


I'm not robot  reCAPTCHA

Continue

Reglamento de futbol fifa

Este artículo o sección tiene un enlace, pero necesita más para complementar su idoneidad. Este aviso fue publicado el 17 de noviembre de 2017. Las reglas del fútbol, también conocidas como reglas de juego a nivel de la FIFA, son reglas que rigen el fútbol en todo el mundo. Los cambios relacionados son realizados por el Consejo de la Asociación Internacional de Fútbol, que está formada por la FIFA y cuatro asociaciones de fútbol del Reino Unido. Historia Del artículo: Historia del fútbol A lo largo de la historia se han creado diferentes reglas para diferentes códigos, pero los más similares al fútbol actual aparecieron a mediados del siglo XIX en la Inglaterra. En 1847, el llamado Código de Cambridge se estableció en la Universidad de Cambridge, que fue la base para la creación de una futura Asociación de Fútbol en 1863. Las reglas, establecidas en 1863 juntas por la Asociación de Fútbol de Inglaterra, son vistas como las primeras en fútbol. Las 18 reglas históricas establecidas ese año constituyen la base de las actuales:[1] En 1886, se celebró la primera reunión oficial del Consejo Internacional de Asociaciones de Fútbol, una asociación que buscaba organizar el fútbol británico bajo las mismas reglas de procedimiento. En 1913, la FIFA se unió a él como miembro. En 1937, el número de reglas se incrementó de 13 a 17. En 1997, se realizó otro cambio importante en las reglas, en el que el texto de las normas se incrementó en un 30 por ciento. Paso de reglas actuales: El terreno de juego debe ser natural o artificial, aunque esta opción puede depender de las reglas de la competición. El suelo será rectangular, siendo su longitud de 90 a 120 m (100 a 110 m para partidos internacionales), y su anchura de 45 a 90 m (de 64 a 75 m para partidos internacionales). Todo el perímetro de la zona estará marcado con líneas de 12 cm de ancho como máximo: las dos líneas más largas se denominan líneas de banda, mientras que las dos más cortas serán las líneas de acabado (o inferior). El campo se divide en dos mitades por una línea paralela y equida a las líneas de meta. Es una línea de mediocampo. El centro de esta línea es el centro del campo. Alrededor de ella hay una circunferencia de radio igual a 9,15 m. A partir de ese momento hay un inicio del partido, así como los que se hacen después de cada gol. En cada intersección entre las líneas de meta y la tira (sólo 4) habrá un banderín no descrito con una altura de al menos 1,5 m. Opcionalmente, se puede poner en el suelo 1 m de la intersección entre las rayas y la línea media. Tomando cada intersección como un centro, es necesario marcar la media vuelta desde la línea de banda hasta la línea de meta con un radio de 1 m, dentro de la zona. Esta área se denomina área de esquina. Si lo desea, puede hacer pequeñas marcas en las líneas de meta de 9,15 m de cada banderín; esto es para indicar la distancia más cercana que puede ser para realizar un ángulo. Propósito o propósito. En las líneas de meta se deben colocar dos pilares verticales, ambos equidestal de banderines y conectados por un polo horizontal (barra transversal). La distancia entre la parte inferior de los pilares verticales será de 7,32 m, y la distancia entre la parte inferior de la barra transversal y el suelo es de 2,44 m. Los polos deben tener la misma anchura que las líneas de meta, y ser blancos. Este diseño se llamará objetivo o propósito, y tiene una red que lo cubre, pero debe estar entre la línea de meta y el exterior del terreno. Los pilares pueden ser cuadrados, rectangulares, redondos o elípticos en forma, y también pueden ser de madera, metal u otro material aprobado. Las áreas objetivo se trazarán en el área de meta. Dos líneas se dibujan perpendiculares a la línea de meta, situadas a 5,5 m en el interior de cada polo vertical de la línea de meta. Estas líneas irán 5,5 m en el campo y se conectarán con la línea paralela a la línea de meta. El área separada por estas líneas y la línea de meta será el área objetivo. La llamada zona punitiva se dibuja de la misma manera que el área de procesamiento, pero con líneas de 16,5 m. Un punto de penalización se marcará dentro de este sitio. Este punto se ubicará a 11 m de la línea de meta y equidports de los soportes de gol. Fuera del área de penalti, un segmento de distrito con un centro en un punto de penalización o punto de penalización y un radio igual a 9.15 m. La pelota o pelota tiene una forma esférica utilizada para practicar fútbol. Debe estar hecho de cuero u otro material relevante. Su circunferencia será de 68 a 70 cm, su peso de 410 a 450 g, así como su presión entre 0,6 y 1,1 atm a nivel del mar. Desde la Copa Mundial de fútbol de 1934, el balón ha utilizado un sentido desarrollado en 1931. Para los partidos a nivel de la FIFA, todos los balones deben tener al menos una de las tres marcas siguientes: el logotipo de FIFA APROBADO El logotipo de la FIFA Inspeccionó el logotipo de la referencia DE THE INTERNATIONAL MATCH Una lista de tales especificaciones adicionales, características de cada categoría, debe ser aprobada por la Junta de la Asociación Internacional de Fútbol. Los organismos que realizan controles de calidad serán seleccionados por la FIFA. En el fútbol no se puede agarrar el balón con las manos, excepto por el portero o en el kick-off. Jugadores Cada uno de los dos equipos que juegan el partido puede tener un máximo de 11 jugadores (contando porteros), dentro del campo, de los cuales uno jugará portero, y no menos de 7 por equipo. Si se alcanza este número de jugadores, el partido se detiene, dando al equipo un ganador que se enfrenta con una puntuación de tres a cero, aunque este último número puede variar dependiendo de la competencia. En las competiciones oficiales, cada equipo podrá hacer hasta 3 cambios en un partido y uno más, si llegas a las horas extras, y tenerlos en el banquillo de 0 a 12 suplentes, dependiendo de las reglas de la competición. Para hacer una sustitución entre un futbolista titular y una alternativa, el árbitro debe ser informado de ello. Los reemplazos o reemplazos no podrán entrar en el campo de juego hasta que el jugador de gran tamaño abandone por completo el campo de juego. La sustitución se llevará a cabo en la línea de la tira y en el centro del campo durante la interrupción del partido. El jugador reemplazado no podrá volver a entrar durante este partido. Si el jugador que entre viola estas reglas, se le advertirá. En cualquier momento del partido, incluso durante un penalti, un jardinero puede cambiar de posición con el portero siempre que el árbitro haya sido informado de esta acción y se lleve a cabo durante el descanso. Si no se cumple alguna de estas condiciones, ambos jugadores serán advertidos. Si hay un destierro antes del partido, puede ser reemplazado como sustituto. Si un reemplazo es expulsado antes del partido, no podrá jugar, será reemplazado y se le concederá una incursión. Punto principal del equipo del jugador: Equipo del jugador (Fútbol) El equipo principal del jugador. Por razones de seguridad, los jugadores no podrán llevar objetos que puedan ser peligrosos, como bolígrafos, collares, etc. Para ti y para los demás. Todo tipo de decoraciones están prohibidas durante el partido, incluso si están cubiertas con alguna cinta adhesiva. La ropa no debe tener manchas de sangre. Algunos protectores de lentes de la cabeza, las rodillas o el material blando están permitidos porque no se consideran peligrosos. Cada jugador debe tener la siguiente ropa: una camiseta de manga corta o espinilleras que soportan cualquier tipo de ponche. zapatos o botines. Corto. medias largas. Las camisetas de ambos equipos y las de los dos porteros deben tener diferencias para evitar confusiones entre jugadores y árbitros. El capitán de cada equipo debe tener un grupo en una de sus manos para distinguirlo de otros jugadores. Antes de comenzar cada partido, los árbitros deben asegurarse de que los jugadores cumplan con las reglas del equipo. Si durante el desarrollo del partido el árbitro nota alguna violación de las reglas, esperará a la interrupción del juego para decirle a él o a los jugadores que Tablero. Cuando el jugador haya realizado los cambios necesarios, el árbitro comprobará si hay cambios durante el descanso, y si están dentro de los límites permitidos, permitirán al jugador volver al campo de juego. Los árbitros deben exonerados a un jugador si son atacados. Los árbitros principales árbitros líderes es la máxima autoridad del juego. El árbitro es el que tendrá todo el poder para hacer cumplir las reglas del juego en el partido al que fue asignado. Todas las decisiones del árbitro son definitivas. Sólo él puede cambiar la decisión hasta que reanude el juego o el partido haya terminado. Además de controlar el cumplimiento de otras reglas, el árbitro debe cronometrando y tomar nota de los incidentes del partido, interrumpir, suspender o terminar un partido si es necesario, patear a cualquier funcionario o forastero fuera del campo de juego, e incluso fuera del escenario. Interrumpe el juego si crees que el jugador ha sido gravemente herido y podrás seguir jugando si la lesión parece menor. En este último caso, cuando el juego se interrumpirá por otra razón, permitirá a los participantes entrar para tratar al jugador lesionado. El jugador debe abandonar el campo después de ser atendido, y puede volver al campo sólo con el permiso del árbitro. Puedes hacerlo en cualquier lugar del campo con la pelota parada o por la línea lateral con la pelota en juego, siempre y cuando no le afecte. Al mismo tiempo, se siguen las siguientes excepciones: el portero lesionado no debe abandonar el campo. Un jugador que choca contra un portero no debe abandonar el campo. Dos jugadores del mismo equipo que chocan entre sí no deben abandonar el campo. Si un equipo con un número mínimo de jugadores, un jugador lesionado no debe abandonar el campo. Esto asegura que cualquier jugador que sangre sale del campo de juego. Puede reintroducir un descanso, después de ser revisado por el árbitro. Mostrará una tarjeta amarilla o roja a cualquier jugador que cometa una violación se lo merece. En caso de que el jugador cometa más de una infracción a la vez, el árbitro castigará a la más grave. Esto permitirá que el juego continúe si el equipo contra el que se cometió la violación conserva la posesión de la pelota y obtiene una mayor ventaja sobre lo contrario, y sanciona el delito cometido originalmente si la supuesta ventaja no se cumple en ese momento. Esta acción se conoce popularmente como la Ley de Beneficios. En caso de que la violación ocurra fuera de su campo de visión, actuará de acuerdo con las instrucciones de sus árbitros asistentes. Cuando un jugador alternativo interviene sin el permiso del árbitro, se le mostrará una tarjeta amarilla si el jugador sustituto de una manera que salva un gol, el árbitro debe echar a este jugador y debe pitar un tiro libre indirecto donde el jugador sustituto interfirió con el balón. Al final del partido, debe emitir un informe con los detalles de la parte a las autoridades competentes. El árbitro asistente Además del árbitro líder hay árbitros asistentes que son responsables de ayudar al árbitro a tomar decisiones específicas basadas en su ubicación en el terreno de juego. Se instruye a los participantes a especificar las siguientes

