball** se puede jugar en cualquier cancha de pasto de las empresas participantes y solo se tendría que marcar el campo de juego y hacer la instalación de los marcos de cada portal de acuerdo al reglamento del juego.

4.- Para que el ó los patrocinadores obtengan un beneficio inicial es muy importante la colocación estratégica de publicidad de la empresa ó empresas participantes en las canchas donde se realicen los juegos.

5.- COMO SEGURAMENTE EL GOLDEN BALL SERÁ DEL GUSTO DEL PUBLICO, se podría hacer una nueva convocatoria para que más jóvenes formen sus equipos y se organice un torneo de GOLDEN BALL, Seria conveniente ofrecer un premio atractivo a los equipos que logren los tres primeros lugares. Posiblemente hasta este punto la asistencia del público pudiera ser aún gratis.

6.- Cuando se haya logrado lo antes mencionado se podrán convocar equipos para formar una liga de **Golden Ball** y empezar a cobrar precios bajo por la asistencia del publico, **seguro habrá muchos buenos jugadores que no han tenido oportunidad para destacar en otros deportes y verán en el Golden Ball esa oportunidad donde puedan mostrar sus habilidades y darse a conocer para sobresalir en este juego, prosperar y ser sostén de su familia en una sana actividad deportiva.**

7.- Ese será el momento importante para que se detone todo el gran potencial que tiene este nuevo juego y los patrocinadores iniciales podrán cobrar a otras empresas que quieren anunciar sus productos en las transmisiones y juego del **Golden Ball**, entonces será posible incrementar un poco el precio de las entradas al publico **que seguramente se divertirá mucho** y el nuevo juego empezará a dar excelentes frutos **dando como resultado la obtención de grandes utilidades que se repartirán entre los equipos de juego, los patrocinadores, instituciones de caridad y una última parte para el autor de este juego.**

**8.- Además de los beneficios antes mencionados al desarrollarse el Golden Ball serán creados muchos nuevos empleos.**

**SEÑORES PATROCINADORES NO DUDEN EN DESARROLLAR ESTE NUEVO JUEGO, EL GOLDEN BALL TIENE TODAS LAS CARACTERÍSTICAS NECESARIAS PARA CONVERTIRSE EN EL DEPORTE MAS POPULAR DEL NUEVO SIGLO!!!**



