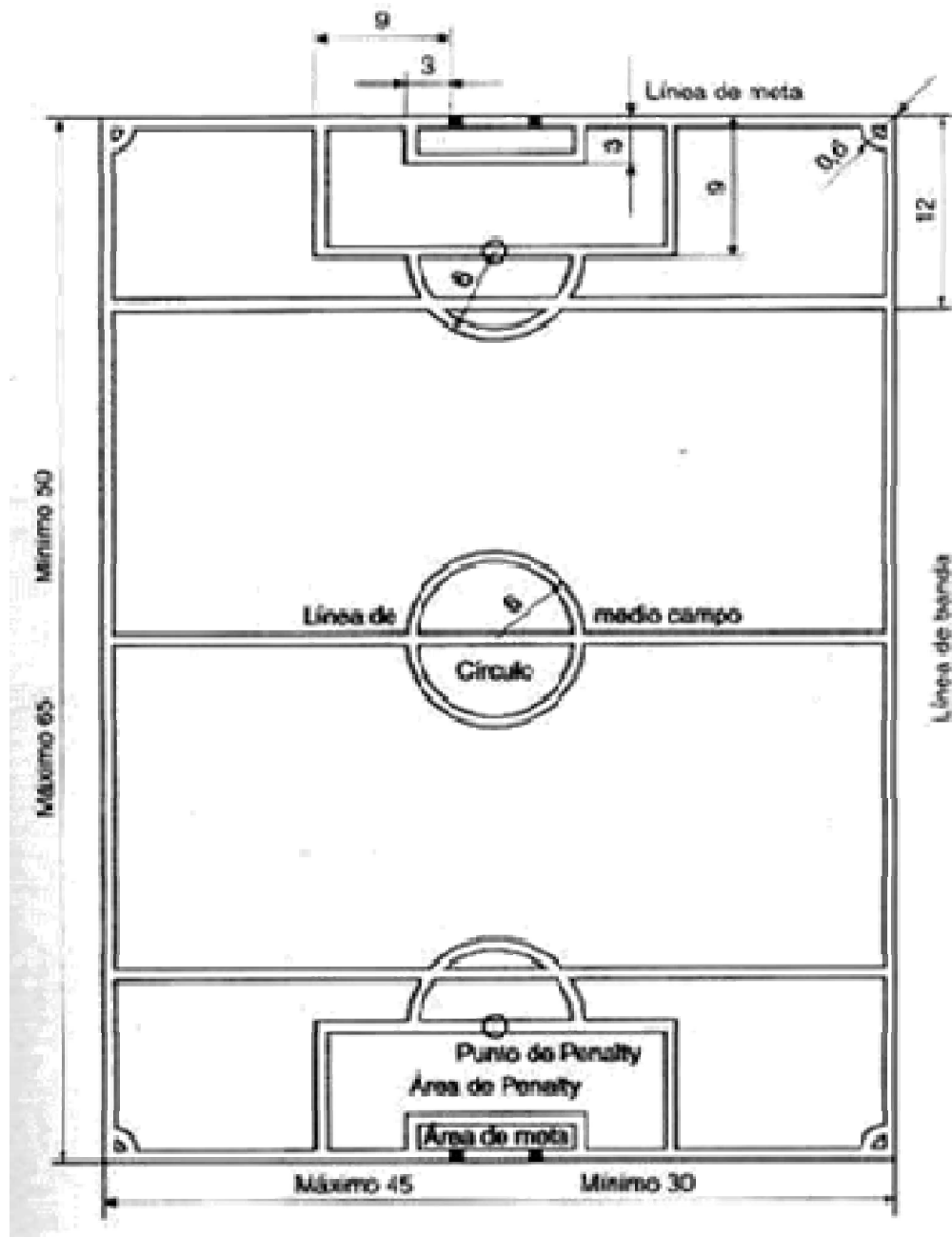




INDICE

REGLA

1. EL TERRENO DE JUEGO.
2. EL BALÓN.
3. EL NÚMERO DE JUGADORES.
4. EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES.
5. EL ÁRBITRO.
6. LA DURACIÓN DEL PARTIDO.
7. EL SAQUE DE SALIDA.
8. BALÓN EN JUEGO O FUERA DEL JUEGO.
9. TANTO MARCADO.
10. EL FUERA DE JUEGO.
11. FALTAS E INCORRECCIONES.
12. TIROS LIBRES.
13. EL PENALTI.
14. SAQUE DE BANDA.
15. SAQUE DE META.
16. SAQUE DE ESQUINA.





REGLA 1

EL TERRENO DE JUEGO

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

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 de un ancho no mayor de 12 centímetros; de las líneas que lo limitan, las más largas se llaman líneas de banda y las más cortas líneas de meta. En cada esquina del campo se colocará una banderola cuya asta, que no será puntiaguda, tendrá una altura de 1,50 metros por lo menos; podrá colocarse una banderola similar a cada lado del terreno, a la altura de la línea de medio campo, separada por lo menos 1 metro de la línea de banda. Se trazará una línea medianera a través de la anchura del terreno. El centro del campo estará visiblemente marcado por un punto, alrededor del cual se trazará una circunferencia de 6 metros de radio.

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 de 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 marcarán 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 de 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. Tomando como centro los puntos del penalti, se trazará al exterior de cada área penalti un arco de circunferencia de 6 metros de radio.



5. Zona de fuera de juego

Desde 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.

6. 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.

7. 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. Está permitido el uso de redes hechas de cáñamo, yute o nylon.



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.
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 gramos ni menor de 340 gramos. El balón será del nº 4.
3. El balón no puede ser cambiado durante el partido sin autorización del árbitro.



REGLA 3

EL 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 5 jugadores, pudiéndose incorporar posteriormente los restantes, hasta el comienzo del 2º tiempo del encuentro.
3. Se inscribirán en el acta un máximo de 15 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, quedara con menos de 5 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 o el resultado producido hasta la suspensión, si este fuese superior.
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.
 - c) 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 con amonestación, después de que el balón esté fuera del 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. El partido será reanudado con un tiro libre indirecto 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 si es a favor del equipo atacante, deberá ser lanzado desde 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, y si es a favor del equipo defensor podrá ser lanzado desde cualquier parte de dicha área.
- 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 12.
- D) Si el Reglamento de una competición indica que los nombres de los sustitutos deben ser dados al árbitro antes del comienzo del partido. El hecho de no indicarlos significará que no se permitirán sustitutos.



REGLA 4 EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

1. a) El equipamiento básico obligatorio de un jugador consistirá en un jersey o camiseta, calzón, espinilleras y calzado.
b) Un jugador no podrá llevar ningún objeto que sea peligroso para los otros jugadores.
2. El guardameta deberá emplear colores que lo distingan de los otros jugadores y del árbitro.

SANCIÓN: El árbitro excluirá del campo de juego a cualquier jugador que quebrante esta Regla, para que ponga en orden su equipamiento o alguna pieza faltante del mismo, en la siguiente ocasión en que el balón cese de estar en juego. A menos que para entonces, el jugador ya haya corregido su equipamiento. El juego no deberá suspenderse inmediatamente por una infracción a esta Regla. Cualquier jugador que sea excluido para que ponga en orden su equipamiento, 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 EL 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 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 del mismo.

El árbitro:

- a) Aplicará las Reglas.
- b) Se abstendrá 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 intervención 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) No permitirá que nadie, fuera de los jugadores, penetre en el terreno de juego sin su autorización.
- f) 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.



- g) 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.
- h) Dará la señal para reanudar el juego después de toda detención.
- i) Decidirá si el balón dispuesto para un partido responde a las exigencias de la Regla 2.



REGLA 6 DURACIÓN DEL PARTIDO

El partido comprenderá dos tiempos iguales de 25 minutos, salvo acuerdo contrario, quedando entendido:

- a) Que el árbitro deberá añadir a cada período el tiempo que estime que haya sido perdido.
- 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 7 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 campo, el otro equipo efectuará el saque de salida para iniciar el partido.

b) A una señal del árbitro, el juego comenzará con un saque a balón parado. El balón entrará en juego en el momento en que sea pateado y se mueva hacia delante. Todos los jugadores deberán encontrarse en su propio campo y los del bando contrario a aquél que efectúa el saque de salida deberán encontrarse como mínimo a 6 metros del balón, hasta que sea jugado. 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 12.

Se podrá anotar un gol 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 8

BALÓN EN JUEGO O FUERA DEL JUEGO

1. El balón está fuera del juego

- a) Cuando ha traspasado completamente una 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 estará en juego en todo momento, incluso cuando:

- a) Permanece en el terreno de juego después de haber rebotado en los postes o travesaño de meta o en mástiles de las bandoleras de esquina.
- b) Rebota en el árbitro.
- c) Mientras que no se adopte una decisión sobre una supuesta infracción de las Reglas del juego.



REGLA 9 TANTO 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 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 10 EL 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 contraria que el balón y el penúltimo defensor.
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 en el juego.
 - b) Interfiriendo a un contrario.
 - c) 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.
 - 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 11 FALTAS E INCORRECCIONES

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 el balón.
- Sujetar a un adversario.
- Escupir a un adversario.
- 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 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 al 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 lo cual el juego será interrumpido para amonestarlo o expulsarlo.

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



REGLA 12 TIROS LIBRES

1. Los tiros libres se clasifican en dos categorías; el tiro libre directo (del cual se puede ganar directamente un tanto en contra del equipo que cometió la falta) y el tiro libre indirecto (del que no puede lograrse válidamente un tanto sino cuando el balón, antes de traspasar al meta, haya sido jugado o tocado por un jugador distinto de aquél que efectuó el tiro).
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 y deberán quedarse fuera del área penalti hasta que el balón haya sido lanzado fuera del área. El balón estará en juego en el momento de ser pateado y haber traspasado el área de penalti.
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.
6. Para cualquier otra indicación en estas reglas con respecto al lugar desde donde se debe ejecutar un tiro libre:
 - 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 indirecto 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 13 EL PENALTI

El penalti se tirará desde el punto de 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 línea de meta, entre los postes de la misma frente al ejecutor del tiro, hasta que el balón esté en juego. Se considera el balón en juego tan pronto haya sido pateado hacia delante y se ponga en movimiento y el jugador ejecutor no podrá volver a jugarlo de nuevo hasta que haya sido tocado por otro jugador. 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.

SANCIÓN: 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 indirecto al equipo contrario en el sitio en que la falta haya sido cometida, sujeto a las condiciones predominantes impuestas por la Regla 12.



REGLA 14 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 tener una parte cualquiera de cada pie sobre la línea de banda o al exterior de esta línea. 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.

SANCIÓN:

- 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 indirecto a favor del equipo contrario en el sitio en que se cometió la falta, sujeto a las condiciones predominantes impuestas por la Regla 12.



REGLA 15 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. Si no llega el balón más allá del área penalti, es decir, directamente al juego, se hará de nuevo el saque.

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.

SANCIÓN: 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 indirecto al equipo contrario, en el sitio en que se cometió la infracción, sujeto a las condiciones predominantes impuestas en la Regla 12.



REGLA 16 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.

El balón debe ser colocado en el interior del cuadrante de esquina más cercano al sitio por donde salió 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.

SANCIÓN:

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 indirecto que se ejecutará desde el lugar donde se cometiera la infracción, sujeto a las condiciones predominantes impuestas en la Regla 12.

B) Por cualquier otra infracción se repetirá el saque.