

ASOCIACION VALENCIANA PARA LA PRACTICA Y  
DESARROLLO DEL FUTBOL-SALA



# [REGLAS DE JUEGO FUTBOL 11]

## Reglas de Juego de Futbol 11

### I-El terreno de juego

**Superficie de juego:** Los partidos pueden jugarse en superficies naturales o artificiales, de acuerdo con el reglamento de la competición.



**Dimensiones:** El terreno de juego será rectangular. La longitud de la línea de banda deberá ser superior a la longitud de la línea de meta.

Longitud: *mínimo 90 m. (100 yds), máximo 120 m. (130 yds)*

Anchura: *mínimo 45 m. (50 yds), máximo 90 m. (100 yds)*

#### Partidos Internacionales:

Longitud: *mínimo 100 m. (110 yds), máximo 110 m. (120 yds)*

Anchura: *mínimo 64 m. (70 yds), máximo 75 m. (80 yds)*

#### 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 largas se denominan líneas de banda. Las dos más cortas se llaman líneas de meta.
- Todas las líneas tendrán una anchura de 12 cm como máximo.
- 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 del cual se trazará un círculo con un radio de 9,15 m.



### El área de meta:

- El área de meta, situada en ambos extremos del terreno de juego, se demarcará de la siguiente manera:
- Se trazarán dos líneas perpendiculares a la línea de meta, a 5.5 m. de la parte interior de cada poste de meta. Dichas líneas se adentrarán 5.5 m. 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.

### El área penal:

- Se trazarán dos líneas perpendiculares a la línea de meta, a 16,5 m de la parte interior de cada poste de meta. Dichas líneas se adentrarán 16,5 m 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 penal.
- En cada área penal se marcará un punto penal a 11 m de distancia del punto medio de la línea entre los postes y equidistante a éstos.
- Al exterior de cada área penal se trazará, asimismo, un semicírculo con un radio de 9,15 m desde el punto penal.

### Banderines:

- En cada esquina se colocará un poste no puntiagudo con un banderín. La altura mínima del poste será de 1,5 m de altura.
- Asimismo, se podrán colocar banderines en cada extremo de la línea de media, a una distancia mínima de 1 m en el exterior de la línea de banda.

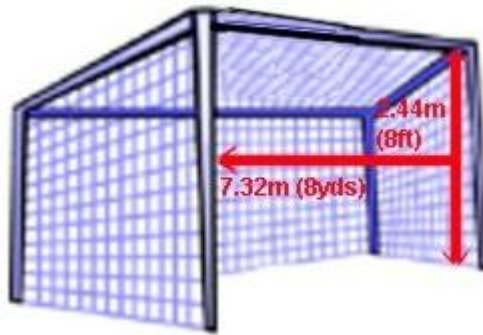


### El área de esquina:

- Se trazará un cuadrante con un radio de 1 m desde cada banderín de esquina en el interior del terreno de juego.

### Las metas:

- Las metas se colocarán en el centro de cada línea de meta.
- Consistirán en dos postes verticales, equidistantes de los banderines de esquina y unidos en la parte superior por una barra horizontal (travesaño).
- La distancia entre los postes será de 7,32 m y la distancia del borde inferior del travesaño al suelo será de 2,44 m.
- Los postes y el travesaño tendrán la misma anchura y espesor, como máximo 12 cm. Las líneas de meta tendrán las mismas dimensiones que los postes y el travesaño. Se podrán colgar redes enganchadas en las metas y el suelo detrás de la meta, con la condición de que estén sujetas en forma conveniente y no estorben al guardameta.
- Los postes y los travesaños deberán ser de color blanco.



### Seguridad:

- Los postes deberán estar anclados firmemente en el suelo. Se podrán utilizar metas portátiles sólo en caso de que se cumpla esta condición.

### Decisiones del Internacional F. A. Board:

- *Decisión 1*

Si el travesaño se rompe o se sale de su sitio, se interrumpirá el juego hasta que haya sido reparado o colocado en su lugar. Si el travesaño no se puede reparar, se suspenderá el partido. No se permitirá el empleo de una cuerda como reemplazo del travesaño; si se puede reparar, el partido se reanudará con un balón a tierra en el lugar donde se encontraba cuando se interrumpió el juego\*

- *Decisión 2*

Los postes y los travesaños deberán ser de madera, metal u otro material aprobado. Pueden tener forma cuadrada, rectangular, redonda o elíptica y no deberán constituir ningún peligro para los jugadores.

- *Decisión 3*

Se prohíbe todo tipo de publicidad comercial - ya sea real o virtual - en el terreno de juego y en sus instalaciones (incluidas las redes y las áreas que delimitan) desde el momento en que los equipos entran en el terreno de juego hasta el momento en que salen en el medio tiempo y desde el momento en que vuelven a entrar al terreno hasta el término del partido. En particular, se prohíbe el uso de cualquier tipo de publicidad en las metas, redes, postes de banderín y en los banderines mismos. No se colocarán equipos ajenos ( cámaras, micrófonos, etc. ) en estos utensilios.

- *Decisión 4*

No podrá haber publicidad alguna en el área técnica o en el suelo a un metro de la línea de banda hacia el exterior del terreno de juego. Asimismo, no se permitirá publicidad en el área situada entre la línea de meta y las redes de meta.

- *Decisión 5*

Está prohibida la reproducción real o virtual de logotipos o emblemas representativos de la FIFA, confederaciones, asociaciones miembro, ligas, clubes u otros órganos en el terreno de juego o sus instalaciones (incluidas las redes de las metas y las áreas que delimitan) durante el tiempo de juego, tal como se estipula en la Decisión 3.

- *Decisión 6*

Se podrá hacer una marcación fuera del terreno de juego, a 9,15 m del cuadrante de esquina y perpendicular a la línea de meta, para señalar la distancia que se deberá observar en la ejecución de un saque de esquina.

- *Decisión 7*

Cuando se utilicen superficies artificiales en partidos de competición entre equipos representativos de asociaciones afiliadas a la FIFA o en partidos internacionales de competición de clubes, la superficie debe cumplir los requisitos del Concepto de calidad para césped artificial de la FIFA o el International Artificial Turf Standard, salvo si la FIFA otorga una dispensa especial.

- *Decisión 8*

El área técnica debe cumplir los requisitos aprobados por el Internacional F.A. Board descritos en esta publicación.

## II-El balón



### Propiedades y medidas:

*El balón:*

- Será esférico
- Será de cuero u otro material adecuado
- Tendrá una circunferencia no superior a 70 cm y no inferior a 68 cm
- Tendrá un peso no superior a 450 g y no inferior a 410 g al comienzo del partido
- Tendrá una presión equivalente a 0,6 - 1,1 atmósferas (600 - 1100 g/cm<sup>2</sup>) al nivel del mar

### Reemplazo de un balón defectuoso

*Si el balón explota o se daña durante un partido:*

- Se interrumpirá el juego
- El juego se reanudará por medio de balón a tierra, ejecutado con el nuevo balón y en el lugar donde se dañó el primero \* (ver Preámbulo)

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

El balón no podrá ser cambiado durante el partido sin la autorización del árbitro



### Decisiones del Internacional F. A. Board:

#### • *Decisión 1*

En partidos de competición se permitirá solamente el uso de balones que correspondan a las especificaciones técnicas mínimas estipuladas en la Regla 2.

- En los partidos de competiciones de la FIFA y en partidos de competiciones bajo los auspicios de las confederaciones, la aprobación del uso de un balón estará sujeta a que el balón tenga una de las tres denominaciones siguientes: El logotipo oficial "FIFA APPROVED" o el logotipo oficial "FIFA INSPECTED" o la referencia "INTERNATIONAL MATCHBALL STANDARD"

Una denominación tal servirá para indicar que el balón ha sido debidamente controlado y cumple las especificaciones técnicas, diferentes para cada categoría y adicionales a las especificaciones mínimas estipuladas en la Regla 2. La lista de dichas especificaciones adicionales, características de cada una de las categorías, deberá ser aprobada por el International F.A. Board. Los organismos que llevan a cabo los controles de calidad serán seleccionados por la FIFA.

Las competiciones de asociaciones miembro podrán exigir el uso de balones que lleven una de las tres denominaciones mencionadas.

En todos los demás partidos, el balón deberá cumplir las exigencias de la Regla 2.

- *Decisión 2*

En los partidos de competiciones de la FIFA y en partidos de competiciones bajo los auspicios de las confederaciones y las asociaciones miembro, está prohibida toda clase de publicidad comercial en el balón, con excepción del emblema de la competición, el organizador de la competición y la marca autorizada del fabricante. El reglamento de la competición puede restringir el tamaño y el número de dichas marcas.

### III- El número de jugadores



#### Jugadores

- El partido será jugado por dos equipos formados por un máximo de 11 jugadores cada uno, de los cuales uno jugará como guardameta. El partido no se iniciará si uno de los equipos tiene menos de siete jugadores.

#### Competiciones oficiales

- Se podrán utilizar como máximo tres sustitutos en cualquier partido de una competición oficial bajo los auspicios de la FIFA, las confederaciones o las asociaciones miembro.
- El reglamento de la competición deberá estipular cuántos sustitutos podrán ser nombrados, de tres hasta un máximo de siete.

#### Otros partidos

En los partidos de selecciones nacionales A se puede utilizar un máximo de seis sustitutos. En todos los demás partidos se puede utilizar un número mayor de sustitutos, siempre que:

- Los equipos en cuestión lleguen a un acuerdo sobre el número máximo;
  - El árbitro haya sido informado antes del comienzo del partido.
- Si el árbitro no ha sido informado, o no se ha llegado a un acuerdo antes del inicio del partido, no se permitirán más de seis sustitutos.

#### Todos los partidos

- En todos los partidos, los nombres de los sustitutos deberán entregarse al árbitro antes del comienzo del partido. Los sustitutos que no hayan sido designados de esta manera no podrán participar en el partido.

#### Procedimiento de sustitución

Para reemplazar a un jugador por un sustituto se deberán observar las siguientes condiciones:

- Se deberá informar al árbitro antes de efectuar la sustitución propuesta.
- El sustituto no podrá entrar en el terreno de juego hasta que el jugador al que debe reemplazar, haya abandonado el terreno de juego y recibido la señal del árbitro.
- El sustituto entrará en el terreno de juego únicamente por la línea media y durante una interrupción del juego
- Una sustitución quedará consumada cuando el sustituto entra en el terreno de juego.
- Desde ese momento, el sustituto se convierte en jugador, y el jugador al que sustituye deja de ser jugador.
- Un jugador que ha sido reemplazado no podrá participar más en el partido.
- Todos los sustitutos están sometidos a la autoridad y jurisdicción del árbitro, sean llamados o no a participar en el juego.

## Cambio de guardameta

Cualquiera de los jugadores podrá cambiar su puesto con el guardameta, siempre que:

- El árbitro haya sido previamente informado.
- El cambio se efectúe durante una interrupción del juego.

## Contravenciones/sanciones

Si un sustituto entra en el terreno de juego sin la autorización del árbitro:

- Se interrumpirá el juego.
- Se sancionará al sustituto con la tarjeta amarilla y se le ordenará que salga del terreno de juego.
- Se reanudará el juego con un tiro libre indirecto en el lugar donde se encontraba el balón cuando se interrumpió el juego.

Si un jugador cambia de puesto con el guardameta sin la autorización previa del árbitro:

- Se continuará jugando.
- Los jugadores en cuestión serán sancionados con la tarjeta amarilla en la siguiente interrupción del juego.

Para cualquier otra contravención a la regla:

- Los jugadores serán sancionados con la tarjeta amarilla.



## Reanudación del juego

Si el árbitro detiene el juego para pronunciar una amonestación:

- El partido se reanudará por medio de un tiro libre indirecto ejecutado por un jugador del equipo contrario y en el lugar donde el balón se encontraba en el momento en que se detuvo el juego

## Jugadores y sustitutos expulsados

- Un jugador expulsado antes del saque de salida sólo podrá ser reemplazado 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.

## Decisiones del Internacional F. A. Board:

### • Decisión 1

Sujeto a las disposiciones básicas de la Regla 3, el número mínimo de jugadores en un equipo se deja al criterio de las asociaciones miembro. No obstante, el Board estima que un encuentro no deberá continuar si hay menos de siete jugadores en uno de los equipos.

### • Decisión 2

Un funcionario oficial del equipo podrá impartir instrucciones tácticas a los jugadores durante el partido, tras lo cual deberá regresar a su lugar. Los funcionarios oficiales deberán permanecer dentro de los límites del área técnica, en los lugares donde exista, y deberán comportarse de forma correcta.

# IV-El equipamiento de los jugadores

## Seguridad

- Los jugadores no utilizarán ningún equipamiento ni llevarán ningún objeto que sea peligroso para ellos mismos o para los demás jugadores (incluido cualquier tipo de joyas).

## Joyería

- Todas las piezas de joyería son potencialmente peligrosas. El término "peligroso" puede resultar en ocasiones ambiguo y controvertido, Portal motivo, a fin de mantener una línea uniforme y correcta, todo tipo de joyería debe prohibirse.
  - No está permitido que los jugadores utilicen cinta adhesiva para cubrirlas. Si la joyería se cubre con cinta adhesiva no se ofrece una protección adecuada.
  - Los anillos, los pendientes, las bandas de cuero o plástico no son necesarias para jugar y solamente pueden causar una lesión.
  - Con objeto de evitar problemas de "último minuto" se deberá informar anticipadamente a los jugadores.
  - ¡ Por favor, evite las lesiones ¡
- Collares, anillos, brazaletes, pendientes, bandas de cuero o goma, etc. están prohibidos.

## Equipamiento básico

El equipamiento básico obligatorio de un jugador comprende los siguientes artículos separados entre sí:

- Un jersey o camiseta.
- Pantalones cortos - si se usan pantalones térmicos debajo de los cortos, éstos deberán tener el color principal de los pantalones cortos.
- Medias.
- Canilleras/espilleras.
- Calzado.



## Canilleras/espilleras

- Deberán estar cubiertas completamente por las medias.
- Deberán ser de un material apropiado (goma, plástico o un material similar).
- Deberán ofrecer una protección adecuada.

## Guardametas

- Cada guardameta vestirá colores que lo diferencien de los demás jugadores, el árbitro y los árbitros asistentes.





## **Equipo opcional**

- Un jugador no debe usar o llevar ningún equipamiento que resulte peligroso para él mismo o para otro jugador.
- El equipo protector moderno, tal como protectores de cabeza, máscaras faciales, rodilleras y protectores del brazo hechos en material blando y ligero no se consideran peligrosos y por lo tanto se permite.
- La nueva tecnología ha hecho que las gafas deportivas sean más seguras, para los propios jugadores y para otros jugadores.

## **Contravenciones/sanciones**

En caso de cualquier contravención a la presente Regla:

- No será necesario detener el juego.
  - El árbitro ordenará al jugador infractor que abandone el terreno de juego para que ponga en orden su equipamiento.
  - El jugador saldrá del terreno de juego en la siguiente ocasión en que el balón no esté en juego, a menos que para entonces el jugador ya haya puesto en orden su equipamiento.
  - Todo jugador que haya tenido que abandonar el terreno para poner en orden su equipamiento no podrá retornar al campo sin la autorización del árbitro.
  - El árbitro se cerciorará de que el equipamiento del jugador está en orden antes de permitir que reingrese en el terreno de juego.
  - El jugador sólo podrá reingresar en el terreno de juego cuando el balón no esté en juego.
- Un jugador que haya sido obligado a abandonar el terreno de juego por infracción de esta Regla y que entra ( o reingresa) en el terreno de juego sin la autorización del árbitro será amonestado y recibirá la tarjeta amarilla.

## **Reanudación del juego**

Si el árbitro interrumpe el juego para amonestar al infractor:

- El juego será reanudado por medio de un tiro libre indirecto lanzado por un jugador del equipo adversario desde el lugar donde el balón se encontraba cuando el árbitro interrumpió el partido

## **Decisiones del Internacional F. A. Board:**

### *Decisión 1*

- Los jugadores no pueden mostrar camisetas interiores con lemas o publicidad.  
Los organizadores de la competición sancionarán a aquellos jugadores que levanten su camiseta para mostrar lemas o publicidad.
- Las camisetas deberán tener mangas.

# V- El árbitro



## La autoridad del árbitro

- Cada partido será controlado por un árbitro, quien tendrá la autoridad total para hacer cumplir las Reglas de Juego en el partido para el que ha sido nombrado.

## Poderes y deberes

El árbitro:

- Hará cumplir las Reglas de Juego.
- Controlará el partido en cooperación con los árbitros asistentes y, siempre que el caso lo requiera, con el cuarto árbitro.
- Se asegurará de que los balones utilizados correspondan a las exigencias de la Regla 2.
- Se asegurará de que el equipamiento de los jugadores cumpla las exigencias de la Regla 4.
- Actuará como cronometrador y tomará nota de los incidentes en el partido.
- Interrumpirá, suspenderá o finalizará el partido cuando lo juzgue oportuno, en caso de que se contravengan las Reglas de Juego.
- Interrumpirá, suspenderá o finalizará el partido por cualquier tipo de interferencia externa.
- Interrumpirá el juego si juzga que algún jugador ha sufrido una lesión grave y se encargará de que sea transportado fuera del terreno de juego. Un jugador lesionado sólo podrá reincorporarse al terreno de juego después de que el partido se haya reanudado.
- Permitirá que el juego continúe hasta que el balón esté fuera del juego si juzga que un jugador está levemente lesionado.
- Se asegurará de que todo jugador que sufra una hemorragia salga del terreno de juego. El jugador sólo podrá reingresar tras la señal del árbitro, quien se cerciorará de que la herida haya dejado de sangrar.
- Permitirá que el juego continúe si el equipo contra el cual se ha cometido una infracción se beneficia de una ventaja, y sancionará la infracción cometida inicialmente si la ventaja prevista no sobreviene en ese momento.
- Castigará la infracción más grave cuando un jugador comete más de una infracción al mismo tiempo.
- Tomará medidas disciplinarias contra jugadores que cometen infracciones merecedoras de amonestación o expulsión. No está obligado a tomar medidas inmediatamente, pero deberá hacerlo apenas se detenga el juego.
- Tomará medidas contra los funcionarios 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.
- Actuará conforme a las indicaciones de sus árbitros asistentes en relación con incidentes que no ha podido observar.
- No permitirá que personas no autorizadas entren en el terreno de juego.
- Reanudará el juego tras una interrupción.
- Remitirá a las autoridades competentes un informe del partido, con datos sobre todas las medidas disciplinarias tomadas contra jugadores o funcionarios 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 en relación 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 el juego o el partido haya finalizado.

## **Decisiones del Internacional F. A. Board:**

- *Decisión 1*

Un árbitro (o, en el caso que proceda, un árbitro asistente o un cuarto árbitro) no será responsable de: cualquier tipo de lesión que sufra un jugador, funcionario oficial o espectador cualquier daño a todo tipo de propiedad cualquier otra pérdida sufrida por un individuo, club, compañía, asociación o entidad similar, la cual se deba o pueda deberse a alguna decisión que haya podido tomar conforme a las Reglas de Juego o con respecto al procedimiento normal requerido para celebrar, jugar y controlar un partido.

Entre tales situaciones pueden comprenderse:

- Una decisión por la que las condiciones del terreno de juego, del recinto o meteorológicas sean tales que no permitan disputar el encuentro.
- Una decisión de suspender definitivamente un partido por cualquier razón.
- Una decisión por lo que respecta al estado de los accesorios y el equipamiento utilizados durante un partido, incluidos los postes de la meta, el travesaño, los postes de esquina y el balón.
- Una decisión de suspender o no suspender un partido debido a la interferencia de los espectadores o a cualquier problema en el área de los espectadores.
- Una decisión de interrumpir o no el juego para permitir que un jugador lesionado sea transportado fuera del terreno de juego para ser atendido.
- Una decisión de solicitar o insistir en que un jugador lesionado sea retirado del terreno de juego para ser atendido.
- Una decisión de permitir o no a un jugador llevar cierta indumentaria o equipamiento.
- Una decisión (en la medida en que esto pueda ser de su responsabilidad) de permitir o no a toda persona (incluidos los funcionarios de los equipos y del estadio, personal de seguridad, fotógrafos u otros representantes de los medios de información) estar presente en los alrededores del terreno de juego.
- Cualquier otra decisión que pueda tomar conforme a las Reglas de Juego o con sus deberes y de acuerdo con lo estipulado por las normas o reglamentos de la FIFA, confederación, asociación miembro o liga bajo cuya jurisdicción se dispute el partido.

- *Decisión 2*

En torneos o competiciones en los que se designe un cuarto árbitro, las tareas y los deberes de éste deberán ser conformes a las directrices aprobadas por el Internacional F.A. Board descritas en esta publicación.

- *Decisión 3*

Los hechos relacionados con el juego comprenderán si un gol ha sido o no anotado y el resultado del partido.

## VI- Los árbitros asistentes



### Deberes

Se designarán 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.
- Cuando se deberá sancionar a un jugador por estar en posición de fuera de juego.
- Cuando se solicita una sustitución.
- Cuando ocurre alguna infracción u otro incidente fuera del campo visual del árbitro.
- Cuando se cometen infracciones más cerca del asistente que del árbitro (en particular, cuando ocurren en el área penal).
- Si, en los tiros penales, el guardameta se adelanta antes de que se pateé el balón y en caso de que el balón haya cruzado la línea.

### Asistencia

- 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 9,15 metros.
- En caso de intervención indebida o conducta incorrecta de un árbitro asistente, el árbitro prescindirá de sus servicios y elaborará un informe para las autoridades pertinentes.

## VII-La duración del partido



### Períodos de juego

- El partido durará dos tiempos iguales de 45 minutos cada uno, salvo que por mutuo acuerdo entre el árbitro y los dos equipos participantes se convenga otra cosa.
- Todo acuerdo de alterar los períodos de juego (por ejemplo, reducir cada mitad a 40 minutos debido a que la luz sea insuficiente) deberá tomarse antes del inicio del partido y conforme al reglamento de la competición.

### Intervalo del medio tiempo

- Los jugadores tienen derecho a un descanso en el medio tiempo.
- El descanso del medio tiempo no deberá exceder de quince minutos.
- El reglamento de la competición deberá estipular claramente la duración del descanso del medio tiempo.
- La duración del descanso del medio tiempo podrá alterarse únicamente con el consentimiento del árbitro.

## Recuperación de tiempo perdido

Cada período deberá prolongarse para recuperar todo tiempo perdido por:

- Sustituciones.
- Evaluación de la lesión de jugadores.
- Transporte de los jugadores lesionados fuera del terreno de juego para ser atendidos.
- Pérdida de tiempo.
- Cualquier otro motivo.
- La recuperación del tiempo perdido quedará a criterio del árbitro.

## Tiro penal

- En caso de que se tenga que lanzar o repetir un tiro penal, se prolongará el período en cuestión hasta que se haya consumado el tiro penal.

## Partido suspendido

- Se volverá a jugar todo el partido suspendido definitivamente, a menos que el reglamento estipule otro procedimiento.

# VIII-El inicio y la reanudación del juego



## Introducción

- Se lanzará una moneda y el equipo que gane el sorteo decidirá la dirección en la que atacará en 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.

## Saque de salida

El saque de salida es una forma de iniciar o reanudar el juego:

- Al comienzo del partido.
  - Tras haber marcado un gol.
  - Al comienzo del segundo tiempo del partido.
  - Al comienzo de cada tiempo suplementario, donde sea el caso.
- Se podrá anotar un gol directamente de un saque de salida.

## Procedimiento

- Todos los jugadores deberán encontrarse en su propio campo.
- Los jugadores del equipo contrario a aquél que efectuará el saque de salida deberán encontrarse como mínimo a 9,15 m del balón hasta que sea jugado.
- El balón se hallará inmóvil en el punto central.
- El árbitro dará la señal.
- El balón entrará en juego en el momento en que sea jugado con el pie y se mueva hacia adelante.
- El ejecutor del saque no podrá tocar el balón por segunda vez antes de que no sea jugado por otro jugador. Después de que un equipo marque un gol, el equipo contrario efectuará el saque de salida.

## Contravenciones/sanciones

En caso de que el ejecutor del saque toque el balón por segunda vez antes de que sea jugado por otro jugador:

- Se 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.

## Balón a tierra

El balón a tierra es una forma para reanudar el juego después de una interrupción temporal necesaria, cuando el balón está en juego, a causa de cualquier incidente no indicado en las Reglas de Juego.



## Procedimiento

- El árbitro dejará caer el balón en el lugar en donde se hallaba cuando fue interrumpido el juego.
- El juego se considerará reanudado cuando el balón toque el suelo.

## Contravenciones/sanciones

Se volverá a dejar caer el balón:

- 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

- Un tiro libre concedido al equipo defensor en su área de meta podrá ser lanzado desde cualquier parte de dicha área.
- 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 donde ocurrió la infracción.
- 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 donde se encontraba el balón cuando se detuvo el juego.

## IX-El balón en juego o fuera del juego

### El balón fuera del juego.

El balón estará fuera del juego cuando:

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



### El balón en juego.

El balón estará en juego en todo otro momento, incluso cuando:

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

## X-El gol marcado

### Gol marcado.

- 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.



### Equipo ganador

- El equipo que haya marcado el mayor número de goles durante un partido será el ganador. Si ambos equipos marcaron el mismo número de goles o no marcaron ningún gol, el partido terminará en empate.



## Reglamentos de competición

Si el reglamento de la competición establece que debe haber un equipo ganador después de un partido o una eliminatoria que finaliza en empate, se permiten solamente los siguientes procedimientos aprobados por el International F.A. Board.

- Regla de goles marcados fuera de casa.
- Tiempo suplementario.
- Tiros desde el punto penal.

### Decisiones del Internacional F. A. Board:

- *Decisión 1*

Para determinar el ganador de un partido, se permiten en el reglamento de la competición sólo los procedimientos aprobados por el Internacional F.A. Board y descritos en esta publicación.

## XI-El fuera de juego



### Posición de fuera de juego.

El hecho de estar en una posición de fuera de juego no constituye una infracción en sí. Un jugador estará en posición de fuera de juego si:

- Se encuentra más cerca de la línea de meta contraria que el balón y el penúltimo adversario.

Un jugador no estará en posición de fuera de juego si:

- Se encuentra en su propia mitad de campo.
- Está a la misma altura que el penúltimo adversario.
- Está a la misma altura que los dos últimos adversarios.

### Infracción.

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, implicado en el juego activo:

- Interfiriendo en el juego.
- Interfiriendo a un adversario.
- Ganando ventaja de dicha posición.



## No es infracción.

No existirá infracción de fuera de juego si el jugador recibe el balón directamente de:

- Un saque de meta.
- Un saque de banda.
- Un saque de esquina.

## Contravenciones/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 cometió la infracción.

## Decisiones del Internacional F. A. Board:

### • *Decisión 1*

En la definición de la posición de fuera de juego, "más cerca de la línea de meta contraria" significa que cualquier parte de su cabeza, cuerpo o pies está más cercana a la línea de meta contraria que el balón y el penúltimo adversario. Los brazos no se incluyen en esta definición.

### • *Decisión 2*

Las definiciones de los elementos que determinan estar involucrado en el juego activo son:

- 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 el campo visual o los movimientos, o haciendo un gesto o movimiento que, a juicio del árbitro, engañe o distraiga al adversario.
- Ganando ventaja de dicha posición significa jugar un balón que rebota en un poste o en el travesaño después de haber estado en una posición de fuera de juego, o jugar un balón que rebota en un adversario después de haber estado en una posición de fuera de juego.

## XII-Faltas e incorrecciones



Las faltas e incorrecciones se sancionarán de la siguiente manera:

### Tiro libre directo:

Se concederá un tiro libre 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:

- Dar o intentar dar una patada a un adversario.
- Poner o intentar poner una zancadilla a un adversario.
- Saltar sobre un adversario.
- Cargar contra un adversario.
- Golpear o intentar golpear a un adversario.
- Empujar a un adversario.

Se concederá asimismo un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes cuatro infracciones:

- Hacer una entrada a un contrario para ganar la posesión del balón, tocándole antes que al balón.
- Sujetar a un adversario.
- Escupir a un adversario o a cualquier otra persona.
- Tocar el balón deliberadamente con las manos (se exceptúa al guardameta dentro de su propia área penal).

El tiro libre directo se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.

### **Tiro penal.**

- Se concederá un tiro penal si un jugador comete una de las diez infracciones mencionadas dentro de su propia área penal, independientemente de la posición del balón y siempre que esté en juego.

### **Tiro libre indirecto.**

Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario si un guardameta comete una de las siguientes cuatro infracciones dentro de su propia área penal:

- Tarda más de seis segundos en poner el balón en juego después de haberlo controlado con sus manos.
- Vuelve a tocar el balón con las manos después de haberlo puesto en juego y sin que cualquier otro jugador lo haya tocado.
- Toca el balón con las manos después de que un jugador de su equipo se lo haya cedido con el pie.
- Toca el balón con las manos después de haberlo recibido directamente de un saque de banda lanzado por un compañero.
- Se concederá asimismo un tiro libre indirecto al equipo adversario si un jugador, en opinión del árbitro:
- Juega de forma peligrosa.
- Obstaculiza el avance de un adversario.
- Impide que el guardameta pueda sacar el balón con las manos.
- Comete cualquier otra infracción que no haya sido anteriormente mencionada en la Regla 12, por la cual el juego sea interrumpido para amonestarle o expulsarle.

El tiro libre indirecto se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.

### **Sanciones disciplinarias**

- Sólo se podrán mostrar tarjetas amarillas o rojas a los jugadores, sustitutos o jugadores sustituidos.
- El árbitro tiene la autoridad para tomar medidas disciplinarias, a partir del momento en que entra en el terreno de juego y hasta que lo abandona después del pitido final.

### **Infracciones sancionables con una amonestación**

Un jugador será amonestado y recibirá la tarjeta amarilla si comete una de las siguientes siete infracciones:

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



Un jugador sustituto o sustituido será amonestado y recibirá la tarjeta amarilla si comete una de las siguientes tres infracciones:

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

### **Infracciones sancionables con una expulsión**

Un jugador, sustituto o sustituido será expulsado y recibirá la tarjeta roja si comete una de las siguientes siete infracciones:

- Ser culpable de juego brusco grave
- Ser culpable de conducta violenta.
- Escupir a un adversario o a cualquier otra persona.
- Impedir con mano intencionada un gol o malograr una oportunidad manifiesta de gol (esto no vale para el guardameta dentro de su propia área penal).
- Malograr la oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia la meta del jugador mediante una infracción sancionable con tiro libre o penal.
- Emplea lenguaje o gesticula de manera ofensiva, grosera u obscena.
- Recibir una segunda amonestación en el mismo partido.



El jugador, sustituto o sustituido expulsado y que ha recibido la tarjeta roja deberá abandonar los alrededores del terreno de juego y el área técnica.

### **Decisiones del Internacional 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 12, un jugador podrá pasar el balón a su guardameta utilizando su cabeza, el pecho o la rodilla, etc. No obstante, si en opinión del árbitro, un jugador emplea un truco deliberado para evadir la Regla, mientras el balón está en juego, el jugador será culpable de conducta antideportiva. Será amonestado, recibirá la tarjeta amarilla y se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario desde el lugar donde se cometió la infracción.

Un jugador que emplee un truco para burlar la regla mientras ejecuta un tiro libre, será sancionado por conducta antideportiva y recibirá la tarjeta amarilla. Se volverá a lanzar el tiro libre. 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 12.

- **Decisión 4**

Una entrada 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 quitarse la camiseta.

- El jugador que se quite la camiseta al celebrar un gol deberá ser amonestado por conducta antideportiva.
- La acción de quitarse la camiseta después de marcar un gol es innecesaria y los jugadores deben evitar celebraciones excesivas.
- El quitarse la camiseta se define como quitarse la camiseta por encima de la cabeza o cubrir la cabeza con la camiseta.

## XIII-Tiros libres



### Tipos de tiros libres

Los tiros libres son 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.

### 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 directamente en la meta propia un tiro libre directo jugado con el pie, se concederá un saque de esquina al equipo contrario.

## **El tiro libre indirecto**

- **Señal**

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 señal hasta que el balón haya tocado a otro jugador o haya salido del 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.

## **Posición en el tiro libre**

Tiro libre dentro del área penal

Tiro libre directo o indirecto a favor del equipo defensor:

- Todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a 9,15 m del balón.
- Todos los adversarios deberán permanecer fuera del área penal hasta que el balón esté en juego.
- El balón estará en juego apenas haya sido jugado con el pie directamente más allá del área penal.
- Un tiro libre concedido en el área de meta podrá ser lanzado de cualquier punto de dicha área.

Tiro libre indirecto a favor del equipo atacante:

- Todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a 9,15 m 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 la parte de la línea del área de meta, paralela a la línea de meta, más cercana al lugar donde se cometió la infracción.

Tiro libre fuera del área penal

- Todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a 9,15 m 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 donde se cometió la infracción.

## **Contravenciones/sanciones**

Si al ejecutar un tiro libre un adversario se encuentra más cerca del balón que la distancia reglamentaria:

- Se repetirá el tiro.

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

- Se repetirá el tiro.

Tiro libre lanzado por cualquier jugador excepto el guardameta Si el balón está en juego y el ejecutor del tiro 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.

Si el balón está en juego y el ejecutor del tiro 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 lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.
- Se concederá un tiro penal si la infracción se cometió dentro del área penal del ejecutor.

Tiro libre lanzado 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 tocado a 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 la mano antes de que éste haya tocado a otro jugador:

- Si la infracción ocurrió fuera del área penal del guardameta, se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.

- Si la infracción ocurrió dentro del área penal del guardameta, se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.

## XIV-El tiro penal



### El tiro penal

- Se concederá un tiro penal contra el equipo que comete una de las diez infracciones que entrañan un tiro libre directo, dentro de su propia área penal mientras el balón esté en juego.
- Se podrá marcar un gol directamente de un tiro penal.
- Se concederá tiempo adicional para poder ejecutar un tiro penal al final de cada tiempo o al final de los períodos del tiempo suplementario.

### Posición del balón y de los jugadores

El balón:

- Se colocará en el punto penal.

El ejecutor del tiro penal:

- 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 penal.
- Detrás del punto penal.
- A un mínimo de 9,15 m del punto penal.



### El árbitro

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



### Procedimiento

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

Cuando se ejecuta un tiro penal durante el curso normal de un partido o cuando el período 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 penal, se concederá un gol si, antes de pasar entre los postes y bajo el travesaño:

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

### Contravenciones/sanciones

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

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, el árbitro interrumpirá el juego y reanudará el partido con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor, a ejecutarse desde el lugar en donde se cometió la infracción.

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.

Un compañero del 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, el árbitro interrumpirá el juego y reanudará el partido con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor, a ejecutarse desde el lugar en donde se cometió la infracción.

Un compañero del 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.

Un jugador del equipo defensor y otro del equipo atacante infringen las Reglas de Juego:

- Se repetirá el tiro.

Si, después de que se haya lanzado un tiro penal:

Si, después de que se haya lanzado un tiro penal:

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.

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 donde se cometió la infracción.

El balón toca cualquier otro objeto en el momento en que se mueve hacia delante:

- Se repetirá el tiro.

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 donde tocó el objeto.

Es una violación de las reglas entrar en el área penal antes de que se haya efectuado el tiro.

El guardameta también infringe las reglas si se mueve fuera de su línea de meta antes de que se pateo el balón.

Los árbitros deben garantizar que se adopta la medida apropiada cuando los jugadores infringen esta regla.



## El Área Técnica

Únicamente una persona podrá impartir instrucciones tácticas a la vez y, después de hacerlo, deberá inmediatamente regresar a su posición.



## Bebidas Refrescantes

Está permitido que los jugadores consuman bebidas refrescantes durante una interrupción del partido pero sólo junto a la banda. No está permitido arrojar botellas de plástico o recipientes con agua al terreno de juego.

## XV-El saque de banda



### El saque de banda

El saque de banda es una forma de reanudar el juego.  
No se podrá anotar un gol directamente de un saque de banda.

Se concederá saque de banda:

- Cuando el balón haya traspasado en su totalidad la línea de banda, ya sea por tierra o por aire.
- Que se lanzará desde el punto por donde franqueó la línea de banda.
- A los adversarios del jugador que tocó por último el balón.

### Procedimiento

En el momento de lanzar el balón, el ejecutor deberá:

- Estar de frente al terreno de juego.
- Tener una parte de ambos pies sobre la línea de banda o en el exterior de la misma.
- Servirse de ambas manos.
- Lanzar el balón desde detrás y por encima de la cabeza.

El ejecutor del saque no podrá volver a jugar el balón hasta que éste no haya tocado a otro jugador.

Todos los adversarios deberán permanecer a una distancia que no sea inferior a 2 metros del lugar en que se ejecuta el saque de banda.

El balón estará en juego tan pronto haya entrado en el terreno de juego.

### **Contravenciones/sanciones**

Saque de banda ejecutado por cualquier jugador, excepto el guardameta

Si el balón está en juego y el ejecutor del saque toca el balón por segunda vez ( excepto con las 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.

Si el balón está en juego y el ejecutor del saque 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 lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.
- Se concederá un tiro penal si la infracción se cometió dentro del área penal del ejecutor.

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 tocado a 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 ejecutor del saque toca el balón por segunda vez ( excepto con las 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.
- Se concederá un tiro penal si la infracción se cometió dentro del área penal del ejecutor.

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 tocado a 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 la mano antes de que éste haya tocado a otro jugador:

- Si la infracción ocurrió fuera del área penal del guardameta, se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.
- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario si la infracción ocurrió dentro del área penal del guardameta, y el tiro se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.

Si un adversario distrae o estorba de forma incorrecta al ejecutor del saque:

- Será amonestado por conducta antideportiva y recibirá la tarjeta amarilla.

Para cualquier otra contravención a la Regla:

- El saque será ejecutado por un jugador del equipo contrario.

## XVI-El saque de meta



### El saque de meta

El saque de meta es una forma de reanudar el juego.

Se podrá anotar un gol directamente de un saque de meta, pero solamente contra el equipo adversario.

Se concederá saque de meta cuando:

- El balón haya traspasado en su totalidad la línea de meta, ya sea por tierra o por aire, después de haber tocado por último a un jugador del equipo atacante, y no se haya marcado un gol conforme a la Regla 10.

### Procedimiento

- Un jugador del equipo defensor jugará el balón con el pie desde cualquier punto del área de meta.
- Los adversarios deberán permanecer fuera del área penal hasta que el balón esté en juego.
- el ejecutor del saque no podrá volver a jugar el balón hasta que éste no haya tocado a otro jugador.
- el balón estará en juego cuando haya sido lanzado directamente fuera del área penal.

### Contravenciones/sanciones

Si el balón no es lanzado directamente fuera del área penal:

- Se repetirá el saque.

Saque de meta ejecutado por cualquier jugador, excepto el guardameta.

Si el balón está en juego y el ejecutor del saque toca el balón por segunda vez (excepto con las 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.

Si el balón está en juego y el ejecutor del saque 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 donde se cometió la infracción.
- Se concederá un tiro penal si la infracción se cometió dentro del área penal del ejecutor.

Saque de meta lanzado 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 tocado a 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 ejecutor del saque 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 donde se cometió la infracción.
- Se concederá un tiro penal si la infracción se cometió dentro del área penal del ejecutor.

Saque de meta lanzado 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 tocado a 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 la mano antes de que éste haya tocado a otro jugador:

- Si la infracción ocurrió fuera del área penal del guardameta, se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.
- Si la infracción ocurrió dentro del área penal del guardameta, se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.

Para cualquier otra contravención a la Regla:

- Se repetirá el saque.

## XVII-El saque de esquina



### El saque de esquina

El saque de esquina es una forma de reanudar el juego.

Se podrá anotar un gol directamente de un saque de esquina, pero solamente contra el equipo contrario.

Se concederá un saque de esquina cuando:

- el balón haya traspasado en su totalidad la línea de meta, ya sea por tierra o por aire, después de haber tocado por último a un jugador del equipo contrario al atacante, y no se haya marcado un gol conforme a la Regla 10.

### Procedimiento

- El balón se colocará en el interior del cuadrante del banderín de esquina más cercano.
- No se deberá quitar el poste del banderín.
- Los adversarios deberán permanecer a un mínimo de 9,15 m del área de esquina hasta que el balón esté en juego.
- El balón será jugado con el pie por un jugador del equipo atacante.
- El balón estará en juego en el momento en que es jugado con el pie y se pone en movimiento.
- El ejecutor del saque no deberá jugar el balón por segunda vez hasta que no haya tocado a otro jugador.

### Contravenciones/sanciones

Saque de esquina ejecutado por cualquier jugador, excepto el guardameta:

Si el balón está en juego y el ejecutor del saque toca el balón por segunda vez ( excepto con las 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.

Si el balón está en juego y el ejecutor del saque 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 lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.
- Se concederá un tiro penal si la infracción se cometió dentro del área penal del ejecutor.

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 tocado a 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 la mano antes de que éste haya tocado a otro jugador:

- Si la infracción ocurrió fuera del área penal del guardameta, se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.
- Si la infracción ocurrió dentro del área penal del guardameta, se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.

Para cualquier otra Contravención a la Regla:

- Se repetirá el saque.