

INDICE

1 EL TERRENO DE JUEGO.

2 EL BALÓN.

3 NÚMERO DE JUGADORES.

4 EQUIPO DE LOS JUGADORES.

5 ÁRBITRO.

6 AUXILIAR DE MESA.

7 DURACIÓN DEL PARTIDO.

8 SAQUE DE SALIDA.

9 BALÓN EN JUEGO O FUERA DE JUEGO.

10 TANTO MARCADO.

11 FUERA DE JUEGO.

12 FALTAS E INCORRECCIONES.

13 TIROS LIBRES.

14 PENALTI.

15 SAQUE DE BANDA.

16 SAQUE DE META.

17 SAQUE DE ESQUINA.

REGLA 1. TERRENO DE JUEGO

1. 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.

2. Modo de marcarlo

El campo de juego se marcará, conforme al plano, con líneas visibles que lo limitan, las más largas se llaman líneas de banda y las más cortas líneas de meta. Se trazará una línea medianera a través de la anchura del terreno. El centro del campo estará viablemente marcado por un punto.

3. Área de meta

En cada extremidad del terreno y distanciadas 3 metros de cada poste del marco, se marcarán dos líneas perpendiculares a la línea de meta, que se adentrarán en el terreno sobre una longitud de 3 metros y que se unirán en sus extremos mediante otra línea, paralela a la de meta. Cada uno de los espacios delimitados por dichas líneas y la de meta se denominará área de meta.

4. Área penalti

En cada extremidad del terreno y a 9 metros de distancia de cada poste del marco, se trazarán dos líneas perpendiculares a la línea de meta, las cuales se entenderán por el interior del terreno en una longitud de 9 metros y se unirán en sus extremos por otra, paralela a la línea de meta. La superficie comprendida entre estas líneas y la de meta se llamará área penalti. Sobre la línea paralela a la portería a la distancia de 9 metros y en su centro se marcará de forma visible un punto, que será donde deberá situarse el balón para la ejecución del penalti.

5. Zona de fuera de juego y línea de campo atrás

En cada extremidad del terreno de juego y adentrándose 12 metros desde la línea de meta, se trazará una línea paralela a esta que unirá las dos líneas de bandas. La superficie comprendida entre esta línea y la de meta se llamará zona de fuera de juego. La línea marcada a 12 metros

será la que delimite la posibilidad de jugar el balón para atrás.

6.Los marcos

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.

Podrán ponerse redes enganchadas a los postes, al larguero y al suelo por detrás de los marcos, debiendo estar sujetas en forma conveniente y colocadas de manera que no estorben al guardameta.(Redes de meta. Está permitido el uso de redes hechas de cáñamo, yute o nylón. Sin embargo las cuerdas de nvlón no pueden ser más delgadas que aquéllas hechas de cáñamo o yute.)

REGLA 2. EL BALÓN

1. El balón será esférico; su cubierta ha de ser de cuero o de otro material aprobado. En su confección, no se empleará ningún material que pueda constituir un peligro para los jugadores. La organización facilitará uno al comienzo de la competición que será el oficial en el desarrollo de la misma.
2. El balón tendrá una circunferencia de 66 centímetros como máximo y 62 centímetros como mínimo y su peso, al comienzo del partido, no será mayor de 390 ni menor de 340 gramos.
3. El balón no puede ser cambiado durante el partido sin autorización del árbitro.

REGLA 3. NÚMERO DE JUGADORES

1. El partido será jugado por dos equipos compuestos cada uno por no más de 7 jugadores, de

los cuales uno jugará como guardameta.

2. Cada equipo iniciará el partido, al menos, con 6 jugadores. pudiéndose incorporar posteriormente los restantes.

3. Se inscribirán en acta un máximo de 20 jugadores. Una vez comenzado el partido podrán realizarse cuantas sustituciones se deseen, siempre que se realicen de forma reglamentaria. Los jugadores sustituidos pueden volver al juego cuantas veces se considere conveniente.

4. Cuando, durante el desarrollo del partido, un equipo, por la circunstancia que sea, incluidas las expulsiones temporales, quedara con menos de 6 jugadores sobre el terreno de juego, el árbitro, dará por finalizado dicho partido con derrota del equipo sancionado con el resultado de tres a cero.

5. Cualquiera de los otros jugadores 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 del juego.

6. Cuando un guardameta o cualquier otro jugador tenga que ser reemplazado por un sustituto, deben observarse las condiciones siguientes:

a) El árbitro debe ser informado de la sustitución propuesta;

b) El sustituto no puede entrar en el terreno de juego hasta que el jugador, al cual está reemplazando, lo haya abandonado, y el sustituto sólo entrará al terreno de juego después de haber recibido la señal del árbitro;

e) Deberá entrar en el terreno de juego por la línea de medio campo y no será necesario parar el juego, salvo para el guardameta;

d) Un sustituto queda sometido a la autoridad y jurisdicción del árbitro, sea llamado o no a participar en el juego;

e) La sustitución se completa cuando el sustituto entra al terreno de juego, momento en el cual se convierte en jugador, mientras que el jugador a quien reemplaza cesa de serlo.

SANCIÓN

A) El juego no será interrumpido por una infracción del párrafo 5. Los jugadores infractores serán sancionados inmediatamente después de que el balón esté fuera de juego.

B) Si un sustituto entra en el terreno de juego sin la autorización del árbitro, el juego deberá ser detenido. El sustituto será amonestado y alejado del terreno de juego o expulsado, según sean las circunstancias. El partido será reanudado con un balón a tierra desde el lugar donde se encontraba el balón cuando se interrumpió el partido, a menos que se hubiera encontrado en el área de meta en ese momento, en cuyo caso deberá ser botado en la parte de la línea del área de meta paralela a la línea de meta. en el lugar más cercano a donde se encontraba el balón cuando se detuvo el encuentro.

C) Por cualquier otra infracción de esta Regla, el jugador infractor debe ser amonestado, y si el árbitro detuviese el juego para hacer la amonestación, debe ser reanudado por medio de un tiro libre indirecto que sacará un jugador del equipo oponente al del infractor, desde el lugar donde el balón se encontraba en el momento en que el juego fue detenido, sujeto a las condiciones predominantes impuestas en la Regla 13.

REGLA 4. EQUIPO DE LOS JUGADORES

1. a) El equipo básico obligatorio de un jugador consistirá en un jersey o camiseta, calzón, medias. espinilleras y calzado.

b) Un jugador no podrá llevar ningún objeto que sea peligroso para los otros jugadores.

2. Las espinilleras deberán estar cubiertas completamente por las medias. estar hechas de un material apropiado (goma, plástico, poliuretano o una sustancia similar) debiendo procurar un grado razonable de protección.

3. El guardameta deberá emplear colores que lo distingan de los otros jugadores y del árbitro.

SANCION: El árbitro excluirá del campo de juego a cualquier jugador que quebrante esta Regla para que ponga en orden su equipo o alguna pieza faltante del mismo en la siguiente ocasión en

que el balón cese de estar en juego. a menos que para ese entonces el jugador ya haya corregido su equipo. El juego no deberá suspenderse inmediatamente por una infracción de esta Regla. Cualquier jugador que sea excluido para que ponga en orden su equipo, o para que lo complete, sólo podrá volver al campo de juego después de haberse presentado el árbitro, quien tendrá que cerciorarse personalmente de que el equipo de dicho jugador esté en orden. El jugador podrá reingresar al campo de juego sólo cuando la pelota haya cesado de estar en juego.

REGLA 5. ÁRBITRO

1. Un árbitro deberá ser designado para dirigir cada partido. Su competencia y el ejercicio de sus poderes, otorgados por las Reglas de Juego, empezarán en el momento en que entra en el terreno de juego.

2. Su facultad de sancionar se extenderá a las infracciones cometidas durante una suspensión temporal del juego y cuando el balón está fuera del juego. Dado el carácter formativo de los participantes, será función principal del árbitro fomentar el espíritu del juego, colaborando así en la educación del jugador hacia actitudes deportivas, llegando incluso (en la medida que el desarrollo del partido lo permita) a explicar sus decisiones a aquéllos. Su decisión de hecho en relación con el juego deberá ser definitiva, en tanto que se refiera al resultado de juego.

El árbitro:

a) Aplicará las Reglas.

b) Se abstendrán de castigar en aquellos casos en que si lo hicieran, estimase que favorecería al bando que cometió la falta.

c) Tomará nota de las incidencias, ejercerá las funciones de cronometrador y cuidará de que el partido tenga la duración reglamentaria o convenida, añadiendo las pérdidas de tiempo motivadas por accidente o por cualquier otra causa.

d) Tendrá poder discrecional para parar el juego cuando se cometan infracciones de las Reglas, para interrumpir o suspender definitivamente el partido cuando lo estime necesario a causa de

los elementos, de la intención de los espectadores o por otros motivos. En tales casos, hará llegar un informe detallado de los hechos al organismo competente, en la forma y plazo determinados por los Reglamentos de la Federación bajo cuya jurisdicción se juegue el partido.

e) A partir del momento en que entre en el terreno de juego, amonestará y mostrará la tarjeta amarilla a cualquier jugador que observe una conducta incorrecta o indigna, llegando incluso a expulsarlo si la falta es considerada grave. En tal caso, el árbitro comunicará el nombre del culpable al organismo competente, en la forma y plazo estipulados en los Reglamentos de la Competición bajo cuya jurisdicción se celebre el partido. Para que los informes del árbitro puedan considerarse hechos, deberán enviarse por correo ordinario.

f) No permitirá que nadie, fuera de los jugadores, penetre en el terreno de juego sin su autorización.

g) Interrumpirá el juego si estima que algún jugador ha sufrido una lesión de importancia, lo hará transportar fuera del campo tan pronto como sea posible y reanudará inmediatamente el partido. Si un jugador se lesiona levemente, no se detendrá el juego hasta que el balón haya dejado de estar en juego. El jugador que esté en condiciones de llegar por sí mismo hasta la línea de meta o de banda no podrá recibir cuidados sobre el terreno de juego.

h) Expulsará del terreno de juego y mostrará la tarjeta roja a todo jugador que, en su opinión, sea culpable de conducta violenta, de juego brusco grave, de utilizar un lenguaje soez o injurioso, o si persiste en observar una conducta incorrecta después de haber recibido una amonestación, o expulsión temporal.

1) Dará la señal para reanudar el juego después de toda detención.

j) Decidirá si el balón dispuesto para un partido responde a las exigencias de la Regla 2

REGLA 7. DURACIÓN DEL PARTIDO

El partido comprenderá dos tiempos iguales de 30 minutos cada uno, salvo acuerdo contrario, quedando entendido:

- a) Que el árbitro deberá añadir a cada período el tiempo que estime que haya sido perdido a consecuencia de sustitución de sacar del campo a los jugadores lesionados, pérdida de tiempo y otra causa;
- b) Que la duración de cada período deberá ser prolongada a fin de permitir la ejecución de un penalti.

El descanso entre los dos tiempos no podrá exceder de cinco minutos, a menos que lo autorice el árbitro.

REGLA 8. SAQUE DE SALIDA

1. Al iniciarse el partido. (Saque de comienzo)

- a) La elección de campos y del saque de comienzo se sorteará mediante una moneda. El bando favorecido por la suerte tendrá el derecho de escoger, bien sea su campo o efectuar el saque de comienzo.
- b) una señal del árbitro, el juego comenzará con un saque a balón parado, es decir, con un puntapié dado al balón colocado en tierra en el centro del terreno, en dirección al campo contrario. Todos los jugadores deberán estar situados en su propio campo y los del bando contrario a aquél que efectúa el saque de salida no podrán acercarse a menos de 6 metros del balón antes de que el saque haya sido ejecutado. El balón entrará en juego en el momento en que sea pateado y se mueva hacia adelante. El jugador que ejecuta el saque de salida no podrá jugar de nuevo el balón antes de que éste haya sido jugado o tocado por otro jugador.

2. Después de marcado un tanto

El juego se reanudará de la misma forma antes indicada, haciendo el saque de salida un jugador

del bando contrario al que marcó el tanto.

3. Después del descanso.

Los equipos cambiarán de campo y el saque de salida lo efectuará un jugador del bando contrario al que hizo el saque de comienzo.

SANCIÓN: En caso de infracción de esta Regla, se repetirá el saque de salida, excepto si el jugador que hizo el saque volvió a jugar el balón antes de haber sido tocado o jugado por otro jugador; en este caso, se concederá al bando adversario un tiro libre indirecto en el sitio en que se cometió la falta, sujeta a las condiciones predominantes impuestas por la Regla 13.

Sí puede ganarse un tanto directamente de un saque de salida.

4. Después de las interrupciones temporales

Para reanudar el partido después de una interrupción temporal del juego provocada por una causa no indicada en alguna de las Reglas, siempre que el balón no haya traspasado una línea de banda o de meta inmediatamente antes de la interrupción, el árbitro dejará caer a tierra el balón en el sitio en que éste se encontraba en el momento de la interrupción, a menos que hubiera estado en ese momento en el área de meta, en cuyo caso el balón deberá ser botado sobre la parte de la línea del área de meta que se encuentra paralela a la línea de meta, en el punto más cercano al sitio donde se encontraba cuando el partido fue detenido. Se considerará en juego desde el momento en que haya tocado el suelo. Si el balón puesto en juego por el árbitro traspasa una línea de banda o de meta antes de haber sido tocado por un jugador, el árbitro echará nuevamente el balón a tierra. Ningún jugador podrá jugar el balón antes de que éste haya tocado el suelo. Si esta última disposición no fuese respetada, el árbitro repetirá el balón a tierra.

REGLA 9. BALÓN EN JUEGO O FUERA DE JUEGO

1.El balón está fuera de juego

a) Cuando ha traspasado completa mente un línea de banda o de meta, ya sea por tierra o por

aire;

b) Cuando el juego ha sido detenido por el árbitro.

2..El balón está en juego en todo otro momento, desde el comienzo hasta el final del partido, incluso en los casos siguientes:

a) Si vuelve al juego de rebote del larguero o de los postes de los marcos o de las banderolas de esquina;

b) Si vuelve al juego después de haber tocado al árbitro;

c) Mientras que no se adopte una decisión sobre una supuesta infracción de las Reglas del juego.

REGLA 10. TANTO MARCADO

1 Salvo las excepciones previstas en estas Reglas, se ganará un tanto cuando el balón haya traspasado totalmente la línea de meta entre los postes y por debajo del larguero, sin que haya sido llevado, lanzado o intencionadamente golpeado con la mano o el brazo por cualquier jugador del equipo atacante, excepto en el caso de que lo haga el guardameta que se halle en su propia área penalti.

2. El equipo que haya marcado el mayor número de tantos ganará el partido. Si no se hubiese marcado ningún tanto o si ambos equipos han logrado igual número de ellos, el partido se considerará empatado.

REGLA 11. FUERA DE JUEGO

1. Un jugador está en posición de fuera de juego si encontrándose dentro de la Zona de 12 metros del equipo adversario, está más cerca de la línea de meta que el balón, salvo que no esté más cerca de la línea de meta contraria que dos de sus adversarios, por lo menos.

2. Un jugador solamente será declarado fuera de juego y sancionado por estar en Posición de fuera de juego si, en el momento en que el balón toca o es jugado por un compañero, él está, según el árbitro:

- a) Interfiriendo el juego o a un contrario o;
- b) Tratando de sacar ventaja de esta posición.

3. Un jugador no será declarado fuera de juego por el árbitro:

- a) Simplemente por encontrarse en una posición de fuera de juego o;
- b) Si recibe la pelota directamente de un saque de meta, saque de esquina o un saque de banda.

4. Si un jugador es declarado fuera de juego, el árbitro deberá otorgar un tiro libre indirecto que será lanzado por un jugador del equipo contrario desde el lugar donde se cometió la falta, a menos que la infracción sea cometida por un jugador en el área de meta contraria. En este caso, el tiro libre podrá ser lanzado desde cualquier lugar dentro de aquella mitad del área de meta en la cual se cometió la falta.

REGLA 12. FALTAS E INCORRECCIONES

Un jugador que comete intencionadamente una de las nueve faltas siguientes:

- a) Dar o intentar dar una patada a un adversario.
- b) Poner una zancadilla a un contrario, es decir, hacerle caer o intentarlo, sea por medio de la pierna o agachándose delante o detrás de él.
- c) Saltar sobre un adversario.
- d) Cargar violenta o peligrosamente a un contrario.
- e) Cargar por detrás a un adversario que no hace obstrucción.

f) Golpear o intentar golpear a un adversario o escupirlo.

g) Sujetar a un adversario

h) Empujar a un contrario.

i) Jugar el balón, es decir, llevarlo, golpearlo o lanzarlo con la mano o el brazo (esta disposición no es aplicable al guardameta dentro de su propia área penalti): será castigado con tiro libre directo, concedido al equipo contrario en el sitio donde la falta fue cometida, a menos que la infracción haya sido cometida por un jugador en el área de meta contraria. En este caso, el tiro libre podrá ser lanzado de cualquier lugar de aquella mitad de área de meta en la cual se cometió la falta.

Si un jugador del equipo defensor comete intencionadamente dentro del área penalti una de las nueve faltas anteriormente indicadas, será castigado con un penalti.

Un penalti podrá ser concedido, cualquiera que sea la posición del balón en el momento de someterse la falta, si ésta tuvo lugar dentro del área de penalti y siempre que el balón estuviera en juego.

Un jugador que comete una de las cinco faltas siguientes:

1) Jugar de una forma estimada peligrosa por el árbitro, por ejemplo, intentar dar una patada al balón cuando lo tiene el portero.

2) Cargar lealmente, es decir, con el hombro, cuando el balón no está a distancia de juego de los jugadores interesados y éstos no intentaban intervenir en el juego.

3) Sin jugar al balón, obstruir intencionalmente a un adversario, es decir, correr entre éste y el balón o interponerse de manera que constituya un obstáculo para el contrario.

4) Cargar al portero, salvo que éste:- a) Se halle en posesión de la pelota; b) Obstruya a un adversario; e) Esté fuera del área de meta.

5. siendo guardameta y dentro de su área penalti:

a) Desde el momento que controla el balón con sus manos, después de haber puesto el balón

en juego antes, volver a tocarlo con las manos, antes de que un jugador de su equipo lo toque o lo juegue fuera del área penalti o un jugador del equipo contrario lo toque o lo juegue dentro o fuera del área penalti, o;

b) Utilizar una táctica que, en la opinión del árbitro, sólo lleva a retardar el juego y por lo tanto hacer perder tiempo, dando una ventaja desleal a su equipo, será castigado con tiro libre indirecto, concedido al equipo contrario y en el lugar donde se cometió la falta, sujeto a las condiciones predominantes impuestas por la Regla 13.

Un jugador será amonestado:

j) Si entra o vuelve a entrar en el terreno de juego para incorporarse o reincorporarse a su equipo después de que el juego comenzó o si abandona el terreno de juego (salvo caso de lesión) durante el partido sin permiso del árbitro.

Si el árbitro detuviera el juego para efectuar la amonestación, lo reanudará por medio de un tiro libre directo lanzado por un jugador del equipo adversario desde el lugar donde se encontraba el balón cuando el juego fue detenido, sujeto a las condiciones predominantes impuestas por la Regla XIII. En cualquier caso, si el jugador culpable hubiese cometido una infracción más grave, será castigado con arreglo a lo que disponga la ley infringida;

k) Si infringe con persistencia las Reglas de Juego;

l) Si desaprueba con palabras o gestos cualquier decisión del árbitro;

m) Si se muestra culpable de conducta incorrecta. Por toda infracción a estas tres últimas disposiciones, el árbitro expulsará al jugador culpable del terreno de juego, y concederá un tiro libre directo a favor del equipo contrario, lanzado desde el lugar donde se cometió la falta, sujeto a las condiciones predominantes impuestas por la Regla XIII y salvo que se hubiese cometido una infracción más grave de las Reglas de Juego.

En toda ocasión en la que un jugador actuando deliberadamente patea el balón hacia su propio guardameta no le estará permitido tocar el balón con las manos. Sin embargo, si el guardameta toca el balón con las manos, será penalizado con un tiro libre indirecto si dentro del área y libre directo si es fuera del área; que se otorgará al equipo contrario y que será ejecutado desde el lugar donde se cometió la falta, dicho lugar estará sujeto a las condiciones impuestas por la

Regla XIII.

7. Un jugador será expulsado del terreno de juego SI, en opinión del árbitro:

- n) Es culpable de conducta violenta o de juego brusco grave;**
- o) Actúa con propósitos injuriosos o groseros;**
- p) Se muestra nuevamente culpable de conducta incorrecta después de haber recibido una amonestación.**

Si el juego fue parado a causa de la expulsión de un jugador culpable de una de estas faltas sin que ninguna otra infracción a las Reglas se haya producido, el juego se reanudará con tiro libre directo, concedido al equipo contrario y en el lugar donde se cometió la infracción, sujeto a las condiciones predominantes impuestas por la Regla 13.

REGLA 13. TIROS LIBRES

- 1. Todas las faltas serán castigadas con tiros libres directos, excepto:**
- 2. Cuando un jugador lanza un tiro libre directo o indirecto desde el interior de su propia área penalti, todos los jugadores del equipo contrario deberán estar por lo menos a 6 metros del balón. El balón estará en juego inmediatamente después de haber recorrido una distancia igual a su circunferencia.**
- 3. Si un jugador lanza un tiro libre directo o indirecto fuera de su propia área penalti, todos los jugadores del equipo contrario deben estar a una distancia de al menos 6 metros del balón hasta que esté en juego, salvo si ellos se encuentran colocados sobre su propia línea de meta y entre los postes del marco. El balón estará en juego en el momento en que es pateado y se pone en movimiento.**
- 4. Si un jugador del equipo contrario penetra en el área penalti o se acerca a menos de 6 metros del balón, en cualquiera de los dos casos, antes de que el tiro libre se haya ejecutado, el árbitro deberá retrasar el tiro hasta que se cumpla con la Regla.**

5. El balón debe estar detenido en el momento de ejecutar el tiro libre y el jugador que lo efectúe no podrá volver a jugar el balón antes de que éste haya sido tocado o jugado por otro jugador.

cualquier otra indicación en estas reglas con respecto al lugar desde donde se debe ejecutar un :

a) Todo tiro libre concedido al equipo defensor dentro de su propia área de meta podrá ser ejecutado desde cualquier lugar del área de meta;

b) Todo tiro libre indirecto concedido al equipo atacante dentro del área de meta adversaria deberá ser lanzado desde la parte de la línea del área de meta, paralela a la línea de meta, más cercana al sitio donde se cometió la falta.

SANCIÓN: Si el jugador que ha efectuado un tiro libre juega de nuevo al balón antes de que éste haya sido tocado o jugado por otro jugador, se concederá al equipo adversario un tiro libre en el sitio en donde se cometió la falta, a menos que la infracción haya sido cometida por un jugador en el área de meta contraria; en este caso, el tiro libre podrá ser ejecutado desde cualquier lugar del área de meta.

REGLA 14. PENALTI

El penalti se tirará desde el punto penalti y, antes de que se ejecute, todos los jugadores, a excepción del que va a ejecutar el castigo, debidamente identificado, y del guardameta adversario deberán estar en el interior del campo de juego, pero fuera del área penalti y distanciados por lo menos 6 metros del punto penalti. El guardameta adversario deberá permanecer sobre su propia línea de meta entre los postes del marco, sin mover los pies, hasta que el balón esté en juego. El jugador que ejecute el castigo deberá lanzar el balón hacia adelante y no podrá volverlo a jugar hasta después que haya sido tocado o jugado por otro jugador. Será considerado en juego el balón tan pronto como haya sido pateado, es decir, que haya recorrido una distancia igual a su circunferencia. Podrá marcarse tanto directamente de un penalti. Cuando un penalti se ejecuta durante el curso normal del partido o cuando el tiempo se ha prolongado al medio tiempo o al final del encuentro con objeto de tirar o volver a tirar un

penalti, no se anulará un gol si, antes de pasar entre los postes y bajo el travesaño, el balón toca uno o ambos postes o el travesaño o el guardameta o cualquier combinación de estos factores, a condición de que no se haya cometido otra falta.

SANCION: Para toda infracción a esta Regla:

A) Cometida por el equipo defensor, se repetirá la ejecución del penalti si no se ha marcado el tanto;

B) Cometida por un jugador del bando atacante que no sea el mismo que lanza el balón, si un tanto es marcado, el tanto será anulado y se tirará de nuevo el penalti;

C) Cometida por el jugador que lleva a efecto el golpe de castigo y cometida después de que el balón está en juego, se concederá un tiro libre directo al equipo contrario en el sitio en que la falta haya sido cometida, sujeto a las condiciones predominantes impuestas por la Regla 13.

REGLA 15. SAQUE DE BANDA

Cuando el balón en su totalidad haya traspasado la línea de banda, ya sea por tierra o por aire, será puesto nuevamente en juego lanzándolo al interior del campo en cualquier dirección, desde el punto por el que franqueó la línea, por un jugador del equipo contrario al del que tocó el balón en último lugar. El jugador que hace el saque, en el momento de lanzar el balón, deberá dar frente al campo de juego y los pies al exterior de esta línea de banda. Deberá lanzar el balón por detrás, por encima de su cabeza, y servirse para ello de las dos manos. Estará en juego el balón tan pronto como haya penetrado en el campo de juego, pero no podrá ser vuelto a jugar por el jugador que hizo el saque hasta que otro jugador lo haya tocado o jugado.

No podrá ganarse un tanto directamente de un saque de banda.

SANCION:

A) Si el saque de banda no ha sido llevado a cabo regularmente, será efectuado de nuevo por un jugador del equipo contrario.

B) Si el jugador que hizo el saque vuelve a jugar el balón antes de que éste haya sido tocado o jugado por otro, se concederá un tiro libre directo a favor del equipo contrario en el sitio en que se cometió la falta, sujeto a las condiciones predominantes impuestas por la Regla 13I.

REGLA 16. SAQUE DE META

Cuando el balón en su totalidad haya traspasado la línea de meta, excluida la parte comprendida entre los postes del marco, ya sea por tierra o por aire, habiendo sido jugado en último término por un jugador del equipo atacante, se colocará en un punto cualquiera del área de meta y será lanzado con el pie, directamente al juego más allá del área penalti, por un jugador del equipo defensor, el cual no podrá volver a jugar el balón antes de que otro lo haya tocado o jugado. El guardameta no puede recibir en sus manos el balón en un saque de meta para lanzarlo al juego. Si no llega el balón más allá del área penalti, es decir, directamente al juego, se hará de nuevo el saque. No podrá ganarse un tanto directamente de un saque de meta. Los jugadores del equipo contrario al jugador que va a ejecutar el saque de meta deberán quedarse fuera del área penalti hasta que el balón haya sido lanzado más allá de esta área.

SANCION: Si el jugador que ha hecho el saque de meta juega el balón por segunda vez más allá del área penalti antes de que lo haya tocado o jugado otro jugador, se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, en el sitio en que se cometió la infracción, sujeto a las condiciones predominantes impuestas en la Regla 13.

REGLA 17. SAQUE DE ESQUINA

Cuando el balón en su totalidad haya traspasado la línea de meta, excluida la parte comprendida entre los postes del marco, ya sea por tierra o por aire, habiendo sido jugado en último término por un jugador del equipo defensor, se concederá un saque de esquina, que será lanzado por un jugador del equipo atacante así: todo el balón debe ser colocado en el interior del cuarto de círculo correspondiente a la banderola de esquina más cercana al sitio por donde salió el balón, banderola que no podrá ser trasladada, y es de este lugar de donde será lanzado el balón. Podrá ganarse un tanto directamente de un saque de esquina. Los jugadores del equipo

contrario al que se ejecuta un saque de esquina no podrán colocarse a distancia menor de 6 mts. del balón antes de que éste esté en juego, es decir, en el momento en el que el balón es pateado y se pone en movimiento y el jugador que ha hecho el saque no podrá jugar de nuevo el balón sino después que éste haya sido tocado o jugado por otro jugador.

SANCION:

A) Si el jugador que lanza el tiro jugara el balón por segunda vez antes de que hubiera sido tocado o jugado por otro jugador el árbitro concederá al equipo contrario un tiro libre directo que se ejecutará desde el lugar donde se cometiera la infracción, sujeto a las condiciones predominantes impuestas en la Regla 13.

B) Por cualquier otra infracción se repetirá el saque.