

Proyecto

“CRECIENDO CON EL FÚTBOL”

Reglamento del fútbol 7

Categorías: Sub 8, sub 10 y sub 12

Comando Técnico de Menores

FEDERACIÓN PERUANA DE FÚTBOL

REGLAMENTO DE FÚTBOL 7 PARA MENORES (6 a 12 años)

ÍNDICE

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

REGLA 1: “TERRENO DE JUEGO”

1. Dimensiones

El campo de juego será un rectángulo de 50 metros de largo por 35 metros de ancho (para categoría sub 12) y de 40 metros de largo por 25 metros de ancho (para categorías sub 10 y sub 8)

2. Modo de marcarlo

El campo de juego se marcará con cinta elástica de 5 a 8 centímetros de ancho aproximadamente. Las más largas se llaman líneas de banda y las más cortas líneas de meta. Podrá colocarse una banderola a cada lado del terreno, a la altura del medio campo, separada por lo menos 1 metro de la línea de banda. El trazado de una línea medianera a través de la anchura del terreno será optativa. Obligatoriamente el centro del campo estará marcado por un punto.

3. Área de meta

En cada extremidad del terreno y distanciadas 3 metros de cada poste del marco, se marcarán dos líneas perpendiculares a la línea de meta, que se adentrarán en el terreno sobre una longitud de 6 metros y que se unirán en sus extremos mediante otra línea, paralela a la de meta. Cada uno de los espacios delimitados por dichas líneas y la de meta se denominará área de meta.

4. Los marcos

En el centro de cada línea de meta se colocarán los marcos, que estarán formados por dos postes verticales, equidistantes de las banderolas de esquina, separados 3 metros entre sí (medida interior) y unidos en sus extremos por un larguero horizontal cuyo borde inferior estará a 2 metros del suelo. La anchura y el grueso de los postes y del larguero transversal no podrán exceder de 12 centímetros. Los postes y el larguero transversal deberán tener el mismo ancho.

Podrán ponerse redes enganchadas a los postes, al larguero y al suelo por detrás de los marcos, debiendo estar sujetas en forma conveniente y colocadas de manera que no estorben al guardameta. (Redes de meta. Está permitido el uso de redes hechas de cáñamo, yute o nylon.)

REGLA 2: “EL BALÓN”

1. El balón será esférico; su cubierta ha de ser de cuero o de otro material aprobado. En su confección, no se empleará ningún material que pueda constituir un peligro para los jugadores.
2. El balón será número 4 para las categorías sub 12 y sub 10, y número 3 para la categoría sub 8.

REGLA 3: “NÚMERO DE JUGADORES”

1. El partido será jugado por dos equipos compuestos cada uno por no más de 7 jugadores, de los cuales uno jugará como guardameta.
2. Cada equipo iniciará el partido, al menos con 5 jugadores pudiéndose incorporar posteriormente los restantes.
3. Se inscribirán en acta un máximo de 12 jugadores. Una vez comenzado el partido podrán realizarse cuantas sustituciones se deseen, siempre que se realicen de forma reglamentaria. Los jugadores sustituidos pueden volver al juego cuantas veces se considere conveniente.

4. Cuando, durante el desarrollo del partido, un equipo por la circunstancia que sea, incluidas las expulsiones temporales, quedara con menos de 5 jugadores sobre el terreno de juego, el árbitro dará por finalizado dicho partido con derrota del equipo sancionado con el resultado de tres a cero.

5. Cualquiera de los otros jugadores podrá cambiar su puesto con el guardameta siempre que el árbitro haya sido previamente informado y siempre también que el cambio sea efectuado durante una detención del juego.

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

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

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

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

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

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

SANCIÓN

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

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

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

REGLA 4: “EQUIPO DE LOS JUGADORES”

1. a) El equipo básico obligatorio de un jugador consistirá en un chaleco o camiseta, short, medias y calzado.

b) Un jugador no podrá llevar ningún objeto que sea peligroso para los otros jugadores.
2. El guardameta deberá emplear colores que lo distingan de los otros jugadores y del árbitro y podrá utilizar pantalón largo.

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

REGLA 5: “ÁRBITRO”

1. Un árbitro deberá ser designado para dirigir cada partido. Su competencia y el ejercicio de sus poderes, otorgados por las Reglas de Juego, empezarán en el momento en que entra en el terreno de juego.
2. Su facultad de sancionar se extenderá a las infracciones cometidas durante una suspensión temporal del juego y cuando el balón está fuera del juego. Dado el carácter formativo de los participantes, será función principal del árbitro fomentar el espíritu del juego, colaborando así en la educación del jugador hacia actitudes deportivas, llegando incluso (en la medida que el desarrollo del partido lo permita) a explicar sus decisiones a aquellos. Su decisión de hecho en relación con el juego deberá ser definitiva, en tanto que se refiera al resultado de juego.
El árbitro:
 - a) Aplicará las Reglas.
 - b) Se abstendrá de castigar en aquellos casos en que si lo hicieran, estimase que favorecería al bando que cometió la falta.
 - c) Tomará nota de las incidencias, ejercerá las funciones de cronometrador y cuidará de que el partido tenga la duración reglamentaria o convenida, añadiendo las pérdidas de tiempo motivadas por accidente o por cualquier otra causa.
 - d) Tendrá poder discrecional para parar el juego cuando se cometan infracciones de las Reglas, para interrumpir o suspender definitivamente el partido cuando lo estime necesario a causa de los elementos, de la intención de los espectadores o por otros motivos. En tales

casos, hará llegar un informe detallado de los hechos al organismo competente, en la forma y plazo determinados por los Reglamentos de la Federación bajo cuya jurisdicción se juegue el partido.

e) A partir del momento en que entre en el terreno de juego, amonestará y mostrará la tarjeta amarilla a cualquier jugador que observe una conducta incorrecta o indigna, llegando incluso a expulsarlo temporalmente (2 minutos) si la falta es considerada leve. En tal caso, el árbitro comunicará el nombre del culpable al organismo competente, en la forma y plazo estipulados en los Reglamentos de la Federación bajo cuya jurisdicción se celebre el partido. Para que los informes del árbitro puedan considerarse hechos, deberán enviarse por correo ordinario.

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

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

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

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

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

REGLA 6: “DURACIÓN DEL PARTIDO”

El partido comprenderá dos tiempos iguales de 20 minutos cada uno para categoría sub 12 y de 15 minutos cada uno para categorías sub 10 y sub 8, salvo acuerdo contrario, quedando entendido:

a) Que el árbitro deberá añadir a cada período el tiempo que estime que haya sido perdido a consecuencia de sustitución de sacar del campo a los jugadores lesionados, pérdida de tiempo y otra causa;

b) Que la duración de cada período deberá ser prolongada a fin de permitir la ejecución de un penalti.

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

REGLA 7: “SAQUE DE SALIDA”

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

a) La elección de campos y del saque de comienzo se sorteará mediante una moneda. El bando favorecido por la suerte tendrá el derecho de escoger, bien sea su campo o efectuar el saque de comienzo.

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

2. Después de marcado un tanto

El juego se reanudará de la misma forma antes indicada, haciendo el saque de salida un jugador del bando contrario al que marcó el tanto.

3. Después del descanso.

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

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

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

4. Después de las interrupciones temporales

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

balón antes de que éste haya tocado el suelo. Si esta última disposición no fuese respetada, el árbitro repetirá el balón a tierra.

REGLA 8: “BALÓN EN JUEGO O FUERA DE JUEGO”

1.El balón está fuera de juego

- a) Cuando ha traspasado completamente una línea de banda o de meta, ya sea por tierra o por aire;
- b) Cuando el juego ha sido detenido por el árbitro.

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

- a) Si vuelve al juego de rebote del larguero o de los postes de los marcos o de las banderolas de esquina;
- b) Si vuelve al juego después de haber tocado al árbitro;
- c) Mientras que no se adopte una decisión sobre una supuesta infracción de las Reglas del juego.

REGLA 9: “TANTO MARCADO”

- 1 Salvo las excepciones previstas en estas Reglas, se ganará un tanto cuando el balón haya traspasado totalmente la línea de meta entre los postes y por debajo del larguero, sin que haya sido llevado, lanzado o intencionadamente golpeado con la mano o el brazo por cualquier jugador del equipo atacante, excepto en el caso de que lo haga el guardameta que se halle en su propia área penal.
2. El equipo que haya marcado el mayor número de tantos ganará el partido. Si no se hubiese marcado ningún tanto o si ambos equipos han logrado igual número de ellos, el partido se considerará empatado.

REGLA 10: “FALTAS E INCORRECCIONES”

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

- a) Dar o intentar dar una patada a un adversario.
- b) Poner una zancadilla a un contrario, es decir, hacerle caer o intentarlo, sea por medio de la pierna o agachándose delante o detrás de él.

- c) Saltar sobre un adversario.
- d) Cargar violenta o peligrosamente a un contrario.
- e) Cargar por detrás a un adversario que no hace obstrucción.
- f) Golpear o intentar golpear a un adversario o escupirlo.
- g) Sujetar a un adversario
- h) Empujar a un contrario.
- i) Jugar el balón, es decir, llevarlo, golpearlo o lanzarlo con la mano o el brazo (esta disposición no es aplicable al guardameta dentro de su propia área de meta): será castigado con tiro libre directo, concedido al equipo contrario en el sitio donde la falta fue cometida.

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

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

2. Un jugador que comete una de las cinco faltas siguientes:

- 1) Jugar de una forma estimada peligrosa por el árbitro, por ejemplo, intentar dar una patada al balón cuando lo tiene el portero.
- 2) Cargar lealmente, es decir, con el hombro, cuando el balón no está a distancia de juego de los jugadores interesados y éstos no intentaban intervenir en el juego.
- 3) Sin jugar al balón, obstruir intencionalmente a un adversario, es decir, correr entre éste y el balón o interponerse de manera que constituya un obstáculo para el contrario.
- 4) Cargar al portero, salvo que éste:- a) Se halle en posesión de la pelota; b) Obstruya a un adversario; e) Esté fuera del área de meta.

3. Siendo guardameta y dentro de su área de meta:

- a) Desde el momento que controla el balón con sus manos, dar más de seis pasos en cualquier dirección reteniéndole, botándolo en el suelo o lanzándolo al aire y volviendo a atraparlo sin ponerlo en juego, o después de haber puesto el balón en juego antes, durante o después de los seis pasos, volver a tocarlo con las manos, antes de que un jugador de su equipo lo toque o lo juegue fuera del área de meta o un jugador del equipo contrario lo toque o lo juegue dentro o fuera del área penalti, o;
- b) Utilizar una táctica que, en la opinión del árbitro, sólo lleva a retardar el juego y juego por lo tanto hacer perder tiempo, dando una ventaja desleal a su equipo, será castigado con tiro libre indirecto, concedido al equipo contrario y en el lugar donde se cometió la falta, sujeto a las condiciones predominantes impuestas por la Regla 13.

4. Un jugador será amonestado:

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

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

b) Si infringe con persistencia las Reglas de Juego;

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

d) Si se muestra culpable de conducta incorrecta. Por toda infracción a estas tres últimas disposiciones, el árbitro expulsará al jugador culpable del terreno de juego por un tiempo de 2 minutos, y concederá un tiro libre indirecto a favor del equipo contrario, lanzado desde el lugar donde se cometió la falta, sujeto a las condiciones predominantes impuestas por la Regla XIII y salvo que se hubiese cometido una infracción más grave de las Reglas de Juego.

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

a) Es culpable de conducta violenta o de juego brusco grave;

b) Actúa con propósitos injuriosos o groseros;

c) Se muestra nuevamente culpable de conducta incorrecta después de haber recibido una amonestación.

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

REGLA 11: “TIROS LIBRES”

1. Los tiros libres se clasifican en dos categorías; el tiro libre directo (del cual se puede ganar directamente un tanto en contra del equipo que cometió la falta) y el tiro libre indirecto (del que no puede lograrse válidamente un tanto sino cuando el balón, antes de traspasar al meta, haya sido jugado o tocado por un jugador distinto de aquél que efectuó el tiro).

2. Cuando un jugador lanza un tiro libre directo desde el interior de su propia área de meta, todos los jugadores del equipo contrario deberán estar por lo menos a 6 metros del balón.

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

4. En resumen, todo tiro libre será directo, a excepción de la infracción leve cometida en el área de meta del equipo infractor. En ese caso, en vez de sancionarse tiro penal, se sancionará tiro libre indirecto.

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

REGLA 12: “PENAL”

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

SANCION: Para toda infracción a esta Regla:

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

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

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

REGLA 13: “SAQUE DE BANDA”

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

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

SANCION:

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

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

REGLA 14: “SAQUE DE META”

Cuando el balón en su totalidad haya traspasado la línea de meta, excluida la parte comprendida entre los postes del marco, ya sea por tierra o por aire, habiendo sido jugado en último término por un jugador del equipo atacante, será puesto en juego nuevamente lanzado con la mano por el guardameta. No podrá ganarse un tanto directamente de un saque de meta. Los jugadores del equipo contrario al guardameta que va a ejecutar el saque de meta deberán quedarse fuera del área de meta hasta que el balón haya sido lanzado más allá de esta área.

SANCION: Si un jugador contrario al guardameta que realiza el saque intenta interferir la libre acción de éste ubicándose dentro del área de meta, se concederá un tiro libre en el sitio en que se cometió la infracción, sujeto a las condiciones predominantes impuestas en la Regla 13.

REGLA 15: “SAQUE DE ESQUINA”

Cuando el balón en su totalidad haya traspasado la línea de meta, excluida la parte comprendida entre los postes del marco, ya sea por tierra o por aire, habiendo sido jugado en último término por un jugador del equipo defensor, se concederá un saque de esquina, que será lanzado por un jugador del equipo atacante así: todo el balón debe ser colocado sobre el vértice correspondiente a la esquina más cercana al sitio por donde salió el balón,

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

SANCION:

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

B) Por cualquier otra infracción se repetirá el saque.