

San Miguel de Tucumán, 04 de Mayo de 2026.-

CIRCULAR N° 09/26

DE: Dirección de Educación Especial

A: Supervisoras de la Modalidad de Educación Especial, Directores/Coordinadores de Escuelas y servicios de la Modalidad de Educación Especial: Escuelas de Educación Especial de Nivel Secundario, y Educación Permanente de Jóvenes y Adultos.

ASUNTO: Orientaciones acerca del proyecto: “Nuestro Mundial: La escuela sale a la cancha”

La Dirección de Educación Especial se dirige a Uds. con el propósito de comunicar la implementación de la Circular **“Nuestro Mundial: La escuela sale a la cancha”** destinado a estudiantes que asisten al Servicio Educativo Integral Secundario Especial (SEISE) y el Servicio de Educación Permanente de Jóvenes y Adultos de las Escuelas de Educación Especial de la provincia.

El mundial de fútbol es un acontecimiento universal que atraviesa a todos los habitantes del planeta, los estudiantes de nuestra modalidad también viven este acontecimiento con pasión y alegría. Es por eso que desde la Dirección de Educación Especial se promueve la implementación del mundial de fútbol en las escuelas de la modalidad, para motivar la participación, el compañerismo, el trabajo en equipo, la actividad física, el deporte y recreación.

Esta propuesta constituye un espacio pedagógico privilegiado para el fortalecimiento del desarrollo integral de los y las estudiantes en situación de discapacidad, promoviendo no sólo desarrollo de aptitudes físicas y motrices, sino también sociales, culturales, emocionales y ciudadanas.

El proyecto propone resignificar el deporte escolar desde una lógica inclusiva, priorizando la participación activa, el trabajo colaborativo y la construcción colectiva por sobre la competencia excluyente.

Asimismo, la propuesta se fundamenta en la importancia del empoderamiento y el protagonismo juvenil en el desarrollo integral de los estudiantes en situación de discapacidad, no sólo en relación con sus trayectorias educativas y futuras inserciones

laborales, sino también en su plena participación como ciudadanos activos, críticos y comprometidos con su comunidad.

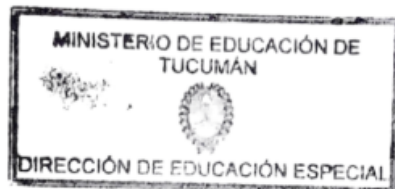
El proyecto otorga un lugar central a los Centros de Estudiantes como un instrumento primordial para la ejecución de la propuesta, garantizando la participación juvenil, la representación estudiantil y el ejercicio de derechos.

Los referentes de Centros de Estudiantes de todas las instituciones participantes tendrán un rol primordial en la implementación y desarrollo del presente proyecto, ya que serán los encargados de coordinar con los profesores de educación física la logística de las diferentes etapas y garantizar la participación activa de todos los estudiantes.

En los 4 (cuatro) anexos, que acompañan a la presente circular, se detallan las propuestas planificadas:

- En el **Anexo N° I**, se plantea la presentación de la propuesta de trabajo;
- En el **Anexo N° II**, se detalla el sistema de competencias;
- En el **Anexo N° III**, se explicita la función de los centros de estudiantes en el torneo;
- En el **Anexo N° IV**, se detalla el **Reglamento del Torneo: *Nuestro Mundial: La escuela sale a la cancha.***

Atentamente,




Lic. NASIR SILVIA VIVIANA
DIRECTORA DE EDUCACION ESPECIAL
SECRETARIA DE ESTADO DE EDUCACION
MINISTERIO DE EDUCACION

ANEXO N° I - CIRCULAR N° 09/26

PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA DE TRABAJO

- **Destinatarios:** Servicio Educativo Integral Secundario Especial (SEISE) y Servicio de Educación Permanente de Jóvenes y Adultos de las Escuelas de Educación Especial de la provincia.
- **Área:** Educación - Centros de Estudiantes.
- **Modalidad:** Encuentros mensuales.
- **Cantidad de encuentros:** 3 (tres) encuentros institucionales y una Jornada Final.
- **Período de vigencia:** Mayo a Julio de 2026

OBJETIVO DE LA PROPUESTA:

- Promover la participación activa, inclusiva y protagónica de los estudiantes del Servicio Educativo Integral Secundaria Especial y Servicio Permanente de Educación de Jóvenes y Adultos, a través de una propuesta motriz, cultural y comunitaria inspirada en el Mundial de Fútbol 2026, fortaleciendo el empoderamiento juvenil, la construcción de ciudadanía y el desarrollo integral.

DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES:

1. **Primer Encuentro:** viernes 08 de mayo (8 a 14 hs) - Lugar: CEF N° 18 (Calle España 3761, SMT).
 - Recepción de delegaciones.
 - Acto inaugural: presentación de equipos, hinchadas, mascotas, etc.
 - Competencia: partidos de fase de grupos.
2. **Segundo Encuentro:** miércoles 20 de mayo (8 a 14 hs). - Lugar: CEF N° 18 (Calle España 3761, SMT).
 - Competencia: dieciseisavos de final, octavos de final.
3. **Tercer Encuentro:** viernes 31 de julio (8 a 14 hs). - Lugar: CEF N° 18 (Calle España 3761, SMT).
 - Competencia: Cuartos de final, semifinal, partido por el tercer puesto, final.
 - Acto de cierre.
 - Premiación.

ANEXO N° II - CIRCULAR N° 09/26

SISTEMA DE COMPETENCIA

Nuestro Mundial: “La Escuela Sale a la Cancha” 2026 tendrá un total de 104 partidos que se llevarán a cabo en tres encuentros, con la participación de 48 selecciones, divididas en 12 grupos de 4 equipos, incluyendo una fase de dieciseisavos (32 equipos) de final tras la fase de grupos. Siendo los dos primeros de cada sector los clasificados a la siguiente ronda junto a los ocho mejores terceros. En caso de igualdad de puntos entre distintas selecciones, se utilizará un sistema de desempate, que establece la siguiente jerarquía para romper la paridad: resultado del partido entre sí, diferencia de goles, goles a favor, sorteo.

A continuación, se detalla la cantidad de partidos del Mundial que se disputarán:

- ❖ **Total de partidos:** 104 partidos.
- ❖ **Fase de grupos:** Se organizan 12 grupos de 4 equipos cada uno (total: 72 partidos de grupo, dos tiempos de 8' cada uno, con entretiempo de 2').
- ❖ **Fases de eliminación directa:**
 - **Dieciseisavos de final:** 16 partidos (dos tiempos de 10' cada uno, con entretiempo de 2').
 - **Octavos de final:** 8 partidos (dos tiempos de 10' cada uno, con entretiempo de 2').
 - **Cuartos de final:** 4 partidos (dos tiempos de 15' cada uno, con entretiempo de 5').
 - **Semifinales:** 2 partidos (dos tiempos de 15' cada uno, con entretiempo de 5').
 - **Partido por el tercer puesto:** 1 partido (dos tiempos de 15' cada uno, con entretiempo de 5').
 - **Final:** 1 partido (dos tiempos de 15' cada uno, con entretiempo de 5').

La Copa de Fútbol **Nuestro Mundial: La Escuela Sale a la Cancha 2026** se divide en dos partes, la fase de grupos y la fase de eliminación directa; esta incluye cinco rondas (dieciseisavos de final, octavos de final, cuartos de final, semifinales y final).

Las 48 selecciones participantes se distribuirán, mediante el sorteo final, en doce grupos de cuatro equipos cada uno. En cada sector, las selecciones se enfrentarán entre sí

de acuerdo con un sistema de liguilla, donde la victoria valdrá 3 (tres) puntos; el empate, 1 (uno); y la derrota, 0 (cero).

Las llaves en la fase de eliminación directa estarán divididas en dos rutas.

En las rondas de eliminación directa, si un partido termina en empate, se jugará una prórroga, que constará de dos partes de 5 (cinco) minutos cada una. Si el partido siguiera empatado después de la prórroga, se decidirá el ganador con una tanda de 3 (tres) lanzamientos desde el punto de penal, en caso de continuar empatados se continuará con lanzamiento de 1 (uno) por equipo hasta obtener un ganador.

ANEXO N° III - CIRCULAR N° 09/26

DE LA FUNCIÓN DE LOS CENTROS DE ESTUDIANTES

En el marco de **Nuestro Mundial: La escuela sale a la cancha 2026** destinado a estudiantes que asisten al Servicio Educativo Integral Secundario Especial (SEISE) y al Servicio Educativo de Jóvenes y Adultos de las Escuelas de Educación Especial de la provincia, los Centro de Estudiantes tendrá un rol activo en la organización, promoción y acompañamiento de las distintas instancias del proyecto. Su accionar estará orientado a fortalecer la participación estudiantil, el trabajo colaborativo y el sentido de pertenencia institucional, contribuyendo al desarrollo de las actividades previstas.

A continuación, se detallan las acciones a desarrollar en cada etapa:

PRIMERA ETAPA: Organización y logística

- **Investigar sobre la cultura, costumbres y geografía de los países asignados:** motivando la investigación y si conocer y difundir aspectos relevantes que permitan enriquecer la experiencia intercultural del evento.
- **Elección del diseño de indumentaria del equipo al que representan y de la hinchada:** promoviendo que los estudiantes participen activamente en la definición de colores, símbolos y elementos distintivos que identifiquen al país o delegación asignada.
- **Organización de cánticos y expresiones de apoyo:** incentivando la creatividad de los estudiantes para generar consignas que fortalezcan el espíritu de equipo, el respeto y la convivencia durante los encuentros.
- **Organizar un stand de comidas típicas:** planificando la selección de platos representativos del país asignado, la presentación del espacio y la distribución de tareas entre los estudiantes.
- **Buscar proveedores y sponsors:** gestionando posibles colaboraciones para la obtención de insumos, materiales o apoyos que contribuyan al desarrollo de las actividades previstas.

SEGUNDA ETAPA: Durante los encuentros deportivos

- **Acompañar como anfitriones a los equipos asignados:** brindando orientación, apoyo y una recepción cordial a las delegaciones participantes, favoreciendo un clima de respeto, hospitalidad y convivencia.
- **Colaborar en la logística y organización de las distintas etapas del evento:** asistiendo en la coordinación de actividades, organización de espacios, acompañamiento de delegaciones y resolución de necesidades que surjan durante la jornada.
- **Encargados por zona de grupos (12 estudiantes):** asumiendo la responsabilidad de acompañar y orientar a un grupo determinado de estudiantes o delegaciones, facilitando la comunicación con los organizadores y colaborando en el orden y desarrollo de las actividades previstas.
- **Promover el respeto, la convivencia y el juego limpio durante las jornadas deportivas:** acompañando a los estudiantes y colaborando para que las actividades se desarrollen en un clima de participación, integración y compañerismo.

TERCERA ETAPA: Cierre, reflexión y evaluación institucional

- **Generar espacios de encuentro y diálogo en cada institución:** en las mismas los estudiantes puedan compartir cómo vivieron la experiencia, expresar cómo se sintieron durante el desarrollo del campeonato y reflexionar sobre la participación y el trabajo en equipo.
- **Recuperar opiniones y aportes de los estudiantes:** identificando aspectos positivos de la experiencia y posibles mejoras para futuras ediciones del evento, elaborando una breve síntesis o registro institucional con las principales conclusiones, experiencias y aprendizajes surgidos del encuentro deportivo.
- **Socializar la experiencia dentro de la institución educativa:** con el fin de compartir lo trabajado con otros estudiantes, docentes y equipos directivos, fortaleciendo la participación estudiantil y el rol del Centro de Estudiantes.

ANEXO N° IV - CIRCULAR N° 09/26

REGLAMENTO DE FÚTBOL 7

ÍNDICE:

- I.** El Terreno de Juego
- II.** El Balón
- III.** Conformación de equipo, Número de Jugadores
- IV.** Equipamiento de los Jugadores
- V.** Árbitro. Árbitros, Asistentes y Auxiliar de mesa
- VI.** Duración del partido. El inicio y la reanudación del Juego
- VII.** El Balón en Juego o fuera de Juego
- VIII.** El Gol marcado
- IX.** Faltas e incorrecciones
- X.** El Tiro Libre
- XI.** Del Penal y su lanzamiento
- XII.** El Saque de Banda
- XIII.** El Saque de Meta
- XIV.** El Saque de Esquina

REGLA I

EL TERRENO DE JUEGO

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 un banderín 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:

- 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 PENAL

El área de penal, situada en ambos extremos del terreno de juego, se determinará de la siguiente manera:

1. 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 penal.
2. En cada área de penal se marcará un punto (punto de penal) a 9 metros de distancia del punto medio de la línea entre los postes y equidistantes entre éstos. Al exterior de cada área de penal se trazará un semicírculo con un radio de 6 metros desde el punto de penal.

6. ÁREA DE ESQUINA

Con un radio de 0.6 metros, medido desde cada banderín de esquina, se marcarán cuatro arcos de circunferencia en la parte interior del terreno.

7. LOS ARCOS

1. En el centro de cada línea de meta se colocarán los arcos, que estarán formados por dos postes verticales, equidistantes de los banderines de esquina, separados 6 metros entre sí (medida interior) y unidos en sus extremos por un larguero horizontal cuyo borde inferior estará a 2 metros del suelo. La anchura y el grueso de los postes y del larguero transversal no podrán exceder de 12 centímetros. Los postes y el larguero transversal deberán tener el mismo ancho.
2. 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 arquero. Está permitido el uso de redes hechas de cáñamo, yute o nylon. Sin embargo, las cuerdas de nylon no pueden ser más delgadas que aquellas hechas de cáñamo o yute.
3. Los postes y travesaños deberán ser de color blanco. 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.

"2026 año de la Memoria por: Golpe de Estado Cívico Militar de 1976, Cierre Masivo de los Ingenios en 1966 y Cierre de los Talleres Ferroviarios de Tafí Viejo en 1980".

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.

De acuerdo con dicho balón corresponde, precisamente, al número 4 de fútbol.

2. REEMPLAZO DE UN BALÓN DEFECTUOSO

El balón no podrá ser cambiado o reemplazado durante el partido sin la autorización del árbitro.

- ❖ 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.
- ❖ 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

CONFORMACIÓN DEL EQUIPO

Los equipos estarán conformados por 15 integrantes; 1 técnico, 2 ayudantes y 12 jugadores

NÚMERO DE JUGADORES

1. El partido será jugado por dos equipos compuestos cada uno de ellos por siete jugadores, uno de los cuales actuará como arquero.
2. Cada equipo podrá iniciar el encuentro con, al menos, cinco jugadores, pudiendo incorporar posteriormente los restantes.
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. Cada equipo podrá presentar, antes de iniciarse el partido, hasta doce licencias de jugadores, como máximo, los cuales figuran inscritos en el acta del mismo, de manera que los cinco hipotéticos suplentes puedan entrar en cualquier momento al terreno de juego.
5. Una vez comenzado el partido, 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. 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, incluidas las expulsiones, quedará con menos de cinco 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 arquero, 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”, sin que para ello sea requerido o necesario que el juego sea o esté parado, salvo cuando se trate del arquero 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, ello con independencia de su participación o no en el juego.

JUGADORES Y SUSTITUTOS EXPULSADOS

- Un jugador expulsado antes del saque de salida sólo podrá ser reemplazado por uno de los sustitutos designados.
- Un sustituto designado, expulsado antes del saque de salida o después del comienzo del partido, no podrá ser sustituido.

INFRACCIONES / SANCIONES.

Si un jugador entra en el terreno de juego sin la autorización del árbitro o auxiliar de mesa:

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

REGLA IV

EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

1. 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, éstos deberán tener el color principal de los pantalones cortos, asimismo, **deberán utilizar canilleras.**
- 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).
- Se podrá utilizar lentes correctoras, si bien, previamente, deberá presentarse al árbitro del partido.
- El arquero vestirá colores que lo diferencien de los demás jugadores, del árbitro y de los árbitros asistentes.
- Las canilleras deberán estar cubiertas completamente por las medias y deberán ser de un material apropiado y ofrecer una protección adecuada.

2. 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 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.

REGLA V

ÁRBITRO

Será reglamentariamente obligatoria 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. 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 la incidencia, 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 expulsión.
- 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 necesitará de la atención de su médico o auxiliares, debiendo dar prioridad, sobre cualquiera otra circunstancia o interés competitivo, 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 auxiliares 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 expulsión. No está obligado a tomar medidas inmediatamente, pero deberá hacerlo apenas 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, expulsarlos del terreno de juego y sus alrededores.
- 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.

ÁRBITROS ASISTENTES Y AUXILIAR DE MESA

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

- Si el balón ha traspasado en su totalidad los límites del terreno de juego.
- A qué equipo corresponde efectuar los saques de esquina, de meta o de banda.
- Cuándo se solicita una sustitución.
- Cuándo ocurre alguna infracción u otro incidente fuera del campo visual del árbitro.
- Cuándo se cometen infracciones más cerca del asistente que del árbitro (en particular, cuando ocurren en el área de penal).

- Si en los tiros de penal, el arquero se adelanta 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.

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 VI

LA DURACIÓN DEL PARTIDO

- A.** El partido durará dos tiempos iguales, salvo que por mutuo acuerdo entre el árbitro y los dos equipos participantes, decidan otra cosa. Estos períodos de tiempo serán de 8 minutos cada uno (para partidos de la fase de grupo), 10 minutos para (16° y 8°), 15 minutos (para Cuartos de final, semifinal, 3° y 4° puesto) y 20 minutos para la final.
- B.** El árbitro podrá añadir a cada período de tiempo arriba indicado (no deberá superar los 3 minutos)
- C.** La duración de cada período, en cualquier caso, deberá ser prolongado a fin de permitir la ejecución de un penal.
- D.** 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.
- E.** 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.

EL INICIO Y LA REANUDACIÓN DEL JUEGO

INTRODUCCIÓN

Se hará un sorteo y el equipo que lo gane decidirá la dirección en la que atacará el primer tiempo del partido.

El otro equipo efectuará el saque de salida para iniciar el partido.

El equipo que gane el sorteo ejecutará el saque de salida para iniciar el segundo tiempo.

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

"2026 año de la Memoria por: Golpe de Estado Cívico Militar de 1976, Cierre Masivo de los Ingenios en 1966 y Cierre de los Talleres Ferroviarios de Tafí Viejo en 1980".

c) Al comienzo del segundo tiempo del partido.

d) Al comienzo de cada tiempo suplementario si los hubiere.

Se podrá anotar un gol directamente de un saque de salida.

PROCEDIMIENTO

1. Todos los jugadores deberán encontrarse en su propio campo.
2. 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.
3. El balón se hallará inmóvil en el punto central.
4. 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 hacia delante.
5. El ejecutor del saque no podrá tocar el balón por segunda vez, antes de que éste sea jugado por otro jugador diferente.
6. 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

1. El árbitro dejará caer el balón en el lugar donde se hallaba cuando fue interrumpido el juego, considerándose reanudado en cuanto aquél toque el suelo.
2. 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.

CIRCUNSTANCIAS ESPECIALES:

1. Un tiro libre, concedido al equipo defensor en su área de meta, podrá ser lanzado desde cualquier parte de dicha área.
2. 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.
3. Un balón a tierra para reanudar el partido, después de que el juego haya sido interrumpido temporalmente dentro del área de meta, será ejecutado en la línea del área de meta paralela a la línea de meta, en el punto más cercano al lugar dónde se encontraba el balón cuando se detuvo el juego.

EL BALÓN EN JUEGO O FUERA DEL JUEGO

1. BALÓN EN JUEGO:

El balón estará en juego en todo otro momento, incluso cuando:

- a) Rebota de los postes, travesaños o poste de esquina y permanece en el terreno de juego.
- b) Rebota del árbitro o árbitro asistente ubicado en el interior del terreno de juego.

2. BALÓN FUERA DEL JUEGO:

El balón estará fuera del juego cuando:

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

REGLA VIII

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. En caso de que el reglamento de la competición exija la existencia de un equipo ganador, tras un partido finalizado en empate, se aplicará el siguiente procedimiento:
 - a) Tiros desde el punto de penal.

REGLA IX

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 violentamente 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 penal)
- i)** Sujetar a un contrario
- j)** Escupir a un adversario
- k)** El jugador que se quite la camiseta al celebrar un gol, deberá ser sancionado por conducta antideportiva.

2. Se concederá un lanzamiento de penal, si un jugador comete una de las diez infracciones antes mencionadas, dentro de su propia área de penal, independientemente de la posición del balón y siempre que esté en juego.

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

- a) Tarda más de seis segundos en poner el balón en juego, después de haberlo controlado con sus manos.
 - b) Vuelve a tocar el balón con las manos después de haberlo puesto en juego y sin que cualquier otro jugador lo haya tocado.
 - c) Toca el balón con las manos después de que un jugador de su equipo se lo haya cedido con el pie.
 - d) Toca el balón con las manos después de haberlo recibido directamente de un saque de banda lanzado por un compañero.
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 arquero 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 será interrumpido para amonestar o expulsar.
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 expulsado del terreno de juego, no pudiendo ser reemplazado, el jugador que:

- a) Acumule dos tarjetas amarillas
- b) Infringir persistentemente las reglas de juego.
- c) Desapruebe con gestos o palabras las decisiones arbitrales.
- d) Juegue el balón con las manos, evitando una clara ocasión de gol.

- e) Impida el normal desarrollo del juego, interrumpiéndolo, agarrando o zancadilleando a un contrario, sin incurrir en agresión y evitando una clara ocasión de gol.
- f) 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.
- f) Pronunciar palabras, frases o incurrir en gestos, acciones o actitudes, etc. que resulten ser intolerantes, racistas o xenófobas.
- c) Toda simulación en el terreno de juego que tenga por finalidad engañar al árbitro, será sancionada como conducta antideportiva.
- h) Actúe de cualquier otra forma antideportiva, no contemplada en el párrafo anterior.

REGLA X

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.

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.

POSICIÓN EN EL TIRO LIBRE

“2026 año de la Memoria por: Golpe de Estado Cívico Militar de 1976, Cierre Masivo de los Ingenios en 1966 y Cierre de los Talleres Ferroviarios de Tafí Viejo en 1980”.

1. Tiro libre dentro del área de penal:

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 penal hasta que el balón esté en juego.
- El balón estará en juego apenas haya sido jugado con el pie directamente más allá del área de penal.
- Un tiro libre concedido en el área de meta podrá ser lanzado desde cualquier punto de dicha área.

2. 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.

3. Tiro libre fuera del área de penal:

- 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 penal sin que el balón entre directamente en juego se repetirá el tiro.

TIRO LIBRE LANZADO POR CUALQUIER JUGADOR (EXCEPTO EL ARQUERO)

1. 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.

2. 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 penal, si la infracción se cometió dentro del área de penal del ejecutor.

TIRO LIBRE LANZADO POR EL ARQUERO

1. Si el balón está en juego y el arquero 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.

2. Si el balón está en juego y el arquero 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 XI DEL PENAL Y SU LANZAMIENTO

EL TIRO DE PENAL

Se concederá un tiro de penal contra el equipo que comete dentro de su propia área de penal y mientras el balón esté en juego, una de las infracciones tipificadas en la Regla IX y sancionadas con un tiro libre directo.

Se podrá marcar un gol directamente de un tiro de penal.

Se concederá tiempo adicional para poder ejecutar un tiro de penal 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 penal.

EL EJECUTOR DEL TIRO DE PENAL:

- Deberá ser debidamente identificado.

EL ARQUERO DEFENSOR:

- Deberá permanecer sobre su propia línea de meta, frente al ejecutor del tiro y entre los postes de la meta, hasta que el balón esté en juego.

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

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

EI ÁRBITRO:

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

PROCEDIMIENTO:

- El ejecutor del tiro de penal 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 penal 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 penal, 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 arquero.

CONTRAVENTIONES / SANCIONES

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

1. El ejecutor del tiro infringe 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

2. El arquero 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

3. Un compañero del ejecutor del tiro penetra en el área de penal o se coloca delante del punto de penal o a menos de 6 metros:

"2026 año de la Memoria por: Golpe de Estado Cívico Militar de 1976, Cierre Masivo de los Ingenios en 1966 y Cierre de los Talleres Ferroviarios de Tafí Viejo en 1980".

- 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
- Si el balón rebota en el arquero, el travesaño o en un poste de la meta y es tocado por éste jugador, el árbitro interrumpirá el partido y lo reanudará con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor.

4. Un compañero del arquero penetra en el área de penal o se coloca delante del punto de penal 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

5. Un jugador del equipo defensor y otro del equipo atacante infringen las Reglas de Juego:

- Se repetirá el tiro

6. Si después de que se haya lanzado un tiro de penal, 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.

7. 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 donde se cometió la infracción.

8. El balón toca cualquier otro objeto en el momento en que se mueve hacia delante:

- Se repetirá el tiro

9. El balón rebota hacia el terreno de juego en el arquero, el travesaño o los postes, y toca luego cualquier otro objeto:

"2026 año de la Memoria por: Golpe de Estado Cívico Militar de 1976, Cierre Masivo de los Ingenios en 1966 y Cierre de los Talleres Ferroviarios de Tafí Viejo en 1980".



- El árbitro detendrá el juego.
- El juego se reanudará con balón a tierra, que se lanzará desde el lugar dónde tocó el objeto.

REGLA XII

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 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, el árbitro determinará efectuar un nuevo saque que, en este caso, habrá de ejecutar un jugador del equipo contrario.
- 6.** Saque de banda ejecutado por cualquier jugador excepto el arquero:
 - 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 penal, si la infracción se cometió dentro del área de penal del ejecutor.

7. Saque de banda ejecutado por el arquero:

Si el balón está en juego y el arquero 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.

Si el balón está en juego y el arquero 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 penal del ejecutor, se concederá un tiro libre indirecto en el punto más cercano al lugar donde se produjo la infracción.

REGLA XIII

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 VIII.
- 4.** En el saque de meta:
 - a)** 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 penal, 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, únicamente, cuando haya sido lanzado, directamente, fuera del área de penal.
 - e)** Si el balón no es lanzado directamente fuera del área de penal, se repetirá el saque.

INFRACCIONES / SANCIONES

- 1.** Saque de meta ejecutado por cualquier jugador excepto el arquero:
 - 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 penal si la infracción se cometió dentro del área de penal del ejecutor.

2. Saque de meta ejecutado por el arquero:

a) Si el balón está en juego y el arquero 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 arquero 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 penal del ejecutor, se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario en el lugar donde se produjo la infracción.

c) Para cualquier otra contravención a la Regla:

- Se repetirá el saque.

REGLA XIV

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.
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 VIII.
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 pudiéndose 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.

INFRACCIONES / SANCIONES

1. Saque de esquina ejecutado por cualquier jugador excepto el arquero:
 - 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 penal si la infracción se cometió dentro del área de penal del ejecutor.

2. Saque de esquina ejecutado por el arquero:

a) Si el balón está en juego y el arquero 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 el arquero 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 cometió la infracción.
- Si la infracción se cometió dentro del área de penal 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.