

Baby-futbol

REGLA I

El terreno de juego

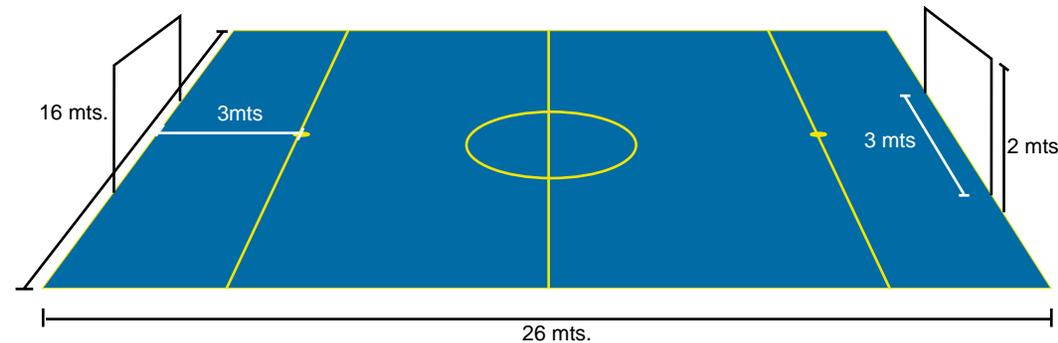
1. El campo de juego será un rectángulo de una longitud de 26 mts. con una anchura de 16 mts., medidas aproximadas. (Según el plano que se adjunta, medidas similares a cancha de básquetbol).
2. Los arcos (vallas) serán dos postes verticales equidistantes de las líneas laterales, separados por 3 mts., unidos horizontalmente, cuyo borde inferior estará a 2 mts. del suelo (medidas interiores), vale decir, que serán de 3 x 2 mts.
3. El campo de juego se marcará con líneas visibles de un ancho de 5 cms. Y no mediante surcos u otra forma.

Las líneas que lo limitan a lo largo se llaman "LATERALES", las que lo limitan a lo ancho "DE FONDO O DE VALLA".

El centro del campo estará visiblemente marcado por una línea medianera a través de su anchura. En su centro estará marcada una circunferencia de un (1) metro de radio.

El punto penalti estará marcado a 3 mts. de la línea de valla (equidistante).

Decisión Oficial (D.O.)



El terreno de juego

REGLA II

Número de jugadores

1.- El partido será jugado por dos equipos, compuesto cada uno por cinco (5) jugadores, de los cuales uno deberá ser guardameta (arquero). Durante el partido uno de los otros jugadores podrá desempeñar la función del guardameta, a condición de que previamente el árbitro sea advertido.

No podrá comenzar el partido si uno de los equipos o los dos, tuvieran a lo menos tres (3) jugadores en la cancha.

2.- Puede autorizarse el reemplazo de jugadores en cualquier instante del partido a condición de que previamente el árbitro sea advertido (rotación de jugadores), salvo que exista otro arreglo o reglamento particular de cada campeonato que estipule otra cosa. Debe entenderse como regla general, el cambio de jugadores como rotación.

SANCIONES: Si durante el juego, un jugador, sin notificar previamente al árbitro, cambia de puesto con el guardameta y juega el balón con la mano dentro del área penal, se acordará un penalti en su contra.

Cualquier jugador que, sin consentimiento del árbitro, excepción hecha en caso de accidente, abandona el campo durante el desarrollo del juego, será considerado culpable de conducta incorrecta.

D.O.: El número mínimo de jugadores son tres (3), si son menos, el partido se dará por terminado, declarándose ganador el equipo que tenga el número reglamentario de jugadores en el campo de juego, aunque la diferencia de goles le sea en contra. Para esta norma reglamentaria, se considera a los jugadores expulsados por minutos.

D.O.: Si un jugador decide durante el descanso del medio tiempo, sustituir al guardameta por otros jugador, el árbitro deberá ser advertido de este cambio, antes de reanudar el partido.

D.O.: Suplentes; durante el juego, el árbitro puede autorizar cambios de jugadores, ya sea por lesión o a pedido de los capitanes para hacer rotaci

REGLA III

Uniforme de los jugadores

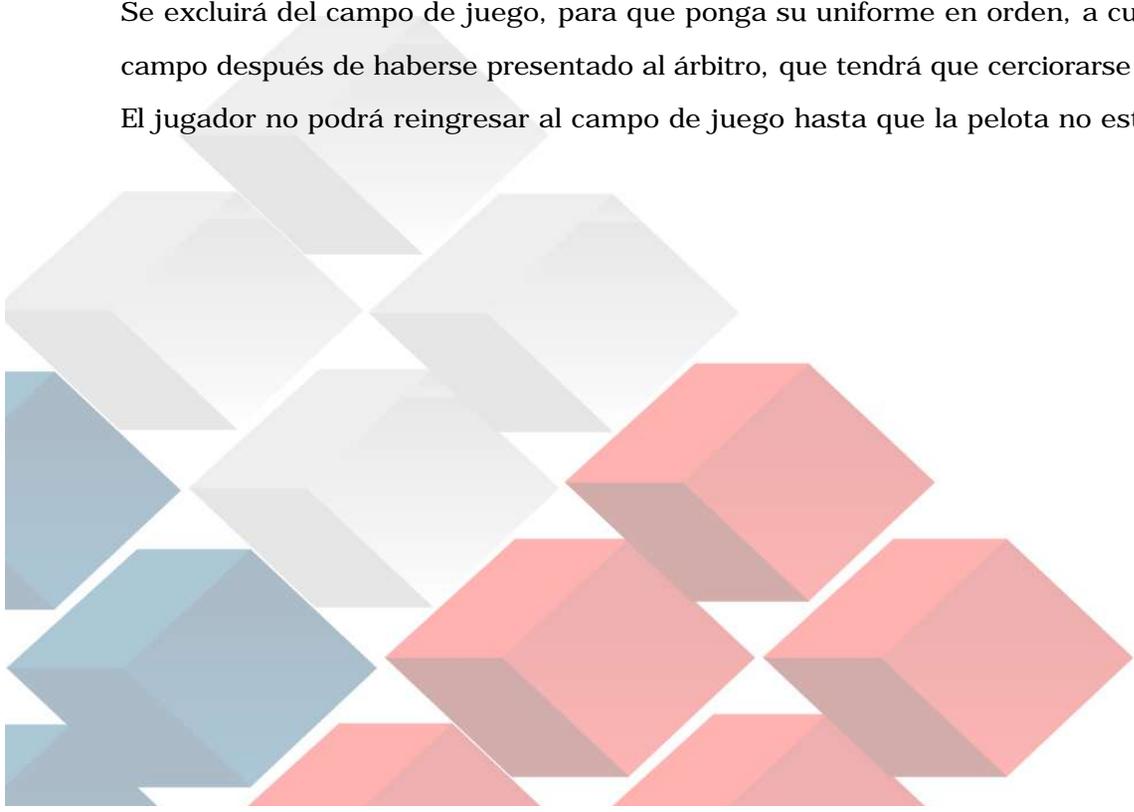
1.- El uniforme consiste en camiseta o camisa, pantalón corto, medias y zapatillas. Se entiende que cada equipo tendrá un color distinto de camiseta.

El guardameta usará uniforme distinto a los demás jugadores. Las zapatillas serán con suela de goma. En el uniforme, los jugadores no deben usar ningún objeto que pueda ser de peligro para los demás.

D.O.; El guardameta llevará colores que lo distingan de los otros jugadores.

Ha de evitarse que los arqueros usen uniformes que puedan ser confundidos con los colores contrarios, o con el del propio árbitro.

Se excluirá del campo de juego, para que ponga su uniforme en orden, a cualquier jugador que quebrante esta ley y sólo podrá volver al campo después de haberse presentado al árbitro, que tendrá que cerciorarse personalmente de que el equipo de dicho jugador está en orden, El jugador no podrá reingresar al campo de juego hasta que la pelota no esté en juego.



REGLA IV

Arbitros

1. El partido debe ser dirigido por dos árbitros, o uno según se acuerde (se recomienda dos) y sus obligaciones son:
 - 1.1. Aplicar las reglas del juego y resolver las dudas. Sus decisiones son inapelables durante el juego. Sus atribuciones empiezan cuando toca el pito y se dé el primer puntapié, y terminan cuando él da el pitazo final (término)

Durante las breves interrupciones de pelota fuera del campo, o por infracciones, su autoridad lo permite.
 - 1.2. Controlar por medio de cronómetros. Si el juego se interrumpe, debe añadir el tiempo perdido.
 - 1.3. Puede suspender el juego temporalmente, cuando considere que las infracciones cometidas así lo aconsejan.
 - 1.4. Puede amonestar a todo jugador, quien se comporte indebidamente y también puede impedirle que intervenga en el juego.
 - 1.5 Permitir en la cancha sólo a jugadores y a ninguna otra persona.
 - 1.6 Si un jugador sufre alguna lesión, se puede interrumpir el juego hasta que el lesionado haya sido retirado de la cancha, y luego se debe proseguir el partido. Pero si la lesión es leve y puede caminar, el juego no se interrumpe.
 - 1.7 Se puede expulsar a cualquier jugador que durante el juego tenga conducta violenta.
 - 1.8 Debe examinar la pelota antes de comenzar el partido para comprobar si reúne las condiciones reglamentarias.
 - 1.9 Se puede expulsar a cualquier jugador a manera de amonestación, por tres (3) minutos, por conducta incorrecta.



D.O.: La autoridad de los árbitros sobre el terreno y el ejercicio de los poderes que le son conferidos por las Reglas de Juego, comienzan con el saque inicial del encuentro. Sus poderes discrecionales comienzan desde que penetran en terreno de juego. En consecuencia, los jugadores podrán ser excluidos del terreno antes de que el partido haya comenzado.

D.O.: En el espíritu de las reglas de Juego, los encuentros deben ser jugados con el menor número de interrupciones, y por ello el deber del árbitro es sancionar solamente las infracciones cometidas intencionalmente. Si el árbitro silba constantemente faltas insignificantes o dudosas, enerva a los jugadores, provoca su mal humor y quita placer del juego a los espectadores.

D.O.: Cuando un jugador comete simultáneamente dos faltas de gravedad distinta, el árbitro debe sancionar la más grave.



REGLA V

Duración del partido

- 1.- El partido se comprenderá de dos tiempos de 20 minutos cada uno intermedio de cinco minutos.
- 2..- Cada uno de los tiempos puede ser prolongado por el árbitro, para completar los tiempos perdidos por interrupciones. También el intermedio puede ser prolongado si los árbitros así lo acordaran.

D.O.: Si por alguna razón el árbitro ha suspendido un partido, antes del tiempo reglamentario, éste deberá jugarse por completo, a menos que el reglamento de la competencia respectiva prevea que el resultado queda tal y como estaba en el momento de haberse parado el encuentro.

Esta Decisión Oficial no altera lo dispuesto por la D.O. de la Regla III, en cuanto a la permanencia de un mínimo de tres (3) jugadores en la cancha.



REGLA VI

Saque de salida

1.- Al iniciarse el partido (saque de comienzo), la elección de campos y del saque de comienzo se sorteará mediante una moneda. El bando favorecido por la suerte tendrá el derecho de escoger, bien sea su campo, o efectuar el saque de comienzo.

2.- A una señal del árbitro, el juego comenzará con un saque de balón parado, es decir, con una puntapié dado en dirección al campo contrario al balón colocado en tierra en el centro del terreno. Todos los jugadores deberán estar situados en su propio campo y los del bando contrario a aquel que efectúe el saque de salida no podrán acercarse a menos de un metro de la pelota antes de que el saque haya sido ejecutado. No se considerará en juego el balón hasta que haya recorrido una distancia igual a su circunferencia.

El jugador que ejecuta el saque de salida no podrá jugar de nuevo el balón antes de que éste haya sido tocado o jugado por otro jugador.

3.- Después de marcado un tanto, el juego se reanudará de la misma forma indicada, haciendo el saque de salida un jugador del bando contrario al que marcó el tanto.

4.- Después del descanso, los equipos cambiarán de campo y el saque de salida lo efectuará un jugador del bando contrario al que hizo el saque de comienzo.

En caso de infracción de esta regla, se repetirá la salida, excepto si el jugador que hizo el saque volvió a jugar el balón antes de haber sido tocado por otros jugador, en este caso se concederá al bando adversario un saque libre indirecto en el sitio en que se cometió la falta,.

No se puede ganar un tanto directamente de un saque de salida.

5.- Después de las intervenciones temporales, para reanudar el juego por causa no indicada en las reglas, siempre que el balón no haya traspasado una línea de banda o de meta inmediatamente antes de la interrupción, el árbitro dejará caer a tierra el balón en el sitio en que en que este se encontraba en el momento de la interrupción, y se considerará en juego desde el momento en que haya tocado por un jugador, el árbitro echará nuevamente la pelota a tierra. Ningún jugador podrá jugar el balón antes de que éste haya tocado el suelo. Si esta última disposición no fuese respetada, el árbitro repetirá la “pelota a tierra”.

D.O.: Cuando el árbitro ejecute un balón a tierra, si un jugador comete una falta cualquiera antes de que el balón toque el suelo, el jugador infractor debe recibir una amonestación o ser excluido del terreno, según la gravedad de la falta, pero no podrá conceder tiro libre al equipo contrario, puesto que la pelota no estaba en juego en el momento de la infracción. El árbitro deberá repetir el balón a tierra en el momento de la infracción.

D.O.: El saque de salida no puede ser efectuado por otras personas que los jugadores que toman parte en el encuentro (salvo los llamados “saque de honor”, que nunca podrán dar inicio al juego).



REGLA VII

Balón en Juego o fuera de juego

1.- El balón está fuera de juego:

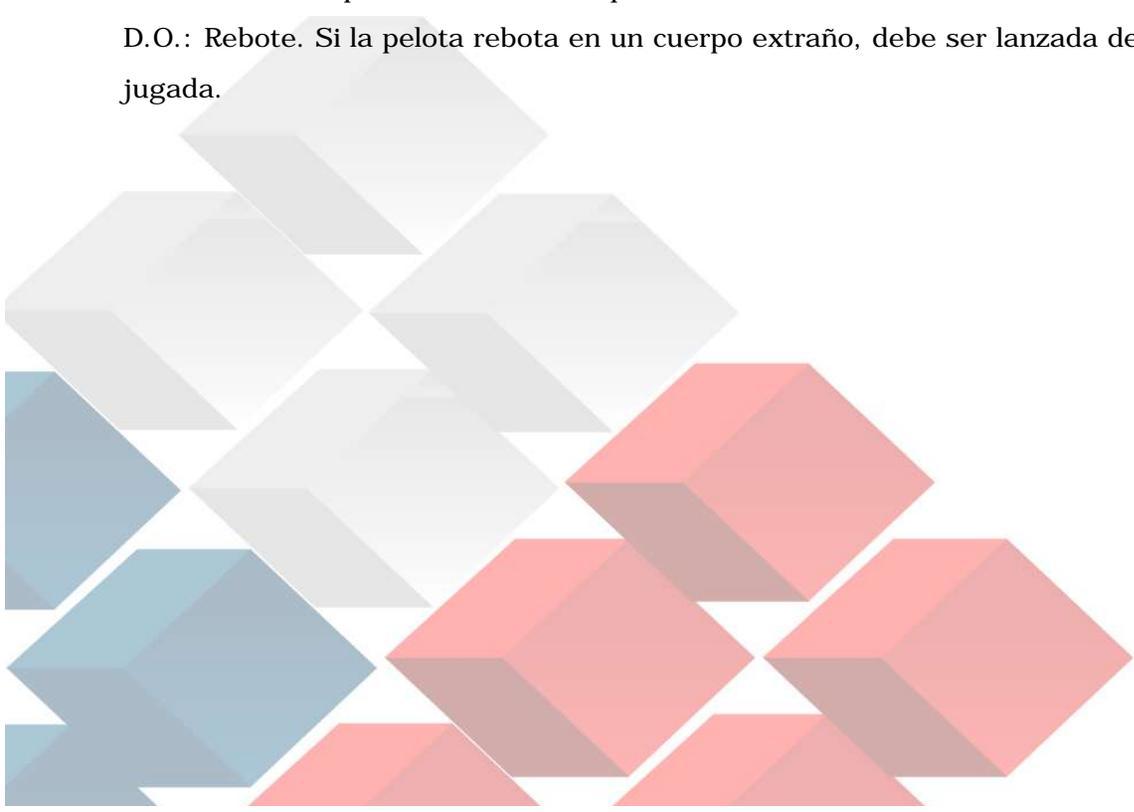
- a) cuando ha traspasado completamente una línea de banda o de meta, ya sea por tierra o por aire;
- b) cuando el juego ha sido interrumpido por el árbitro

2.- El balón está en juego en todo momento, desde el comienzo hasta el fin del partido, incluso en los casos siguientes:

- a) el rebote dentro del terreno de juego después de haber tocado un poste o larguero de los arcos;
- b) si rebota dentro del terreno de juego después de haber tocado al árbitro;
- c) mientras no se adopte una decisión sobre una supuesta infracción de las Reglas del Juego.

D.O.: Las líneas pertenecen al área que ellas limitan. Por consecuencia, las líneas de banda y de meta forman parte del terreno de juego.

D.O.: Rebote. Si la pelota rebota en un cuerpo extraño, debe ser lanzada desde la línea de toque por un jugador no responsable de dicha jugada.



REGLA VIII

Tanto marcado

1. El gol debe marcarlo un jugador del equipo atacante, y dentro del área penal. Pero son válidos los autogoles y los goles de cabeza realizados desde cualquier punto de la cancha. Con el puntapié de partida no se puede meter un gol en tiro directo. Se considerará gol cuando la pelota entró en el arco de la valla.

2. Salvo las excepciones previstas en las Reglas de Juego, se ganará un tanto cuando el balón haya traspasado la línea de meta entre los postes y por debajo del larguero del arco, sin que haya sido llevado, lanzado o golpeado con la mano o el brazo por un jugador del bando atacante, excepto el guardameta que se encuentra en el interior de su propia área de penalti.

3. El bando que haya marcado mayor número de tantos, ganará el partido; si no se ha marcado ningún tanto, o si ambos equipos han logrado igual número de ellos, el partido se declarará empatado.

D.O.: La Regla IX define el único medio por el cual puede ser ganado un partido o empatado. Por consiguiente, ninguna variación de éste puede ser autorizado, salvo el caso de quedar con menos tres (3) jugadores.

Si cuando el balón está para entrar al arco, pero antes de que éste haya pasado por completo la línea de meta, un espectador penetra en el terreno o intenta impedir el tanto, pero falla en llegar a contactar el balón, y éste entra en la meta, el árbitro deberá conceder el tanto. Lo mismo si tocara un cuerpo extraño (ha de entenderse por “cuerpo extraño” todo aquel que no pertenece al terreno de juego y sus componentes materiales y humanos).

Después de un gol, el juego se reinicia como al principio del partido por un jugador del equipo contrario al que marcó el gol.

D.O.: El árbitro no debe, “BAJO NINGUNA CIRCUNSTANCIA”, conceder un tanto si no está completamente seguro de que “TODO EL BALON” ha traspasado a través de la valla, es decir, del palmo formado por el lado exterior del travesaño y de los postes de valla y del borde exterior de la línea de valla.

puede ser autorizado, salvo el caso de quedar con menos tres (3) jugadores.

REGLA IX

Faltas e incorrecciones

1. Un jugador que comete intencionalmente una de las nueve faltas siguientes:

1.1. Dar o intentar dar un puntapié a un adversario;

1.2. Hacer una zancadilla a un contrario, es decir, hacer caer o intentarlo, sea por medio de la pierna o agachándose delante o detrás de él;

1.3. Saltar sobre un adversario;

1.4. Cargar violentamente o peligrosamente a un contrario;

1.5. Cargar por detrás a un adversario;

1.6. Golpear o intentar golpear a un adversario;

1.7. Sujetar a un adversario con la mano o con una parte del brazo;

1.8. Empujar a un contrario con la mano o con una parte del brazo;

1.9. Jugar el balón, es decir, llevarlo, golpearlo o lanzarlo con el brazo (esta disposición no se aplica al guardameta dentro de su propia área de penalti);

Será castigado con tiro libre, concedido al equipo contrario en el sitio donde la falta fue cometida.

Si el jugador del equipo defensor **INTENCIONALMENTE** comete dentro del área una de las nueve faltas anteriores señaladas, será castigado **CON UN PENALTY**.

Un penalti podrá ser concedido, cualquiera sea la posición del balón en el momento de cometerse la falta, si ésta tuvo lugar dentro del área penalti, y siempre que el balón estuviera en juego.

Un jugador que comete una de las faltas siguientes:

- 1). Un jugador en forma estimada peligrosa por el árbitro, por ejemplo, intentar dar un puntapié al balón cuando éste lo tiene el portero.
- 2) Cargar sobre el hombre, cuando el balón está a disposición de juego de los jugadores.
- 3) Sin jugar el balón, obstruir intencionalmente a un adversario, es decir, correr entre éste y el balón o interponerse de manera que sea un obstáculo para el contrario.
- 4) Cargar al arquero, salvo que éste:
 - obstruya a un adversario
 - esté fuera del área de puerta.
- 5) Siendo arquero, llevar el balón, es decir, dar con el balón, más de cuatro pasos reteniéndolo, será castigado con tiro libre, concedido al equipo contrario y en el lugar que se cometió la falta.
- 6) Cuando el arquero saque con las manos más allá del centro de la cancha, se cobrará un saque lateral desde el centro a favor del otro equipo.

Un jugador será amonestado:

Si ingresa en el campo incorporarse o volver a reunirse con su equipo después del comienzo del partido, sin recibir una señal de aquiescencia por el árbitro para demostrarle su conformidad.

D.O.: Si un jugador intencionalmente vuelve su espalda a un adversario, en el momento cuando va a ser atacado por este último, puede ser cargado, pero no de manera peligrosa, especialmente si se encuentra en su zona de juego.

En el caso de contacto dentro del área de meta, entre un jugador atacante y el guardameta, no teniendo éste el balón, el árbitro, que es el único juez de la intención, debe parar el juego si estima que la acción del jugador atacante fue intencionada y reanudará el encuentro

con tiro libre. Si logra alcanzar la pelota con la cabeza, lo cual lo hace un jugador del equipo contrario, se apoya en los hombros de otro jugador de su equipo que se halla delante de él, el árbitro deberá detener el juego y amonestar al infractor por conducta incorrecta, se servirá un tiro libre desde donde se cometió la falta.

D.O.: Al guardameta no le será permitido rechazar con “golpe de puño”; si así lo hiciera, le será cobrado un tiro indirecto desde el lugar de la falta.

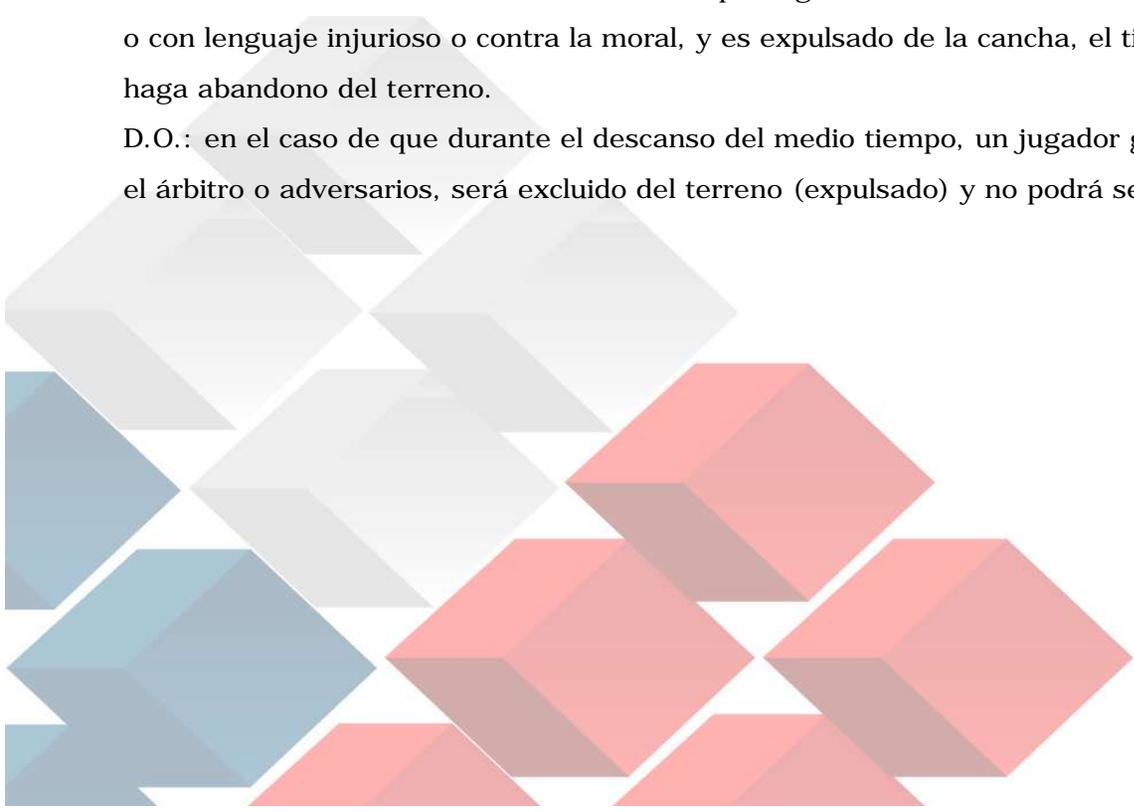
D.O.: La jugada de TACO VALE, siempre que el árbitro no la considere jugada peligrosa, es decir, si hubiera un jugador del otro equipo detrás de él, en este caso se sancionará con un tiro libre en el lugar de la falta al jugador infractor.

Lo mismo que lo anterior regirá para la jugada de “CHILENA”.

D.O.: no es necesario que el árbitro espere un aparada del juego para el ingreso de un jugador después de comenzado, pero depende exclusivamente de su criterio, apreciar el momento en que debe hacer la señal de autorización.

D.O.: Si el árbitro ha concedido un tiro libre por alguna de las faltas señaladas precedentemente, y un jugador protesta violentamente, o con lenguaje injurioso o contra la moral, y es expulsado de la cancha, el tiro libre no podrá ser ejecutado hasta que el jugador infractor haga abandono del terreno.

D.O.: en el caso de que durante el descanso del medio tiempo, un jugador golpea a un contrario o se comporte en forma incorrecta con el árbitro o adversarios, será excluido del terreno (expulsado) y no podrá ser sustituido.



REGLA X

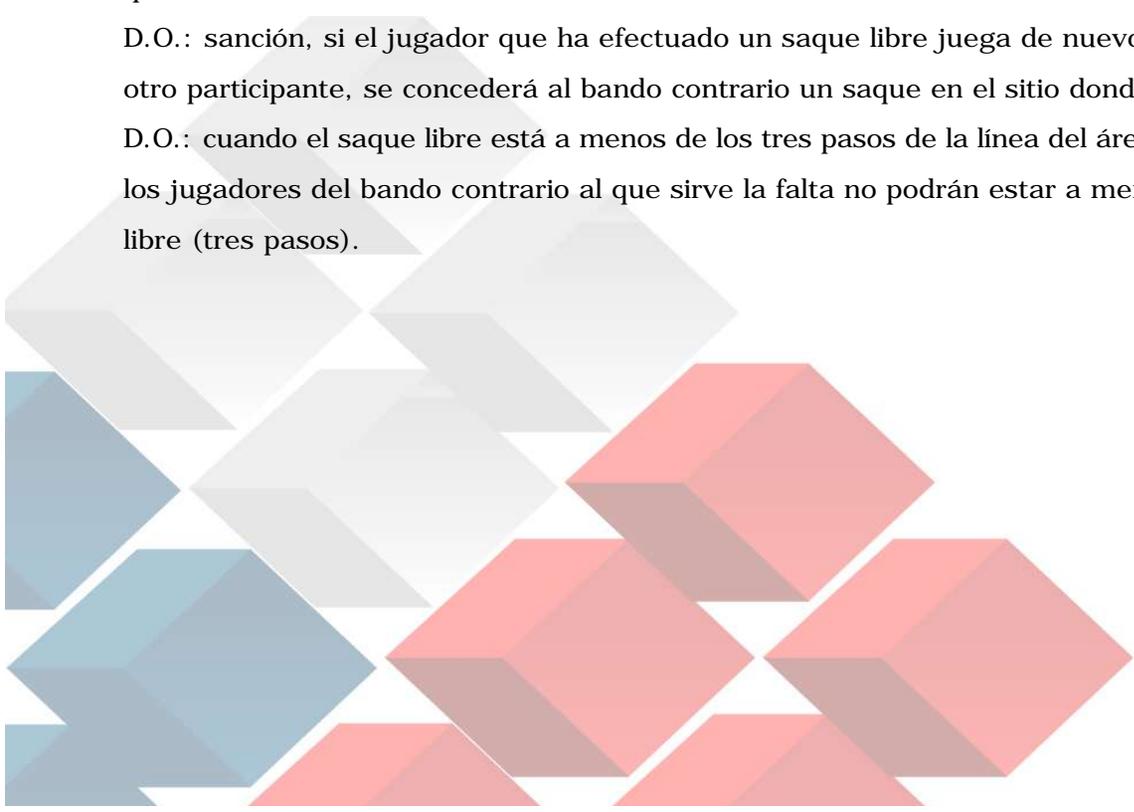
Saque libre

1. Cuando se va a ejecutar un saque libre o indirecto, ningún jugador del equipo contrario puede aproximarse a menos de tres (3) pasos del balón antes de que esté en juego.
2. Si algún jugador del equipo contrario se acerca a menos de los tres pasos del balón antes de ser jugado, el árbitro deberá retrasar su ejecución hasta que se cumpla lo reglamentado. No se considera en juego el balón hasta después de recorrer una distancia igual a su circunferencia.

El balón debe estar detenido en el momento de ejecutar los saques libres, aunque no sea necesario esperar la orden del árbitro para jugarlo (ventaja), pero el jugador que lo sirvió no podrá volver a jugarlo antes de que éste haya sido tocado por otro jugador, del bando que sea.

D.O.: sanción, si el jugador que ha efectuado un saque libre juega de nuevo el balón antes de que éste haya sido tocado o jugado por otro participante, se concederá al bando contrario un saque en el sitio donde se cometió la falta.

D.O.: cuando el saque libre está a menos de los tres pasos de la línea del área, el balón será retrocedido hasta una distancia de tres pasos, los jugadores del bando contrario al que sirve la falta no podrán estar a menos distancia que la señalada para el servicio de un saque libre (tres pasos).



REGLA XI

Penalti

El punto PENALTY, estará marcado a tres (3) metros de la línea de valla (equidistante).

El penalti se tirará desde el punto penalti y antes de que se ejecute, todos los jugadores, a excepción del que ejecuta y del guardameta adversario, deberán estar en el interior del campo de juego, pero fuera del área de penalti y distanciados por lo menos tres (3) metros del punto de penalti.

El guardameta adversario deberá permanecer sobre su propia línea de meta entre los postes del marco, sin mover al balón, si se moviera antes del puntapié, se repetirá la jugada. SALVO SI EL GOL ES CONVERTIDO, en cuyo caso no se repetirá.

El jugador que ejecuta el castigo deberá lanzar el balón hacia delante y no podrá jugarlo nuevamente hasta después que haya sido tocado o jugado por otro participante. Será considerado en juego el balón.

En el lanzamiento penalti el árbitro no debe dar señal de silbato antes de haberse asegurado que los jugadores se encuentran todos colocados en posición reglamentaria.

Si después de haber dado la señal de ejecución el árbitro, éste comprueba que el guardameta no se encuentra en la forma ordenada sobre la línea de meta, no deberá sancionar esta falta, y sí esperar el resultado del penalti. La posición reglamentaria del guardameta debe ser la línea de meta entre los postes, si este jugador cambia de posición, se desplaza, después del silbato, pero antes del golpe del balón, es decir, que haya sido lanzado y recorrido una distancia igual a su circunferencia, podrá marcarse directamente el gol.

En caso de necesidad podrá prolongarse la duración del juego al final de la primera parte o del partido con el objeto de permitir la ejecución de un penalti. En ocasión de ejecutarse un penalti fuera ya del tiempo reglamentario, por haber sido concedido a la terminación de uno



de los tiempos, será válido el tanto, si éste se produce, aunque el guardameta hubiera tocado el balón antes de traspasar éste el marco. Si golpeará el balón en uno de los verticales o el travesaño, o el guardameta lo desvía hacia los lados o adelante, se dará por terminado el partido y NO PODRA VALER LA JUGADA POSTERIOR A ESTO, AUNQUE SE CONVIERTA EL TANTO, salvo que el rebote o desvío del balón lo introduzca en la valla, en este caso vale el tanto.

Si un jugador del bando defensor penetra en el área de penalti antes de ejecutado el castigo, el árbitro no debe intervenir y si el balón penetra en la valla, el tanto será concedido.

Si un compañero del ejecutante penetra en el área de penalti antes de ejecutado el castigo y se produce el tanto, el penalti deberá ser ejecutado nuevamente, reconviniendo al infractor.

ATENCION: Antes; si es después la jugada es correcta.

Si en la circunstancia referida anteriormente, el balón sale del campo, golpea un poste de meta, o el larguero, el árbitro dejará seguir la jugada para no favorecer al equipo que cometió la falta, pero en la primera detención del juego, amonestará al jugador infractor.

Si penetran en el área de penalti un jugador de cada uno de los equipos, la falta deberá repetirse, o sea lanzar el penalti.

D.O.: Si el balón es detenido netamente por el guardavallas, o desviado, golpeado en un poste o larguero y no entra en la valla al primer golpe de pie, se dará por terminado de inmediato el encuentro, no valiéndose la segunda jugada (esto en caso solamente de penalti pasada la hora de juego).



REGLA XII

Saque de banda

Cuando el balón en su totalidad haya traspasado la línea de banda, ya sea por tierra o aire, será puesto en juego nuevamente, lanzándolo al interior del campo en cualquier dirección, desde el punto por el que franqueó la línea, por un jugador del bando contrario al del que tocó el balón en último lugar. El jugador que hace el saque, en el momento de lanzar el balón deberá dar frente al campo de juego y tener ambos pies apoyados en el suelo y fuera de la línea. Deberá lanzarlo por encima de su cabeza y con las dos manos. Estará el balón en juego tan pronto como haya sido lanzado, pero no podrá ser vuelto a jugar por el jugador que realizó el saque hasta que otro lo haya tocado o jugado. No podrá ganarse un tanto directamente de un saque de banda.

Se deberá jugar el balón en un saque de banda sin tomar o hacer tiempo, el jugador que así lo hiciere, será sancionado sacando desde el mismo lugar el otro equipo.

Si el saque de banda no ha sido llevado a cabo regularmente, será efectuado de nuevo por un jugador del bando contrario.

Si un jugador que hizo el saque vuelve a jugar el balón antes de que haya sido tocado o jugado por otro, se concederá un saque libre a favor del equipo contrario, en el sitio en que se cometió la falta.

Si un jugador que hizo el saque de banda, juega el balón por segunda vez con la mano y dentro del campo de juego, o jugada por otro jugador, el árbitro concederá tiro libre.

El saque de banda debe efectuarse dentro de su respectiva zona, pero si se puede jugar hacia atrás, aunque no sea en su respectiva zona.



REGLA XIII

Saque de meta

Cuando después de haber sido tocado en último lugar por un jugador del bando atacante, la pelota traspasa INTEGRAMENTE la línea de valla, ya sea por tierra o por aire, por otro lado que no sea la valla, se jugará con un tiro libre o jugada por el guardavallas.

D.O.: Sanción: si el jugador que ha dado el “puntapié” de valla la tocara por segunda vez, sin ser tocada o jugada por otro jugador, será sancionado con un tiro libre desde el lugar en que tocó el balón por segunda vez.



REGLA XIV

Saque de esquina

Cuando el balón en su totalidad haya traspasado la línea de meta, excluida la parte comprendida entre los postes del marco, ya sea por tierra o por aire, habiendo sido jugada por el bando defensor, se concederá un lanzamiento de castigo que se aplica al equipo defensor.

Un jugador contrario lanza la pelota desde la esquina más cercana al sitio donde salió el balón, sin tomar vuelo, vale decir, con los pies fijos en el suelo, puestos sobre la esquina que forman la línea de fondo y la de banda.

Cuando se hace un lanzamiento de esquina (córner), los jugadores contrarios deben estar a no menos de tres (3) metros de la esquina del lanzamiento, antes de ser jugado el balón.

D.O.: Sanción: La infracción a esta regla se penará con un saque libre, concedido al bando contrario en el sitio en que fue cometida la falta.



REGLA XV

Generalidades

Se cobrará altura de acuerdo al recinto en que se esté jugando, si fuera necesario cobrar esta falta, el equipo favorecido con el cobro reanudará el juego desde el costado de la cancha (saque lateral) frente a la línea del centro de la cancha.

Cuando el árbitro acuerde un tiro libre indirecto, deberá señalarlo levantando el brazo. Esta indicación ha de preceder al golpe de silbato para la ejecución del castigo, y ninguna indicación será dada cuando se trate de un tiro libre “directo”.

Los jugadores que no se aparten a la distancia reglamentaria al ejecutarse un tiro libre, deberán ser amonestado y, en caso de reincidencia, excluidos del campo de juego.

Se recomienda a los árbitros considerar grave incorrección todas las tentativas realizadas con el fin de demorar abusivamente la ejecución de un tiro libre u otra jugada. De insistir un equipo en la demora abusiva, será amonestado y si persiste en la demora, será expulsado del campo de juego.

Si al ejecutar un saque libre un jugador se pone a bailar o gesticular con el fin de distraer al adversario, se le culpará a él o a los jugadores culpables de conducta incorrecta, y serán amonestados.

