

Reglas de Juego de Fútbol 7 2018/2019

**Comité Técnico Arbitral
FutZaragoza**

Edición: 1

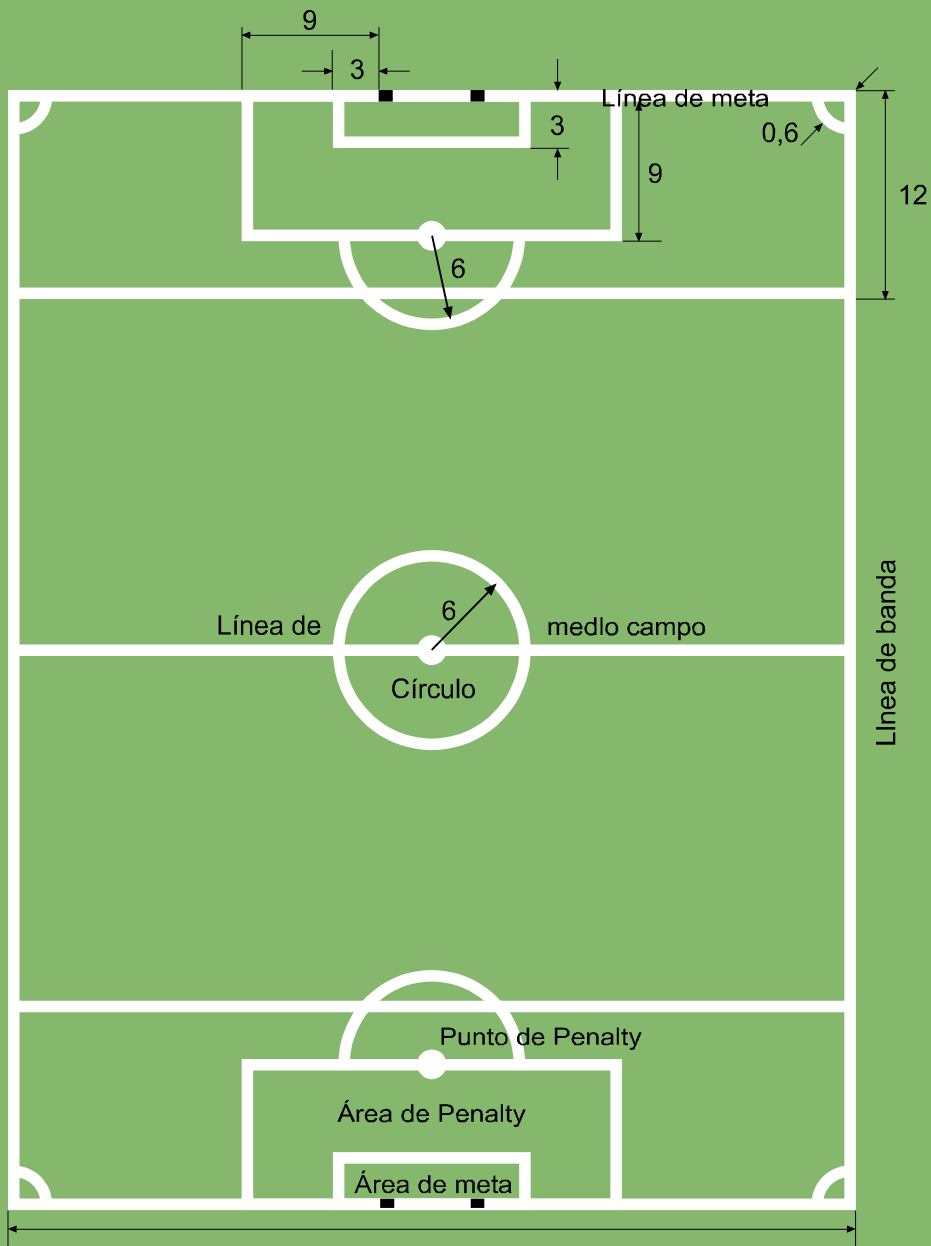


ÍNDICE

REGLA I	El Terreno de Juego	4
REGLA II	El Balón	6
REGLA III	Número de Jugadores	7
REGLA IV	Equipamiento de los Jugadores	9
REGLA V	Árbitro	10
REGLA VI	Árbitros, Asistentes y Auxiliar de mesa	12
REGLA VII	La duración del Partido	13
REGLA VIII	El inicio y la reanudación del Juego	14
REGLA IX	El Balón en Juego o fuera de Juego	16
REGLA X	El Gol marcado	17
REGLA XI	El Fuera de Juego	18
REGLA XII	Faltas e incorrecciones	20
REGLA XIII	El Tiro Libre	27
REGLA XIV	Del Penalti y su lanzamiento	30
REGLA XV	El Saque de Banda	33
REGLA XVI	El Saque de Meta	35
REGLA XVII	El Saque de Esquina	37

Mínimo 50

Máximo 65



REGLA I

EL TERRENO DE JUEGO

El terreno de juego y sus características se determinan con arreglo al plano anterior.

1. SUPERFICIE DE JUEGO. Podrá ser de tierra, hierba natural o artificial.

2. DIMENSIONES. El campo de juego será un rectángulo de una longitud máxima de 65 metros y mínima de 50 metros, y de una anchura no mayor de 45 metros ni menor de 30.

3. MARCACIÓN DEL TERRENO. El terreno de juego se marcará con líneas.

Dichas líneas pertenecerán a las zonas que demarcan. Las dos líneas de marcación más larga se denominan líneas de banda. Las dos más cortas se llaman líneas de meta. El terreno de juego estará dividido en dos mitades por una línea media. El centro del campo estará marcado con un punto en la mitad de la línea media, alrededor de la cual se trazará un círculo con un radio de 6 metros. Todas las líneas tendrán una anchura de 12 centímetros, como máximo.

En cada esquina del campo se colocará una banderola cuya asta, que no será puntiaguda, tendrá una altura de 1.50 metros, como mínimo.

4. ÁREA DE META. El área de meta, situada en ambos extremos del terreno de juego, se determinará de la siguiente manera:

- Se trazarán dos líneas perpendiculares a la línea de meta, a 3 metros de la parte interior de cada poste de meta. Dichas líneas se adentrarán 3 metros en el terreno de juego y se unirán con una línea paralela a la línea de meta. El área delimitada por dichas líneas y la línea de meta será el área de meta.

5. ÁREA DE PENALTI. El área de penalti, situada en ambos extremos del terreno de juego, se determinará de la siguiente manera:

1. Se trazarán dos líneas perpendiculares a la línea de meta, a 9 metros de la parte interior de cada poste de meta. Dichas líneas se adentrarán 9 metros en el terreno de juego y se unirán con una línea paralela a la línea de meta. El área delimitada por dichas líneas y la línea de meta, será el área de penalti.
2. En cada área de penalti se marcará un punto (punto de penalti) a 9 metros de distancia del punto medio de la línea entre los postes y equidistantes entre éstos. Al exterior de cada área de penalti se trazará un semicírculo con un radio de 6 metros desde el punto de penalti.

6. ZONA DE FUERA DE JUEGO. La zona de fuera de juego situada en ambos extremos del terreno de juego, se delimitará de la siguiente manera:

- Se trazará una línea paralela a la línea de meta adentrándose 12 metros en el terreno de juego y que unirá las dos líneas de banda.

La superficie comprendida entre esta línea y la línea de meta se llamará zona de fuera de juego.

REGLA I

7. ÁREA DE ESQUINA. Con un radio de 0.6 metros, medido desde cada banderola de esquina, se marcarán cuatro arcos de circunferencia en la parte interior del terreno.

8. LOS MARCOS.

1. En el centro de cada línea de meta se colocarán los marcos, que estarán formados por dos postes verticales, equidistantes de las banderolas de esquina, separados 6 metros entre sí (medida interior) y unidos en sus extremos por un larguero horizontal cuyo borde inferior estará a 2 metros del suelo. La anchura y el grueso de los postes y del larguero transversal no podrán exceder de 12 centímetros. Los postes y el larguero transversal deberán tener el mismo ancho.
2. Podrán ponerse redes enganchadas a los postes, al larguero y al suelo por detrás de los marcos, debiendo estar sujetas de forma conveniente y colocadas de manera que no estorben al guardameta.

Está permitido el uso de redes hechas de cáñamo, yute o nylon. Sin embargo, las cuerdas de nylon no pueden ser más delgadas que aquéllas hechas de cáñamo o yute.

3. Los postes y travesaños deberán ser de color blanco, de madera, metal u otro material aprobado y homologado oficialmente. Pueden tener forma cuadrada, rectangular, redonda o elíptica y deberán estar anclados firmemente en el suelo. Se podrán utilizar metas portátiles en caso de que se cumpla esta última condición.

REGLA II

EL BALÓN

1. PROPIEDADES Y MEDIDAS. El balón será esférico, su cubierta será de cuero u otro material homologado al efecto. En su confección, no se empleará ningún material que pueda constituir un peligro para los jugadores.

El balón tendrá una circunferencia no superior a 66 centímetros ni inferior a 62 centímetros.

El balón, al inicio del partido, tendrá un peso no superior a 390 gramos ni inferior a 340 gramos, y un presión equivalente a 0,4 – 0,6 atmósferas (400 – 600 g/cm) al nivel del mar.

De acuerdo con las descripciones técnicas que anteceden, dicho balón corresponde, precisamente, al número 4 de fútbol, siendo de uso obligatorio para esta modalidad.

Los balones oficiales, únicos para poder ser usados en los partidos de competición, para la vigente temporada, y en este orden de prioridad, son:



2. REEMPLAZO DE UN BALÓN DEFECTUOSO. El balón no podrá ser cambiado o reemplazado durante el partido sin la autorización del árbitro.

- Si el balón explota o se daña durante un partido:
 - Se interrumpirá el juego
 - El juego se reanudará por medio de un balón a tierra, ejecutándose con el nuevo balón y en el lugar donde se dañó el primero.
- Si el balón explota o se daña en un momento en que no está en juego (saque inicial, saque de meta, saque de esquina, tiro libre, tiro penal o saque de banda):
 - El partido se reanudará conforme a las reglas.

REGLA III

NÚMERO DE JUGADORES

1. El partido será jugado por dos equipos compuestos cada uno de ellos por siete jugadores, uno de los cuales actuará como guardameta.
2. Cada equipo podrá iniciar el encuentro con, al menos, cinco jugadores, pudiéndose incorporar posteriormente los restantes.
3. No obstante cuanto antecede, sólo podrán incorporarse jugadores hasta el final del descanso de cada partido, considerándose como tal, la salida del árbitro al terreno de juego para iniciar la segunda parte.
4. Cada equipo podrá presentar, antes de iniciarse el partido, hasta quince licencias de jugadores, como máximo, los cuales figurarán inscritos en el acta del mismo, de manera que los ocho hipotéticos suplentes puedan entrar en cualquier momento al terreno de juego.
5. Una vez comenzado el partido de que se trate, podrán realizarse cuantos cambios o sustituciones se deseen, siempre que se realicen de forma reglamentaria, es decir previa autorización del árbitro o del auxiliar de mesa. Los jugadores sustituidos podrán volver al juego cuantas veces se considere conveniente.
6. Cuando, durante el desarrollo de un encuentro, un equipo, por las circunstancias que fueren, quedara con menos de cinco jugadores sobre el terreno de juego, el árbitro dará por concluido dicho partido, haciéndolo constar en el acta del mismo para que el Comité de Competición decida, en su momento, al respecto.
7. Cualquier jugador podrá cambiar su puesto con el guardameta, siempre que el árbitro haya sido previamente informado y, siempre también, que el cambio sea efectuado durante una detención reglamentaria del juego.
8. Cuando cualquier jugador tenga que ser sustituido o remplazado, tanto éste como su sustituto deberán observar los siguientes requisitos:
 - a) Que el árbitro y/o auxiliar de mesa hayan sido informados previamente de tal propuesta de cambio, no pudiendo entrar al terreno de juego el sustituto hasta tanto el sustituido lo haya abandonado y éste, reciba del árbitro o auxiliar de mesa la señal de autorización al respecto.
 - b) Que el jugador sustituto acceda al terreno de juego por la "línea de medio campo", sin que para ello sea requerido o necesario que el juego sea o esté parado, salvo cuando se trate del guardameta que, reglamentariamente, será preceptivo que así se haga.
 - c) Todos los jugadores inscritos en el acta del partido, quedarán sometidos, durante todo el partido, a la autoridad y jurisdicción del árbitro, ello con independencia de su participación o no en el juego.

REGLA III

Todos los jugadores inscritos en el acta del partido deberán actuar en el mismo y por el tiempo que, para cada caso y competición, esté predeterminado en las Normas o Bases Reguladoras de la misma. El incumplimiento del precepto anteriormente indicado será considerado como alineación indebida.

INFRACCIONES / SANCIONES. Si un jugador entra en el terreno de juego sin la autorización del árbitro o auxiliar de mesa:

- Se interrumpirá el juego
- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se lanzará desde el lugar donde se encontraba el balón.

JUGADORES Y SUSTITUTOS EXPULSADOS

- Un jugador expulsado antes del saque de salida sólo podrá ser remplazado por uno de los sustitutos designados.
- Un sustituto designado, expulsado antes del saque de salida o después del comienzo del partido, no podrá ser sustituido.

REGLA IV

EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

1. EQUIPAMIENTO BÁSICO. El equipo básico, obligatorio de un jugador, consiste en una camiseta con mangas, pantalón corto, medias y calzado, que será el adecuado a la superficie del terreno de juego. Si se usan pantalones térmicos debajo de los cortos y/o mallas, pantis o leotardos, éstos deberán tener el color principal de los pantalones cortos, asimismo, deberán utilizar canilleras o espinilleras obligatoriamente.

Por motivos de seguridad, ningún jugador podrá utilizar equipamiento u objeto que sea peligroso para ellos mismos o para los demás jugadores (incluido cualquier tipo de joya).

Se podrá utilizar lentes correctoras, si bien, previamente, deberá presentarse al árbitro del partido, el oportuno certificado de homologación extendido por la Mutualidad de Futbolistas de la Federación Autonómica correspondiente.

El guardameta vestirá colores que lo diferencien de los demás jugadores, del árbitro y de los árbitros asistentes.

Las canilleras/espinilleras deberán estar cubiertas completamente por las medias y deberán ser de un material apropiado y ofrecer una protección adecuada.

Como norma se registrará la uniformidad obligatoria según la categoría según la normativa detallada en el Protocolo ante incidencias para cada temporada.

2. INFRACCIONES / SANCIONES. El árbitro ordenará que abandone el terreno de juego, o permitirá su replazo, a cualquier jugador que quebrante esta regla, para que ponga en orden su equipamiento o equipaje o algún elemento que le falte del mismo, en la siguiente ocasión en que el juego esté parado, si a menos que para ese momento, el jugador no lo hubiera corregido. Cualquier jugador infractor de esta regla, sólo podrá volver al campo de juego después de haberse presentado al árbitro, quien tendrá que cerciorarse personalmente de que el equipo básico de dicho jugador está en orden, con ocasión de una detención del juego.

Si un jugador que haya sido obligado a abandonar el terreno de juego por infracción a esta Regla reingresa en el terreno de juego sin la autorización del árbitro, provocando una interrupción del juego, será sancionado con un tiro libre indirecto, ejecutado desde el lugar dónde se encontraba el balón en el momento de la interrupción.

REGLA V

ÁRBITRO

1. Será reglamentariamente obligatorio la designación de un árbitro para dirigir cada partido. Sus competencias, en el ejercicio de las funciones que le son propias, comenzarán en el momento de su entrada al terreno de juego y finalizarán cuando éste abandone las instalaciones.

2. Además:

- a) Aplicará las Reglas.
- b) Se abstendrá de castigar en aquellos casos en que, al hacerlo, pueda beneficiar al equipo infractor.
- c) Tomará nota de la incidencias, ejercerá de cronometrador cuando no actúe el Auxiliar de Mesa, cuidando de que el partido tenga la duración reglamentaria.
- d) Tendrá poder discrecional para detener el juego cuando se cometan infracciones a las reglas y para interrumpir o suspender definitivamente el encuentro cuando lo estime necesario, bien por causa de los elementos, de la intervención de los espectadores o por otros motivos.
- e) Desde el momento en que entre en el terreno de juego, tendrá facultad discrecional para sancionar, según proceda, a todo jugador que observe conducta inconveniente o incorrecta, llegando incluso a expulsarle temporal o definitivamente.
- f) No permitirá que personas no autorizadas entren en el terreno de juego.
- g) Reanudará el juego tras una interrupción.
- h) Decidirá si el balón dispuesto para el partido responde a lo previsto en la Regla II.
- i) Interrumpirá el juego si estimara que algún jugador ha sufrido un golpe o lesión que necesitara de la atención de su médico o auxiliares, debiendo dar prioridad, sobre cualquiera otra circunstancia o interés competitivo, a la adecuada asistencia del jugador, incluso sobre el mismo terreno de juego, ello, sin menoscabo de cualquiera otra decisión técnica que él considere pertinente adoptar.
- j) Controlará el partido en cooperación con los árbitros asistentes y auxiliar de mesa, si los hubiere, sobre todo en relación con incidentes que no pudiera haber observado.
- k) Se asegurará de que el equipamiento de los jugadores cumpla las exigencias de la Regla IV.

REGLA V

- l) Exigirá que todo jugador que sufra una hemorragia salga del terreno de juego. Dicho jugador sólo podrá reingresar al mismo tras la señal del árbitro, quien se cerciorará de que la herida o circunstancia que la motivaron haya dejado de sangrar o existir.
- m) Castigará la infracción más grave cuando un jugador comete más de una al mismo tiempo.
- n) Tomará medidas disciplinarias contra los jugadores que cometan infracciones merecedoras de expulsión. No está obligado a tomar medidas inmediatamente, pero deberá hacerlo a penas se detenga el juego.
- o) Tomará medidas contra los oficiales de los equipos que no se comporten de forma correcta y podrá, si lo juzga necesario, expulsarlos del terreno de juego y sus alrededores.
- p) Remitirá a las autoridades correspondientes un informe del partido, con datos sobre todas las medidas disciplinarias tomadas contra jugadores u oficiales de los equipos y sobre cualquier otro incidente que haya ocurrido antes, durante y después del partido.

DECISIONES DEL ÁRBITRO

Las decisiones del árbitro sobre hechos relacionados con el juego son definitivas. El árbitro podrá modificar su decisión únicamente si se da cuenta de que es incorrecta o, si lo juzga necesario, conforme a una indicación por parte de un árbitro asistente, siempre que no haya reanudado aún el juego.

REGLA VI

ÁRBITROS ASISTENTES Y AUXILIAR DE MESA

Se podrán designar dos árbitros asistentes que tendrán, bajo reserva de lo que decida el árbitro, la misión de indicar:

- Si el balón ha traspasado en su totalidad los límites del terreno de juego.
- A qué equipo corresponde efectuar los saques de esquina, de meta o de banda.
- Cuándo se deberá sancionar a un jugador por estar en posición de fuera de juego.
- Cuándo se solicita una sustitución.
- Cuándo ocurre alguna infracción u otro incidente fuera del campo visual del árbitro.
- Cuándo se cometen infracciones más cerca del asistente que del árbitro (en particular, cuando ocurren en el área de penalti.)
- Si en los tiros de penalti, el guardameta se adelanta antes de que se golpee el balón y en el caso de que el balón no haya traspasado la línea.

Los árbitros asistentes ayudarán igualmente, al árbitro a dirigir el juego conforme a las Reglas. En particular, podrán entrar en el terreno de juego para ayudar a controlar que se respete la distancia de 6 metros.

1. Son funciones específicas del Auxiliar de Mesa:

- a) Ejercer de Delegado de campo, cuando el reglamento de la competición así lo indique.
- b) Ejercer, asimismo, de cronometrador.
- c) Controlar y autorizar las sustituciones de los jugadores que a lo largo del partido puedan producirse y de acuerdo con lo establecido al respecto.
- d) Poner en conocimiento del árbitro las incidencias o incumplimientos que, en relación con el apartado anterior, pudieran producirse.
- e) Dar cuenta al árbitro de las incorrecciones que pudieran llevarse a efecto en los “banquillos” de suplentes y oficiales, y que pudieran tener consecuencias o reflejarse en el terreno de juego.
- f) Actuar como Auxiliar del Árbitro en todas aquellas tareas que le pudieran ser encomendadas o delegadas.

REGLA VII

LA DURACIÓN DEL PARTIDO

1. El partido durará dos tiempos iguales, el tiempo por división se establecerá en las Bases de la Competición para la temporada, (por mutuo acuerdo entre el árbitro y los dos equipos participantes, decidan otra cosa)
2. El árbitro deberá añadir a cada período de tiempo arriba indicado, aquél que estime oportuno en razón al que se hubiere perdido a consecuencia de lesiones y asistencia a los jugadores que la precisen, pérdidas de tiempo u otras causas, debiendo comunicarlo a los dos equipos contendientes.
3. La duración de cada período, en cualquier caso, deberá ser prolongado a fin de permitir la ejecución de un penalti.
4. Los jugadores tienen el derecho a un descanso en el medio tiempo de cada partido que, en ningún caso, deberá exceder de cinco (5) minutos.
5. Todo acuerdo de alterar los períodos de juego (por ejemplo, reducir cada mitad debido a que la luz sea insuficiente) deberá tomarse antes del inicio del partido y conforme al reglamento de la competición.

REGLA VIII

EL INICIO Y LA REANUDACIÓN DEL JUEGO

INTRODUCCIÓN

Se hará un sorteo y el equipo que lo gane decidirá la dirección en la que atacará el primer tiempo del partido.

El otro equipo efectuará el saque de salida para iniciar el partido.

El equipo que gane el sorteo ejecutará el saque de salida para iniciar el segundo tiempo.

En el segundo tiempo del partido, los equipos cambiarán de mitad de campo y atacarán en la dirección opuesta.

1. SAQUE DE SALIDA. El saque de salida es una forma de iniciar o reanudar el juego:

- a) Al comienzo del partido
- b) Tras haber marcado un gol
- c) Al comienzo del segundo tiempo del partido.
- d) Al comienzo de cada tiempo suplementario si lo hubiere. Se podrá anotar un gol directamente de un saque de salida.

PROCEDIMIENTO

1. Todos los jugadores deberán encontrarse en su propio campo.
2. Los jugadores del equipo contrario a aquel que efectuará el saque de salida deberán encontrarse, como mínimo, a 6 metros del balón, hasta que sea jugado.
3. El balón se hallará inmóvil en el punto central.
4. El balón entrará en juego, una vez que el árbitro dé la señal al efecto, en el momento en que sea jugado con el pie y se mueva con claridad.
5. El ejecutor del saque no podrá tocar el balón por segunda vez, antes de que éste sea jugado por otro jugador diferente.
6. Después de que un equipo marque un gol, el equipo contrario efectuará el saque de salida.

REGLA VIII

INFRACCIONES / SANCIONES. En el caso de que el ejecutor del saque toque el balón por segunda vez, antes de que sea jugado por otro jugador:

Se le concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.

Para cualquier otra contravención del procedimiento de saque de salida:

- Se repetirá el saque de salida

2. BALÓN A TIERRA. El balón a tierra es una forma de reanudar el juego después de una interrupción temporal necesaria, cuando éste está en juego, y a causa de cualquier incidente no recogido en las Reglas de Juego.

PROCEDIMIENTO

1. El árbitro dejará caer el balón en el lugar donde se hallaba cuando fue interrumpido el juego, considerándose reanudado en cuanto aquél toque el suelo.
2. Se volverá a dejar caer nuevamente el balón, anulando la ejecución:
 - Si es tocado por un jugador antes de tocar el suelo.
 - Si el balón sale del terreno de juego después de tocar el suelo, sin haber sido tocado por un jugador.

CIRCUNSTANCIAS ESPECIALES:

1. Un tiro libre, concedido al equipo defensor en su área de meta, podrá ser lanzado desde cualquier parte de dicha área.
2. Un tiro libre indirecto, concedido al equipo atacante en el área de meta adversaria, será lanzado desde la línea del área de meta paralela a la línea de meta, en el punto más cercano al lugar dónde ocurrió la infracción.
3. Un balón a tierra para reanudar el partido, después de que el juego haya sido interrumpido temporalmente dentro del área de meta, será ejecutado en la línea del área de meta paralela a la línea de meta, en el punto más cercano al lugar dónde se encontraba el balón cuando se detuvo el juego.

REGLA IX

EL BALÓN EN JUEGO O FUERA DEL JUEGO

1. BALÓN EN JUEGO: El balón estará en juego en todo otro momento, incluso cuando:

- a) Rebota de los postes, travesaño o poste de esquina y permanece en el terreno de juego.
- b) Rebota del árbitro o árbitro asistente ubicado en el interior del terreno de juego.

2. BALÓN FUERA DEL JUEGO: El balón estará fuera del juego cuando:

- a) Ha traspasado completamente una línea de banda o de meta, ya sea por tierra o por aire.
- b) El juego ha sido detenido por el árbitro.

REGLA X

EL GOL MARCADO

1. Se habrá marcado un gol cuando el balón haya traspasado totalmente la línea de meta entre los postes y por debajo del travesaño, siempre que el equipo anotador no haya contravenido previamente las Reglas de Juego.
2. El equipo que haya marcado el mayor número de goles ganará el partido. Si no hubiese marcado ningún gol o si ambos equipos marcaron los mismos goles, el partido terminará en empate.
3. Si el reglamento de la competición establece que debe haber un equipo ganador en un partido que finaliza en empate, se permiten solamente los siguientes procedimientos aprobados por la I. Board:
 - a) Regla de goles marcados fuera de casa
 - b) Tiempo suplementario
 - c) Tiros desde el punto de penal

REGLA XI

EL FUERA DE JUEGO

1. **POSICIÓN DE FUERA DE JUEGO:** El hecho de estar en una posición de fuera de juego, no constituye una infracción en sí.
2. Un jugador estará en posición de fuera de juego, si estando en la zona de fuera de juego:
 - Se encuentra más cerca de la línea de meta contraria que el balón y el penúltimo adversario.
3. Un jugador no estará en posición de fuera de juego si:
 - a) Se encuentra fuera de la zona de fuera de juego.
 - b) Está a la misma altura que el penúltimo adversario o
 - c) Está a la misma altura que los dos últimos adversarios.
4. Un jugador en posición de fuera de juego será sancionado solamente si, en el momento en que el balón toca o es jugado por uno de sus compañeros, se encuentra, a juicio del árbitro:
 - a) Interfiriendo el juego o
 - b) Interfiriendo a un contrario o
 - c) Tratando de ganar ventaja de dicha posición.
5. No existirá infracción de fuera de juego si el jugador recibe el balón directamente de:
 - a) Un saque de esquina
 - b) Un saque de banda o
 - c) Un saque de meta

INFRACCIONES / SANCIONES. Por cualquier infracción de fuera de juego, el árbitro deberá otorgar un tiro libre indirecto al equipo adversario, que será lanzado desde el lugar donde se produjo, salvo que fuera en el área de meta, en cuyo caso se ejecutará como se contempla en la Regla VIII en el capítulo de Circunstancias Especiales.

REGLA XI

CIRCULAR FUERA DE JUEGO

Esta circular pretende establecer y aclarar con una más amplia interpretación cuándo un jugador interfiere en el juego, cuándo interfiere en un contrario y cuándo saca provecho de su posición, aprovechándose de esta posición de fuera de juego para jugar el balón que viene procedente de un rechace del portero, del poste o del larguero.

Fuera de juego

Utilizamos el mismo verbo para determinar cuándo un jugador puede interferir en el campo visual de un adversario al 'invadir' su radio de acción interfiriendo en sus movimientos, invadiendo el espacio, que dificulte la maniobra o los movimientos del defensa o el campo visual del oponente. Todo jugador que por acción u omisión, se coloque en una posición que dificulte el normal movimiento, desplazamiento o interfiriendo visualmente en la trayectoria del balón en su curso hacia la portería, debe ser sancionado con fuera de juego.

- "interfiriendo en el juego" significa jugar o tocar el balón que ha sido pasado o tocado por un compañero.
- "interfiriendo a un adversario" significa impedir que un adversario juegue o pueda jugar el balón, <obstruyendo claramente el campo visual de adversario o disputándole el balón>
- "ganando ventaja de dicha posición" significa jugar un balón que se desvía o rebota en un poste, en el travesaño o en un adversario después de haber estado en posición de fuera de juego.
- que se desvía, rebota o es jugado por un adversario que deliberadamente realiza una parada después de haber estado en posición de fuera de juego.
- Un jugador en posición de fuera de juego que recibe el balón de un adversario que deliberadamente juega el balón, -con la excepción de una parada deliberada-, no se considera haber ganado ventaja de dicha posición. No estará en fuera de juego.

Quiere decir este 3er punto, que si un balón es rechazado después de que deliberadamente un jugador ha intentado jugarlo y que por error en el control o en el despeje va a un jugador en posición de fuera de juego; éste se hallará en condiciones de jugarlo de forma reglamentaria (interpretamos como rebote el balón que golpea al jugador, y rechace al jugador que golpea al balón de forma deliberada)

REGLA XII

FALTAS E INCORRECCIONES

1. Se concederá un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes infracciones de una manera que el árbitro considere imprudente, temeraria o con el uso de una fuerza excesiva:
 - a) Dar o intentar dar una patada a un adversario
 - b) Poner una zancadilla a un contrario
 - c) Saltar sobre un adversario
 - d) Cargar violentamente o peligrosamente a un adversario
 - e) Golpear o intentar golpear a un adversario
 - f) Empujar a un adversario
 - g) Hacer una entrada a un adversario para ganar la posesión del balón tocándole antes que al balón
 - h) Tocar el balón deliberadamente con las manos (salvo el portero en su área de penalti)
 - i) Sujetar a un contrario
 - j) Escupir a un adversario
2. Se concederá un lanzamiento de penalti (Regla nº 14), si un jugador comete una de las diez infracciones antes mencionadas, dentro de su propia área de penalti, independientemente de la posición del balón y siempre que esté en juego.
3. Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, si un guardameta comete una de las siguientes infracciones antes mencionadas, dentro de su propia área de penalti:
 - a) Tarda más de seis segundos en poner el balón en juego, después de haberlo controlado con sus manos.
 - b) Vuelve a tocar el balón con las manos después de haberlo puesto en juego y sin que cualquier otro jugador lo haya tocado.
 - c) Toca el balón con las manos después de que el jugador de su equipo se lo haya cedido con el pie.
 - d) Toca el balón con las manos después de haberlo recibido directamente de un saque de banda lanzado por un compañero.

REGLA XII

4. Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, si un jugador en opinión del árbitro:

- a) Juega de forma peligrosa.
- b) Obstaculiza el avance de un adversario.
- c) Impide que el guardameta pueda sacar el balón con las manos.
- d) Comete cualquier otra infracción que no haya sido anteriormente mencionada en las Reglas, por la cual el juego sea interrumpido para amonestarlo o expulsarlo.

5. El tiro libre directo o indirecto, se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción, o en cualquier caso, atendiendo a las normas y reglas de juego al respecto.

INFRACCIONES / SANCIONES

La tarjeta amarilla se utiliza para comunicar al jugador, al sustituto, al jugador sustituido o al entrenador/auxiliar que ha sido amonestado.

La tarjeta roja se utiliza para comunicar al jugador, al sustituto, al jugador sustituido o al entrenador/auxiliar que ha sido expulsado.

El árbitro posee la autoridad para tomar medidas disciplinarias desde el momento en que ingresa en el terreno de juego hasta que lo abandona después del pitido final.

Un jugador será amonestado y se le mostrará la tarjeta amarilla si comete una de las siguientes infracciones:

- a) Ser culpable de conducta antideportiva.
- b) Desaprobar con palabras o acciones.
- c) Infringir persistentemente las Reglas del Juego.
- d) Retardar la reanudación del juego.
- e) No respetar la distancia reglamentaria en un saque de esquina, tiro libre o saque de banda.
- f) Entrar o volver a entrar en el terreno de juego sin el permiso del árbitro.
- g) Abandonar deliberadamente el terreno de juego sin el permiso del árbitro.

REGLA XII

h) Malograr la oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia la meta del jugador mediante una infracción sancionable con un tiro de penalti a menos que:

- la infracción consista en sujetar, alejar o empujar a un adversario, o bien
- el infractor no intente jugar el balón o no tenga posibilidad alguna de jugarlo o bien
- la infracción fuera sancionable con expulsión en cualquier lugar del terreno de juego donde se produjese (p. ej. juego brusco grave, conducta violenta, etc.

En todas las circunstancias anteriores, se expulsará al jugador.

El CTA, aclara, que las faltas sancionadas con penalti, que sean propias de las cometidas en la disputa del balón y consecuentemente de la acción del juego, no acarrearán expulsión. Y todas aquellas faltas dentro del área que de forma deliberada el jugador agarre, empuje, aleje, derribe por detrás deliberadamente sin la posibilidad de jugar el balón, el infractor debe ser expulsado.

El CTA también ha querido facilitar la labor de los árbitros explicando cómo se deben sancionar las jugadas que se conocen como ocasiones manifiestas de gol. Para ello han elaborado un esquema visual que contempla las posibles acciones y cómo deben sancionarse. Además, delimita la llamada zona DOGSO (Denying and Obvious Goal Scoring Opportunity) o de ocasión manifiesta de gol.



REGLA XII

Un sustituto o jugador sustituido será amonestado si comete una de las siguientes infracciones:

- a) Ser culpable de conducta antideportiva.
- b) Desaprobar con palabras o acciones.
- c) Retardar la reanudación del juego.

Un jugador, un sustituto o un jugador sustituido serán expulsados si cometen una de las siguientes infracciones:

- a) Ser culpable de juego brusco grave.
- b) Ser culpable de conducta violenta.
- c) Escupir a un adversario o a cualquier otra persona.
- d) Impedir con mano intencionada un gol o malograr una oportunidad manifiesta de gol independientemente de donde se produzca la infracción (esto no vale para el guardameta dentro de su propia área penal).
- e) Malograr la oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia la meta del jugador mediante una infracción sancionable con un tiro libre fuera del área.
- g) Emplear lenguaje ofensivo, grosero u obsceno y/o gestos de la misma naturaleza.
- h) Recibir una segunda amonestación en el mismo partido.

Un sustituto o un jugador sustituido expulsado deberán abandonar los alrededores del terreno de juego y el área técnica.

REGLA XII

DECISIONES DEL INTERNATIONAL F. A. BOARD

Decisión 1

Si un jugador comete una infracción sancionable con una amonestación o una expulsión, ya sea dentro o fuera del terreno de juego, contra un adversario, un compañero, el árbitro, un árbitro asistente o contra cualquier otra persona, será castigado conforme a la naturaleza de la infracción cometida.

Decisión 2

Se considerará que el guardameta controla el balón, cuando lo toca con cualquier parte de sus manos o brazos. La posesión del balón incluirá, asimismo, la parada intencionada del guardameta, pero no incluye cuando, según el árbitro, el balón rebota accidentalmente en el guardameta, por ejemplo, tras efectuar una parada.

Decisión 3

En virtud de las estipulaciones de la Regla XII, un jugador podrá pasar el balón a su guardameta utilizando la cabeza, el pecho o la rodilla, etc. No obstante, si en opinión del árbitro, un jugador emplea un truco deliberado para evadir las Reglas, mientras el balón está en juego, el jugador será sancionado con un tiro libre indirecto a ejecutar por el equipo adversario desde el lugar dónde se cometió la infracción.

En tales circunstancias, será irrelevante si el guardameta toca o no posteriormente el balón con las manos. La infracción es cometida por el jugador que intenta burlar tanto la letra como el espíritu de la Regla XII.

Decisión 4

Una entrada por detrás, que ponga en peligro la integridad física de un adversario, deberá ser sancionada como juego brusco grave.

Decisión 5

Toda simulación en el terreno de juego que tenga por finalidad engañar al árbitro, será sancionada como conducta antideportiva.

Decisión 6

El jugador que se quite la camiseta al celebrar un gol, deberá ser sancionado por conducta antideportiva.

REGLA XII

CIRCULAR FALTAS E INCORRECCIONES

Manos

Se pueden establecer tres tipos de manos: la mano involuntaria que, aun habiendo golpeado el brazo o la mano del jugador, carece de intención y voluntad de este de jugar el balón, al golpearle de forma inesperada o fuera del ángulo de visión del jugador impidiéndole evitarla. **Se incluyen aquellas manos en las que el balón le llega rebotado de sí mismo y aquellas en las que el brazo o la mano están apoyados en el suelo y el jugador intercepta el balón.** Este tipo de manos no deben ser sancionadas con sanción técnica de libre directo.

En un segundo orden, están las manos voluntarias pero que no perjudican al adversario: es decir; la mano de un jugador que de forma voluntaria intercepta el balón para evitar que salga del campo o, como argucia para controlar un balón sin peligro deportivo para él adversario. Cabe añadir que, un jugador puede ser sancionado por acción u omisión: la acción de cometer la infracción o la omisión de no evitarla porque así le convenga.

En este mismo sentido, se incluyen las manos voluntarias de un defensor que intercepta un balón centrado desde la distancia de forma indefinida a una zona del campo donde hay atacantes y defensores. Este tipo de manos, deberán ser sancionadas técnicamente pero no disciplinariamente. Es decir: la mano que intercepta un pase de, A---a---BCDEF diferentes atacantes y defensores.

En el tercer grupo de Manos, se incluyen las que deben ser sancionadas técnica y disciplinariamente:

Son las que como principio ocasionan un perjuicio al adversario interrumpiendo un pase de un jugador a otro o, a un mismo jugador que se hace un auto-pase o, marca un gol o lo intenta. En el caso que impida un gol o una manifiesta ocasión de gol al adversario utilizando las manos o el brazo, se deberá expulsar al defensor.

De este modo y de forma gráfica se sancionará con libre directo y amonestación:

- 1) Cuando un jugador intercepta o juega voluntariamente el balón con la mano, en un pase de A---a---A -Es decir, un autopase.-
 - 2) Cuando un jugador intercepta o juega voluntariamente el balón con la mano o brazo en un pase de A---a ---B
- Es decir, cuando el pase va a un jugador contrario y el infractor lo interrumpe por medio del uso deliberado de la mano o brazo.
- 3) Cuando un jugador marca un gol o intenta marcar un gol con el uso de las manos.
 - 4) Cuando un jugador controla el balón con el brazo o la mano para organizar un contraataque o acomodarse el balón para marcar un gol.
 - 5) Se sancionará con tarjeta roja, al jugador que mediante el uso de las manos impide un gol o una manifiesta ocasión de gol.

REGLA XII

Tackling

Un año más hemos abordado el Tackling. A pesar de la evolución en la interpretación y la consistencia en la sanción por parte de los árbitros, aún se siguen produciendo jugadas de Tackling sin ser adecuadamente peritadas por los árbitros, por ello se instó a todos los árbitros y asistentes, a intervenir con contundencia en este tipo de acciones, injustificadas por su gravedad y lesivas para la integridad de los jugadores. Cabe añadir también, que cada vez se ven menos acciones de estas características y que los propios jugadores toman conciencia de este riesgo. No obstante, se han analizado diferentes imágenes y se ha acordado, actuar con la severidad reglamentaria que la situación requiere, no dejando impune este tipo de conductas.

Agarrones

Tal como contempla la regla, no todos los agarrones deben ser sancionados disciplinariamente, pero sí aquellos que impiden a un jugador situarse en posición de jugar el balón o, le impiden seguir en posesión del balón. Este tipo de agarrones deben ser sancionados con Tarjeta amarilla, o roja si destruye una ocasión manifiesta de gol.

Codazos

Analizadas las diferentes jugadas con sus consecuencias en los saltos, donde atacantes y defensores utilizan el brazo como una herramienta para intimidar o dañar al adversario, se concluyó que este tipo de conductas deben ser sancionadas tal como establece la regla en sus dos grados de sanción:

1. "Temeraria" significa que el jugador realiza la acción sin tener en cuenta el riesgo o las consecuencias para su adversario. Un jugador que actúa de manera temeraria deberá ser amonestado. Todo jugador que salte con el brazo extendido por encima de la cabeza u el hombro del adversario se debe considerar conducta temeraria y por lo tanto debe ser amonestado.
2. "Con uso de fuerza excesiva" significa que el jugador se excede en la fuerza empleada, corriendo el riesgo de lesionar a su adversario. Un jugador que emplee fuerza excesiva deberá ser expulsado. Todo jugador que arme el codo en el salto, utilizándolo como una herramienta, contra la cabeza, la cara o el cuerpo del adversario, deberá ser expulsado.

REGLA XIII

EL TIRO LIBRE

1. TIPOS DE TIROS LIBRES

Los tiros libres pueden ser directos e indirectos.

Tanto para los tiros libres directos como los indirectos, el balón deberá estar inmóvil cuando se lanza el tiro y el ejecutor no podrá volver a jugar el balón antes de que éste haya tocado a otro jugador.

2. EL TIRO LIBRE DIRECTO

- Si se introduce directamente en la meta contraria un tiro libre directo jugado con el pie, se concederá un gol.
- Si se introduce en la meta propia un tiro libre directo jugado con el pie, se concederá un saque de esquina al equipo contrario.

3. EL TIRO LIBRE INDIRECTO

Señalización:

El árbitro indicará un tiro libre indirecto levantando el brazo en alto por encima de su cabeza. Deberá mantener su brazo en dicha posición hasta que el tiro haya sido ejecutado y conservar la señalización hasta que el balón haya tocado a otro jugador o haya salido del terreno de juego.

El balón entra en la meta:

- El gol será válido si el balón toca a otro jugador antes de entrar en la meta.
- Si se introduce directamente en la meta contraria un tiro libre indirecto jugado con el pie, se concederá saque de meta.
- Si un tiro libre indirecto jugado con el pie, se introduce directamente en la meta propia, se concederá un saque de esquina al equipo contrario.

REGLA XIII

POSICIÓN EN EL TIRO LIBRE

1. Tiro libre dentro del área de penalti:

Tiro libre directo o indirecto a favor del equipo defensor:

- Todos los adversarios deberán encontrarse, como mínimo, a 6 metros del balón y, en todo caso, fuera del área de penalti hasta que el balón esté en juego.
- El balón estará en juego apenas haya sido jugado con el pie directamente más allá del área de penalti.
- Un tiro libre concedido en el área de meta podrá ser lanzado desde cualquier punto de dicha área.

2. Tiro libre indirecto a favor del equipo atacante:

- Todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a 6 metros del balón hasta que esté en juego, salvo si se encuentran ubicados sobre su propia línea de meta entre los postes de meta.
- El balón estará en juego en el momento en que es jugado con el pie y se pone en movimiento.
- Un tiro libre indirecto concedido en el área de meta se lanzará desde el punto de la línea del área de meta, paralela a la línea de meta, más cercana al lugar donde se cometió la infracción.

3. Tiro libre fuera del área de penalti:

- Todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a 6 metros del balón hasta que esté en juego.
- El balón estará en juego en el momento en que es jugado con el pie y se pone en movimiento.
- El tiro libre se lanzará desde el lugar dónde se cometió la infracción.

REGLA XIII

INFRACCIONES/SANCIONES.

Si al ejecutar un tiro libre un adversario se encuentra más cerca del balón que la distancia reglamentaria, se repetirá el tiro libre.

Si el equipo defensor lanza un tiro libre jugado con el pie desde su propia área de penalti sin que el balón entre directamente en juego:

- Se repetirá el tiro.

TIRO LIBRE LANZADO POR CUALQUIER JUGADOR (EXCEPTO EL GUARDAMETA).

1. Si el balón está en juego y el ejecutor del tiro libre toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos) antes de que éste haya sido tocado por otro jugador:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario.

2. Si el balón está en juego y el ejecutor del tiro libre toca intencionadamente el balón con las manos antes de que éste haya sido tocado por otro jugador:

- Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario.
- Se concederá un tiro de penalti, si la infracción se cometió dentro del área de penalti del ejecutor.

TIRO LIBRE LANZADO POR EL GUARDAMETA

1. Si el balón está en juego y el guardameta toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos), antes de que éste haya sido tocado por otro jugador:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario.

2. Si el balón está en juego y el guardameta toca intencionadamente el balón con las manos antes de que éste haya sido tocado por otro jugador:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, si es dentro del área de meta.
- Si es fuera del área, será un tiro libre directo.

REGLA XIV

DEL PENALTI Y SU LANZAMIENTO

El tiro de penalti

Se concederá un tiro de penalti contra el equipo que comete dentro de su propio área de penalti y mientras el balón esté en juego, una de las diez infracciones tipificadas en la Regla XII y sancionadas con un tiro libre directo.

Se podrá marcar un gol directamente de un tiro de penalti.

Se concederá tiempo adicional para poder ejecutar un tiro de penalti al final de cada tiempo o al final de los periodos de tiempo suplementario.

POSICIÓN DEL BALÓN Y DE LOS JUGADORES

EL BALÓN:

- Se colocará en el punto de penalti.

EL EJECUTOR DEL TIRO DE PENALTI:

- Deberá ser debidamente identificado.

EL GUARDAMETA DEFENSOR:

- Deberá permanecer sobre su propia línea de meta, frente al ejecutor del tiro y entre los postes de la meta, hasta que el balón esté en juego.

LOS JUGADORES, EXCEPTO EL EJECUTOR DEL TIRO, ESTARÁN UBICADOS:

- En el terreno de juego
- Fuera del área de penalti
- Detrás del punto de penalti
- A un mínimo de 6 metros del punto de penalti

EL ÁRBITRO:

- No dará la señal de ejecutar el tiro de penalti hasta que todos los jugadores se encuentren ubicados en una posición conforme a la Regla
- Decidirá cuándo se ha consumado el tiro de penalti

REGLA XIV

PROCEDIMIENTO:

- El ejecutor del tiro de penalti jugará el balón hacia delante con el pie.
- No podrá volver a jugar el balón hasta que éste no haya tocado a otro jugador.
- El balón estará en juego en el momento que es jugado con el pie y se pone en movimiento.

Cuando se ejecuta un tiro de penalti durante el curso normal de un partido o cuando el periodo de juego se ha prolongado en el primer tiempo o al final del tiempo reglamentario con objeto de lanzar o volver a lanzar un tiro de penalti, se concederá un gol sí, antes de pasar entre los postes y bajo el travesaño:

- El balón toca uno o ambos postes, o el travesaño o al guardameta

CONTRAVERSIONES / SANCIONES

Si el árbitro da la señal de ejecutar el tiro de penalti, antes de que el balón esté en juego, ocurre una de las siguientes situaciones:

1. El ejecutor del tiro infringe las Reglas de Juego:

- El árbitro permitirá que continúe la jugada
- Si el balón entra en la meta, se repetirá el tiro
- Si el balón no entra en la meta, no se repetirá el tiro

2. El guardameta infringe las Reglas de Juego:

- El árbitro permitirá que continúe la jugada
- Si el balón entra en la meta, se concederá un gol
- Si el balón no entra en la meta, se repetirá el tiro

3. Un compañero del ejecutor del tiro penetra en el área de penalti o se coloca delante del punto de penalti o a menos de 6 metros:

- El árbitro permitirá que continúe la jugada
- Si el balón entra en la meta, se repetirá el tiro
- Si el balón no entra en la meta, no se repetirá el tiro
- Si el balón rebota en el guardameta, el travesaño o en un poste de la meta y es tocado por éste jugador, el árbitro interrumpirá el partido y lo reanudará con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor.

REGLA XIV

4. Un compañero del guardameta penetra en el área de penalti o se coloca delante del punto de penalti o a menos de 6 metros:
 - El árbitro permitirá que continúe la jugada
 - Si el balón entra en la meta, se concederá un gol
 - Si el balón no entra en la meta, se repetirá el tiro
5. Un jugador del equipo defensor y otro del equipo atacante infringen las Reglas de Juego:
 - Se repetirá el tiro
6. Si después de que se haya lanzado un tiro de penalti, el ejecutor del tiro toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos) antes de que el esférico haya tocado a otro jugador:
 - Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción
7. El ejecutor toca intencionadamente el balón con las manos antes de que el esférico haya tocado a otro jugador:
 - Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar dónde se cometió la infracción
8. El balón toca cualquier otro objeto en el momento en que se mueve hacia delante:
 - Se repetirá el tiro
9. El balón rebota hacia el terreno de juego en el guardameta, el travesaño o los postes, y toca luego cualquier otro objeto:
 - El árbitro detendrá el juego
 - El juego se reanudará con balón a tierra, que se lanzará desde el lugar dónde tocó el objeto

REGLA XV

EL SAQUE DE BANDA

1. El saque de banda es, también, otra forma de reanudar el juego.
2. De un saque de banda, en ningún caso, se podrá anotar un gol directamente.
3. Se concederá saque de banda:
 - a) Cuando el balón haya traspasado, en su totalidad, la línea de banda, ya sea por tierra o por aire, debiéndose ejecutar desde el punto por donde aquél salió del terreno de juego.
 - b) El saque de banda corresponderá realizarlo a uno de los jugadores contrarios de aquél que tocó el balón por última vez y antes de salir del rectángulo de juego.
4. En el lanzamiento de saque de banda, el ejecutor deberá:
 - a) Estar de frente al terreno de juego, teniendo una parte de ambos pies sobre la línea de banda o en el exterior de la misma.
 - b) Servirse de ambas manos, lanzando el balón desde atrás y por encima de la cabeza, no pudiendo volverlo a jugar hasta tanto éste no haya sido tocado o jugado por otro jugador.
 - c) El balón estará en juego, tan pronto haya éste entrado en el terreno de juego.
5. Si el saque de banda no fue realizado conforme a la Regla, el árbitro determinará efectuar un nuevo saque que, en este caso, habrá de ejecutar un jugador del equipo contrario.
6. Saque de banda ejecutado por cualquier jugador excepto el guardameta:
 - a) Si el balón está en juego y el ejecutor del saque de banda toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos) antes de que éste haya sido tocado por otro jugador:
 - Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario.
 - b) Si el balón está en juego y el ejecutor del saque de banda toca intencionadamente el balón con las manos antes de que éste haya sido tocado por otro jugador:
 - Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario que lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.
 - Se concederá un tiro de penalti, si la infracción se cometió dentro del área de penalti del ejecutor

REGLA XV

7. Saque de banda ejecutado por el guardameta:

Si el balón está en juego y el guardameta toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos) antes de que éste haya sido tocado por otro jugador:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.

Si el balón está en juego y el guardameta toca intencionadamente el balón con las manos antes de que éste haya sido tocado por otro jugador:

- Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario.
- Si la infracción se cometió dentro del área del penalti del ejecutor, se concederá un tiro libre indirecto en el punto más cercano al lugar donde se produjo la infracción.

REGLA XVI

EL SAQUE DE META

1. El saque de meta es, igualmente, una forma de reanudar el juego.
2. De un saque de meta, se podrá anotar un gol directamente, pero exclusivamente, contra el equipo adversario.
3. Se concederá saque de meta:
 - a) Cuando el balón haya traspasado, en su totalidad, la línea de meta ya sea por tierra o por aire, ello, después de haber tocado por último a un jugador del equipo atacante y, en todo caso, que no se hubiera marcado un gol conforme a la Regla X.
4. En el saque de meta:
 - a) Un jugador del equipo defensor, jugará el balón con el pie desde cualquier punto de su área de meta.
 - b) Los jugadores contrarios deberán permanecer fuera del área de penalti, hasta que el balón esté en juego.
 - c) El jugador que ejecute el saque, no podrá volver a jugar el balón hasta que éste no haya sido jugado por otro jugador.
 - d) El balón se considerará en juego, únicamente, cuando haya sido lanzado, directamente, fuera del área de penalti.

5. INFRACCIONES / SANCIONES

- a) Si el balón no es lanzado directamente fuera del área de penalti, se repetirá el saque.
6. Saque de meta ejecutado por cualquier jugador excepto el guardameta:
- a) Si el balón está en juego y el ejecutor del saque de meta toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos) antes de que éste haya tocado a otro jugador:
 - Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.
 - b) Si el balón está en juego y el ejecutor del saque de meta toca intencionadamente el balón con las manos antes de que éste haya tocado a otro jugador:
 - Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se ejecutará desde el lugar dónde se cometió la infracción.
 - Se concederá un tiro de penalti si la infracción se cometió dentro del área de penalti del ejecutor.

REGLA XVI

7. Saque de meta ejecutado por el guardameta:

a) Si el balón está en juego y el guardameta toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos) antes de que éste haya sido tocado por otro jugador:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar dónde se cometió la infracción.

b) Si el balón está en juego y el guardameta toca intencionadamente el balón con las manos antes de que éste haya sido tocado por otro jugador:

- Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario si es fuera del área, que se ejecutará desde el lugar dónde se cometió la infracción.
- Si la infracción se cometió dentro del área de penalti del ejecutor, se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario en el lugar donde se produjo la infracción.

c) Para cualquier otra contravención a la Regla:

- Se repetirá el saque.

REGLA XVII

EL SAQUE DE ESQUINA

1. Como en casos anteriores, el saque de esquina es, asimismo, una forma de reanudar el juego.
2. De un saque de esquina, se podrá anotar directamente un gol, pero solamente será válido contra el equipo adversario.
3. Se concederá saque de esquina:
 - a) Cuando el balón haya traspasado, en su totalidad, la línea de meta, bien sea por tierra o por aire, y después de haber tocado por última vez en un jugador del equipo defensor y siempre que, igualmente, no se hubiere marcado un gol de conformidad con la Regla X.
4. En el saque de esquina:
 - a) El balón se colocará en el interior del cuadrante de esquina más cercano al lugar por donde éste salió, no estando permitido que para ejecutarlo, pueda quitarse el poste de dicho banderín de córner.
 - b) Los jugadores contrarios al ejecutor, deberán permanecer a una distancia mínima de 6 metros del balón y hasta que éste esté en juego.
 - c) El balón habrá de ser jugado con el pie por un jugador del equipo atacante, no pudiéndolo jugar por segunda vez hasta tanto no haya sido tocado por otro jugador.
 - d) El balón se considerará en juego a todos los efectos, en el momento en que es jugado con el pie y es puesto en movimiento.

5. INFRACCIONES / SANCIONES

1. Saque de esquina ejecutado por cualquier jugador excepto el guardameta:
 - a) Si el balón está en juego y el ejecutor del saque de esquina toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos) antes de que éste haya sido tocado por otro jugador:
 - Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar dónde se cometió la infracción.

REGLA XVII

b) Si el balón está en juego y el ejecutor del saque de esquina toca intencionadamente el balón con las manos antes de que éste haya sido tocado por otro jugador:

- Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario si es fuera del área, que se lanzará desde el lugar dónde se cometió la infracción.
- Se concederá un tiro de penalti si la infracción se cometió dentro del área de penalti del ejecutor.

2. Saque de esquina ejecutado por el guardameta:

a) Si el balón está en juego y el guardameta toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos) antes de que éste haya sido tocado por otro jugador:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario.

b) Si el balón está en juego y el guardameta toca intencionadamente el balón con las manos antes de que éste haya sido tocado por otro jugador:

- Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, si es fuera del área del ejecutor, que se lanzará desde el lugar dónde se cometió la infracción.
- Si la infracción se cometió dentro del área de penalti del ejecutor, se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar dónde se cometió la infracción.

3. Para cualquier otra contravención a la Regla:

- Se repetirá el saque