

club de futbol soccer

PUMAS 7!

TORNEO VARONIL

FUTBOL 7

CONTENIDO

- [REGLAS DEL JUEGO – EXTRACTO](#)
- [REGLAS DEL JUEGO - DETALLE](#)
- [ADENDUM AL REGLAMENTO](#)
- [SISTEMA DE COMPETENCIA](#)

REGLAS DEL FUTBOL7 - EXTRACTO

El fútbol 7 respeta al máximo las reglas de FIFA para fútbol 11vs 11, sin embargo existen algunas diferencias. por lo que es recomendable leer el reglamento completo para conocer el detalle de las reglas. Esto lo pueden encontrar en el documento *Reglas de Futbol7 – Detalle* que esta en nuestra pagina de internet: <http://www.pumas7.com/fut7varonil/reglamento.htm>

...Sin embargo leer el reglamento a detalle puede ser tedioso para algunos, así que a continuación encontrarán un extracto que todo jugador de futbol7 debe de conocer:

Regla No.1 EL TERRENO DE JUEGO

Las dos líneas punteadas paralelas y a 13 metros de la línea de meta se denominan *líneas de los 13 metros*.

Regla No.2 EL BALÓN

Antes del inicio del partido cada equipo debe de presentar al arbitro DOS balones del No.5 en buen estado y que cumplan con la regla 2.1 (Propiedades y medidas). Dichos balones deben estar disponibles en la banca de cada equipo . El árbitro decidirá cuál de los balones será utilizado.

A falta de presentación de los balones por parte de un equipo se decretará vencedor del partido (por default) al equipo contrario. El equipo que sí trajo su balón puede autorizar que inicie el juego aunque el rival no halla presentado sus balones, sin embargo en caso de que el juego no pueda continuar por falta de balón (ej. pinchadura / pérdida) el equipo que sí trajo su balón podrá solicitar al árbitro que se le se marque default a su favor o podrá dar tolerancia para conseguir el balón.

Regla No.3 EL NÚMERO DE JUGADORES.

El partido será jugado por dos equipos formados por un máximo de 7 jugadores cada uno, de los cuales uno jugará como guardameta. El partido podrá ser iniciado con 4 jugadores. Si para el inicio del 2º tiempo no hay 5 jugadores en cancha el partido se perderá por *default sorpresa*. El marcador será lo que el equipo completo prefiera: 4-0 o el del término del 1er tiempo.

Los equipos podrán sustituir cuantos jugadores deseen sin ningún tipo de límite, siempre y cuando el árbitro lo autorice y la pelota no esté en juego

1.1.1 .

Cada equipo deberá de registrar por lo menos a 10 jugadores para la fecha 2. A falta de presentar 10+ inscripciones el equipo quedará descalificado del torneo sin derecho a reembolso.

Un jugador que haya sido reemplazado, puede volver a participar en el partido sustituyendo a otro jugador.

El entrenador podrá estar a nivel de cancha, dentro de su área técnica para impartir instrucciones a los jugadores. Sólo UNA persona podrá fungir como D.T. Los demás funcionarios oficiales y auxiliares deberán permanecer fuera de los límites del campo, y deberán comportarse en forma correcta. Ninguna persona del público podrá estar a nivel de cancha.

Regla No.5 EQUIPAMIENTO DE JUGADORES

Los jugadores deberán de vestir ropa deportiva UNIFORME. La playera deberá de ser EXACTAMENTE IGUAL y los shorts y medias deberán ser del mismo color y tono. La playera con su respectivo numero en la espalda en correlación a su registro de jugador. El empleo de calzado DE SUELA LISA y de espinilleras es obligatorio (QUEDA PROHIBIDO EL USO DE TACOS, MULTITACOS, MINITACOS O CUALQUIER VARIEDAD DE TACO O PROTUBERANCIA)

Regla No.6 EL ÁRBITRO

Poderes y deberes del Arbitro:

Se asegurará de que los balones utilizados correspondan a las exigencias de la Regla 2 y Se asegurará de que el equipamiento de los jugadores cumpla las exigencias de la Regla 4

Tomará medidas contra la afición (porra) y/o los funcionarios oficiales de los equipos que no se comporten de forma correcta y con respeto hacia jugadores, cuerpo arbitral o publico en general. El árbitro podrá, si lo juzga necesario, expulsarlos del terreno de juego y sus alrededores, e inclusive dar por terminado el partido favoreciendo al equipo contrario.

No permitirá que personas que no sean jugadores entren en el terreno de juego entre partidos ni en los medios tiempos.

Regla No.8 DURACIÓN DEL PARTIDO

Periodos de juego: el tiempo de duración del juego es de 50 minutos, dividido en dos períodos de 25 minutos cada uno, salvo que por mutuo acuerdo entre el árbitro y los dos equipos participantes se convenga otra cosa. Habrá un breve descanso de 5 minutos para el cambio de lado.

El tiempo de tolerancia es de 5 minutos para el inicio de cada periodo de juego. La tolerancia se puede extender en periodos de 5 minutos cada vez, si uno de los equipos lo solicita y el otro da su consentimiento. En este caso, el arbitro aplicará dos partes iguales con tiempos reducidos. Si el equipo puntual desea marcar el default deberá notificarlo al árbitro al vencimiento de los últimos 5 minutos de tolerancia.

Regla No.9 EL INICIO Y LA REANUDACION DEL JUEGO

Procedimiento del saque de salida: 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 6 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 pateado y se mueva HACIA ADELANTE, y el ejecutor del saque no podrá tocar el balón por segunda vez antes de que no sea jugado por otro jugador.

Regla No.12 EL FUERA DE JUEGO En el fútbol 7 NO EXISTE EL FUERA DE JUEGO

Regla No.13 FALTAS Y CONDUCTA ANTIDEPORATIVA

El fútbol 7 respeta al máximo la regla 12 (Faltas y Conducta Antideportiva) de FIFA para fútbol 11vs11. Sin embargo a continuación se mencionan puntos que cabe destacar:

Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario desde el lugar donde se cometió la falta si un **guardameta** comete una de las siguientes faltas 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:

- se barre intencionalmente en disputa del balón (NO SE PERMITEN LAS BARRIDAS)
- lanza el balón (con el pie o en saque de banda) desde su propia área de los 13 metros hasta el área de los 13 metros del lado contrario (ya sea por aire o por tierra) sin haber sido tocado por otro jugador. El tiro libre se cobrará detrás de la línea de los 13 metros

La conducta antideportiva y la violencia tanto dentro como fuera del terreno de juego se sancionara a criterio de la administración de la liga. Estas sanciones pueden ir desde suspensión temporal hasta definitiva del torneo.

Regla No.14 LOS TIROS LIBRES

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. Adicionalmente todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a SIETE METROS del balón hasta que esté en juego, salvo que se encuentren ubicados entre los postes sobre su propia línea de meta

Cuando se señale una falta el árbitro ordenará con el silbato la ejecución del tiro libre siempre que el beneficiario pida pasos para distanciar la barrera. En caso contrario el juego se podrá reanudar sin necesidad de señalarlo el árbitro.

Regla No.15 EL PENALTI

Error! Reference source not found.

REGLA DE LAS 3 LINEAS

Si el balón pasa de un área de los 13mts a la otra área de los 13mts sin ser tocado por un jugador se otorgará tiro libre indirecto, el cual se cobrará detrás de dicha línea. El arbitro podrá dejar correr la jugada si a su juicio beneficia el equipo que cobraría la falta.

ADENDUM AL REGLAMENTO

Registros y Cédula de Juego: Antes de cada juego el equipo deberá recoger sus registros con el Administrador.

Al termino del encuentro el Capitán deberá de ir con el arbitro y:

1. Entregar todos y cada uno de los registros de los jugadores,
2. Revisar y firmar la cédula del partido aceptando lo asentado por el arbitro. Si hay algún error debe aclararse en el momento, posteriormente no se harán correcciones (esté o no firmada la cedula) a menos que la liga pueda comprobar que en efecto hubo un error.

Partidos perdidos por default:

Default Avisado: El equipo avisa que no asistirá a su encuentro, a mas tardar el lunes anterior al partido.

Default Sorpresa: El equipo no avisa al menos 5 días antes. En este caso el equipo pierde su deposito y debe reponerlo para seguir jugando.

Por respeto a los demás equipos, y a criterio de la liga, el equipo que acumule la siguiente combinación de defaults quedará dado de baja del torneo: 2 defaults sorpresa, 3 defaults avisados, ó 1 defaults sorpresa + 2 defaults avisados

El marcador resultante de un partido ganado por default será de 4 – 0 a favor del equipo que si se presentó.

Permanencia en el campo: Solo los jugadores con registro y UN Director Técnico (D.T.) de cada equipo podrán estar dentro de cancha. El D.T. deberá de permanecer en la banca pero nunca entrar al terreno de juego sin autorización del arbitro.

Queda prohibido a personas no registradas en el equipo entrar a la cancha en el Medio Tiempo y entre partidos.

El Publico debe de abstenerse de estar a nivel de cancha, en su lugar debe de permanecer en el área de gradas.

Ruido excesivo: Los entrenadores, la porra y el equipo en general deberán de abstenerse hacer ruido excesivo para no molestar a nuestros vecinos.

Mascotas: Queda prohibido el acceso con mascotas a nuestras instalaciones

Alimentos y Bebidas: Queda prohibido introducir cualquier tipo de bebida a nuestras instalaciones. Así mismo introducir alimentos al área de Terraza y al Campo.

ACLARACIONES

BARRIDAS

Al igual que cualquier marcación que involucra criterio del arbitro, la sanción de las barridas puede generar descontento en el jugador.

Sin embargo hemos creado este escrito para tratar de que nuestros jugadores conozcan el criterio oficial que se seguirá en la liga para que sepan que pueden y no pueden hacer

Se marcará “Barrida intencional o imprudencial”

(Sí suma para el conteo de faltas)

- El Jugador se barre intencionalmente en disputa del balón (Tiro indirecto)
- El Jugador se barre intencionalmente para tapar un tiro (Tiro indirecto)
- El Jugador se barre imprudentemente sin intención de tocar el balón. (Tiro Directo y Tarjeta Roja)

No se marcará Barrida

(No suma para el conteo de faltas)

- El Portero se barre para atajar el balón con las manos, sin intención de patearla.
- El Jugador se resbala sin intención y no interfiere en la jugada ni hace por el balón.
- El Jugador se barre para evitar que un balón salga de cancha o para salvar un gol, siempre y cuando no esté cerca un adversario.

Se marcará “Incorrección”

(No suma para el conteo de faltas)

- El Jugador se resbala, y en el piso hace por el balón. (Tiro indirecto)
- El Jugador se resbala, pero sin querer interfiere con la jugada. (Tiro indirecto)

CONTEO DE FALTAS PARA PENALTI

- Faltas de contacto o indisciplina.
- Meter la mano con intención (Tiro indirecto y Amonestación)
- Recibir una tarjeta roja o amarilla por indisciplina
- Cuando haya una falta y se aplique Ley de la Ventaja. No se cobra la falta pero ésta sí suma para el conteo. (El arbitro avisará a los equipos en voz alta que la jugada sigue pero que cuenta)

REGLAS DEL FUTBOL7 - DETALLE

REGLA NO.2 EL TERRENO DE JUEGO

2.1 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 50 mts. máximo 60mts

Anchura: mínimo 25mts máximo 40 mts.

2.2 Marcación del terreno

2.2.1 El terreno de juego se marcará con líneas. Dichas líneas pertenecerán a las zonas que demarcan.

2.2.2 Las dos líneas de marcación más largas se denominan *líneas de banda*. Las dos más cortas se llaman *líneas de meta*.

2.2.3 Todas las líneas tendrán una anchura de 12 cm como máximo.

2.2.4 El terreno de juego estará dividido en dos mitades por una línea media.

2.2.5 Las dos líneas punteadas paralelas y a 13 metros de la línea de meta se denominan *líneas de los 13 metros*.

2.2.6 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 6 m.

2.2.7 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 2 m de la parte interior de cada poste de meta. Dichas líneas se adentrarán 4 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.

2.2.8 El área penal

El área penal, 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 m de la parte interior de cada poste de meta. Dichas líneas se adentrarán 9 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 9 m de distancia del punto medio de la línea entre los postes y equidistante a éstos.

2.2.9 El área de esquina

Se trazará un cuadrante con un radio de .5 m desde cada banderín de esquina en el interior del terreno de juego.

2.2.10 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 5 m y la distancia del borde inferior del travesaño al suelo será de 2.10 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.

REGLA NO.3 EL BALÓN

- 3.1 Propiedades y medidas
 - 3.1.1 Se jugará con un balón del No. 5
 - 3.1.2 El balón será esférico, 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, y tendrá una presión equivalente a 0,6 - 1,1 atmósferas (600 - 1100 g/cm²) al nivel del mar
- 3.2 Antes del inicio del partido cada equipo debe de presentar al arbitro DOS balones del No.5 en buen estado y que cumplan con la regla 2.1 (Propiedades y medidas). Dichos balones deben estar disponibles en la banca de cada equipo . El árbitro decidirá cuál de los balones será utilizado.
- 3.3 El balón no podrá ser cambiado durante el partido sin la autorización del árbitro.

Contravenciones / sanciones

- 3.4 A falta de presentación de los balones por parte de un equipo se decretará vencedor del partido (por default) al equipo contrario. El equipo que sí trajo su balón puede autorizar que inicie el juego aunque el rival no halla presentado sus balones, sin embargo en caso de que el juego no pueda continuar por falta de balón (ej. pinchadura / pérdida) el equipo que sí trajo su balón podrá solicitar al árbitro que se le se marque default a su favor o podrá dar tolerancia para conseguir el balón.

REGLA NO.4 EL NÚMERO DE JUGADORES.

- 4.1 Numero de jugadores
 - 4.1.1 El partido será jugado por dos equipos formados por un máximo de 7 jugadores cada uno, de los cuales uno jugará como guardameta. El partido podrá ser iniciado con 4 jugadores. Si para el inicio del 2º tiempo no hay 5 jugadores en cancha el partido se perderá por *default sorpresa*. El marcador será lo que el equipo completo prefiera: 4-0 o el del término del 1er tiempo.
 - 4.1.2 Cada equipo deberá de registrar por lo menos a 10 jugadores para la fecha 2. A falta de presentar 10+ inscripciones el equipo quedará descalificado del torneo sin derecho a reembolso.
 - 4.1.3 Si un equipo que inicia el juego quedase en el 2º tiempo reducido a 4 jugadores en el terreno de juego por expulsiones o lesiones, se dará por terminado el encuentro dándose como perdedor al equipo que, a juicio del árbitro, motivó la suspensión del juego.
 - 4.1.4 A uno de los jugadores de cada equipo le será confiada la función de capitán, correspondiéndole:
 - a) Representar a su equipo durante el juego, siendo responsable de la conducta que deben observar tanto sus jugadores como la porra antes, en el transcurso y después del partido.
 - b) Suministrar a voluntad del árbitro, antes, durante y después del partido, el nombre y número de cada jugador de su equipo .
 - c) Solamente a este dirigirse al árbitro para la información esencial cuando ésta sea necesaria, y siempre en términos corteses. Nunca para reclamar o exigir explicaciones. El capitán deberá identificarse como tal ante el arbitro antes de dirigirse a él.
- 4.2 Sustitución de Jugadores
 - 4.2.1 Los equipos podrán sustituir cuantos jugadores deseen sin ningún tipo de límite, siempre y cuando el árbitro lo autorice y la pelota no esté en juego.
 - 4.2.2 Los jugadores deberán de entrar y salir del terreno de juego por el área de cambios, ubicada en el medio campo.
 - 4.2.3 Un jugador que haya sido reemplazado, puede volver a participar en el partido sustituyendo a otro jugador.
 - 4.2.4 El guardameta podrá cambiar su puesto con otro jugador siempre y cuando el árbitro haya sido previamente avisado, deteniéndose el juego para realizar dicho cambio.
 - 4.2.5 Si tras un cambio no autorizado del portero, su "substituto" toca el balón con la mano, el árbitro dejará correr la jugada, y una vez que el balón este fuera de juego amonestará a ambos jugadores.
 - 4.2.6 No será permitida la substitución del portero en caso de incurrir en falta de penalti, salvo en caso de grave lesión, comprobada por el árbitro.

- 4.2.7 Cuando el jugador expulsado fuera el capitán del equipo, corresponderá al mismo designar nuevo capitán, dando conocimiento el árbitro.
- 4.2.8 Un sustituto está sometido a la autoridad y jurisdicción del árbitro, sea o no llamado a participar en el encuentro.
- 4.2.9 La sustitución se completa cuando el sustituto entra y el sustituido abandona completamente el terreno de juego. Si esto no se produce, el árbitro puede aplicar todavía la expulsión sin cambio por motivos disciplinarios. De ser este el caso para el jugador supuestamente sustituido se anula su derecho de sustitución
- 4.2.10 El entrenador podrá estar a nivel de cancha, dentro de su área técnica para impartir instrucciones a los jugadores. Sólo UNA persona podrá fungir como D.T. Los demás funcionarios oficiales y auxiliares deberán permanecer fuera de los límites del campo, y deberán comportarse en forma correcta. Ninguna persona del público podrá estar a nivel de cancha.

Contravenciones / sanciones

- 4.3 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 mediante balón a tierra en el lugar donde se interrumpió el juego
- 4.4 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.
- 4.5 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

REGLA NO.5 EQUIPAMIENTO DE JUGADORES

- 5.1 Los jugadores deberán de vestir ropa deportiva UNIFORME. La playera deberá de ser EXACTAMENTE IGUAL y los shorts y medias deberán ser del mismo color y tono. La playera con su respectivo numero en la espalda en correlación a su registro de jugador. El empleo de calzado DE SUELA LISA y de espinilleras es obligatorio (QUEDA PROHIBIDO EL USO DE TACOS, MULTITACOS, MINITACOS O CUALQUIER VARIEDAD DE TACO O PROTUBERANCIA)
- 5.2 El portero usará uniforme de color diferente al de los otros jugadores, y es el único elemento que podrá usar pants.
- 5.3 No será permitido al jugador el uso de cualquier objeto que, a criterio del árbitro, sea peligroso para la práctica de deporte, tal como relojes, aretes, pulseras, anillos, cadenas, etc.
- 5.4 El jugador que no se presente debidamente equipado, esto es, observando las disposiciones de este artículo, será retirado temporalmente del terreno de juego. Sólo podrá retornar en el momento en que el balón estuviere fuera de juego, una vez verificadas por el árbitro las condiciones normales del equipo.

REGLA NO.6 EL ÁRBITRO

- 6.1 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.
- 6.2 Poderes y deberes del Arbitro:
 - 6.2.1 Hará cumplir las Reglas de Juego
 - 6.2.2 Se asegurará de que los balones utilizados correspondan a las exigencias de la Regla 2
 - 6.2.3 Se asegurará de que el equipamiento de los jugadores cumpla las exigencias de la Regla 4
 - 6.2.4 Actuará como cronometrador y tomará nota de los incidentes en el partido
 - 6.2.5 Interrumpirá, suspenderá o finalizará el partido cuando lo juzgue oportuno, en caso de que se contravengan las Reglas de Juego

- 6.2.6 Interrumpirá, suspenderá o finalizará el partido por cualquier tipo de interferencia externa
 - 6.2.7 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
 - 6.2.8 Permitirá que el juego continúe hasta que el balón esté fuera del juego si juzga que un jugador está sólo levemente lesionado
 - 6.2.9 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
 - 6.2.10 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
 - 6.2.11 Castigará la falta más grave cuando un jugador comete más de una infracción al mismo tiempo
 - 6.2.12 Tomará medidas disciplinarias contra jugadores que cometen faltas merecedoras de amonestación o expulsión. No está obligado a tomar las medidas inmediatamente, pero deberá hacerlo apenas se detenga el juego
 - 6.2.13 Tomará medidas contra la afición (porra) y/o los funcionarios oficiales de los equipos que no se comporten de forma correcta y con respeto hacia jugadores, cuerpo arbitral o público en general. El árbitro podrá, si lo juzga necesario, expulsarlos del terreno de juego y sus alrededores, e inclusive dar por terminado el partido favoreciendo al equipo contrario.
 - 6.2.14 No permitirá que personas que no sean jugadores entren en el terreno de juego entre partidos ni en los medios tiempos.
 - 6.2.15 Reanudará el juego tras una interrupción
 - 6.2.16 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
- 6.3 Decisiones del árbitro**
- 6.3.1 Las decisiones del árbitro sobre hechos en relación con el juego son definitivas.
 - 6.3.2 El árbitro podrá modificar su decisión únicamente si se da cuenta de que es incorrecta o si lo juzga necesario.

REGLA NO.7 ÁRBITROS ASISTENTES

En el fútbol 7 no hay árbitros asistentes

REGLA NO.8 DURACIÓN DEL PARTIDO

- 8.1 Periodos de juego: el tiempo de duración del juego es de 50 minutos, dividido en dos períodos de 25 minutos cada uno, salvo que por mutuo acuerdo entre el árbitro y los dos equipos participantes se convenga otra cosa. Habrá un breve descanso de 5 minutos para el cambio de lado.
- 8.2 En el medio tiempo se puede producir la revisión de registros por parte del árbitro.
- 8.3 El tiempo es controlado personalmente por el/los árbitros, y es a "tiempo corrido".
- 8.4 La duración de cualquiera de los dos períodos deberá ser prorrogada para permitir la ejecución del penalti o de un tiro libre directo sin barrera.
- 8.5 El tiempo de tolerancia es de 5 minutos para el inicio de cada periodo de juego.
- 8.6 La tolerancia se puede extender en periodos de 5 minutos cada vez, si uno de los equipos lo solicita y el otro da su consentimiento. En este caso, el arbitro aplicará dos partes iguales con tiempos reducidos. Si el equipo puntual desea marcar el default deberá notificarlo al árbitro al vencimiento de los últimos 5 minutos de tolerancia.
- 8.7 La información sobre el tiempo del partido sólo podrá ser solicitada al árbitro por los capitanes de los equipos cuando el balón no esté en juego. A los técnicos o entrenadores no podrán ser suministradas estas informaciones.

REGLA NO.9 EL INICIO Y LA REANUDACION DEL JUEGO

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.

- 9.1** Se lanzará una moneda y el equipo que gane el sorteo decidirá si sacar o escoger la dirección en la que atacará en el primer tiempo del partido. El equipo que no realizó el saque de salida para iniciar el 1er tiempo lo hará para iniciar el 2do tiempo.
- 9.2** Procedimiento del saque de salida:
- 9.2.1 todos los jugadores deberán encontrarse en su propio campo
- 9.2.2 los jugadores del equipo contrario a aquél que efectuará el saque de salida deberán encontrarse como mínimo a 6 m del balón hasta que sea jugado
- 9.2.3 el balón se hallará inmóvil en el punto central
- 9.2.4 el árbitro dará la señal
- 9.2.5 el balón entrará en juego en el momento en que sea pateado y se mueva HACIA ADELANTE
- 9.2.6 el ejecutor del saque no podrá tocar el balón por segunda vez antes de que no sea jugado por otro jugador
- 9.3** Después de que un equipo marque un gol, el equipo contrario efectuará el saque de salida.
- 9.4** El jugador que ejecute el tiro inicial no podrá anticiparse al balón hasta que no fuese tocado por otro jugador. En caso de que se produzca esta infracción, se concederá al bando adversario falta antirreglamentaria en la zona donde se produjo .
- 9.5** Después de cualquier interrupción por motivos no previstos en este reglamento el árbitro reiniciará el juego mediante *saque neutral* mediante "balón al suelo" el lugar donde se encontraba el balón. Si el balón se hallara en el área de penalti el saque deberá ser ejecutado fuera del área, en el punto más cercano a dónde se encontraba el balón. El balón será considerado en juego hasta que toque el suelo. Ningún jugador podrá anticiparse al balón sin que el mismo alcance el suelo. Si hubiese reiteración, se pitara falta al infractor.
- 9.6** Si en el momento de ser ejecutado un saque neutral un jugador comete cualquier infracción antes de que el balón toque el suelo, deberá ser sancionado de acuerdo con su naturaleza, repitiéndose nuevamente el saque neutral.
- 9.7** Un tiro libre concedido al equipo defensor en su área de meta podrá ser lanzado desde cualquier parte de dicha área.
- 9.8** 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.

REGLA NO.10 BALÓN EN JUEGO O FUERA DEL JUEGO

- 10.1** El balón estará fuera de juego:
- a) Cuando atraviere enteramente, sea por suelo o por alto, las bandas laterales o de fondo.
 - b) Cuando el partido fuere interrumpido por el árbitro.
- 10.2** Las líneas pertenecen a las zonas que delimitan, por lo tanto las líneas de banda y meta forman parte del terreno de juego.

REGLA NO.11 EL GOL MARCADO

- 11.1** 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.

- 11.2 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.

REGLA NO.12 EL FUERA DE JUEGO

- 12.1 En el fútbol 7 NO EXISTE EL FUERA DE JUEGO

REGLA NO.13 FALTAS Y CONDUCTA ANTIDEPORTIVA

Las faltas y conducta antideportiva se sancionarán de la siguiente manera:

- 13.1 Tiro libre directo: Se concederá un tiro libre directo al equipo adversario (desde el lugar donde se cometió la falta) si un jugador comete una de las siguientes faltas de una manera que el árbitro considere imprudente, temeraria o con el uso de una fuerza excesiva:

- 13.1.1 dar o intentar dar una patada a un adversario
- 13.1.2 poner o intentar poner una zancadilla a un adversario
- 13.1.3 saltar sobre un adversario
- 13.1.4 cargar por la espalda a un adversario
- 13.1.5 golpear o intentar golpear a un adversario
- 13.1.6 empujar a un adversario

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

- 13.1.7 dar una patada al adversario antes de tocar el balón
- 13.1.8 sujetar a un adversario
- 13.1.9 escupir a un adversario
- 13.1.10 tocar el balón con las manos deliberadamente (se exceptúa al guardameta dentro de su propia área penal)

- 13.2 Tiro libre indirecto: Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario (desde el lugar donde se cometió la falta) si un jugador comete una de las siguientes faltas:

Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario desde el lugar donde se cometió la falta si un **guardameta** comete una de las siguientes faltas dentro de su propia área penal:

- 13.2.1 tarda más de seis segundos en poner el balón en juego después de haberlo controlado con sus manos
- 13.2.2 vuelve a tocar el balón con las manos después de haberlo puesto en juego y sin que cualquier otro jugador lo haya tocado
- 13.2.3 toca el balón con las manos después de que un jugador de su equipo se lo haya cedido con el pie
- 13.2.4 toca el balón con las manos después de haberlo recibido directamente de un saque de banda lanzado por un compañero
- 13.2.5 despeja el balón, y éste traspasa la línea de los 13 metros del lado contrario (ya sea por aire o por tierra) sin haber sido tocado por otro jugador. El tiro libre se cobrará desde el punto donde el balón cruzó la línea de los 13 metros

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

- 13.2.6 se barre intencionalmente en disputa del balón (NO SE PERMITEN LAS BARRIDAS)
- 13.2.7 juega de forma peligrosa
- 13.2.8 obstaculiza el avance de un adversario
- 13.2.9 impide que el guardameta pueda sacar el balón con las manos
- 13.2.10 lanza el balón (con el pie o en saque de banda) desde su propia área de los 13 metros hasta el área de los 13 metros del lado contrario (ya sea por aire o por tierra) sin haber sido tocado por otro jugador. El tiro libre se cobrará detrás de la línea de los 13 metros
- 13.2.11 comete cualquier otra falta que no haya sido anteriormente mencionada en la Regla 12, por la cual el juego sea interrumpido para amonestar o expulsar a un jugador.

Sanciones disciplinarias

13.3 Faltas sancionables con una amonestación

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

- 13.3.1 ser culpable de conducta antideportiva
- 13.3.2 desaprobar con palabras o acciones
- 13.3.3 infringir persistentemente las Reglas de Juego
- 13.3.4 retardar la reanudación del juego
- 13.3.5 no respetar la distancia reglamentaria en un saque de esquina o tiro libre
- 13.3.6 entrar o volver a entrar en el terreno de juego sin el permiso del árbitro
- 13.3.7 abandonar deliberadamente el terreno de juego sin el permiso del árbitro

13.4 Faltas sancionables con una expulsión

Un jugador será expulsado y recibirá la tarjeta roja si comete una de las siguientes faltas:

- 13.4.1 ser culpable de juego brusco grave
- 13.4.2 ser culpable de conducta violenta
- 13.4.3 escupir a un adversario o a cualquier otra persona
- 13.4.4 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)
- 13.4.5 malograr la oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia la meta del jugador mediante una falta sancionable con tiro libre o penal
- 13.4.6 La conducta antideportiva y la violencia tanto dentro como fuera del terreno de juego se sancionara a criterio de la administración de la liga. Estas sanciones pueden ir desde suspensión temporal hasta definitiva del torneo.

13.5 En el caso de aplicar la ley de la ventaja, el árbitro podrá disponer de cinco segundos para rectificarla.

13.6 Se concederá un tiro penal si un guardameta golpea o intenta golpear a un adversario en su área penal lanzándole el balón mientras el mismo está en juego.

13.7 Si un jugador comete una falta 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 falta cometida.

13.8 El guardameta será culpable de perder tiempo si retiene el balón en sus manos durante más de 6 segundos.

13.9 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 falta.

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 falta es cometida por el jugador que intenta burlar tanto la letra como el espíritu de la Regla 12.

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

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

REGLA NO.14 LOS TIROS LIBRES

Los tiros libres son directos o indirectos.

- 14.1** 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

- 14.2** si se introduce directamente en la meta contraria un tiro libre directo, se concederá un gol
- 14.3** si se introduce directamente en la propia meta un tiro libre directo, se concederá un saque de esquina al equipo contrario

El tiro libre indirecto

- 14.4** Señal: El árbitro indicará un tiro libre indirecto levantando el brazo en alto. 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.
- 14.5** El gol será válido si el balón toca a otro jugador antes de entrar en la meta.
- 14.5.1 si se introduce directamente un tiro libre indirecto en la meta contraria, se concederá un saque de meta
- 14.5.2 si se introduce directamente un tiro libre indirecto en la propia meta, se concederá un saque de esquina al equipo contrario

Posición en el tiro libre

14.6 Tiro libre dentro del área penal

Tiro libre directo o indirecto para del equipo defensor:

- 14.6.1 todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a SIETE METROS del balón
- 14.6.2 todos los adversarios deberán permanecer fuera del área penal hasta que el balón esté en juego
- 14.6.3 el balón estará en juego apenas haya sido lanzado directamente más allá del área penal
- 14.6.4 un tiro libre concedido en el área de meta podrá ser lanzado de cualquier punto de dicha área

Tiro libre indirecto para del equipo atacante

- 14.6.5 todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a SIETE METROS del balón hasta que esté en juego, salvo que se encuentren ubicados entre los postes sobre su propia línea de meta
- 14.6.6 el balón estará en juego en el momento en que es pateado y se pone en movimiento
- 14.6.7 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 falta

14.7 Tiro libre fuera del área penal

- 14.7.1 todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a 7 m del balón hasta que esté en juego
- 14.7.2 el balón estará en juego en el momento en que es pateado y se pone en movimiento
- 14.7.3 el tiro libre se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta

- 14.8** Si al ejecutar un tiro libre un adversario se encuentra más cerca del balón que la distancia reglamentaria se repetirá el tiro

- 14.9** Si el equipo defensor lanza un tiro libre desde su propia área penal sin que el balón entre directamente en juego se repetirá el tiro

14.10 Tiro libre lanzado por cualquier jugador excepto el guardameta

- 14.10.1 Si el balón esta 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 desde el lugar donde se cometió la falta

- 14.10.2 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 desde el lugar donde se cometió la falta o se concederá un tiro penal si la falta se cometió dentro del área penal del ejecutor

14.11 Tiro libre lanzado por el guardameta

14.11.1 Si el balón está en juego y el guardameta toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos) antes de que éste haya tocado a otro jugador: se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario desde el lugar donde se cometió la falta

14.11.2 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: se concederá un tiro libre directo al equipo contrario si la falta ocurrió fuera del área penal del guardameta, y el tiro se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta o se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario si la falta ocurrió dentro del área penal del guardameta, y el tiro se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta

14.12 Cuando se señale una falta el árbitro ordenará con el silbato la ejecución del tiro libre siempre que el beneficiario pida pasos para distanciar la barrera. En caso contrario el juego se podrá reanudar sin necesidad de señalarlo el árbitro.

REGLA NO.15 EL PENALTI

15.1 El máximo castigo es un penalti y en ese momento todos los jugadores, excepto el portero y el encargado de realizarlo, deberán estar detrás de la línea de los 13 metros.

15.2 El penalti se marcará cuando ocurra una falta dentro del área de meta del defensor

15.3 En el caso de la rama varonil se cobrará un penalti cuando un equipo sume sus 6 primeras faltas de contacto o tarjeta (incluyendo indisciplina), y cada que sume 3 faltas más después de las 6 primeras. Las faltas de contacto son aquellas que derivan del contacto físico, a diferencia de faltas como una mano no intencional, las 3 líneas, un mal saque de banda, etc.

15.4 En caso de que la 6ª falta (o la 9ª, 12ª, etc.) sea dentro del área, se marcará el penalti correspondiente pero no se sumará al conteo de faltas para evitar que se cobren dos penaltis por la misma falta.

15.5 El portero deberá permanecer sin mover los pies, sobre su línea de fondo entre los postes de la portería, hasta que el tiro sea ejecutado.

15.6 El jugador encargado deberá chutar el balón hacia adelante y no le será permitido tocar el mismo por segunda vez antes de que otro jugador que no sea el portero contrario lo haga.

15.7 El balón está en juego una vez chutado, después de haber recorrido una distancia igual a su circunferencia.

15.8 Si la pelota es rechazada por el portero, cualquier jugador (incluso el que lo ha ejecutado) puede intervenir de nuevo tocando el balón.

15.9 Si es necesario será prorrogada la duración del primer o segundo tiempo para la ejecución de un penalti.

15.10 En los tiempos de prórroga en la ejecución de un penalti no hay posibilidad de rechace y el penalti es dado como finalizado:

- a) Cuando termina la trayectoria del balón.
- b) Si el balón traspasa la línea de portería es gol.
- c) El portero defiende el tiro.
- d) Ejecutando el tiro, el balón toca a uno de los postes o el travesaño y va a las redes, sale o retorna al terreno de juego.

REGLA NO.16 EL SAQUE DE BANDA

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

16.1 No se podrá anotar un gol directamente de un saque de banda.

16.2 Se concederá saque de banda:

16.2.1 cuando el balón haya traspasado en su totalidad la línea de banda, ya sea por tierra o por aire

16.2.2 desde el punto por donde franqueó la línea de banda

16.2.3 a los adversarios del jugador que tocó por último el balón

16.3 Procedimiento - En el momento de lanzar el balón, el ejecutor deberá:

16.3.1 estar de frente al terreno de juego

16.3.2 tener una parte de ambos pies sobre la línea de banda o en el exterior de la misma

16.3.3 servirse de ambas manos

16.3.4 lanzar el balón desde detrás y por encima de la cabeza

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

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

16.6 No podrá lanzar el balón de saque de banda sobre el cuerpo de otro jugador con intención de volver a jugarlo él mismo si el árbitro considera que aquel no tenía intención de participar en la jugada por estar de espaldas o caído en el suelo.

16.7 Si el saque de banda no ha sido efectuado correctamente el saque de banda pasará al equipo contrario

16.8 Si el saque de banda es ejecutado desde otra posición se repetirá el saque, a menos de que sea una acción repetida, en cuyo caso el saque pasará al equipo contrario.

16.9 Si el lanzamiento de banda es efectuado contra la portería contraria y el balón entra en la misma sin haberlo tocado nadie, se lanzará un saque de meta.

16.10 Si el lanzamiento de banda es efectuado contra la portería propia y el balón entra sin haberlo tocado nadie, se efectuará un lanzamiento de esquina desde el lugar más cercano a donde penetró el balón en la portería.

16.11 Un jugador que efectúa un saque de banda hacia su propia portería, el portero no podrá jugar el balón con las manos.

Contravenciones / sanciones

16.12 Saque de banda ejecutado por cualquier jugador, excepto el guardameta

16.12.1 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 desde el lugar donde se cometió la falta

16.12.2 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 desde el lugar donde se cometió la falta o se concederá un tiro penal si la falta se cometió dentro del área penal del ejecutor

16.13 Saque de banda ejecutado por el guardameta

16.13.1 Si el balón está en juego y el guardameta toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos) antes de que éste haya tocado a otro jugador se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario desde el lugar donde se cometió la falta

16.13.2 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: se concederá un tiro libre directo al equipo contrario si la falta ocurrió fuera del área penal del guardameta, y el tiro se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta o se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario si la falta ocurrió dentro del área penal del guardameta, y el tiro se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta

16.13.3 Si un adversario distrae o estorba de forma incorrecta al ejecutor del saque será amonestado por conducta antideportiva y recibirá la tarjeta amarilla

16.13.4 Para cualquier otra contravención a la Regla el saque será ejecutado por un jugador del equipo contrario

REGLA NO.17 SAQUE DE META

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

17.1 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

17.2 Procedimiento

17.2.1 el balón será lanzado desde cualquier punto del área de meta por un jugador del equipo defensor

17.2.2 los adversarios deberán permanecer fuera del área penal hasta que el balón esté en juego

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

17.2.4 el balón estará en juego cuando haya sido lanzado directamente fuera del área penal

Contravenciones / sanciones

17.3 Si el saque de meta o despeje de portero pasa la línea de los 13 metros del lado contrario de la cancha, ya sea por tierra o por aire, se otorgará tiro libre indirecto que se cobrará detrás de la línea de los 13 metros. El arbitro puede dejar correr la jugada si a su juicio beneficia al equipo que cobraría la falta.

17.4 Si el balón no es lanzado directamente fuera del área penal: se repetirá el saque

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

17.5.1 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 desde el lugar donde se cometió la falta

17.5.2 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 desde el lugar donde se cometió la falta o se concederá un tiro penal si la falta se cometió dentro del área penal del ejecutor

17.6 Saque de meta lanzado por el guardameta

17.6.1 Si el balón está en juego y el guardameta toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos) antes de que éste haya tocado a otro jugador se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario desde el lugar donde se cometió la falta

17.6.2 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 se concederá un tiro libre directo al equipo contrario si la falta ocurrió fuera del área penal del guardameta, y el tiro se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta o se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario si la falta ocurrió dentro del área penal del guardameta, y el tiro se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta

17.7 Para cualquier otra contravención a la Regla se repetirá el saque

17.8 El portero puede salir de su área pero en el momento en que lo haga pierde todas sus atribuciones especiales y se convierte en un jugador más.

17.9 Cuando es saque de meta, el portero debe plantar la pelota en cualquier punto de su área y despejar con el pie más allá de su área.

17.10 El lanzamiento del portero con la mano que no traspase el balón su propia área de portería no colocará en impedimento al contrario que intercepte la jugada. Tendrá así el atacante condición legal para proseguir la jugada y hasta conseguir gol.

REGLA NO.18 CORNER O TIRO DE ESQUINA

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

- 18.1** Se podrá anotar un gol directamente de un saque de esquina, pero solamente contra el equipo contrario.
- 18.2** 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 defensor, y no se haya marcado un gol conforme a la Regla 10
- 18.3** Procedimiento
 - 18.3.1 el balón se colocará en el interior del cuadrante del banderín de esquina más cercano
 - 18.3.2 no se deberá quitar el poste del banderín en caso de que lo haya
 - 18.3.3 los adversarios deberán permanecer a un mínimo de 9,15 m del balón hasta que esté en juego
 - 18.3.4 el balón será lanzado por un jugador del equipo atacante
 - 18.3.5 el balón estará en juego en el momento en que es pateado y se pone en movimiento
 - 18.3.6 el ejecutor del saque no deberá volver a jugar el balón hasta que no haya tocado a otro jugador

Contravenciones / sanciones

- 18.4** Saque de esquina ejecutado por cualquier jugador, excepto el guardameta
 - 18.4.1 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 desde el lugar donde se cometió la falta
 - 18.4.2 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 desde el lugar donde se cometió la falta o se concederá un tiro penal si la falta se cometió dentro del área penal del ejecutor
- 18.5** Saque de esquina lanzado por el guardameta
 - 18.5.1 Si el balón está en juego y el guardameta toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos) antes de que éste haya tocado a otro jugador se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario desde el lugar donde se cometió la falta
 - 18.5.2 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 se concederá un tiro libre directo al equipo contrario si la falta ocurrió fuera del área penal del guardameta, y el tiro se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta o se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario si la falta ocurrió dentro del área penal del guardameta, y el tiro se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta
- 18.6** Para cualquier otra contravención a la Regla se repetirá el saque