



2010-11 REGLAS DE FÚTBOL EXAMINACIÓN - PARTE I

Instrucciones: Solamente la hoja de respuestas será enviada al calificador. Retenga el cuestionario para estudiarlo con más detalle. Ya que se corrige por medio electrónico o una llave perforada, usted tiene que ser cuidadoso al marcar claramente los espacios correctos en la hoja de respuesta de acuerdo a las instrucciones. Algunas de las preguntas son de escogencia múltiple. Escoja una respuesta nada mas para las preguntas con escogencia múltiple. Para las preguntas de verdadero o falso, marque la "A" para verdadero y "B" para falso.

Nota: Envíe la hoja de respuestas a la Oficina de su Asociación Estatal a no ser que reciba instrucciones diferentes.

Copyrighted and Published in 2010 by the
National Federation of State High School Associations

El Terreno de Juego


1. El terreno de juego será rectangular, de 100 a 120 yardas de largo, y de 55 a 75 yardas de ancho.
2. Las marcaciones afuera del terreno de juego y a 11 yardas de la línea de banda son requeridas para todos los juegos.
3. Se deberán colocar banderines en los lados opuestos de la línea media cerca de la línea de banda para que un juego pueda empezar legalmente.
4. El material acolchado para protección en las porterías puede tener los colores como también el logotipo de la escuela.
5. Si se juega en un terreno de fútbol americano, y se usan porterías portátiles éstas deberán de estar ancladas a una distancia mínima de 2 yardas (6 pies) en frente de la base de los postes del fútbol americano.
6. Mientras inspecciona las marcaciones de un terreno de juego con césped artificial, el árbitro nota que las porterías se caerían si son empujadas hacia adelante. El árbitro se rehusará a empezar el juego si las porterías no están debidamente ancladas o aseguradas contra el suelo.
7. Los espectadores deberán de estar a una distancia mínima de 10 pies detrás de los equipos, el área de los árbitros, la línea de banda, y la línea de meta.
8. Después de medir, el árbitro se da cuenta que las líneas del área penal son incorrectas. El juego se deberá jugar y se le informará a la escuela de casa que las líneas tienen que ser marcadas correctamente antes del próximo juego.

El Balón

9. Al inspeccionar los balones, el árbitro se da cuenta que el equipo de casa sólo tiene un balón bueno. El árbitro puede escoger dos balones adicionales ofrecidos por el equipo adversario.
10. Durante la inspección preliminar, el árbitro determina que los balones están flojos o les falta aire. El equipo de casa tiene la obligación de corregir este problema.
11. Los balones a usarse en un juego deberán tener la Marca de Autenticidad NFHS.

Los Jugadores y los Sustitutos

12. El masajista del equipo A le entrega al árbitro la lista de jugadores. El árbitro se rehúsa a aceptarla y le indica al masajista que el entrenador es el que tiene que entregarla. Este es el procedimiento correcto.
13. Un equipo no puede sustituir un número ilimitado de jugadores de la banca cuando un jugador se lesiona y abandona el terreno de juego.
14. Se puede sustituir un número ilimitado de jugadores de la banca excepto en las siguientes situaciones:
 - a. Cuando se anota un gol.
 - b. Al iniciarse el segundo período.
 - c. Cuando se lesiona un jugador y abandona el terreno de juego.
 - d. Cuando un jugador es amonestado.
15. El sustituto que entra por un jugador que sale del terreno de juego por estar sangrando puede ejecutar el tiro penal.
16. Se le concede un saque de meta al equipo A. El árbitro deberá permitir que el equipo B sustituya a seis jugadores que ya se habían reportado a la mesa de control.
17. ¿Cuál de las siguientes situaciones requieren que el jugador tenga un descargo escrito de un médico?
 - a. Un jugador con un yeso cubierto con un relleno de material de burbujas cerradas, de recuperación lenta y de no menos de ½-pulgada de grueso.
 - b. Un jugador que aparentemente está inconsciente y que regresa a jugar en el próximo juego, siete días más tarde.
 - c. Un jugador que tiene que abandonar el juego porque está sangrando.
 - d. Un jugador que estuvo inconsciente en un juego jugado más temprano el mismo día.
18. En el primer juego de un torneo, el árbitro determina que un jugador estaba aparentemente inconsciente. El jugador puede jugar en un segundo juego más tarde ese mismo día sin un descargo escrito de un médico.
19. Si el árbitro le pide a un jugador amonestado que salga del terreno de juego, este tiene que ser sustituido.
20. Se le concede un saque de esquina al Equipo A. Jugadores de ambos equipos están en la mesa de control listos para entrar. Ambos equipos pueden hacer sustituciones.

- 
21. El partido se juega sin mesa de control. Los sustitutos deberán reportarse al árbitro asistente más cercano.
 22. El árbitro mandará que el reloj sea detenido cada vez que un equipo haga sustituciones repetidas para perder tiempo.
 23. El guardameta del Equipo A se lesiona y es atendido en el terreno de juego. El guardameta del equipo A tiene que salir del terreno de juego.

Equipamiento de los Jugadores

24. El jugador A tiene espinilleras que están exactamente a dos pulgadas por encima de los tobillos y tienen el sello de NOCSAE indicando que las espinilleras son apropiadas para su edad y estatura. Las espinilleras son legales.
25. El Jugador A tiene espinilleras que tienen el sello de NOCSAE indicando que las espinilleras no son apropiadas para su estatura. No se permitirá que el Jugador A participe en el juego hasta que se cambie las espinilleras por unas que son legales.
26. Empezando con la temporada del otoño 2012, cada espinillera tendrá que tener una marca permanente en el frente con el sello de NOCSAE y la información de la estatura.
27. Empezando con la temporada del otoño 2012, la camiseta del equipo de casa tiene que ser:
 - a. Con rayas.
 - b. De color liviano.
 - c. Blanca.
 - d. De color oscuro.
28. Empezando con la temporada del otoño 2012, el equipo de casa tiene que vestir calcetas blancas.
29. Empezando con la temporada del otoño 2012, los guardametas deberán tener números en la parte de atrás de sus camisetas y en la parte delantera de las camisetas o los shorts.
30. Empezando con la temporada del otoño 2012, los guardametas tendrán que tener:
 - a. Un número de 6 pulgadas en la parte de atrás y adelante de la camiseta.
 - b. Un número de 6 pulgadas en la parte de atrás y uno de 4 pulgadas en la parte de adelante de la camiseta o de los shorts.
 - c. Un número de 6 pulgadas en la parte de atrás y ningún número en la parte de adelante de la camiseta.
 - d. Ningún número en la camiseta.
31. Un jugador puede tener el emblema de su equipo profesional favorito en su uniforme.
32. ¿Cuál de los siguientes no se puede llevar en el uniforme?
 - a. La bandera de Los Estados Unidos con la aprobación de la asociación estatal.
 - b. El emblema de la escuela.
 - c. El nombre de la escuela.
 - d. El emblema de la Liga Premier.
33. Las camisetas del Equipo A tienen un número en la espalda de 6 pulgadas y uno de 4 pulgadas en la parte de adelante de los shorts. Los uniformes del Equipo A son legales.
34. Se requiere por regla que los capitanes usen una banda en el brazo identificándolos como tales.
35. Cuando un jugador tiene un yeso, tiene que tener un descargo médico para poder jugar.
36. La asociación estatal ha decidido que se pueden usar gorras con viseras suaves cuando el clima lo requiera. No obstante que los jugadores tienen gorras con diferentes colores, el árbitro procederá con el juego.
37. Miembros artificiales, incluso cuando están acojinados apropiadamente, son considerados peligrosos y por lo tanto no se permiten.
38. Todos los miembros artificiales permitidos tiene que estar:
 - a. Cubiertos con yeso.
 - b. Cubiertos por la manga.
 - c. Acojinados con un relleno de no menos de ½-pulgada de grueso de material de burbujas cerradas y recuperación lenta.
 - d. Cubiertos con un material suave de no menos de ½-pulgada de grueso.

Los Árbitros

39. Se marca un tiro libre a favor del Equipo A. El árbitro se da cuenta que cometió un error después que el Equipo A reinició el juego con el tiro libre. El árbitro puede detener el juego y dar el balón al Equipo B.
40. La camiseta del Equipo A es negra y la camiseta del Equipo B es blanca. El guardameta del Equipo A viste una camiseta roja. Los árbitros pueden vestirse con el uniforme rojo.
41. El lanzamiento de la moneda se hará por lo menos cinco minutos antes del iniciar el juego.
42. El entrenador del Equipo A está ocupado llenando la lista de jugadores e instruye a su asistente de que participe en la junta antes del juego con los capitanes y el árbitro. Esto está permitido por las reglas.
43. El Equipo A gana el lanzamiento de la moneda y, en un gesto de buena deportividad, le pide al árbitro que el Equipo B escoja primero. El árbitro deberá de permitir esto.
44. En la reunión antes del juego con los capitanes y los entrenadores, no es necesario hablar del buen deportivismo.
45. Cuando un entrenador o alguien de la banca es amonestado por segunda vez, la mecánica correcta del árbitro es mostrar simultáneamente ambas tarjetas, la tarjeta amarilla y la roja.
46. El árbitro observa una falta, pero no la marca porque percibe que existe una ventaja; sin embargo, la ventaja no se da. El árbitro deberá de detener el juego inmediatamente y castigar la falta original.

47. El árbitro puede desestimar una señal de fuera de juego del árbitro asistente.
48. El árbitro instruirá a quien controla el tiempo que corrija el tiempo en el reloj cuando sea necesario.
49. ¿Cuál de estas no es una obligación del árbitro?
 - a. Instruir a quien controla el tiempo que corrija el tiempo en el reloj cuando sea necesario.
 - b. Hacer la decisión final cuando el que controla el tiempo y el que lleva los resultados están en desacuerdo.
 - c. Decidir quien es el ganador de un juego.
 - d. Hacer las decisiones de asuntos que no están específicamente cubiertos por estas reglas.

Recoge balones, cronometrador y mesa de control

50. Con 10 segundos por jugar, el encargado de controlar el tiempo anunciará regresivamente los últimos 10 segundos al árbitro más cercano.

Duración del Juego y la Duración de los Períodos

51. Una tormenta severa empieza durante el intervalo del medio tiempo y, en la opinión del árbitro, la tormenta continuará por algún tiempo. El árbitro puede suspender el juego y declararlo como un juego completo y oficial.
52. Debido al clima inclemente, los dos entrenadores se ponen de acuerdo antes del juego para que el intervalo de medio tiempo sea de cinco minutos. El árbitro puede permitir este cambio.
53. El intervalo entre el segundo tiempo y el primer período suplementario deberá de ser de cinco minutos.
54. El árbitro controla el tiempo oficial en el terreno de juego y detiene el juego al marcar un tiro penal. En vez de detener el tiempo, el árbitro puede decidir agregar tiempo al final del período de juego.
55. El árbitro ordena que se detenga el reloj mientras amonesta a un jugador. La persona que controla el tiempo reinicia el conteo del tiempo cuando el jugador amonestado abandona el terreno de juego y el sustituto entra. El que controla el tiempo esta siguiendo el procedimiento correcto.

Inicio del Juego

56. El Jugador A3 puede hacer el saque de salida pateando el balón hacia atrás a su compañero A2.

Balón en y fuera del Juego

57. El árbitro deberá sonar el silbato para reiniciar el juego después de una sustitución.
58. Jugadores del Equipo A y del Equipo B tocan el balón simultáneamente al cruzar la línea de banda. El árbitro reiniciará el juego con un balón a tierra a cinco yardas de la línea de banda.
59. Al hacer un balón a tierra, todos los jugadores, exceptuando a los dos adversarios que participan en el reinicio, tienen que estar a un mínimo de 10 yardas del balón cuando el árbitro haga el balón a tierra.

El Gol Marcado

60. El Jugador A2 hace el saque de salida y el balón entra directamente en la portería del Equipo B. El árbitro deberá conceder un gol.
61. El Jugador A hace un saque de esquina y el balón entra directamente en la portería del Equipo B. El árbitro deberá conceder un gol.
62. El árbitro marca una falta de tiro libre al Equipo B afuera de su propia área penal. El jugador B3 ejecuta el tiro y patea el balón hacia atrás a su guardameta, quien trata de jugarlo pero le rebota del pie y entra en la portería. El árbitro deberá conceder un saque de esquina.

Fuera de Juego

63. El jugador A3 está en el medio campo adversario y detrás de todos los defensores del Equipo B, excepto el guardameta. A2 pasa el balón hacia adelante a su compañero A3. El árbitro deberá sancionar A3 por fuera de juego.
64. El Jugador A, quien está en posición de fuera de juego, recibe el balón directamente de un saque de meta hecho por su compañero A2. El árbitro deberá de sancionar al Jugador A por estar en fuera de juego.
65. El atacante A, mientras se encuentra en posición de fuera de juego, intercepta un pase de un defensor a su guardameta. El árbitro deberá sancionar al jugador atacante por estar en fuera de juego.
66. El defensor B pone al Jugador A en posición de fuera de juego saliéndose del terreno de juego. Esto está permitido por las reglas.

Faltas y Conducta Antideportiva

67. El Jugador B salta sobre el Jugador A adversario para intimidarlo y para que no gane el balón. El árbitro no deberá de marcar una falta.
68. El defensor A2 trata de patear el balón hacia afuera del área de meta cuando habian muchos jugadores, pero el balón pega sin ninguna intensión en el brazo del atacante adversario B2. El balón cae en los pies del adversario B2 quien tira y anota un gol. El árbitro deberá de conceder el gol.

69. Una carga leal permitida es cuando los jugadores hacen contacto hombro-con-hombro en una posición vertical, el balón a una distancia de juego, y teniendo ambos por lo menos un pie en el suelo y sus brazos pegados al cuerpo.
70. La sanción correcta por una obstrucción es un tiro libre directo.
71. La sanción correcta por jugar de forma peligrosa es un tiro libre directo.
72. Es permitido que el entrenador use un teléfono celular durante el juego para comunicarse con su asistente, quien se encuentra en el área de prensa.
73. Un jugador mueve el balón dos veces antes de hacer un saque de meta para perder tiempo. El árbitro deberá detener el reloj y amonestar al jugador.
74. El uso de palabras o actos para degradar a un jugador adversario es sancionado con tarjeta amarilla.
75. Un jugador que comete una falta de juego brusco grave al usar fuerza excesiva contra un adversario deberá ser expulsado.
76. El reinicio por juego brusco grave es un tiro libre indirecto en favor del equipo contra el cual se cometió la infracción desde donde se cometió la infracción.
77. El entrenador del Equipo A es expulsado del partido. El se rehúsa a abandonar el área. El árbitro deberá terminar el juego.
78. El jugador B, dentro de su propia área penal, escupe al árbitro. El árbitro expulsa al jugador B y reinicia el juego con un tiro penal a favor del Equipo A. Este es el procedimiento correcto.
79. Es falta cuando una jugadora en el medio de la trayectoria del balón mueve su mano para proteger su pecho y el balón toca su mano.

Tiro Libre

80. El balón entra en la portería directamente de un tiro libre indirecto. El árbitro deberá de conceder el gol.
81. Todos los tiros libres, con la excepción de los tiros penales, pueden hacerse en cualquier dirección.
82. El guardameta del Equipo A va a ejecutar un tiro libre a favor de su equipo afuera del área penal del Equipo B. El árbitro permitirá esto.
83. El jugador A le pone una zancadilla al adversario B. El árbitro suena el silbato, indica que es zancadilla y señala tiro libre directo. Este es el procedimiento correcto.
84. Una jugadora cruza sus manos y brazos sobre el pecho para recibir un pase. El balón rebota de sus brazos y lo controla. El árbitro deberá conceder un tiro libre directo al equipo adversario.
85. Los jugadores adversarios siempre estarán a una distancia mínima de 10 yardas del balón hasta que sea pateado.

Tiro Penal

86. El árbitro puede permitir que un compañero del Jugador A, quien ejecuta un tiro penal, permanezca en posición de fuera de juego durante la ejecución del tiro penal.
87. Al ejecutarse un penal, jugadores de ambos equipos entran al área penal. Se ejecuta el penal pero el balón sale por encima del travesaño. El árbitro deberá de repetir el tiro penal. Este es el procedimiento correcto.
88. Si se ejecuta un tiro penal después que el tiempo de juego ha terminado, el balón está en juego hasta que pierda su inercia, salga del juego o sea tocado una segunda vez por el jugador que ejecutó el penal.

Saque de Banda

89. El Jugador A2 hace un saque de banda y el balón entra directamente en la meta del Equipo B. El árbitro concede un gol al Equipo A.
90. Un pase del equipo A pega en el árbitro quien estaba corriendo afuera de la línea de banda. El balón cruza el plano de la línea de banda completamente por un instante y el equipo B gana la posesión. El árbitro deberá marcar un saque de banda a favor del equipo B. Este es el procedimiento correcto.
91. Al hacer un saque de banda, el árbitro tiene que marcar el saque de banda como mal hecho porque se hizo dándole una rotación al balón.
92. Un jugador con el impedimento físico de sólo tener una mano puede hacer el saque lanzando el balón de lado.
93. Cuando el Jugador A hace un saque de banda, el Jugador B puede estar sobre la línea de banda en el punto desde donde hay que hacer el saque de banda.
94. ¿Cuál de las siguientes se le permite a un defensor al hacer un saque de banda?
 - a. Brincar para bloquear el saque de banda.
 - b. Estar sobre la línea de banda en el punto desde donde hay que hacer el saque de banda.
 - c. Permanecer a dos yardas desde el punto donde se va a hacer el saque de banda.
 - d. Impedir el saque de banda con las manos.

Saque de Esquina

95. Se puede anotar un gol desde un saque de esquina.

Definiciones

96. Mientras está sentado en la banca, un sustituto escupe a un adversario. Este es un ejemplo de una falta.
97. Que personal de la banca entre al terreno de juego y quite la oportunidad de gol sería un ejemplo de:
 - a. Conducta antideportiva.
 - b. Juego brusco grave.
 - c. Falta.
 - d. Ninguna de las anteriores.

Señalamientos

98. Al observar una falta, el árbitro asistente deberá mantener la bandera verticalmente hasta que el árbitro la vea, sacudirla brevemente e indicar la dirección del tiro libre.
99. ¿Cuál de las siguientes es una Señal Oficial de Fútbol de NFHS?
 - a. Sujetar.
 - b. Poner zancadilla.
 - c. Escupir.
 - d. Empezar el reloj.
100. La señal correcta para empezar el reloj es que el árbitro haga una señal circular con el brazo en la dirección de las manecillas del reloj.