

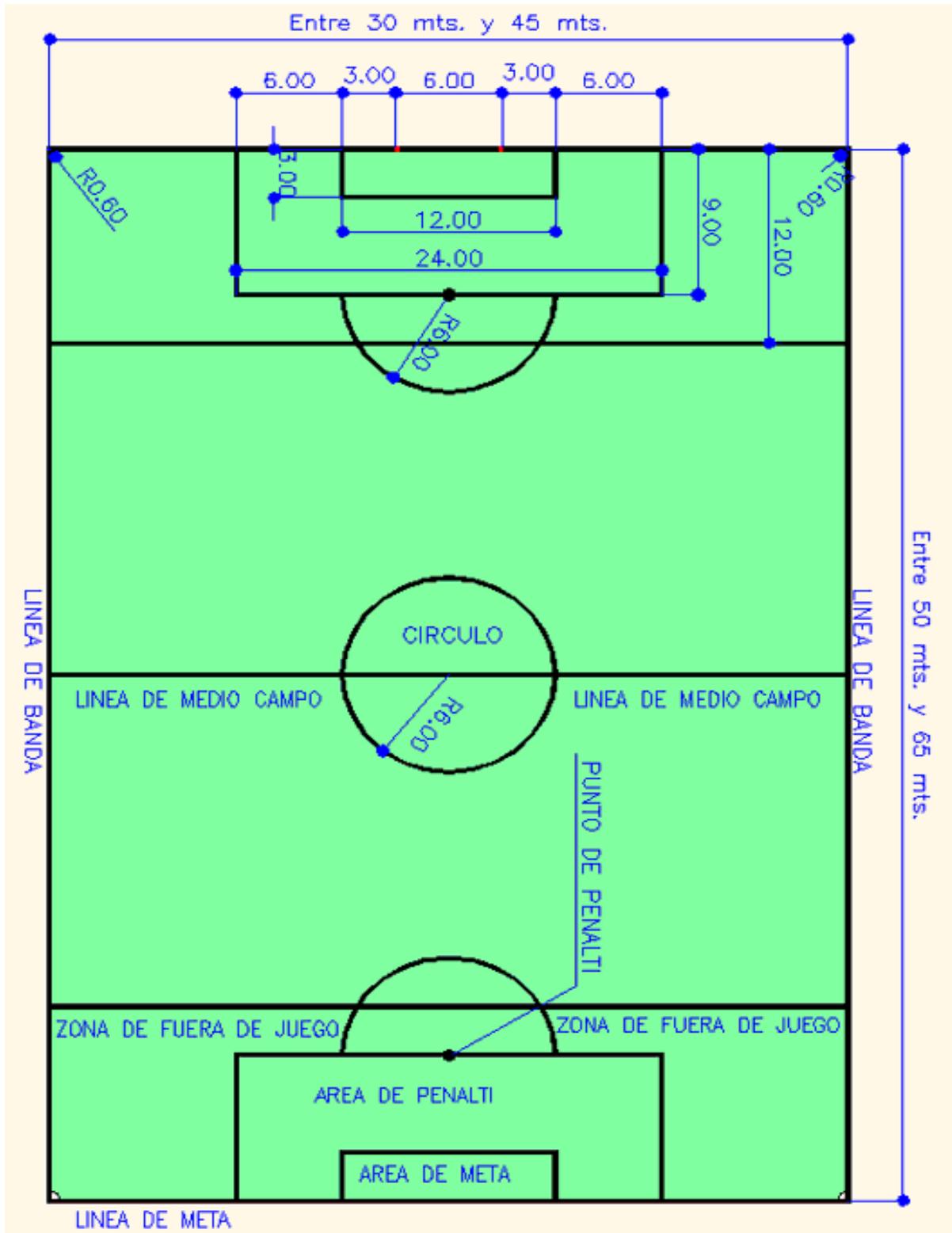


REAL FEDERACIÓN
GALEGA DE FÚTBOL

REGLAS DE JUEGO DEL FÚTBOL 8

EDICIÓN 2019





(*) Toda referencia al género masculino en las Reglas de Juego por lo que respecta a árbitros, árbitros asistentes, jugadores u oficiales equivaldrá (para simplificar la lectura), tanto a hombres como a mujeres.



REGLA I EL TERRENO DE JUEGO

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

1. **SUPERFICIE DE JUEGO.** Podrá ser de tierra, hierba natural o artificial.
2. **DIMENSIONES.** El campo de juego será un rectángulo de una longitud máxima de 65 metros y mínima de 50 metros, y de una anchura no mayor de 45 metros ni menor de 30.
3. **MARCACIÓN DEL TERRENO.** El terreno de juego se marcará con líneas. Dichas líneas pertenecerán a las zonas que demarcan. Las dos líneas de marcación más larga se denominan líneas de banda. Las dos más cortas se llaman líneas de meta. El terreno de juego estará dividido en dos mitades por una línea media. El centro del campo estará marcado con un punto en la mitad de la línea media, alrededor de la cual se trazará un círculo con un radio de 6 metros. Todas las líneas tendrán una anchura de 12 centímetros, como máximo.
En cada esquina del campo se colocará una banderola cuya asta, que no será puntiaguda, tendrá una altura de 1.50 metros, como mínimo.
4. **ÁREA DE META.** El área de meta, situada en ambos extremos del terreno de juego, se determinará de la siguiente manera:
 - a) Se trazarán dos líneas perpendiculares a la línea de meta, a 3 metros de la parte interior de cada poste de meta. Dichas líneas se adentrarán 3 metros en el terreno de juego y se unirán con una línea paralela a la línea de meta. El área delimitada por dichas líneas y la línea de meta será el área de meta.
5. **ÁREA DE PENALTI.** El área de penalti, situada en ambos extremos del terreno de juego, se determinará de la siguiente manera:
 - a) Se trazarán dos líneas perpendiculares a la línea de meta, a 9 metros de la parte interior de cada poste de meta. Dichas líneas se adentrarán 9 metros en el terreno de juego y se unirán con una línea paralela a la línea de meta. El área delimitada por dichas líneas y la línea de meta, será el área de penalti.
 - b) En cada área de penalti se marcará un punto (punto de penalti) a 9 metros de distancia del punto medio de la línea entre los postes y equidistantes entre éstos. Al exterior de cada área de penalti se trazará un semicírculo con un radio de 6 metros desde el punto de penalti.
6. **ZONA DE FUERA DE JUEGO.** La zona de fuera de juego situada en ambos extremos del terreno de juego, se delimitará de la siguiente manera:
 - a) Se trazará una línea paralela a la línea de meta adentrándose 12 metros en el terreno de juego y que unirá las dos líneas de banda.
 - b) La superficie comprendida entre esta línea y la línea de meta se llamará zona de fuera de juego.
7. **ÁREA DE ESQUINA.** Con un radio de 0.6 metros, medido desde cada banderola de esquina, se marcarán cuatro arcos de circunferencia en la parte interior del terreno.
8. **LOS MARCOS.**



- a) 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 grosor de los postes y del larguero transversal no podrán exceder de 12 centímetros. Los postes y el larguero transversal deberán tener el mismo ancho.
- b) 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. Sin embargo, las cuerdas de nylon no pueden ser más delgadas que aquéllas hechas de cáñamo o yute.
- c) Los postes y travesaños deberán ser de color blanco, de madera, metal u otro material aprobado y homologado oficialmente. Pueden tener forma cuadrada, rectangular, redonda o elíptica y deberán estar anclados firmemente en el suelo. Se podrán utilizar metas portátiles en caso de que se cumpla esta última condición.

REGLA II EL BALÓN

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

Será obligatorio la utilización del balón oficial indicado por la REAL FEDERACIÓN GALLEGA DE FÚTBOL. El balón oficial será comunicado por circular, con fecha límite, la primera quincena de agosto de cada temporada.

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

Será obligatorio el balón número 3 para la categoría “Biberón”.

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

a) Si el balón explota o se daña durante un partido:

- Se interrumpirá el juego.
- El juego se reanudará por medio de un balón a tierra, ejecutándose con el nuevo balón y en el lugar donde se dañó el primero y para el equipo que tenía el balón antes de dañarse. Si el daño se produjo en el área de penal el balón será para el portero.

b) Si el balón explota o se daña en un momento en que no está en juego (saque inicial, saque de meta, saque de esquina, tiro libre, tiro penal o saque de banda):

- El partido se reanudará conforme a las reglas.



REGLA III

NÚMERO DE JUGADORES

1. El partido será jugado por dos equipos compuestos cada uno de ellos por ocho (8) jugadores, uno de los cuales actuará como guardameta.

2. Una vez iniciado el partido, los equipos deberán estar integrados, durante el desarrollo del mismo, por **SEIS (6) futbolistas**, pudiéndose incorporar posteriormente los restantes. Los equipos deberán estar constituidos, para disputar los encuentros, con al menos CINCO (5) jugadores inscritos de la categoría y grupo de la competición de que se trate. Si por cualquier razón este número no se completase o se redujera por lesión, expulsión o cualquier otra causa, la diferencia hasta el exigido CINCO (5) no podrá cubrirse con jugadores de otra clase o categoría. En el caso que se cubriese con jugadores de otra clase o categoría, esta situación podrá ser reclamada como infracción de alineación indebida.

Todos los jugadores, inscritos en el acta arbitral del partido se entenderá, y en todo caso, que han sido efectivamente alineados.

3. No obstante, cuanto antecede, sólo podrán incorporarse jugadores hasta el final del descanso de cada partido, considerándose como tal, la salida del árbitro al terreno de juego para iniciar la segunda parte.

4. Los equipos podrán inscribir un máximo de VEINTE (20) jugadores por equipo. Cada equipo podrá presentar, antes de iniciarse el partido, hasta CATORCE (14) licencias de jugadores, como máximo, los cuales figurarán inscritos en el acta del mismo, de manera que los SEIS (6) hipotéticos suplentes puedan entrar en cualquier momento al terreno de juego.

5. Una vez comenzado el partido de que se trate, podrán realizarse cuantos cambios o sustituciones se deseen, siempre que se realicen de forma reglamentaria, es decir previa autorización del árbitro o del auxiliar de mesa y con el juego detenido. Los jugadores sustituidos podrán volver al juego cuantas veces se considere conveniente.

6. Cuando, durante el desarrollo de un encuentro, un equipo, por las circunstancias que fueren, quedara con menos de SEIS (6) jugadores sobre el terreno de juego, el árbitro dará por concluido dicho partido, haciéndolo constar en el acta del mismo para que el Comité de Competición decida, en su momento, al respecto.

7. Cualquier jugador podrá cambiar su puesto con el guardameta, siempre que el árbitro haya sido previamente informado y, siempre también, que el cambio sea efectuado durante una detención reglamentaria del juego.

8. Cuando cualquier jugador tenga que ser sustituido o reemplazado, tanto éste como su sustituto deberán observar los siguientes requisitos:

a) Que el árbitro y/o auxiliar de mesa hayan sido informados previamente de tal propuesta de cambio, no pudiendo entrar al terreno de juego el sustituto hasta tanto el sustituido lo haya abandonado y éste, reciba del árbitro o auxiliar de mesa la señal de autorización al respecto.

b) Que el jugador sustituto acceda al terreno de juego por la “línea de medio campo”, con el juego detenido, salvo cuando se trate del guardameta que, reglamentariamente, será preceptivo que así se haga.



c) Todos los jugadores inscritos en el acta del partido quedarán sometidos, durante todo el partido, a la autoridad y jurisdicción del árbitro. Todo jugador inscrito en el acta se entenderá que ha sido efectivamente alineado en el encuentro.

d) Tanto los suplentes como el cuerpo técnico deberán estar sentados en su correspondiente banquillo, salvo el responsable de dar las directrices, que podrá permanecer de pie, no permitiéndose que persona alguna se sitúe en la banda contraria para dar instrucciones.

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

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

a) Se interrumpirá el juego.

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

➤ **JUGADORES Y SUSTITUTOS EXPULSADOS.**

a) Un jugador expulsado antes del saque de salida sólo podrá ser reemplazado por uno de los sustitutos designados.

b) Un sustituto designado, expulsado antes del saque de salida o después del comienzo del partido, no podrá ser sustituido.

REGLA IV EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

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

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

Los deportistas podrán utilizar equipamiento protector y gafas homologadas para la práctica deportiva, presentando al árbitro del encuentro su correspondiente certificación, siempre y cuando cumplan las directrices marcadas por las Reglas de Juego de FIFA.

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

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



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

Si un jugador que haya sido obligado a abandonar el terreno de juego por infracción a esta Regla reingresa en el terreno de juego sin la autorización del árbitro, provocando una interrupción del juego, será sancionado con un tiro libre indirecto, ejecutado desde el lugar dónde se encontraba el balón en el momento de la interrupción, a menos que se hubiera producido una interferencia, en cuyo caso se concederá un tiro libre directo o penal desde el lugar donde se produjo la interferencia.

REGLA V ÁRBITRO

1. Será reglamentariamente obligatorio la designación de un árbitro para dirigir cada partido. Sus competencias, en el ejercicio de las funciones que le son propias, comenzarán en el momento de su entrada al terreno de juego y finalizarán cuando éste abandone las instalaciones.
2. Además:
 - a) Aplicará las Reglas.
 - b) Se abstendrá de castigar en aquellos casos en que, al hacerlo, pueda beneficiar al equipo infractor.
 - c) Tomará nota de las incidencias, ejercerá de cronometrador cuando no actúe el Auxiliar de Mesa, cuidando de que el partido tenga la duración reglamentaria.
 - d) Tendrá poder discrecional para detener el juego cuando se cometan infracciones a las reglas y para interrumpir o suspender definitivamente el encuentro cuando lo estime necesario, bien por causa de los elementos, de la intervención de los espectadores o por otros motivos.
 - e) Desde el momento en que entre en el terreno de juego, tendrá facultad discrecional para sancionar, según proceda, a todo jugador que observe conducta inconveniente o incorrecta, llegando incluso a expulsarle definitivamente.
 - f) No permitirá que personas no autorizadas entren en el terreno de juego.
 - g) Reanudará el juego tras una interrupción.
 - h) Decidirá si el balón dispuesto para el partido responde a lo previsto en la Regla II
 - i) Interrumpirá el juego si estimara que algún jugador ha sufrido un golpe o lesión que necesitara de la atención de su médico o auxiliares, debiendo dar prioridad, sobre cualquiera otra circunstancia o interés



competicional, a la adecuada asistencia del jugador, incluso sobre el mismo terreno de juego, ello, sin menoscabo de cualquiera otra decisión técnica que él considere pertinente adoptar.

j) Controlará el partido en cooperación con los árbitros asistentes y auxiliar de mesa, si los hubiere, sobre todo en relación con incidentes que no pudiera haber observado.

k) Se asegurará de que el equipamiento de los jugadores cumpla las exigencias de la Regla IV.

l) Exigirá que todo jugador que sufra una hemorragia salga del terreno de juego. Dicho jugador sólo podrá reingresar al mismo tras la señal del árbitro, quien se cerciorará de que la herida o circunstancia que la motivaron haya dejado de sangrar o existir.

m) Castigará la infracción más grave cuando un jugador comete más de una al mismo tiempo.

n) Tomará medidas disciplinarias contra los jugadores que cometan infracciones merecedoras de amonestación o expulsión. No está obligado a tomar medidas inmediatamente, pero deberá hacerlo a penas se detenga el juego.

o) Tomará medidas contra los oficiales de los equipos que no se comporten de forma correcta y podrá, si lo juzga necesario, amonestarlos o expulsarlos del terreno de juego.

p) Remitirá a las autoridades correspondientes un informe del partido, con datos sobre todas las medidas disciplinarias tomadas contra jugadores u oficiales de los equipos y sobre cualquier otro incidente que haya ocurrido antes, durante y después del partido.

➤ **DECISIONES DEL ÁRBITRO.**

Las decisiones del árbitro sobre hechos relacionados con el juego son definitivas.

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

REGLA VI

ÁRBITROS ASISTENTES Y AUXILIAR DE MESA

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

a) Si el balón ha traspasado en su totalidad los límites del terreno de juego.

b) A qué equipo corresponde efectuar los saques de esquina, de meta o de banda.

c) Cuando se deberá sancionar a un jugador por estar en posición de fuera de juego.

d) Cuando se solicita una sustitución.



- e) Cuando ocurre alguna infracción u otro incidente fuera del campo visual del árbitro.
- f) Cuando se cometen infracciones más cerca del asistente que del árbitro (en particular, cuando ocurren en el área de penalti.
- g) Si en los tiros de penalti, el guardameta se separa de la línea de meta antes de que se golpee el balón y en el caso de que el balón no haya traspasado la línea.

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

2. Son funciones específicas del Auxiliar de Mesa:

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

REGLA VII LA DURACIÓN DEL PARTIDO

1. El partido durará dos tiempos iguales, salvo que por mutuo acuerdo entre el árbitro y los dos equipos participantes, decidan otra cosa.

Para la categoría alevín, benjamín, prebenjamín y biberón estos períodos de tiempo serán de VEINTICINCO (25) minutos cada uno.

2. El árbitro deberá añadir a cada período de tiempo arriba indicado, aquél que estime oportuno en razón al que se hubiere perdido a consecuencia de lesiones y asistencia a los jugadores que la precisen, pérdidas de tiempo u otras causas, debiendo comunicarlo a los dos equipos contendientes.

3. La duración de cada período, en cualquier caso, deberá ser prolongado a fin de permitir la ejecución de un penalti.

4. Los jugadores tienen el derecho a un descanso en el medio tiempo de cada partido que, en ningún caso, deberá exceder de CINCO (5) MINUTOS.



5. Todo acuerdo de alterar los períodos de juego (por ejemplo, reducir cada mitad debido a que la luz sea insuficiente) deberá tomarse antes del inicio del partido y conforme al reglamento de la competición.

REGLA VIII

EL INICIO Y LA REANUDACIÓN DEL JUEGO

➤ INTRODUCCIÓN.

- a) Se realizará el saludo de Fair Play FIFA antes del comienzo de cualquier partido de Fútbol 8 (véase disposición adicional III).
- b) A continuación, se hará un sorteo y el equipo que lo gane elegirá, o bien la mitad de campo desde la que atacará en el primer tiempo, o bien ejecutar el saque inicial.
- c) En función de lo anterior, el equipo adversario realizará el saque inicial o elegirá la mitad de campo desde la que atacará el primer tiempo.
- d) El equipo que elija el campo para el primer tiempo ejecutará el saque de centro para el segundo tiempo.
- e) En el segundo tiempo del partido, los equipos cambiarán de mitad de campo y atacarán en la dirección opuesta.

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

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

Se podrá anotar un gol directamente de un saque de salida al equipo adversario.

➤ PROCEDIMIENTO.

- a) Todos los jugadores deberán encontrarse en su propio campo.
- b) Los jugadores del equipo contrario a aquel que efectuará el saque de salida deberán encontrarse, como mínimo, a 6 metros del balón, hasta que sea jugado.
- c) El balón se hallará inmóvil en el punto central.
- d) El balón entrará en juego, una vez que el árbitro dé la señal al efecto, en el momento en que sea jugado con el pie y se mueva tanto hacia delante como hacia atrás.



e) El ejecutor del saque no podrá tocar el balón por segunda vez, antes de que éste sea jugado por otro jugador diferente.

f) Después de que un equipo marque un gol, el equipo contrario efectuará el saque de salida.

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

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

Para cualquier otra contravención del procedimiento de saque de salida:

- Se repetirá el saque de salida

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

➤ **PROCEDIMIENTO.**

a) El árbitro concederá un balón a tierra al guardameta del equipo defensor en su área penal si, al detener el juego:

- El balón está en el área de penal o el último toque del balón se ha producido dentro del área penal.
- En el resto de casos, el árbitro concederá un balón a tierra a favor de un jugador del equipo que haya tocado el balón por última vez en la posición donde se haya producido el último contacto del esférico con un jugador, un agente externo o, como figura en la Regla 9.1, un miembro del equipo arbitral.
- El resto de los jugadores (de ambos equipos) deberán mantener una distancia mínima de 4 metros con respecto al balón hasta que este esté en juego.

El balón estará en juego en el momento en que toque el suelo.

b) Se volverá a dejar caer nuevamente el balón, anulando la ejecución:

- Si es tocado por un jugador antes de tocar el suelo.
- Si el balón sale del terreno de juego después de tocar el suelo, sin haber sido tocado por un jugador.

c) Si tras un balón a tierra, este entrara en la portería sin tocar como mínimo a dos jugadores, el juego se reanudará con:

- Un saque de meta si el balón entró en la portería del adversario.
- Un saque de esquina si entró en la portería del jugador que tocó el balón

➤ **CIRCUNSTANCIAS ESPECIALES:**



- a) Un tiro libre, concedido al equipo defensor en su área de meta, podrá ser lanzado desde cualquier parte de dicha área.
- b) Un tiro libre indirecto, concedido al equipo atacante en el área de meta adversaria, será lanzado desde la línea del área de meta paralela a la línea de meta, en el punto más cercano al lugar dónde ocurrió la infracción.

REGLA IX

EL BALÓN FUERA DEL JUEGO O EN JUEGO

1. **BALÓN FUERA DEL JUEGO:** El balón no estará en juego cuando:

- a) Haya atravesado completamente la línea de meta o de banda, ya sea por el suelo o por el aire.
- b) El juego haya sido detenido por el árbitro.
- c) El balón toque a un miembro del equipo arbitral, permanezca en el terreno de juego y, además:
- Un equipo inicie un ataque prometedor o,
 - El balón entre directamente en la portería o,
 - El equipo en posesión del balón cambie.

En todos los casos anteriores, el juego se reanudará con un balón a tierra.

2. **BALÓN EN JUEGO:**

- a) El balón estará en juego en el resto de situaciones en las que entre en contacto con un miembro del equipo arbitral y cuando rebote en un poste o un travesaño o en el banderín de esquina y permanezca en el terreno de juego

REGLA X

EL GOL MARCADO

1. Se habrá marcado un gol cuando el balón haya traspasado totalmente la línea de meta entre los postes y por debajo del travesaño, siempre que el equipo anotador no haya contravenido previamente las Reglas de Juego.
2. El equipo que haya marcado el mayor número de goles ganará el partido.

Si no hubiese marcado ningún gol o si ambos equipos marcaron los mismos goles, el partido terminará en empate.



3. Si el reglamento de la competición establece que debe haber un equipo ganador en un partido que finaliza en empate, se permiten solamente los siguientes procedimientos aprobados por la I.F.A. Board:

- a) Regla de goles marcados fuera de casa.
- b) Tiempo suplementario.
- c) Tiros desde el punto de penal.

4. Si el guardameta lanza el balón con la mano y este entre en la portería contraria directamente, se concederá un saque de meta.

REGLA XI EL FUERA DE JUEGO

1. **POSICIÓN DE FUERA DE JUEGO:** El hecho de estar en una posición de fuera de juego, no constituye una infracción en sí.

2. Un jugador estará en posición de fuera de juego, si estando en la zona de fuera de juego:

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

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

- a) Se encuentra fuera de la zona de fuera de juego.
- b) Está a la misma altura que el penúltimo adversario o,
- c) Está a la misma altura que los dos últimos adversarios.

4. Un jugador en posición de fuera de juego será sancionado solamente si, en el momento en que el balón toca o es jugado por uno de sus compañeros, se encuentra, a juicio del árbitro:

- a) Interfiriendo el juego o,
- b) Interfiriendo a un contrario o
- c) Sacando ventaja de dicha posición.

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

- a) Un saque de esquina
- b) Un saque de banda o
- c) Un saque de meta

➤ **INFRACCIONES / SANCIONES.**



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

REGLA XII FALTAS E INCORRECCIONES

1. Se concederá un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes infracciones de una manera que el árbitro considere imprudente, temeraria o con el uso de una fuerza excesiva:

- a) Dar o intentar dar una patada a un adversario.
- b) Poner una zancadilla a un contrario.
- c) Saltar sobre un adversario.
- d) Cargar violenta o peligrosamente a un adversario.
- e) Golpear o intentar golpear a un adversario.
- f) Empujar a un adversario.
- g) Hacer una entrada a un adversario para ganar la posesión del balón tocándole antes que al balón.
- h) Tocar el balón deliberadamente con las manos (salvo el portero en su área de penalti).
- i) Sujetar a un contrario.
- j) Escupir a un adversario.

2. Se concederá un lanzamiento de penalti (Regla nº 14), si un jugador comete una de las diez infracciones antes mencionadas, dentro de su propia área de penalti, independientemente de la posición del balón y siempre que esté en juego.

3. Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, si un guardameta comete una de las siguientes infracciones antes mencionadas, dentro de su propia área de penalti:

- a) Tarda más de seis segundos en poner el balón en juego, después de haberlo controlado con sus manos, o los brazos.
- b) Vuelve a tocar el balón con las manos, o los brazos, después de haberlo puesto en juego y sin que cualquier otro jugador lo haya tocado.
- c) Tocar el balón con las manos o los brazos, a menos que el guardameta haya golpeado con el pie el balón claramente (o lo haya intentado) con el fin de ponerlo en juego, después de que:



- Un compañero se lo haya cedido con el pie.
- Lo haya recibido directamente de un saque de banda para su equipo.

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

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

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

➤ **INFRACCIONES / SANCIONES.**

Será amonestado el jugador que realice alguna de las siguientes acciones:

- a) Retrasar la reanudación del juego.
- b) Mostrar desaprobación con palabras o acciones.
- c) Entrar o volver a entrar en el terreno de juego, o bien abandonarlo, de manera deliberada sin permiso del árbitro.
- d) No respetar la distancia reglamentaria en un saque e esquina, un lanzamiento de falta o un saque de banda.
- e) Infringir reiteradamente las Reglas de Juego (no estando definido el número de infracciones ni existiendo otro tipo de indicación específica sobre lo que implica “infringir reiteradamente”).
- f) Ser culpable de conducta antideportiva.

Será expulsado definitivamente del terreno de juego, pudiendo ser reemplazado por otro, el jugador que:

- a) Recibir una segunda amonestación en el mismo partido.
- b) Juegue el balón con las manos de manera voluntaria, evitando una clara ocasión de gol.
- c) Impida el normal desarrollo del juego, interrumpiéndolo, agarrando o zancadilleando a un contrario, sin incurrir en agresión y evitando una clara ocasión de gol.

Asimismo, será expulsado con carácter definitivo, no pudiendo ser reemplazado, el jugador:

- a) Que se emplee de forma violenta, brutal u ofensiva, con otro jugador, árbitro del encuentro, técnicos, restantes personas habilitadas en los banquillos o público asistente.

b) Pronunciar palabras, frases o incurrir en gestos, acciones o actitudes, etc, que resulten ser intolerantes, racistas o xenófobas.

➤ **Referente a la expulsión de los entrenadores, cuerpo técnico y auxiliar:**

En el supuesto de ser expulsados los entrenadores, delegado y otros auxiliares de un equipo en un partido correspondiente a la categoría alevín, benjamín, prebenjamín y biberón, dejando dicho equipo sin cuerpo técnico al frente del mismo, el árbitro acordará la suspensión del partido, el cual se resolverá en favor del oponente por el tanteo de tres goles a cero; salvo que éste hubiera obtenido, en el tiempo jugado hasta la suspensión, un resultado más favorable, en cuyo supuesto éste será el válido.

Producirá las mismas consecuencias el no presentarse ningún miembro del cuerpo técnico y auxiliar del equipo al partido, no iniciándose el mismo, o de abandonar éstos el banquillo antes de la finalización del partido.

DECISIONES DEL INTERNATIONAL F.A. BOARD

Decisión 1

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

Decisión 2

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

Decisión 3

En virtud de las estipulaciones de la Regla XII, un jugador podrá pasar el balón a su guardameta utilizando la cabeza, el pecho o la rodilla, etc. No obstante, si en opinión del árbitro, un jugador emplea un truco deliberado para evadir las Reglas, mientras el balón está en juego, el jugador será sancionado con un tiro libre indirecto a ejecutar por el equipo adversario desde el lugar dónde se cometió la infracción. En tales circunstancias, será irrelevante si el guardameta toca o no posteriormente el balón con las manos. La infracción es cometida por el jugador que intenta burlar tanto la letra cómo el espíritu de la Regla XII.

Decisión 4

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

Decisión 5



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

Decisión 6

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

REGLA XIII EL TIRO LIBRE

1. TIPOS DE TIROS LIBRES.

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

2. EL TIRO LIBRE DIRECTO.

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

3. EL TIRO LIBRE INDIRECTO.

➤ Señalización:

El árbitro indicará un tiro libre indirecto levantando el brazo en alto por encima de su cabeza. Deberá mantener su brazo en dicha posición hasta que el tiro haya sido ejecutado y conservar la señalización hasta que el balón haya tocado a otro jugador o haya salido del terreno de juego, o esté claro que no es posible marcar un gol directamente.

➤ El balón entra en la meta:

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

4. POSICIÓN EN EL TIRO LIBRE.

a) Tiro libre dentro del área de penalti:



- Tiro libre directo o indirecto a favor del equipo defensor:
- Todos los adversarios deberán encontrarse, como mínimo, a 6 metros del balón y, en todo caso, fuera del área de penalti hasta que el balón esté en juego.
- El balón estará en juego, una vez haya sido golpeado y se mueva con claridad.
- Un tiro libre concedido en el área de meta podrá ser lanzado desde cualquier punto de dicha área.

b) Tiro libre indirecto a favor del equipo atacante:

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

c) Tiro libre fuera del área de penalti:

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

➤ **INFRACCIONES/SANCIONES.**

- Si al ejecutar un tiro libre un adversario se encuentra más cerca del balón que la distancia reglamentaria, se repetirá el tiro libre.
- Si el equipo defensor lanza un tiro libre jugado con el pie desde su propia área de penalti sin que el balón entre directamente en juego, se repetirá el tiro libre.

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

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

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario.

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

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



➤ **TIRO LIBRE LANZADO POR EL GUARDAMETA.**

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

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario.

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

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

REGLA XIV DEL PENALTI Y SU LANZAMIENTO

El tiro de penalti,

- Se concederá un tiro de penalti contra el equipo que comete, dentro de su propia área de penalti y mientras el balón esté en juego, una de las diez infracciones tipificadas en la Regla XII y sancionadas con un tiro libre directo.
- Se podrá marcar un gol directamente de un tiro de penalti.
- Se concederá tiempo adicional para poder ejecutar un tiro de penalti al final de cada tiempo o al final de los periodos de tiempo suplementario.

➤ **POSICIÓN DEL BALÓN Y DE LOS JUGADORES.**

EL BALÓN:

- Se colocará en el punto de penalti.

EL EJECUTOR DEL TIRO DE PENALTI:

- Deberá ser debidamente identificado.

EL GUARDAMETA DEFENSOR:

- Deberá permanecer sobre su propia línea de meta, frente al ejecutor del tiro y entre los postes de la meta, pero sin tocar éstos, ni el travesaño, ni la red, hasta que el balón esté en juego.
- El guardameta deberá tener al menos parte de un pie en contacto directo o sobre la línea de meta en el momento en que el lanzador chute el balón.



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

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

EI ÁRBITRO:

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

PROCEDIMIENTO:

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

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

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

➤ **CONTRAVERSIONES / SANCIONES**

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

a) El ejecutor del tiro, o un compañero, infringen las Reglas de Juego:

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

b) El guardameta infringe las Reglas de Juego:

- El árbitro permitirá que continúe la jugada.
- Si el balón entra en la meta, se concederá un gol.



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

➤ PRÓRROGA / LANZAMIENTO TANDA PENALTIS

En las competiciones, fases o promociones por eliminatorias a doble partido, será vencedor, en cada una de ellas, el equipo que haya obtenido mejor diferencia de goles a favor, computándose los obtenidos y los recibidos en los dos encuentros.

Si el número en que se concrete aquella diferencia fuera el mismo se declarará vencedor al club que hubiese marcado más goles en el terreno de juego del adversario.

No dándose la circunstancia que determine la aplicación del apartado que antecede, la circular o base de competición correspondiente determinará el formato para deshacer el empate pudiendo optar a la celebración directa del lanzamiento de penaltis u señalar, a continuación del partido de vuelta, y tras un descanso de cinco minutos, **una prórroga de 10 minutos**, en dos partes de **5 minutos**, con sorteo previo



para la elección de campo, en el bien entendido que será de aplicación la regla referente a que un eventual empate a goles se dilucidaría a favor del equipo visitante.

Si, expirada esta prórroga, no se resolviera la igualdad, se procederá a una serie de lanzamientos desde el punto de penalti **de TRES por cada equipo**, alternándose uno y otro en la ejecución de aquéllos, previo sorteo para que el equipo que resulte favorecido por el mismo elija ser primero o segundo en los lanzamientos y debiendo intervenir futbolistas distintos ante una portería común. El equipo que consiga más tantos será declarado vencedor. Si ambos contendientes hubieran obtenido el mismo número, proseguirán los lanzamientos, en idéntico orden, realizando uno cada equipo, precisamente por futbolistas diferentes a los que intervinieron en la serie anterior, hasta que, habiendo efectuado ambos igual número, uno de ellos haya marcado un tanto más.

Sólo podrán intervenir en esta suerte los futbolistas que se encuentren en el terreno de juego al finalizar la prórroga previa, pudiendo en todo momento cualquiera de ellos sustituir al portero. Podrán intervenir en esta suerte todos los jugadores inscritos en acta, equilibrando el número de los mismos para ambos equipos, según las Reglas FIFA

Idéntica fórmula que prevé el apartado anterior será de aplicación cuando se trate del partido final de un torneo por eliminatorias, o de un encuentro suplementario en el que se dilucide, resolviendo una situación de empate, el título de campeón o el ascenso o permanencia en una categoría.

En el supuesto que la correspondiente circular o base competicional no especificase el formato se entenderá por defecto que para deshacer el empate se acudirá directamente a la tanda de penaltis.

REGLA XV EL SAQUE DE BANDA

1. El saque de banda es, también, otra forma de reanudar el juego.
2. De un saque de banda, en ningún caso, se podrá anotar un gol directamente.
3. Se concederá saque de banda:
 - a) Cuando el balón haya traspasado en su totalidad la línea de banda, ya sea por tierra o por aire, debiéndose ejecutar desde el punto por donde aquél salió del terreno de juego.
 - b) El saque de banda corresponderá realizarlo a uno de los jugadores contrarios de aquél que tocó el balón por última vez y antes de salir del rectángulo de juego.
4. En el lanzamiento de saque de banda, el ejecutor deberá:
 - a) Estar de frente al terreno de juego, teniendo una parte de ambos pies sobre la línea de banda o en el exterior de la misma.
 - b) Servirse de ambas manos, lanzando el balón desde atrás y por encima de la cabeza, no pudiendo volverlo a jugar hasta tanto éste no haya sido tocado o jugado por otro jugador.
 - c) El balón estará en juego, tan pronto haya éste entrado en el terreno de juego.



5. Si el saque de banda no fue realizado conforme a la Regla, y solamente en la fase regular o primera fase, el árbitro permitirá un nuevo saque al infractor en categoría alevín y benjamín, y dos nuevos intentos en la categoría prebenjamín y biberón, advirtiendo el árbitro la incorrección del saque. Una vez superado el número de intentos antes referenciados y en la categoría de Fútbol 8 Femenino, si el saque de banda no fuere conforme a la Regla, el árbitro determinará efectuar un nuevo saque que, en estos casos, habrá de ejecutar un jugador del equipo contrario.

6. Saque de banda ejecutado por cualquier jugador excepto el guardameta:

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

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario.

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

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

7. Saque de banda ejecutado por el guardameta:

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

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

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

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

REGLA XVI EL SAQUE DE META

1. El saque de meta es, igualmente, una forma de reanudar el juego.

2. De un saque de meta, se podrá anotar un gol directamente, pero exclusivamente, contra el equipo adversario.



3. Se concederá saque de meta:

a) Cuando el balón haya traspasado, en su totalidad, la línea de meta ya sea por tierra o por aire, ello, después de haber tocado por último a un jugador del equipo atacante y, en todo caso, que no se hubiera marcado un gol conforme a la Regla X.

4. En el saque de meta:

a) El balón estará inmóvil y un jugador del equipo defensor jugará el balón con el pie desde cualquier punto de su área de meta.

b) Los jugadores contrarios deberán permanecer fuera del área de penalti, hasta que el balón esté en juego.

c) El jugador que ejecute el saque no podrá volver a jugar el balón hasta que éste no haya sido jugado por otro jugador.

d) El balón se considerará en juego, en el momento en que haya sido golpeado con el pie y esté claramente en movimiento.

e) En la CATEGORIA PREBENJAMÍN el saque de meta podrá realizarlo el portero con la mano o voleando con el pie, en toda el área penal.

5. Saque de meta ejecutado por cualquier jugador excepto el guardameta:

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

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

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

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

6. Saque de meta ejecutado por el guardameta:

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

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

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



- Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario si es fuera del área, que se ejecutará desde el lugar dónde se cometió la infracción.
- Si la infracción se cometió dentro del área de penalti del ejecutor, se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario en el lugar donde se produjo la infracción. Si en el momento de ejecutar el saque de meta, quedara algún jugador del equipo adversario en el área penal, que no haya tenido tiempo a salir de ella, el árbitro permitirá que el juego prosiga.

c) Para cualquier otra contravención a la Regla:

- Se repetirá el saque.

REGLA XVII EL SAQUE DE ESQUINA

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



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

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

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

2) Saque de esquina ejecutado por el guardameta:

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

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario.

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

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

3) Para cualquier otra contravención a la Regla:

- Se repetirá el saque.

Nota .- Las delegaciones podrán adaptar los acuerdos puntuales que consideren oportunos siempre y cuando haya un consenso con la respectiva delegación de árbitros en cuanto a la aplicación del reglamento y solamente en el ámbito competitivo de la propia delegación.

DISPOSICIÓN ADICIONAL PRIMERA

PROTOCOLO SUSPENSIÓN PARTIDOS POR VIOLENCIA VERBAL

➤ *Exposición de motivos*

La violencia verbal sigue presente en los campos de fútbol. Eliminar los insultos hacia rivales y árbitros se torna como uno de los principales objetivos para distintas federaciones territoriales de fútbol como



para la Liga de Fútbol Profesional (LFP), Consejo Superior de Deportes (CSD) y la propia Real Federación Española de Fútbol (RFEF).

La Real Federación Gallega de Fútbol (RFGF) y en concreto el Comité de Fútbol Base no es ajeno a esta realidad constatando que la violencia verbal ha traspasado el ámbito del fútbol profesional y aficionado instalándose en las categorías inferiores, disputando los/as menores partidos en escenarios de insultos graves e incluso de cierta crueldad. Este Comité y con la intención de erradicar la violencia verbal ha preparado un protocolo de actuación efectiva, y con la intención de convertir las amenazas y los insultos en aliento y ánimo hacia los intervinientes.

➤ **Protocolo de actuación**

Se entenderá como violencia verbal, el insulto, la amenaza grave y las manifestaciones racistas, xenófobas, sexistas o intolerantes proferidas de forma continuada o reiterada.

- **1ª MEDIDA:** El árbitro del encuentro comunicará al delegado de campo la producción de violencia verbal para que éste de forma directa a los asistentes o por medio de la megafonía de la instalación advierta al autor o autores del hecho para que depongan su actitud.
- **2ª MEDIDA:** De persistir la violencia verbal, habiendo sido advertida con anterioridad, el árbitro tendrá la facultad de suspender temporalmente el encuentro para que, a instancia del delegado de campo, se proceda a la expulsión de la instalación del sujeto o sujetos activos de la acción. Una vez expulsados el autor o autores, se reanudará el partido.
- **3ª MEDIDA:** El encuentro proseguirá hasta su conclusión, con la expresa advertencia por megafonía, en caso de existir, o de forma directa al público por el delegado de campo, de la posibilidad de acordar la **suspensión definitiva** si no cesan los incidentes, debiendo consultar con el delegado de campo, los delegados de ambos equipos y las fuerzas de seguridad, en caso de estar presentes, la conveniencia de tal decisión, antes de terminar adoptando la decisión de suspender definitivamente el encuentro, en último término.

DISPOSICIÓN ADICIONAL SEGUNDA

DESEMPATES

En el caso de que, al término del campeonato o fase, resultara un empate entre dos equipos podrá establecerse un partido de desempate entre ellos, circunstancia que deberá recogerse antes del inicio de la competición, en la correspondiente circular. De no cumplirse este requisito será de aplicación lo dispuesto en el párrafo siguiente:

- 1) Resultado del partido/os disputado/os entre ellos.
- 2) Menor número de goles encajados.
- 3) El mejor clasificado con arreglo a los baremos del "Juego Limpio".
- 4) Partido de desempate (siempre que las fechas y la organización de la competición lo permitan).
- 5) Sorteo.



Las normas que establece el párrafo anterior se aplicarán por su orden y con carácter excluyente, de tal suerte que, si una de ellas resolviera el empate de alguno de los clubes implicados, éste quedara excluido, aplicándose a los demás las que correspondan, según su número sea dos o más.

DISPOSICIÓN ADICIONAL TERCERA

“FAIR PLAY”

➤ *Desarrollo de los criterios del Juego Limpio*

Desde los medios de comunicación y distintos entes federativos se utiliza la expresión “juego limpio”, o su equivalente en inglés “fair play”, con la idea de erradicar comportamientos deportivos cuestionables. La Real Federación Gallega de Fútbol (RFGF), con la última modificación reglamentaria, ha querido premiar las conductas de juego limpio otorgándole un status valorativo para dirimir el mejor derecho deportivo, cuando éste no pueda ser determinado por el criterio clasificatorio o deportivo.

De esta forma, el “juego limpio” en las distintas competiciones autonómicas, tendrá un reconocimiento más allá de una simple mención o trofeo, confiriéndole el rango de verdadero “derecho” de acuerdo a la nueva redacción del artículo 197 del Reglamento General de la RFGF.

Conceder un “premio deportivo” al “juego limpio” está ganando sitio en el fútbol a nivel mundial, con un claro ejemplo en UEFA, institución que concede plazas adicionales en la primera ronda de clasificación de la “UEFA Europa League” a los ganadores del “Respect Fair Play”, así también FIFA clasificando por este mismo criterio en los supuestos de empate en primera ronda en el Campeonato del Mundo de Selecciones.

El método de evaluación para establecer la clasificación del “juego limpio” se llevará a cabo una vez contabilizadas las amonestaciones decretadas por el árbitro en cada uno de los partidos. Esta puntuación se efectuará de la siguiente manera:

- Tarjeta amarilla: 1 punto
- Doble amarilla/expulsión: 2 puntos
- Tarjeta roja directa: 3 puntos por cada partido o semana de suspensión o inhabilitación

Además, también se contabilizarán de la misma forma las sanciones del Comité de Competición y sus respectivos Subcomités, a entrenadores, directivos o colaboradores con el club, al margen de las propiamente derivadas de las decisiones arbitrales.

A efectos de puntuación, serán tomadas en cuenta todas las actuaciones y resoluciones de los distintos órganos de Justicia Deportiva; es decir, si el Comité de Apelación o el Comité Galego de Xustiza Deportiva dictaminan la supresión de alguna tarjeta o de alguna sanción, así será también contemplado en la puntuación de la clasificación del Juego Limpio.



Si los grupos a comparar están compuestos por un número distinto de equipos se dividirá el total de la puntuación entre el número de partidos disputados por cada equipo en su grupo.

Esta operación da “una media de puntos de deportividad por partido” que permite la comparación entre equipos que estén en grupos de distinto número.

DISPOSICIÓN FINAL AL REGLAMENTO DE FÚTBOL 8

En todo lo que no se halle establecido en este Reglamento específico de fútbol 8, se atenderá de forma supletoria al Reglamento General de la RFGF; Reglamento Disciplinario de la RFGF y Estatutos de la RFGF.