

REGLAS DE JUEGO DE FÚTBOL GAÉLICO FEMENINO (VERSIÓN DE 2011)

INTRODUCCIÓN

Este documento contiene una versión resumida de las reglas de juego del fútbol gaélico femenino. La versión completa de las reglas del juego se contiene en la guía oficial.

Su objetivo es el de asegurar que todas las jugadoras y las personas responsables de los equipos las lean y las aprendan. Asimismo, es importante que las personas docentes y encargadas de dirigir los entrenamientos aseguren que todas sus jugadoras tienen una copia de este documento. Eso mejorará su comprensión del juego y ayudará a aceptar las decisiones sin disentir.

Este documento enfatiza también la importancia que tiene por parte de la Asociación de Fútbol Gaélico Femenino (*Ladies Gaelic Football Association*) la promoción de una mejor comprensión de nuestro juego.

TERRENO DE JUEGO

El fútbol gaélico femenino se juega en un campo GAA (*Gaelic Athletic Association*) de tamaño entero desde la categoría sub-14 en adelante. El tamaño del terreno de juego se tiene que reducir para las categorías sub-13 e inferiores.

El Comité organizador debe reducir las dimensiones de las áreas de puntuación y el tiempo de juego en los partidos en que se enfrenten menos de 15 jugadoras por equipo.

JUGADORA

Una jugadora que pueda estar embarazada, sufrir conmoción cerebral, etc. no debe jugar fútbol gaélico femenino. No obstante, en caso de que juegue, lo hará bajo su cuenta y riesgo, y la Asociación de Fútbol Gaélico Femenino no se considerará responsable de las consecuencias que puedan derivarse.

EQUIPACIÓN DE LAS JUGADORAS

1. La equipación para jugar al fútbol gaélico femenino consiste en un jersey, pantalones cortos, calcetines y botas de fútbol. A las jugadoras no se les permite llevar joyería, pendientes, clips para el pelo, u otros objetos que puedan herir mientras se juega a fútbol gaélico femenino.

2. Las mallas de ciclista están prohibidas, a excepción que la jugadora acredite mediante un certificado médico la necesidad de llevarlas. En este caso, las mallas tienen que ser del **mismo color que los pantalones cortos de la equipación**.

DURACIÓN DE LOS PARTIDOS

1. La duración de los partidos competitivos, incluyendo las categorías sub-14 y superiores, es de 30 minutos por parte. Es decir, 1 hora.

2. Las competiciones a 7 y los torneos de formato *blitz* están exentos de respetar la duración establecida en el apartado 1. La duración de estos encuentros y de los partidos de los torneos de formato *blitz* tiene que ser determinada por el Comité organizador.

3. En las categorías sub-13 e inferiores, la duración de los partidos tiene que reducirse en función de lo que determine el Comité organizador.

EQUIPOS

1. Los equipos tienen que estar formados por 15 jugadoras. No obstante, este número puede ser reducido en función de lo que determine el Comité organizador.

2. En las competiciones a 15 un equipo tiene que tener 11 jugadoras en el momento de iniciarse el partido. Un equipo puede finalizar los partidos con 11 jugadoras o menos.

3. Antes de iniciarse los partidos, los equipos tienen que facilitar al árbitro un duplicado de la lista con el nombre completo de las jugadoras y, en el caso de las competiciones intercondados, los clubes a los cuales pertenecen las jugadoras.

4. Se pueden realizar hasta 5 sustituciones en las competiciones provinciales y nacionales, incluyendo los cuartos de final, las semifinales y las finales de las ligas nacionales. No obstante lo anterior, en el resto de partidos de cualquier liga nacional, se permite sustituciones ilimitadas.

En los partidos bajo la jurisdicción de la Junta del Condado el número de sustituciones permitidas puede incrementarse.

5. En todos los partidos, desde la categoría sub-11 a superiores, se utilizan balones de tamaño número 4. En las categorías inferiores se utilizan balones de tamaño número 3.

SUSTITUCIONES Y PRÓRROGAS

1. En los campeonatos nacionales y provinciales, aparte de los cuartos de final en adelante de la Liga nacional, se permiten 5 sustituciones durante la duración normal del partido. Se permiten 5 sustituciones extra en las prórrogas, periodos de dos partes de 10 minutos cada una. En caso de una segunda prórroga, se permite la realización de 5 sustituciones adicionales.

2. En los partidos que se jueguen a nivel de club en el condado el número de sustituciones puede ser determinado por la Junta del Condado. No obstante, estas no pueden ser menos de 5.

3. Una jugadora expulsada mediante una tarjeta roja dentro del tiempo ordinario de juego puede ser sustituida en la prórroga. Asimismo, una jugadora expulsada en la primera parte de la prórroga puede ser sustituida en el segundo tiempo de la prórroga.

4. Cuando se juegue una prórroga, una jugadora excluida mediante una **primera** tarjeta amarilla en el tiempo ordinario de juego puede ser sustituida en la prórroga hasta que hayan transcurrido los 5/10 minutos de tiempo de juego de exclusión. No obstante, su equipo puede considerar efectuar una sustitución ordinaria.

Una vez que la jugadora excluida hubiera vuelto al terreno de juego, después de haber transcurrido el tiempo de exclusión, y ésta hubiera sido reemplazada por otra jugadora en la prórroga, su equipo puede considerar efectuar una segunda sustitución.

Una jugadora expulsada por 2 infracciones constitutivas de tarjeta amarilla durante el tiempo ordinario de juego puede ser substituida en la prórroga.

REGLA DE SANGRE (*BLOOD RULE*)

1. Una jugadora que esté sangrando, que tenga sangre en su cuerpo o en su indumentaria, como resultado de una herida ocasionada durante el transcurso del juego, tiene que abandonar inmediatamente el terreno de juego, de acuerdo con las instrucciones del árbitro, para que pueda recibir la atención médica pertinente.

Esta jugadora no podrá volver al terreno de juego hasta que deje de sangrar, se le haya limpiado toda mancha de sangre, o bien se le haya reemplazado o limpiado de la equipación.

2. La zona para atender a las jugadoras heridas tendrá que estar, si es posible, cubierta. La jugadora lesionada puede ser substituida por otra, que será considerada como *Blood Substitute*, la cual debe notificar por escrito al árbitro que entra en el terreno de juego en sustitución de la jugadora que sangra.

3. La jugadora que entre en sustitución de una jugadora que esté sangrando no cuenta como cambio, a los efectos del número de sustituciones máximas permitidas, de acuerdo con las normas relativas a las sustituciones, en caso de que la jugadora lesionada retorne al terreno de juego, **sustituyendo** a la jugadora que la ha reemplazado.

4. Cuando la jugadora que sangraba, a causa de una herida, retorne al terreno de juego como sustituta de **cualquier otra jugadora diferente** de la que la ha sustituido, a consecuencia de su herida o lesión, su equipo puede considerar efectuar una sustitución ordinaria.

5. Cuando la jugadora que ha sustituido a la jugadora que sangraba a causa de una herida es **expulsada** su equipo tiene que sustituirla por otra jugadora, en caso de que su equipo quiera devolver a la jugadora previamente herida al terreno de juego. Esta sustitución no contará como una sustitución ordinaria.

6. Cuando un equipo haya utilizado todos sus cambios, ya sea en el tiempo ordinario de juego como en la prórroga, y una jugadora sufre una herida y sangra, ésta podrá ser substituida por una sustituta de esta jugadora.

7. Cuando la jugadora que sangraba esté preparada para volver al terreno de juego, ésta debe presentarse delante del árbitro en el momento en que el tiempo de juego **está interrumpido**. El árbitro se tiene que asegurar que la herida ya no sangra, que la equipación ha sido reemplazada o limpiada y que la jugadora que la ha sustituido ha abandonado el terreno de juego. Cuando la jugadora herida vuelve al terreno de juego con otro dorsal, el árbitro lo tendrá que anotar.

REGLAS DE JUEGO

1. Una jugadora puede coger el balón del suelo con el pie o con una o las dos manos, siempre que esté de pie.
2. Cuando una jugadora esté en el suelo puede alejar el balón, pero no lo puede tener bajo su posesión.
3. Cuando una jugadora coja el balón, ésta lo puede chutar, pasar con el puño o la palma de la mano; también lo puede botar **una vez** con una o las dos manos o hacerse un auto pase del pie a la mano, denominado *solo*.
4. Un balón **no controlado** puede botarse más de una vez, sucesivamente, con una o las dos manos.
5. Una jugadora se puede cambiar el balón de mano **una vez** siempre que la mano con la que controla el balón mantenga el contacto con éste hasta que el cambio se haya efectuado.
6. Una jugadora no puede chutar el balón cuando una jugadora adversaria **esté a punto** de cogerlo del suelo o de tenerlo bajo su posesión.
7. No se puede retener el balón más allá del tiempo necesario para chutarlo, pasarlo con el puño o la palma de la mano, botarlo o avanzar con él **4** pasos.
Una jugadora puede tener la posesión del balón durante 4 pasos y debiendo pasarlo al realizar el quinto paso.
8. Una jugadora no puede lanzar el balón con las dos manos.
9. Queda prohibido todo contacto físico **deliberado**. No obstante, está permitido a) el marcaje, b) el entorpecimiento y c) el bloqueo del balón cuando una jugadora adversaria esté a punto de pasarla.
10. No está permitido cargar con el hombro.
11. Cuando un árbitro interrumpa el tiempo de juego por motivo de una jugadora o jugadoras lesionadas, el equipo que tenía la posesión del balón cuando el árbitro interrumpió el juego tiene que mantener esta posesión en la reanudación del juego. El juego se reanuda con un lanzamiento con el pie por parte del equipo que tenía la posesión antes de la interrupción.

No obstante este equipo no puede marcar directamente con este lanzamiento y todas las jugadoras tienen que estar a 13 metros del balón cuando se produzca la reanudación del juego.

Cuándo ninguno de los equipos hubiera tenido la posesión del balón en el momento que el árbitro hubiera interrumpido el juego, éste se reanuda con un lanzamiento neutral entre una jugadora de cada uno de los equipos.

12. Cuando una jugadora pasa el balón con la mano, esta acción tiene que ser visiblemente hecha con la mano con la que se realiza el pase.

13. Mostrar el balón o girar en torno al cuerpo con el balón **no** es constitutivo de falta, siempre y cuando se haga de acuerdo con la regla de los 4 pasos.

14. Una jugadora puede hacer girar el balón con una mano y jugarlo con la misma.

15. Las jugadoras de categorías inferiores de las competiciones entre condados sólo pueden jugar en su grupo de edad y un grado por encima de éste (por ejemplo, una jugadora sub-14 puede jugar en la categoría sub-14 y sub-16, pero no en la categoría sub-17 o superiores. Una jugadora sub-15 o sub-16 no puede jugar los niveles Junior, Intermedio o Sénior).

16. Los clubes, Condados o Provincias tienen que proveer al Comité organizador o al Consejo con las listas de las alineaciones iniciales de las 15 jugadoras, así como de sus sustitutas, cuando estas listas hayan sido requeridas para su publicación.

La expresión “**y otra**” (*A.N. Other*) no se considera que califique a ninguna jugadora y, por tanto, no se tiene que utilizar. El incumplimiento de la anterior previsión, podrá ser sancionado, de acuerdo con lo que estime el Comité o Junta responsable del partido.

EL PLACAJE

1. No se **puede desposeer del balón a una jugadora que lo tenga bajo su posesión**. Cualquier tentativa de hacerlo tiene que ser sancionada con falta.

2. El placaje únicamente se puede realizar cuando la jugadora en posesión del balón esté realizando las acciones de auto pase, o *soloing*, bote, lanzamiento con el pie, o bien cuando esté pasando el balón. La jugadora adversaria tiene que golpear el balón con la palma de la mano.

LA REGLA DE LA VENTAJA

1. La regla de la ventaja se aplica en el fútbol gaélico femenino. La aplicación de la regla de la ventaja no comporta una licencia para dejar de sancionar las faltas que se produzcan. Después de haberse aplicado la regla de la ventaja, puede producirse una acción disciplinaria sobre la jugadora que haya cometido una infracción.

2. La regla de la ventaja se aplica cuando la jugadora en posesión del balón está **libre** y es **capaz** de ganar la ventaja; es decir, en clara situación de ventaja.

INICIO DEL JUEGO

El juego se inicia con el lanzamiento del balón por parte del árbitro entre dos jugadoras de cada equipo situadas de lado y con el resto de jugadoras por detrás la línea de 45 metros.

BALÓN EN JUEGO

1. El balón está en juego una vez ha sido lanzado al terreno de juego o chutado después de que el árbitro haya indicado el inicio del partido.
2. El balón está en juego hasta que haya sobrepasado **en su totalidad** la línea de gol, las líneas de final de campo y las líneas de banda, o en caso de que el árbitro haya interrumpido el juego.
3. Si durante el transcurso del juego, el balón impacta en el árbitro, se tendrá que realizar un lanzamiento neutral. No obstante, el árbitro puede decidir no interrumpir el juego si, después del impacto accidental, el equipo en posesión del balón lo continúa teniendo. Si el golpeo accidental al árbitro proviene de un lanzamiento de falta, ésta se tiene que volver a repetir.
4. El árbitro puede decidir extender el tiempo de juego en cada parte del partido debido a las interrupciones que puedan haber ocurrido durante el transcurso del juego, o bien para dar tiempo a que se haga efectivo un lanzamiento.
5. Cuando una pelota cruza la línea de final de campo, ésta se considera como lanzamiento fallido fuera de portería, denominado *wide*.

BALÓN FUERA DE JUEGO

1. El balón no se encuentra en juego cuando haya traspasado en su totalidad las líneas limítrofes del terreno de juego.
2. Si el balón impacta contra cualquiera de las banderas se considera que éste no se encuentra en juego. Si el balón golpea las banderas de las **esquinas** o de banda se considera como saque de banda.

PUNTUACIÓN

1. Se puntúa cuando el balón se chuta, se golpea con el dorso de la mano, se golpea con el puño, o se palmea al vuelo **con cualquier parte del cuerpo**, con la excepción de cuando se lanza o se lleva más allá de la línea de gol por parte de las jugadoras atacantes.
2. Se considera como gol **no válido**, cuando el balón se golpea con el puño o se palmea directamente más allá de la línea de gol.
3. Cualquier jugadora que caiga al suelo o sea derribada en el suelo mientras tenía la posesión del balón puede golpear el balón con el puño o palmearlo **desde el suelo**, pudiendo marcar mediante este tipo de acciones.
4. Se considera como puntuación cualquier acción realizada por la defensa dentro de su propia área de anotación.
5. No se considera gol una pelota que haya sido llevada o lanzada por una jugadora atacante más allá de la línea de gol.

6. Cuando el balón impacta en los postes y rebota de nuevo en el terreno de juego, se considera que está en juego.

7. Se permite marcar siempre y cuando la jugadora atacante se encuentre dentro del rectángulo de anotación y el balón se eleva sobre la barra, con la condición que la jugadora atacante no interfiera con la defensa y que el balón esté fuera del alcance del resto de jugadoras.

8. Se considera que no ha habido anotación cuando el balón sobrepasa los postes. La totalidad del balón tiene que ir entre los postes de anotación.

EXCLUSIÓN (SIN BIN)

La regla de la exclusión se aplica en todos los niveles del fútbol gaélico femenino desde la categoría **sub-14 en adelante**.

En partidos de 1 hora o de duración superior, cuando una jugadora comete una infracción que le comporte su primera tarjeta amarilla, se le tiene que anotar su nombre y debe abandonar el terreno de juego **durante 10 minutos de tiempo de juego**. Esta jugadora tiene que permanecer con las jugadoras sustitutas de su equipo.

En partidos de duración inferior a 30 minutos por parte, y desde de la categoría sub-14 en adelante, el tiempo de exclusión tiene que durar 5 minutos de tiempo de juego. Si en este tipo de partidos se jugasen prórrogas, que conlleven que la duración del partido exceda en su conjunto de 1 hora de duración, el tiempo de exclusión tiene que ser de 5 minutos con el fin de facilitar la continuación del partido.

La jugadora excluida puede volver a jugar después de transcurridos los preceptivos 5 o 10 minutos de tiempo de juego, previo consentimiento del árbitro o de la persona designada a tal efecto.

FALTAS

El factor que determina el grado de aplicación de una de las tres categorías de faltas: a) faltas ordinarias; b) infracciones de tarjeta amarilla y, c) infracciones de tarjeta roja, es la intencionalidad.

Infracciones de tarjeta roja

1. Las siguientes faltas se sancionan con un lanzamiento libre con el pie, denominado *free*, a favor del equipo adversario y con la muestra de la tarjeta roja a la jugadora infractora y su consiguiente expulsión del terreno de juego.

- a) Pegar a una jugadora adversaria o de su mismo equipo con la mano, el brazo, el codo, la cabeza o la rodilla.
- b) Chutar a una jugadora adversaria o de su mismo equipo.
- c) Golpear u obstruir un oficial de un partido.
- d) Cargar deliberadamente contra una jugadora adversaria o de su mismo equipo.
- e) Placar deliberadamente con la bota en alto.

- f) Escupir a una jugadora adversaria o de su mismo equipo.
- g) Realizar una carga frontal deliberada hacia una jugadora adversaria.
- h) Tirar deliberadamente del pelo de una jugadora adversaria o de su mismo equipo.
- i) Morder a una jugadora adversaria.
- j) Dar puntapiés a una jugadora adversaria o de su mismo equipo.
- k) Utilizar lenguaje amenazador o abusivo hacia un oficial del partido.
- l) Utilizar lenguaje o gesticulación de tipo racista hacia una jugadora adversaria, de su mismo equipo, mentor, oficial del partido, o persona espectadora.

Infracciones de tarjeta amarilla- de exclusión

2. A partir de la categoría sub-14, incluida ésta, las siguientes faltas se sancionan con un lanzamiento libre con el pie al equipo adversario y con la anotación del nombre de la jugadora, la muestra de la tarjeta amarilla a la jugadora infractora y su expulsión del terreno de juego.

Si la jugadora sancionada vuelve a realizar alguna acción reprobable al volver a jugar, se le mostrará la segunda tarjeta amarilla y, consiguientemente la tarjeta roja, hecho que comportará su expulsión del terreno de juego, no pudiendo participar en el resto de tiempo ordinario de juego o en la prórroga, que en su caso se pueda disputar.

La regla de la exclusión no será de aplicación en las competiciones que se realicen hasta la categoría sub-13, incluyendo esta última.

En las competiciones hasta la categoría sub-13, incluyendo esta última, a la jugadora se le mostrará la tarjeta amarilla y si vuelve a realizar alguna acción reprobable se le enseñará la segunda tarjeta amarilla, y consiguientemente la tarjeta roja, no pudiendo participar en el resto de tiempo ordinario de juego o en la prórroga, que en su caso se pueda disputar.

- a) Derribar deliberadamente, hacer la zancadilla con la mano o con el pie o saltar sobre una jugadora adversaria.
- b) Utilizar lenguaje o realizar gesticulaciones de carácter amenazador o abusivo hacia una jugadora adversaria.
- c) Bloquear o intentar bloquear a una jugadora adversaria con las botas, cuándo ésta esté a punto de chutar el balón desde sus manos.
- d) Placar deslizando la bota en carrera.
- e) Intentar chocar o chutar a una jugadora adversaria.
- f) Disentir o desafiar la autoridad de un oficial del partido.
- g) Cometer faltas reiteradamente.
- h) Chutar el balón en el momento que una jugadora adversaria esté a punto de cogerlo desde el suelo.

3. Las siguientes faltas se penalizan con un lanzamiento libre con el pie a favor del equipo adversario. La reiteración de este tipo de faltas conllevará la muestra de una tarjeta amarilla y la aplicación de las sanciones indicadas en el apartado 2 anterior.

- a) Empujar y coger a una jugadora adversaria.

- b) Contactar con la mano y el puño en el cuerpo de la jugadora adversaria con el objetivo de desposeerla del balón.
- c) Placar a una tercera jugadora, incluyendo el contacto con el cuerpo de la jugadora adversaria.
- d) Lanzarse sobre el balón cuando otra jugadora lo esté recogiendo del suelo.
- e) Retrasar deliberadamente el lanzamiento des de la portería.
- f) Alejar el balón de la zona donde el equipo adversario tiene que efectuar un lanzamiento libre con el pie.
- g) No devolver el balón al equipo adversario cuando el árbitro le haya concedido un lanzamiento libre con el pie.
- h) No retroceder deliberadamente con el objetivo de impedir un lanzamiento libre con el pie.
- i) Usar lenguaje soez e impropio.
- j) Interferir con la jugadora que realice un lanzamiento libre con el pie, saltando, agitando las manos o aplaudiendo, o mediante alguna interferencia verbal o física, con el objetivo de distraer a la jugadora que ejecute el lanzamiento.
En caso de que suceda alguna de las situaciones descritas en el párrafo anterior cuando se haya señalado un lanzamiento de 13 metros delante de la portería del equipo adversario, se señalará penalti. Una de las jugadoras puede mantener las manos alzadas.
- k) Cuando la jugadora con posesión del balón utilice el codo para abrirse paso.
- l) Empujar a una jugadora en el pecho.
- m) Retener los brazos de una jugadora adversaria.
- n) Provocar o intimidar a las jugadoras adversarias mediante acciones físicas o verbales.
- o) Subirse a la espalda de una jugadora oponente.

Faltas técnicas

- a) Retener la posesión del balón.
- b) Lanzar el balón.
- c) Tenderse sobre el balón.
- d) Coger el balón desde el suelo sin estar en posición vertical.
- e) Conseguir la posesión del balón desde el suelo.
- f) Cambiar el balón de mano más de una vez sucesivamente.
- g) Botar el balón más de una vez después de haberla cogido.
- h) Pasar el balón sin una acción visible de pase.
- i) Golpear o pasar el balón y cogerlo antes que impacte en el terreno de juego o antes que lo toque otra jugadora.

LANZAMIENTOS LIBRES CON EL PIE (FREE KICKS)

1. La sanción para la mayoría de las infracciones de las normas es un lanzamiento libre con el pie. Excepciones –lanzamiento neutral concedido por tomar represalias contra la decisión del árbitro, la comisión de faltas simultáneas por parte de cada equipo, la ejecución de un lanzamiento libre con el pie golpeando deliberadamente a una jugadora adversaria y la infracción reiterada de las reglas relativas a los lanzamientos libres con el pie.

2. Una vez que el árbitro haya señalado el lanzamiento libre con el pie, la jugadora tiene

que chutar el balón, con la mano o desde el suelo, y desde el punto donde señale el árbitro. Si el lanzamiento se realiza desde una posición incorrecta, éste se tiene que volver a repetir desde el punto dónde indique el árbitro.

La infracción continuada de esta regla conlleva la anulación del lanzamiento libre con el pie con un saque neutral entre una jugadora de cada equipo, mientras el resto de jugadoras tienen que estar situadas a 13 metros de este lanzamiento.

3. Los lanzamientos libres con el pie desde los 45 metros pueden hacerse efectivos desde la mano o desde el suelo, hasta la categoría sub-14, ésta inclusive. Se tienen que lanzar desde el suelo a partir de la categoría sub-15 en adelante.

4. Una jugadora dispone de la opción de ejecutar todas las faltas desde la mano o desde el suelo.

5. Los penaltis se tienen que lanzar desde el suelo en todas las categorías y competiciones.

6. El balón tiene que estar estático antes de un lanzamiento libre con el pie, de un lanzamiento libre con el pie desde la banda y de uno de 45 metros, que se debe de hacer efectivo desde el suelo. En caso de que se incumpla lo estipulado anteriormente, se tendrá que repetir el lanzamiento. Los incumplimientos reiterados de esta norma pueden conllevar la anulación del lanzamiento, retomándose el juego con un saque neutral.

7. Cuando se haya cometido una falta, el árbitro puede dejar continuar el juego si considera que puede constituir una ventaja para el equipo de la jugadora sobre la que se hace la falta. Una vez el árbitro ha otorgado la ventaja no puede conceder un lanzamiento libre con el pie para sancionar la falta cometida.

8. Con el objetivo de preservar la continuidad en el juego, todas las faltas que se piten, a excepción de los penaltis y de los lanzamientos libres con el pie desde la línea de 13 metros, se tienen que lanzar inmediatamente después de su señalización desde la posición que indique el árbitro.

9. Todas las jugadoras adversarias tienen que mantenerse a 13 metros del balón cuando se realice un lanzamiento libre con el pie.

10. Cuando una jugadora ejecuta un lanzamiento libre con el pie deliberadamente contra una adversaria con el objetivo de ganar ventaja, esta perderá el lanzamiento, conllevando un saque neutral entre una jugadora de cada equipo.

11. Cuando una jugadora esté más cerca de los 13 metros al ejecutarse un lanzamiento libre con el pie, un lanzamiento libre con el pie desde la banda o desde los 45 metros o ésta cargue ilegalmente contra el lanzamiento, se debe señalar a favor del equipo adversario un lanzamiento libre con el pie desde donde la jugadora hubiera estado o cargado de manera ilegal.

12. Cuando se haya señalado un lanzamiento libre con el pie y la jugadora que lo lanza y pasa el balón a otra que está a menos de 13 metros del balón, se debe señalar a favor

del equipo adversario un lanzamiento libre con el pie desde donde estaba situada la jugadora que recibió el pase.

13. Una jugadora que ejecute un lanzamiento libre con el pie no puede jugar el balón hasta que otra jugadora lo haya tocado, con la excepción de si rebota en la barra travesaña o en los postes. En caso de que lo haga, el árbitro debe señalar una falta a favor del equipo adversario desde donde se haya cometido la falta. Si la falta sucede dentro de la línea de 13 metros, el árbitro debe señalar la falta en la línea de 13 metros contraria en donde haya sucedido la falta.

14. Cuando se cometa falta sobre una jugadora después de que haya jugado el balón:

- a) Se tiene que señalar un lanzamiento libre con el pie en dónde llegue el balón.
- b) Si ha marcado, se debe dar por válida la puntuación.
- c) Si el balón ha sobrepasado la línea final o llega dentro de la línea de 13 metros, se debe señalar un lanzamiento libre con el pie en la línea de 13 metros contraria a donde llegó el balón o sobrepasó la línea final.
- d) Si el balón cruza la línea de banda, el lanzamiento libre con el pie se tiene que hacer efectivo desde el punto donde el balón traspasó la línea.
- e) Si el balón cruza la línea de banda entre la línea de 13 metros y la línea final, el lanzamiento libre con el pie se debe de hacer efectivo desde la línea de los 13 metros.

15. En caso que una jugadora de cada equipo cometa falta al mismo tiempo, el árbitro tiene que realizar un saque neutral sobre una jugadora de cada equipo. Todo el resto de jugadoras tienen que situarse a 13 metros.

16. Una vez el árbitro haya señalado el lanzamiento libre con el pie, y antes de que se haga efectivo, si una jugadora del equipo sobre a quien se le ha señalado comete otra en revancha a la cometida, se debe anular el lanzamiento libre con el pie, y reinstaurar el juego mediante un lanzamiento neutral sobre una jugadora de cada equipo en el lugar donde se cometió la falta original.

17. Si una jugadora se muestra disconforme con la decisión del árbitro de señalar un lanzamiento libre con el pie al equipo contrario, el lanzamiento libre con el pie se tiene que lanzar desde un punto 13 metros más adelante de la línea de 13 metros. Si la falta original se ha cometido cerca de la línea de banda, o dentro de la línea de 13 metros, el árbitro debe situar el balón en la línea de 13 metros, 13 metros cerca del centro de la portería.

PENALTIS

1. Se debe indicar penalti cuando:

- a) La defensa haya cometido cualquier falta dentro del paralelogramo pequeño.
- b) La defensa cometa una falta personal sobre una jugadora atacante dentro del paralelogramo grande.
- c) La jugadora adversaria chute el balón cuando la jugadora atacante la tiene entre sus manos dentro del paralelogramo grande, el árbitro debe indicar penalti

aunque la bota de la jugadora no haya contactado con la mano de la jugadora atacante.

2. Se debe señalar penalti cuando una defensa carga ilegalmente un lanzamiento libre con el pie directo ante el gol desde 13 metros.
3. Los penaltis se deben lanzar desde el suelo en el punto central de la línea de 13 metros. Todas las otras jugadoras a excepción de la portera tienen que estar situadas fuera de la línea de 20 metros.
4. La portera se puede mover por la línea de gol, pero no puede avanzar desde la línea de gol hasta que se haya chutado el balón.
5. El penalti se tiene que volver a repetir, si la portera se mueve hacia adelante antes de que se haya chutado el balón y el balón se va fuera, lo detiene o lo desvía por encima la barra travesaña.
6. Sólo la jugadora que lleva el jersey distintivo disfruta de los derechos y privilegios de una portera.

PARALELOGRAMO

1. El árbitro señalará un lanzamiento libre con el pie a favor del equipo defensor, que se tendrá que hacer efectivo desde dentro del rectángulo pequeño, en caso de que una jugadora atacante esté en el paralelogramo pequeño antes de que el balón entre durante la jugada.
2. Cuando una jugadora atacante entra legalmente en el paralelogramo pequeño después de que lo haya hecho el balón y el balón se rechaza fuera del área pero retorna antes de que la jugadora atacante haya tenido tiempo de salir, se considerará que no ha cometido falta siempre y cuando no quiera jugar el balón o interfiera a la defensa.

LANZAMIENTO DESDE LA PORTERÍA (*KICK OUT*)

1. Después de un lanzamiento fallido, el lanzamiento con el pie desde la portería, denominado *kick out*, tiene que hacerse efectivo en todas las categorías desde las manos o desde el suelo, dentro del rectángulo pequeño. Todas las jugadoras deben de situarse, como mínimo, a 13 metros de la pelota hasta que esta sea lanzada.
2. Cuando se vaya a hacer efectivo el lanzamiento con el pie desde la portería, todas las jugadoras, a excepción de la jugadora que chuta y la portera, tienen que estar situadas fuera de la línea de los 20 metros.
3. El balón tiene que recorrer como mínimo 13 metros y cruzar la línea de 13 metros antes de que pueda ser jugada por alguna de las jugadoras.
4. Cuando una jugadora realiza actos ofensivos, se debe señalar una falta a favor del equipo adversario desde la línea de 20 metros contraria a la zona donde se ha cometido la falta.

5. Después de un gol, el lanzamiento desde la portería se debe efectuar desde la línea de 20 metros.
6. La jugadora que efectúa el lanzamiento desde la portería, puede jugar el balón más de una vez antes que ninguna jugadora lo juegue, con la condición que no lo coja con las manos.

ÁRBITRO

1. El árbitro tiene que llevar el uniforme apropiado o equipación deportiva.
2. El árbitro debe llevar un silbato, reloj, moneda, lápiz y bolígrafo, tarjetas amarillas y rojas y un sacapuntas.
3. El árbitro debe:
 - a) Llegar al terreno de juego puntual.
 - b) Tener conocimiento de las reglas del fútbol gaélico femenino.
 - c) Estar en forma física y mentalmente.
 - d) Ser justo y valiente en sus decisiones.
 - e) Comunicar las decisiones claramente
 - f) Observar regularmente con los árbitros de portería y los jueces de línea.
 - g) Utilizar el sentido común.
4. Los deberes y las competencias de un árbitro aparte de las señaladas anteriormente en las reglas del juego son las siguientes:
 - a) **Proteger** a las jugadoras que quieran jugar de acuerdo con las normas y **penalizar** a aquellas que las quieren infringir.
 - b) Firmar y dar una copia de las listas del equipo al equipo adversario antes de que empiece el juego.
Informar al Comité competente en caso que se haya producido alguna irregularidad en relación con la recepción de las listas.
 - c) Observar si las jugadoras están debidamente equipadas e informar sobre este hecho.
 - d) Obtener, de la capitana o de la responsable, la firma, la dirección completa y el nombre del club de cualquier jugadora o sustituta que aparezcan en las listas oficiales.
 - e) Dar validez o no en las puntuaciones.
 - f) Consultar con los árbitros de portería, denominados *umpires*, y con los jueces de línea, cuando la ocasión lo requiera y reemplazarlos antes que finalice el partido.
 - g) Resolver las invasiones en el terreno de juego de personas no autorizadas.
 - h) Coger los nombres de cualquier jugadora o responsable que interfiera durante el curso del partido.
 - i) El árbitro tiene que decidir si el terreno de juego se encuentra en condiciones para jugar, o suspender al partido debido a la oscuridad o por alguna otra razón.
 - j) El árbitro no puede declarar a un equipo como el vencedor, pero puede dar el resultado final si se lo solicitan.

5. Cuando una jugadora, jugadoras o un equipo rehúse continuar con un partido, el árbitro tiene que dar a la capitana del equipo tres minutos aproximadamente para decidir sus intenciones finales.
6. Si el equipo continúa rechazando jugar, cualquier jugadora que quiera jugar tiene que facilitar su nombre al árbitro.
7. Informar de los nombres de las jugadoras lesionadas y la naturaleza de su lesión.
8. El árbitro debe observar las faltas personales y en caso de juego duro o peligroso debe amonestar o expulsar a la jugadora, dependiendo de la seriedad de la infracción que haya cometido.
9. El árbitro tiene la potestad de rectificar un juez de línea o un árbitro de portería.
10. En caso de que un equipo no juegue un partido, el árbitro se tiene que asegurar de que el equipo que sí está presente dispone de 11 jugadoras y obtener la lista de jugadoras.
11. Después del partido el árbitro tiene que enviar un informe detallado al Comité competente sobre todos los aspectos relacionados con el partido.

ÁRBITROS DE PORTERÍA (*UMPIRES*) Y JUECES DE LÍNEA

1. El árbitro de portería, denominado *umpire*, y los jueces de línea tienen que trabajar con el árbitro en equipo y llamar su atención sobre cualquier incidente que el árbitro no pueda ver. Los árbitros de portería y los jueces de línea tienen la autoridad para tomar acciones correctivas en cualquier incidente que pueda suceder y amonestar cualquiera de las jugadoras que cometan alguna de las infracciones sin balón.