

IFAB®

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD



Reglas de Juego

26/27



Descargar
la aplicación de las
Reglas de Juego

Índice

Acerca de las Reglas	9
Observaciones y adaptaciones	16
Observaciones sobre las Reglas de Juego	17
Adaptación de las Reglas	20
<u>Protocolo del límite de tiempo en las sustituciones</u>	22
<u>Protocolo del tratamiento y reconocimiento médico fuera del terreno de juego</u>	24
<u>Protocolo de la cuenta atrás en los saques de banda y en los saques de meta</u>	28
Pautas para la disposición de que solo el capitán pueda acercarse al árbitro	30
Pautas para las exclusiones temporales (bancos de castigo)	34
Pautas para las sustituciones ilimitadas	40
Protocolo de las sustituciones adicionales permanentes por conmoción cerebral	42
Reglas de Juego 2026/27	47
1. El terreno de juego	49
2. El balón	59
3. Los jugadores	63
4. El equipamiento de los jugadores	73
5. El árbitro	81
6. Los otros miembros del equipo arbitral	93
7. La duración del partido	101
8. Inicio y reanudación del juego	105
9. Balón en juego	109
10. El resultado de un partido	111
11. El fuera de juego	117

12. Faltas y conducta incorrecta	123
13. Tiros libres	141
14. El penal	145
15. El saque de banda	153
16. El saque de meta	157
17. El saque de esquina	161
 Protocolo del VAR	 164
 Programa de calidad de la FIFA	 176
 Cambios en las Reglas 2026/27	 180
Resumen de los cambios en las Reglas de Juego	181
Análisis detallado de todos los cambios	184
Cambios editoriales	204
 Glosario	 210
Entidades futbolísticas	211
Términos futbolísticos	212
Términos arbitrales	222
 Directrices prácticas para los miembros del equipo arbitral	 224
Introducción	225
Posicionamiento, movimiento y trabajo en equipo	226
Lenguaje corporal, comunicación y uso del silbato	240
Otras recomendaciones	248



Acerca de las Reglas

Filosofía y espíritu de las Reglas

El fútbol es el deporte más popular del mundo. Se juega en todos los países a muy distintos niveles. El hecho de que se apliquen las mismas Reglas de Juego en todo el fútbol y en todo el mundo, desde la Copa Mundial de la FIFA™ hasta un partido infantil en una aldea remota, infunde a este deporte una solidez que debemos seguir aprovechando en beneficio del fútbol mundial.

El balompié debe tener Reglas que hagan que el juego sea limpio: la deportividad es un elemento fundamental de la belleza del deporte rey a la par que una característica vital de su espíritu. Los mejores partidos son aquellos en los que el árbitro raramente tiene que intervenir, ya que los futbolistas compiten con respeto mutuo, y respetando las Reglas y a los colegiados.

Las Reglas del fútbol son relativamente sencillas en comparación a las de otros deportes de equipo, pero dado que muchas situaciones son subjetivas y que los árbitros son humanos, siempre habrá decisiones erróneas que den lugar al debate y la discusión. Hay para quien estos intercambios forman parte del encanto del juego, pero, sean las decisiones correctas o incorrectas, el espíritu de este deporte requiere que las decisiones arbitrales sean siempre respetadas. Los actores que ejercen cierta autoridad en el mundo del fútbol, especialmente los entrenadores y capitanes de los equipos, tienen una importante responsabilidad en lo que concierne al respeto a los árbitros y sus decisiones.

Las Reglas no pueden abarcar todas las situaciones posibles; cuando no existe una disposición específica en las Reglas, el IFAB espera que el árbitro adopte una decisión conforme al espíritu del juego y de las Reglas, lo que suele implicar hacerse la pregunta: «¿Qué quiere o qué espera el fútbol?».

Los comportamientos indebidos de los participantes y los retrasos deliberados que interrumpen el ritmo del partido son dos grandes preocupaciones. Tras la aplicación exitosa de las pautas para la disposición de que solo el capitán

pueda acercarse al árbitro, así como la sanción a los guardametas que retienen el balón durante más de ocho segundos con la concesión de un saque de esquina al equipo adversario, se han adoptado más medidas destinadas a reducir las interrupciones en los partidos y las pérdidas de tiempo. Ahora se refuerza la autoridad de los árbitros para impedir las tácticas que buscan perder el tiempo en los saques de banda y meta, en las lesiones y en las sustituciones.

Las Reglas deben contribuir además a la salud y la seguridad de los futbolistas. Y cuando resulta necesario, es responsabilidad del IFAB reaccionar de manera rápida y apropiada para, a través de las Reglas de Juego, dar apoyo a todos los que participan en el fútbol.

Con esta finalidad, las competiciones tienen ahora la opción de permitir el uso de sustituciones adicionales permanentes por conmoción cerebral. De este modo, los equipos podrán priorizar el bienestar de los jugadores que han sufrido o se sospecha que han sufrido una conmoción cerebral, sin quedarse en inferioridad numérica.

Aunque se producen accidentes, las Reglas buscan encontrar el equilibrio entre la salud de los jugadores y la equidad deportiva para conseguir que el fútbol sea lo más seguro posible. Por este motivo, los árbitros deben usar las Reglas para tratar con firmeza a aquellos jugadores cuyas acciones resulten demasiado agresivas o peligrosas. Las Reglas encarnan la intransigencia con el juego poco seguro en sus conceptos de orden disciplinario, p. ej.: «disputa temeraria» y «poner en peligro la integridad física de un adversario» o «con uso de fuerza excesiva».

El IFAB ha editado una versión simplificada de las Reglas de Juego, que usa un lenguaje y una estructura más sencillos que la versión oficial completa de las Reglas de Juego. Esta nueva recopilación simplificada, que se llama «Reglas del Fútbol», se ha redactado de manera que entender las Reglas resulte más sencillo especialmente para los más jóvenes, nuevos o futuros árbitros, adultos que en ocasiones actúan de árbitros, jugadores y entrenadores, espectadores y medios de comunicación.

Visite **www.footballrules.com**, donde también encontrará versiones para descargar de las Reglas simplificadas, que se pueden consultar por orden alfabético o por categoría.

En este enlace se puede consultar una versión de las Reglas de Juego en audio: **www.theifab.com**

Nota: la versión en audio de las Reglas de Juego solo está disponible en inglés por el momento.

Evolución de las Reglas

El fútbol debe seguir siendo un deporte atractivo, entretenido y ameno para jugadores, equipos arbitrales y entrenadores, así como para espectadores, aficionados y administradores, independientemente de su edad, género, raza, religión, cultura, grupo étnico, orientación sexual o grado de discapacidad.

También es importante mantener la universalidad de las Reglas, para que los jugadores jóvenes vean partidos por televisión y traten de emular lo que han visto. Por consiguiente, todos los cambios en las Reglas deben beneficiar al fútbol. Esto significa que, a menudo, el posible cambio se pondrá antes a prueba o se someterá a ensayo.

Cada cambio propuesto se debe analizar en función de los siguientes aspectos: justicia y deportividad, integridad, respeto, seguridad, el disfrute de los participantes y espectadores y, cuando corresponda, el uso de la tecnología para beneficiar el juego.

El IFAB seguirá trabajando con sus paneles consultivos y mantendrá amplias consultas con los grupos de interés para que los cambios de las Reglas beneficien al fútbol en todos los niveles y en cada rincón del mundo. De este modo se garantizará que se respete, valore y proteja la integridad de este deporte, de las Reglas y de los árbitros.

El IFAB valora en gran medida el diálogo con interesados de todo el mundo y le complace recibir sugerencias o dudas relativas a las Reglas de Juego. Puede seguir enviando sus sugerencias, ideas y preguntas a:

lawenquiries@theifab.com.

Si desea consultar más información sobre la historia de las Reglas de Juego y los avances en curso, como los ensayos, visite nuestra página web:

www.theifab.com/es/



Observaciones y adaptaciones

Observaciones sobre las Reglas de Juego

Idiomas oficiales

El IFAB publica las presentes Reglas de Juego en alemán, español, francés e inglés. En caso de divergencias en los textos, la versión en inglés prevalecerá sobre las demás.

Otros idiomas

Las federaciones nacionales de fútbol que traduzcan las Reglas de Juego pueden obtener la plantilla de la edición 2026/27 de las Reglas enviando un mensaje a: info@theifab.com.

Se ruega a las federaciones nacionales de fútbol que elaboren una versión traducida de las Reglas de Juego utilizando este formato que envíen un ejemplar al IFAB (en el que figure claramente en la portada que se trata de la traducción oficial de la federación nacional) para publicarlo en el sitio web del IFAB como ayuda y referencia para otras personas.

Medidas

Si hubiera discrepancias entre las unidades expresadas en el sistema métrico anglosajón y las expresadas en el sistema métrico decimal, estas últimas serán las vinculantes.

Aplicación de las Reglas

Se aplican las mismas Reglas a todos los partidos de cada confederación, país y población y, aparte de las modificaciones permitidas por el IFAB (ver «Adaptación de las Reglas»), **no se deben alterar ni cambiar dichas Reglas, salvo si se cuenta con la autorización del IFAB.**

Las personas que formen a miembros del equipo arbitral y a otros participantes, deberán recalcar que:

- los árbitros deben aplicar las Reglas en sintonía con el «espíritu» del fútbol para fomentar partidos justos y seguros;
- toda persona debe respetar a los miembros del equipo arbitral y sus decisiones, recordando y respetando que los árbitros son humanos y cometen errores.

Los jugadores tienen una responsabilidad crucial con respecto a la imagen del fútbol, y el capitán del equipo debe desempeñar un papel importante a la hora de velar por que se respeten las Reglas y las decisiones arbitrales.

Importante

Los principales cambios de contenido en las Reglas de Juego aparecen subrayados en amarillo y resaltados al margen. Las modificaciones más relevantes están subrayadas.

Adaptación de las Reglas

La universalidad de las Reglas de Juego implica que el fútbol se practica esencialmente de la misma manera en todo el mundo y en todas las categorías. Además de fomentar un entorno justo y seguro en el que se pueda disputar partidos, las Reglas también deben favorecer la participación y el disfrute.

Históricamente, el IFAB ha concedido a las federaciones nacionales de fútbol cierta flexibilidad para adaptar las Reglas organizativas en categorías de fútbol específicas. El IFAB tiene la certeza de que, en lo sucesivo, las federaciones nacionales deberían poder modificar algunos aspectos organizativos del fútbol si esto redundaría en beneficio de este deporte en su país.

La manera de disputar y arbitrar el juego debe ser la misma en todos los campos de fútbol del mundo, desde la final de la Copa Mundial de la FIFA™ hasta la población más pequeña. No obstante, las necesidades del fútbol en cada país deben determinar la duración de un partido, el número de participantes y cómo se penalizan ciertos comportamientos antideportivos.

Todas las federaciones nacionales de fútbol (y las confederaciones y la FIFA) tendrán, a partir de ese momento, la posibilidad de adaptar todos o algunos de los siguientes aspectos organizativos de las Reglas de Juego del fútbol que supervisan.

En todos los niveles del fútbol:

- el número de sustituciones que puede realizar cada equipo, hasta un máximo de cinco*, excepto en el fútbol juvenil, donde la federación nacional, la confederación o la FIFA determinarán el número máximo;
- el uso de sustituciones adicionales por conmoción cerebral (aplicando el protocolo del IFAB);
- la implementación de las pautas para la disposición de que solo el capitán pueda acercarse al árbitro (su aplicación será obligatoria para todas las competiciones que comiencen a partir del 1 de julio de 2027).

**V. Regla n.º 3 para consultar las condiciones de aplicación en el caso de partidos que llegan a la prórroga y las restricciones aplicables a las oportunidades de sustitución.*

Fútbol juvenil, de veteranos, de personas con discapacidad y fútbol base:

- dimensiones del terreno de juego;
- tamaño, peso y material del balón;
- distancia entre los postes de meta y altura del travesaño;
- duración de las dos mitades (iguales) del partido (y de las dos mitades iguales de tiempo suplementario);
- número de jugadores;
- el uso de sustituciones ilimitadas;
- el uso de exclusiones temporales (bancos de castigo) para algunas amonestaciones (tarjetas amarillas) o todas ellas;
- requisitos concretos para el brazalete que obligatoriamente deberá llevar el capitán.

Además, para conceder a las federaciones nacionales de fútbol una mayor flexibilidad para beneficiar y desarrollar su fútbol nacional, se permiten los siguientes cambios relativos a las categorías del fútbol:

- las federaciones nacionales, las confederaciones y la FIFA tienen flexibilidad para decidir las restricciones de edad del fútbol juvenil y de veteranos;
- cada federación nacional de fútbol determinará qué competiciones de las categorías inferiores del fútbol son designadas como «fútbol base».

Ensayos del IFAB

En ocasiones es necesario probar o ensayar un posible cambio en las Reglas para evaluar tanto sus repercusiones esperadas como inesperadas en el juego.

Si desean participar en estos ensayos, las confederaciones, federaciones nacionales y organizadores de competiciones deben disponer de autorización del IFAB.

En 2026/27, el IFAB se centrará en ensayos relacionados con los retrasos originados por las lesiones de los guardametas y seguirá explorando conceptos alternativos del fuera de juego.

En la sección «Ensayos» de www.theifab.com/es/ encontrará más información sobre las pruebas y protocolos.

Aquellas entidades que deseen participar en los ensayos deberán ponerse en contacto con el IFAB en la siguiente dirección: trials@theifab.com.

Protocolo del límite de tiempo en las sustituciones

Introducción

Este protocolo está relacionado con la disposición contenida en la Regla 3 que estipula que un jugador sustituido deberá salir del terreno de juego en el plazo de **diez segundos** para impedir que se produzcan pérdidas de tiempo y se interrumpa el ritmo del partido.

Procedimiento

- Una vez que se muestre el tablero de sustitución o, de no haberlo, el árbitro indique que se puede efectuar la sustitución*, el jugador sustituido saldrá del terreno de juego:
 - en el plazo de **diez segundos**;
 - por el punto más cercano de la línea delimitadora del campo, salvo que el árbitro le indique que salga directamente por otro punto.

Si el árbitro inspecciona el equipamiento del suplente a la altura de la línea de medio campo, empezarán a contar los **diez segundos cuando la inspección haya terminado y el árbitro indique que se efectúe la sustitución.*

- El árbitro efectuará la señal de la **cuenta atrás de cinco segundos** con la mano alzada; si procede, la cuenta atrás con la mano se podrá acompañar de una cuenta atrás a viva voz.
- Si el jugador sustituido no hubiera salido del terreno de juego en el plazo de **diez segundos**:
 - **deberá salir del terreno de juego de todas formas** lo más rápidamente posible;

- **no se permitirá al suplente entrar** en el terreno de juego;
- **se reanudará el juego**;
- la sustitución no se podrá cancelar ni el suplente se podrá cambiar;
- el suplente podrá entrar en el terreno de juego únicamente la **primera vez que se interrumpa el juego** después de que haya transcurrido **un minuto** desde la reanudación y después de haber recibido la señal del árbitro.
- **El minuto** se calcula con un cronómetro y lo determina el árbitro, a quien pueden asistir otros miembros del equipo arbitral.
- Si, durante una interrupción del juego, se efectúa más de una sustitución, todos los jugadores sustituidos deberán salir del terreno de juego en el plazo de **diez segundos**, contados a partir del momento en el que se muestre el tablero de sustituciones o el árbitro haya indicado la última sustitución; no se retrasará mostrar el tablero ni la indicación entre las sustituciones que se efectúen durante la misma interrupción del juego.
- En el caso de que se superen los **diez segundos** y el suplente no pueda entrar en el terreno de juego, solo se sancionará (con tarjeta amarilla) al jugador si el retraso fuera excesivo.
- El árbitro podría decidir no aplicar el límite de tiempo de **diez segundos** cuando, entre otras situaciones:
 - una lesión impida claramente que el jugador salga del terreno de juego en dicho límite de tiempo;
 - un jugador no pueda salir del terreno de juego por el punto más cercano de la línea delimitadora del campo, por razones de seguridad.

Como la finalidad de la cuenta atrás es impedir las pérdidas de tiempo y mantener el ritmo del partido, si el jugador sustituido se encuentra muy cerca de una línea delimitadora del campo o la está cruzando cuando el árbitro llegue al final de la cuenta atrás, se permitirá que el suplente entre en el terreno de juego.

Protocolo del tratamiento y reconocimiento médico fuera del terreno de juego

Introducción

Este protocolo está relacionado con la disposición contenida en la Regla 5 que estipula que un jugador de campo que reciba reconocimiento o tratamiento médico dentro del terreno de juego*, o cuya lesión provoque que el juego se interrumpa, deberá salir del campo y permanecer fuera de él hasta **un minuto** después de que el juego se haya reanudado.

**La Regla 5 permite el tratamiento en el terreno de juego solo en ciertas circunstancias (véase a continuación).*

La finalidad es proporcionar al cuerpo médico el tiempo necesario fuera del terreno de juego para efectuar un reconocimiento de la lesión del jugador y decidir si este debe seguir jugando, y reducir además las interrupciones al ritmo del partido.

Procedimiento

Requisito de salir del terreno de juego durante un minuto

- Se obliga al jugador de campo a que permanezca fuera del terreno de juego durante **un minuto** tras la reanudación del partido, si se producen una o más de las siguientes situaciones:
 - el **partido se ha interrumpido** porque el jugador ha sufrido o se sospecha que ha sufrido una lesión;
 - el **árbitro ha indicado al cuerpo médico que entre** en el terreno de juego;

- el árbitro ha preguntado al jugador si necesita atención médica en el terreno de juego y el **jugador la ha solicitado**.
- El cuerpo médico deberá disponer de tiempo suficiente para llevar a cabo el **reconocimiento inicial** en el terreno de juego, pero **no tratará al jugador** en él, a menos que la lesión sea grave.
- Después del reconocimiento inicial, el jugador debe **salir** del terreno de juego (excepto en los casos explicados a continuación) y **permanecer fuera** de él hasta que transcurra **un minuto** (de cronómetro) desde el momento en el que se haya reanudado el juego.

Periodo de un minuto fuera del terreno de juego

- El periodo de **un minuto** fuera del terreno de juego empieza a contar en el momento en el que se reanuda el juego.
- El periodo de **un minuto** se calcula con un cronómetro y lo determina el árbitro, a quien pueden asistir otros miembros del equipo arbitral.
- El jugador puede regresar únicamente con el **permiso del árbitro**; debe volver a entrar por la línea de banda si el balón está en juego, pero podrá hacerlo desde cualquier línea de demarcación si el balón no estuviera en juego.
- Si el jugador lesionado es sustituido, **no se retrasa la sustitución**.
- Si se cumple la primera mitad del partido antes de que haya transcurrido el **minuto**, el jugador puede regresar al partido desde el comienzo de la segunda mitad; este principio se aplica a:
 - el periodo entre el final del tiempo reglamentario y el comienzo de la prórroga;
 - durante el descanso de la prórroga;
 - el periodo entre el final de la prórroga y la tanda de penales.

Un jugador no tiene la obligación de salir del terreno de juego durante un minuto si:

- el jugador:
 - indica que no requiere atención médica, salvo que el juego se haya interrumpido por la lesión;

- sale voluntariamente del campo durante el juego o en una interrupción del partido, siempre y cuando su salida no retrase la reanudación;
- se produce una lesión para la cual la Regla 5 permite que el jugador reciba tratamiento médico en el terreno de juego:
 - se lesiona un guardameta;
 - un guardameta y un jugador de campo chocan y requieren atención médica;
 - varios jugadores del mismo equipo chocan y requieren atención médica;
 - se ha producido una lesión grave, especialmente una lesión en la cabeza (p. ej. una conmoción cerebral), afección cardíaca o incidentes que conlleven peligro de muerte (p. ej. convulsiones, asfixia, etc.);
 - se lesiona un jugador como resultado de una infracción de carácter físico por la cual se amonesta o expulsa al adversario (p. ej. una infracción temeraria o juego brusco y grave);
 - se hubiera concedido un tiro penal y el jugador lesionado es el encargado de lanzarlo.

Protocolo de la cuenta atrás en los saques de banda y en los saques de meta

Introducción

Este protocolo está relacionado con la disposición de la **cuenta atrás de cinco segundos** contenida en las Reglas 15 y 16, destinada a impedir las pérdidas de tiempo y las interrupciones al ritmo de un partido durante los saques de banda y de meta. Si se excede este límite de tiempo, el equipo adversario efectúa la reanudación del juego.

Procedimiento

Cuando el árbitro decreta que el equipo que efectúa un saque de banda o de meta está retrasando deliberadamente la reanudación del partido:

- El árbitro puede indicar con el silbato o a viva voz que el jugador debe apresurarse y no retrasar la reanudación.
- Para empezar la **cuenta atrás de cinco segundos** (que puede comenzar sin que se utilice la indicación anterior), el árbitro:
 - hará sonar el **silbato**;
 - **indicará** claramente con la mano o el brazo que se efectúe la reanudación;
 - efectuará la señal de la **cuenta atrás de cinco segundos** con la mano alzada; si procede, la cuenta atrás con la mano se podrá acompañar de una cuenta atrás a viva voz.

- Si el balón no está en juego cuando se cumpla la **cuenta atrás de cinco segundos, el árbitro:**
 - concederá el saque de banda al equipo adversario, que lo efectuará desde la misma ubicación que tenía el saque de banda original; o
 - concederá un saque de esquina al equipo adversario desde el lado del campo más cercano a la ubicación en la que se debía efectuar el saque de meta.
- Cuando se conceda la reanudación al equipo adversario, se mostrará una amonestación (tarjeta amarilla) únicamente si el jugador o uno de sus compañeros retrasan excesivamente la reanudación por parte del equipo adversario.

El árbitro no tiene que esperar a que un jugador esté en posesión del balón para comenzar la **cuenta atrás de cinco segundos**. También puede empezar la cuenta atrás si el jugador provoca deliberadamente un retraso con estas acciones:

- recoger lentamente el balón;
- ubicarse incorrectamente en un saque de banda;
- colocar el balón en una posición incorrecta en un saque de meta.

Como la finalidad de la cuenta atrás es impedir las pérdidas de tiempo en los saques de banda y de meta y mantener el ritmo del partido, no se sancionará al jugador si, en el momento en el que esté lanzando o golpeando el balón, el árbitro concluyera la cuenta atrás.

Pautas para la disposición de que solo el capitán pueda acercarse al árbitro

Estas pautas serán un protocolo obligatorio para todas las competiciones que comiencen a partir del 1 de julio de 2027.

Introducción

Si bien el respeto y la deportividad son valores esenciales en el fútbol, las decisiones de los árbitros y demás miembros del equipo arbitral suelen suscitar desacuerdos, que a menudo se expresan verbalmente o incluso con acciones. En casos extremos, los jugadores llegan a correr en dirección a los árbitros, a quienes rodean y acosan. Esto demuestra una falta de respeto hacia el árbitro, perjudica la imagen del fútbol y puede resultar intimidante y molesto.

La colaboración más estrecha entre el árbitro y los capitanes de los equipos puede contribuir a inculcar deportividad y respeto mutuo. En este sentido, para que el árbitro pueda explicar decisiones fundamentales, los capitanes serán los únicos que podrán acercarse a él, siempre que lo hagan con el respeto y la conducta adecuados. Al mismo tiempo, será responsabilidad de cada capitán garantizar que sus compañeros permanezcan a una distancia razonable del árbitro y no interfieran en la interacción entre el árbitro y los capitanes.

Las sencillas pautas que presentamos a continuación servirán de ayuda a los organizadores de competiciones que deseen aplicar los principios de la disposición de que solo el capitán pueda acercarse al árbitro.

Pautas

- Se permite la comunicación normal entre los jugadores y el árbitro, una interacción se sigue considerando importante (a fin de fomentar la transparencia y evitar posibles frustraciones y conflictos).
- Se amonestará con tarjeta amarilla a cualquier jugador (incluido el capitán) que muestre desaprobación con palabras o acciones.
- Cuando corresponda, el árbitro explicará las decisiones importantes a los capitanes y a los jugadores involucrados en un incidente.
- Para evitar que los jugadores acosen o rodeen al árbitro en situaciones trascendentales tras incidentes o decisiones fundamentales:
 - solo un jugador de cada equipo, normalmente el capitán, podrá aproximarse al árbitro y, cuando lo haga, deberá interactuar con él de manera respetuosa;
 - el árbitro podrá indicar o exhortar a los jugadores (con palabras o gestos) que no se le acerquen;
 - los capitanes de los equipos tendrán la responsabilidad de colaborar para que sus compañeros no se aproximen al árbitro;
 - se amonestará con tarjeta amarilla a los jugadores que se acerquen o rodeen al árbitro cuando no tengan permitido hacerlo;
 - si lo considera oportuno, el árbitro retrasará la reanudación del partido con el objetivo de conceder tiempo a los capitanes para que expliquen la decisión a sus compañeros, exigirles que se comporten correctamente, etc.
- El árbitro decidirá a su discreción si interactúa o permite a otro jugador que no sea el capitán aproximarse a él, p. ej. si el jugador ha cometido una infracción, ha sufrido una falta o está lesionado.

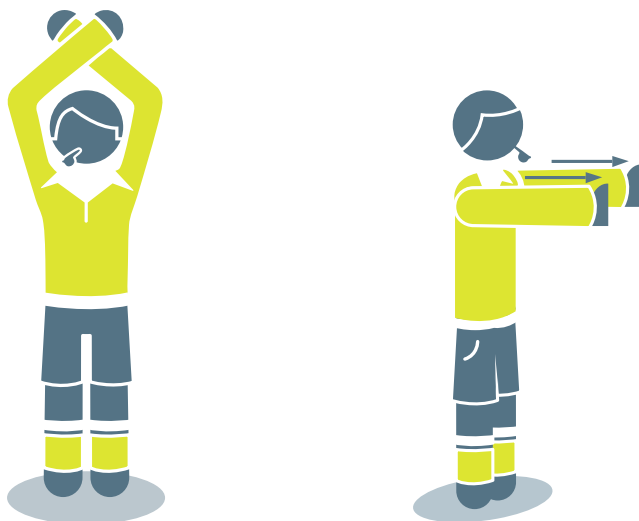
Cuando el capitán es el guardameta

- En el caso de que el guardameta sea el capitán del equipo, antes del lanzamiento de la moneda al aire previo al saque inicial se informará al árbitro de qué jugador es el designado para acercarse a él en su lugar.
- Solamente el guardameta o el jugador designado, en ningún caso ambos, podrá aproximarse al árbitro.
- Si el jugador designado es sustituido o expulsado, se designará otro jugador.

Opción para el fútbol juvenil, de veteranos, de personas con discapacidad y fútbol base

Las siguientes pautas se aplican exclusivamente en el fútbol juvenil, de veteranos, de personas con discapacidad y fútbol base.

- Para indicar que solo el capitán está autorizado a acercarse al árbitro, este hará uso del silbato y la siguiente señal:
 - levantar los brazos por encima de la cabeza y cruzar las muñecas;
 - descruzar los brazos y situarlos delante del cuerpo con las manos abiertas apuntando hacia delante, para indicar a los jugadores que no se acerquen.



- La zona exclusiva para el capitán ocupará un radio de 4 m (4.5 yd) alrededor del árbitro.
- Cuando proceda, el árbitro se apartará de los jugadores para crear una zona exclusiva para el capitán.
- Estará prohibido que entre en la zona exclusiva ningún otro jugador que no sea el capitán (quien llevará un brazalete identificativo).
- El capitán será responsable de pedir a los compañeros que respeten la zona y no se acerquen a más de 4 m (4.5 yd) del árbitro.

- Si un jugador que no sea el capitán entra en la zona exclusiva, se amonestará al infractor con una tarjeta amarilla por mostrar desaprobación con acciones.
- Si más de un jugador de un equipo entra en la zona exclusiva, al menos uno de ellos recibirá una tarjeta amarilla. Normalmente se tratará del primer jugador no autorizado que acceda a la zona o bien el jugador que se acerque al árbitro con más agresividad.
- Después del partido, se informará a las autoridades competentes de todo incidente en el que más de un jugador no autorizado haya entrado en la zona exclusiva del capitán*.

**Se recomienda encarecidamente que los organizadores de competiciones apliquen sanciones pertinentes para los incidentes en los que más de un jugador entre en la zona exclusiva del capitán.*

Pautas para las exclusiones temporales (bancos de castigo)

Introducción

Las competiciones de fútbol juvenil, de veteranos, de personas con discapacidad y fútbol base tienen la opción de utilizar exclusiones temporales (bancos de castigo) para todas o algunas infracciones sancionables con amonestación (tarjeta amarilla), siempre y cuando así lo apruebe la federación nacional de fútbol con competencia sobre la competición, la confederación o la FIFA (según corresponda).

La 138.^a asamblea general anual del IFAB aprobó además actualizar las «Pautas para las exclusiones temporales (bancos de castigo)».

Se hace referencia a las exclusiones temporales en:

Regla 5. El árbitro

5.3 Facultades y obligaciones. Medidas disciplinarias

El árbitro tendrá autoridad para mostrar tarjetas amarillas o rojas y, cuando así lo permitan los reglamentos de las competiciones, excluir temporalmente a un jugador, desde el momento en que entra en el terreno de juego al comienzo del partido hasta que el partido ha terminado, lo cual incluye el descanso del medio tiempo, el tiempo suplementario (prórroga) y la tanda de penales.

La exclusión temporal es una penalización consistente en una suspensión inmediata que impide seguir participando en el partido durante un tiempo determinado a un jugador que ha cometido una infracción merecedora de amonestación (tarjeta amarilla). La filosofía de las exclusiones temporales es

que un «castigo instantáneo» puede ejercer una influencia positiva significativa e inmediata en el comportamiento del jugador infractor y, por tanto, en su equipo.

La federación nacional, la confederación o la FIFA deberán aprobar (para su publicación en el reglamento de la competición) un protocolo de exclusión temporal que respete las siguientes pautas:

Solamente para los jugadores

- Las exclusiones temporales se aplican a todos los jugadores (incluso a los guardametas), pero no a las infracciones sancionables con una amonestación (tarjeta amarilla) cometidas por un suplente o un jugador sustituido.

Señal del árbitro

- El árbitro indicará una exclusión temporal mostrando tarjeta amarilla y después señalando claramente con los dos brazos el área de la exclusión temporal (normalmente, el área técnica del jugador).

Periodo de la exclusión temporal

- La duración de la exclusión temporal será la misma para todas las infracciones.
- La duración de la exclusión temporal deberá estar comprendida entre el 10 y el 15 % del tiempo de juego total (p. ej. 10 minutos en un partido de 90 minutos; 8 minutos en uno de 80 minutos).
- El periodo de exclusión temporal comenzará cuando se reanude el juego una vez que el jugador haya abandonado el campo.
- El árbitro deberá incluir en el periodo de exclusión temporal todo tiempo «perdido» por interrupciones que darán pie a conceder «tiempo adicional» al final del medio tiempo (p. ej. sustituciones, lesiones, celebraciones de gol, etc.).
- Las competiciones deberán decidir quién ayudará al árbitro a controlar el tiempo del periodo de exclusión; podría encargarse de ello un delegado, el cuarto árbitro o un árbitro asistente neutral; también podría ser un miembro del cuerpo técnico.
- Una vez concluido el tiempo de la exclusión temporal, el jugador podrá regresar por la línea de banda con el permiso del árbitro, cuando el balón deje de estar en juego.

- El árbitro tiene la decisión final sobre el momento en que el jugador podrá regresar.
- El jugador excluido temporalmente no podrá ser sustituido hasta el final del periodo de exclusión temporal (en cualquier caso, no podrá ser sustituido si el equipo ha agotado todas las sustituciones permitidas o las oportunidades de sustitución, si procede).
- Si el periodo de exclusión temporal no ha terminado al final del primer tiempo (o al final del segundo tiempo cuando se deba disputar una prórroga), el tiempo restante de exclusión temporal se cumplirá a partir del inicio del segundo tiempo (o del inicio de la prórroga).
- Si, cuando se deba disputar una prórroga, el periodo de exclusión temporal no ha terminado al final del segundo tiempo, el tiempo restante de exclusión temporal se cumplirá desde el principio de la prórroga.
- Si un jugador sigue bajo exclusión temporal al final del partido podrá igualmente participar en la tanda de penales, pues las exclusiones temporales no se aplicarán durante esta.

Área de exclusión temporal

- Los jugadores excluidos temporalmente deberán permanecer en el área técnica (cuando exista) o junto con el entrenador o cuerpo técnico, a menos que estén calentando (caso en el que estarán sujetos a las mismas condiciones que los suplentes).

Infracciones durante las exclusiones temporales

- Si un jugador temporalmente excluido cometiera una infracción sancionable con una amonestación (tarjeta amarilla) o expulsión (tarjeta roja) durante su periodo de exclusión temporal, no volverá a participar en el partido, y tampoco podrá ser reemplazado ni sustituido.

Otras medidas disciplinarias

- Las competiciones y las federaciones nacionales de fútbol decidirán si las exclusiones temporales deberán comunicarse a las autoridades competentes y si podrá tomarse alguna otra medida disciplinaria, como la suspensión por acumulación de cierta cantidad de exclusiones temporales, como sucede con las amonestaciones tradicionales (tarjetas amarillas).

Sistemas de exclusión temporal

Las competiciones pueden utilizar uno de los siguientes sistemas de exclusión temporal:

- Sistema A: para todas las amonestaciones (tarjetas amarillas).
- Sistema B: solo para algunas amonestaciones (tarjetas amarillas).

Sistema A: exclusión temporal para todas las amonestaciones (tarjetas amarillas)

- Todas las amonestaciones (tarjetas amarillas) se penalizan con una exclusión temporal.
- Si un jugador recibe una segunda amonestación (tarjeta amarilla) en el mismo partido:
 - será objeto de una segunda exclusión temporal y dejará de participar en el partido;
 - podrá ser sustituido por un suplente al final de la segunda exclusión temporal si el equipo del jugador no ha hecho uso de todas las sustituciones u oportunidades de sustitución, si procede (puesto que el equipo ya ha sido penalizado con prescindir de este jugador durante dos periodos de exclusión temporal).

Sistema B: exclusión temporal solo para algunas amonestaciones (tarjetas amarillas)*

- Se establecerá previamente una lista con las infracciones sancionables con amonestación (tarjeta amarilla) que serán penalizadas con exclusión temporal.
- En el resto de casos, las infracciones merecedoras de amonestación se tratarán como tal (tarjeta amarilla), pero no se penalizarán con exclusión temporal.
- Se expulsará (tarjeta roja) al jugador que reciba dos amonestaciones en el mismo partido, aunque una de ellas o las dos se hayan señalado por exclusión temporal.

**En algunas competiciones, puede resultar útil emplear las exclusiones temporales solamente para las infracciones relacionadas con conducta inapropiada, como por ejemplo:*

- simulación;
- impedir intencionadamente que el equipo adversario reanude el partido con rapidez;
- mostrar desaprobación, o hacer gestos o comentarios reprobatorios;
- detener un ataque prometedor o interferir en él, agarrando, arrastrando, empujando o cometiendo una infracción por mano voluntaria;
- hacer una finta antirreglamentaria en un penal.

Pautas para las sustituciones ilimitadas

Desde su aprobación en la asamblea general anual del IFAB n.º 131 celebrada el 3 de marzo de 2017 en Londres, las Reglas de Juego permiten el uso de sustituciones ilimitadas en el fútbol juvenil, de veteranos, de personas con discapacidad y fútbol base, siempre y cuando así lo apruebe la federación nacional con competencia sobre la competición, la confederación o la FIFA, según corresponda.

Se hace referencia a las sustituciones ilimitadas en:

Regla 3. Los jugadores

3.2 Número de sustituciones. Sustituciones ilimitadas

El uso de las sustituciones ilimitadas está permitido exclusivamente en el fútbol juvenil, de veteranos, de personas con discapacidad y fútbol base, siempre que lo apruebe la federación nacional de fútbol, la confederación o la FIFA.

En el marco de las sustituciones ilimitadas, se considerará también suplentes a aquellos jugadores que ya han participado en el partido y posteriormente han sido sustituidos (jugadores sustituidos), pero que vuelven a jugar más tarde reemplazando a otro jugador.

A excepción de la posibilidad de un jugador sustituido de volver a jugar en el partido, el resto de disposiciones de la Regla 3 son aplicables a las sustituciones ilimitadas. En especial, se debe seguir el procedimiento de sustitución descrito en la Regla 3.

Protocolo de las sustituciones adicionales permanentes por conmoción cerebral

Introducción

Las Reglas de Juego permiten que las competiciones usen sustituciones adicionales permanentes por conmoción cerebral, tras la aprobación de esta medida durante la 138.^a asamblea general anual (AGM) del IFAB, celebrada en Escocia el 2 de marzo de 2024.

Se produce una sustitución adicional permanente por conmoción cerebral cuando se sustituye a un jugador cuando se produzca una conmoción cerebral o se sospeche que se ha producido y este no participa más en el partido. Dicha sustitución no cuenta en el cómputo de las sustituciones «normales» permitidas (o en las oportunidades de sustitución, si procede).

Se hace referencia a las sustituciones adicionales permanentes por conmoción cerebral en:

Regla 3. Los jugadores

3.2 Número de sustituciones. Sustituciones adicionales permanentes por conmoción cerebral

Las competiciones pueden permitir sustituciones adicionales permanentes por conmoción cerebral de acuerdo con el protocolo contenido en «Observaciones y adaptaciones».

Nota: aunque durante los ensayos se emplearon dos protocolos distintos, únicamente el que aprobó la asamblea general anual del IFAB se usará en su totalidad.

Principios

- En un mismo partido, se permite que los equipos contendientes efectúen una única sustitución por conmoción cerebral.
- Se podrá efectuar una sustitución por conmoción cerebral independientemente del número de sustituciones realizadas hasta el momento en el que se produzca.
- En aquellas competiciones en las que la cantidad de suplentes designados coincida con el número máximo de sustituciones «normales» permitidas, se podrá utilizar en cualquier momento un jugador previamente sustituido si fuera necesario efectuar una sustitución por conmoción cerebral, independientemente de la cantidad de sustitutos que se hayan utilizado.
- Cuando se haga uso de la sustitución por conmoción cerebral, el equipo contrario dispondrá automáticamente de la posibilidad de efectuar una sustitución más.

Procedimiento

- El procedimiento de sustitución aplicable será el descrito en la Regla 3. Los jugadores (salvo que se estipule lo contrario a continuación).
- Las sustituciones por conmoción cerebral se podrán efectuar:
 - inmediatamente después de que se produzca una conmoción cerebral o se sospeche de su existencia;
 - tras el pertinente reconocimiento dentro o fuera el terreno de juego;
 - en cualquier otro momento en el que se produzca o se sospeche que existe una conmoción cerebral, incluso en el caso de que el jugador se haya sometido a un reconocimiento médico y se haya reincorporado al partido.
- Si el equipo decide llevar a cabo la sustitución por conmoción cerebral, se informará al árbitro principal o al cuarto árbitro. Lo deseable sería hacerlo en una tarjeta de sustituciones o formulario de un color distinto.

- El jugador que sufra una conmoción cerebral o se sospeche que la ha sufrido no podrá reincorporarse al partido ni participar en la tanda de penales y, siempre que sea posible, se le acompañará al vestuario o a un centro médico.
- El árbitro principal o el cuarto árbitro informará al equipo contrario de que, a partir de ese momento, tiene la opción de usar un sustituto adicional y una oportunidad de sustitución adicional, que se puede efectuar de manera simultánea o con posterioridad a la sustitución por conmoción cerebral que haya realizado el equipo contrario (siempre que no se estipule de manera distinta en las Reglas de Juego).

Oportunidades de sustitución

- La sustitución por conmoción cerebral no entra en el cómputo de las oportunidades de sustitución normales.
- No obstante, si se efectuara una sustitución normal al mismo tiempo que una sustitución por conmoción cerebral, se descontará una oportunidad de sustitución.
- Cuando un equipo haya utilizado todas las oportunidades de sustitución normales, no podrá usar una sustitución por conmoción cerebral para efectuar una sustitución normal.
- Cuando se haga uso de una sustitución por conmoción cerebral, el equipo contrario dispondrá automáticamente de un sustituto adicional y recibirá una oportunidad de sustitución adicional. Esta oportunidad adicional solamente se podrá utilizar para una sustitución adicional, no para sustituciones normales.

Equipo arbitral

El árbitro principal y el resto de árbitros, especialmente el cuarto:

- no participarán en la decisión sobre si el jugador debe ser sustituido, ni decidirán si se debe sustituir al jugador por un sustituto normal o un sustituto por conmoción cerebral;
- no decidirán si la lesión (en la que se haya producido una conmoción cerebral o se sospeche que se ha producido) reúne las condiciones para utilizar una sustitución por conmoción cerebral;

- ofrecerán el apoyo necesario en caso de que se produzca una conmoción cerebral o se sospeche que se ha producido, como informar al capitán, al entrenador o al cuerpo médico del equipo si sospechan que el jugador necesita atención médica;
- respaldarán la decisión que adopten el capitán, el entrenador o el cuerpo médico del equipo sobre si un jugador lesionado debe seguir en el partido. En este caso, es posible que el árbitro tenga que retrasar la reanudación del encuentro hasta que el jugador haya abandonado el terreno de juego;
- informarán a la autoridad competente si se advierte que se ha hecho un uso incorrecto de la sustitución por conmoción cerebral.



Reglas de Juego

2026/27

Regla

1

El terreno de juego

1. Superficie de juego

El terreno de juego deberá ser una superficie completamente natural o, si lo permite el reglamento de la competición, una superficie completamente artificial, salvo cuando el reglamento de la competición permita una combinación integrada de materiales artificiales y naturales (sistema híbrido).

El color de las superficies artificiales deberá ser verde.

Cuando se utilicen superficies artificiales en partidos de competición entre selecciones de federaciones nacionales de fútbol afiliadas a la FIFA o en partidos internacionales de competición de clubes, la superficie deberá cumplir los requisitos del Programa de calidad de la FIFA de césped artificial, salvo si el IFAB concediera una dispensa especial.

2. Marcación del terreno

El terreno de juego será rectangular y estará marcado con líneas continuas que no representen peligro alguno. Se podrá utilizar material artificial para la marcación de terrenos naturales si esto no supone un peligro. Dichas líneas integrarán las zonas que demarcan.

Se utilizarán únicamente las líneas estipuladas en la Regla 1 para marcar el terreno de juego. En superficies artificiales, se permitirá la coexistencia con otras líneas, siempre que sean de un color diferente y puedan distinguirse claramente de las líneas de demarcación de fútbol.

Las dos líneas de demarcación más largas se denominarán líneas de banda. Las dos más cortas serán las líneas de meta.

El terreno de juego estará dividido en dos mitades por una línea que unirá los puntos medios de las dos líneas de banda: la línea central o de medio campo.



- Las medidas parten del exterior de las líneas de demarcación, puesto que la propia línea forma parte del área que delimita.
- La distancia del punto penal se mide desde el centro de este hasta el borde externo de la línea de meta.

El punto central del terreno de juego se hallará en el punto medio de la línea central, alrededor del cual se trazará una circunferencia con un radio de 9.15 m (10 yd).

Se podrán realizar marcaciones fuera del terreno de juego, a 9.15 m (10 yd) del arco de esquina y en perpendicular a las líneas de meta y a las líneas de banda.

Todas las líneas deberán tener la misma anchura, como máximo 12 cm (5 in). Las líneas de meta tendrán la misma anchura que los postes y el travesaño.

Si un jugador realiza marcas no autorizadas en el terreno de juego, será amonestado por conducta antideportiva. Si el árbitro se percatara de ello durante el partido, el infractor será amonestado en cuanto el balón deje de estar en juego.

3. Dimensiones

La longitud de la línea de banda deberá ser superior a la longitud de la línea de meta.

- | | |
|------------------------------|-----------------------------|
| • Longitud (línea de banda): | • Longitud (línea de meta): |
| mínimo 90 m (100 yd) | mínimo 45 m (50 yd) |
| máximo 120 m (130 yd) | máximo 90 m (100 yd) |

Las competiciones podrán determinar la longitud de la línea de meta y de la línea de banda respetando estos límites.

4. Dimensiones en partidos internacionales

- | | |
|------------------------------|-----------------------------|
| • Longitud (línea de banda): | • Longitud (línea de meta): |
| mínimo 100 m (110 yd) | mínimo 64 m (70 yd) |
| máximo 110 m (120 yd) | máximo 75 m (80 yd) |

Las competiciones podrán determinar la longitud de la línea de meta y de la línea de banda respetando estos límites.

5. Área de meta

Se trazarán dos líneas perpendiculares a la línea de meta, a 5.5 m (6 yd) de la parte interior de cada uno de los postes de la portería. Dichas líneas se adentrarán 5.5 m (6 yd) 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 conformará el área de meta.

6. Área penal

Se trazarán dos líneas perpendiculares a la línea de meta, a 16.5 m (18 yd) de la parte interior de cada uno de los postes de la portería. Dichas líneas se adentrarán 16.5 m (18 yd) 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 conformará el área penal.

En el interior de cada una de las áreas penales se marcará un punto a 11 m (12 yd) de distancia equidistante a los dos postes: el punto penal o de penalti.

Al exterior de ambas áreas penales se trazará un arco de circunferencia con un radio de 9.15 m (10 yd) desde el centro del punto penal.

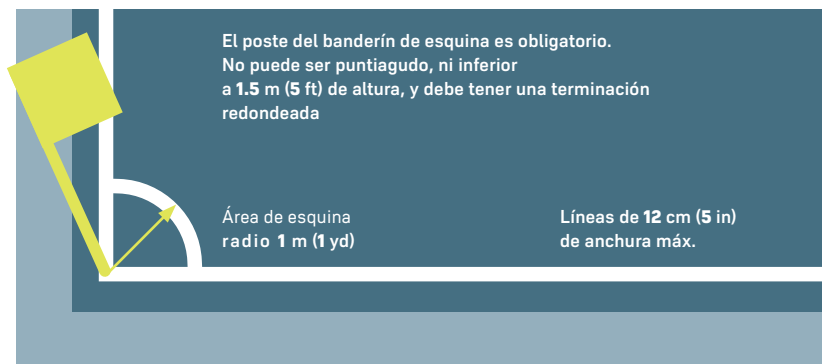
7. Área de esquina

El área de esquina se marcará trazando un cuadrante en el interior del terreno de juego con un radio de 1 m (1 yd) desde el banderín de esquina.

8. Postes de banderines

En cada una de las esquinas, se colocará un poste no puntiagudo con un banderín, cuya altura mínima será de 1.5 m (5 ft).

Se podrán colocar banderines en los dos extremos de la línea central, a una distancia mínima de 1 m (1 yd) de la línea de banda y en el exterior del terreno de juego.



9. Área técnica

El área técnica se relaciona en particular con los partidos disputados en estadios que cuentan con un área específica con asientos para el cuerpo técnico, los suplentes y los jugadores sustituidos (el banquillo), cuyas características se describen a continuación:

- se extenderá únicamente 1 m (1 yd) a cada lado del banquillo y hasta 1 m (1 yd) de distancia de la línea de banda;
- deberá delimitarse con líneas de demarcación;
- el número de personas autorizadas en el área técnica estará determinado por el reglamento de la competición;
- los ocupantes del área técnica:
 - deberán identificarse antes del inicio del partido, de conformidad con el reglamento de la competición;
 - deberán comportarse de un modo responsable;
 - deberán permanecer dentro de los límites del área técnica, salvo en circunstancias especiales, como por ejemplo, si el fisioterapeuta o el médico debe entrar en el terreno de juego, con el permiso del árbitro, para atender a un jugador lesionado;
- solamente podrá dar instrucciones tácticas desde el área técnica una persona a la vez.

10. Porterías

En el centro de cada una de las dos líneas de meta se colocará una portería. Una portería consta de dos postes verticales, equidistantes de los postes de los banderines de esquina y unidos en la parte superior por un larguero o travesaño horizontal. Los postes y el travesaño deberán estar fabricados con materiales homologados y no deberán constituir ningún peligro. Los postes y travesaños de ambas porterías deberán tener la misma forma, ya sea cuadrada, rectangular, redonda, elíptica o una combinación de estas formas.

Se recomienda que todas las porterías que se empleen en competiciones oficiales auspiciadas por la FIFA o las confederaciones cumplan los criterios del Programa de calidad de la FIFA de porterías de fútbol.

La distancia entre la parte interior de los postes será de 7.32 m (8 yd) y la distancia del borde inferior del travesaño al suelo será de 2.44 m (8 ft).

La posición de los postes de la portería con respecto a la línea de meta debe ajustarse a la presentada en las ilustraciones.

Los postes y el travesaño deberán ser de color blanco y tendrán la misma anchura y espesor, como máximo 12 cm (5 in).

Si el travesaño se rompiera o se saliera de su sitio, se detendrá el juego hasta que haya sido reparado o devuelto a su posición original. El juego se reanudará con un balón a tierra. Si no fuera posible repararlo, se deberá suspender el partido. No está permitido colocar una cuerda ni ningún otro material flexible o peligroso para sustituir el travesaño.

Se podrán enganchar redes en las porterías y en el suelo detrás de estas. Las redes deberán estar sujetas de manera adecuada, para que no molesten al guardameta.

Seguridad

Las porterías (incluso las portátiles) deberán estar ancladas firmemente en el suelo.

11. Detección automática de goles (DAG)

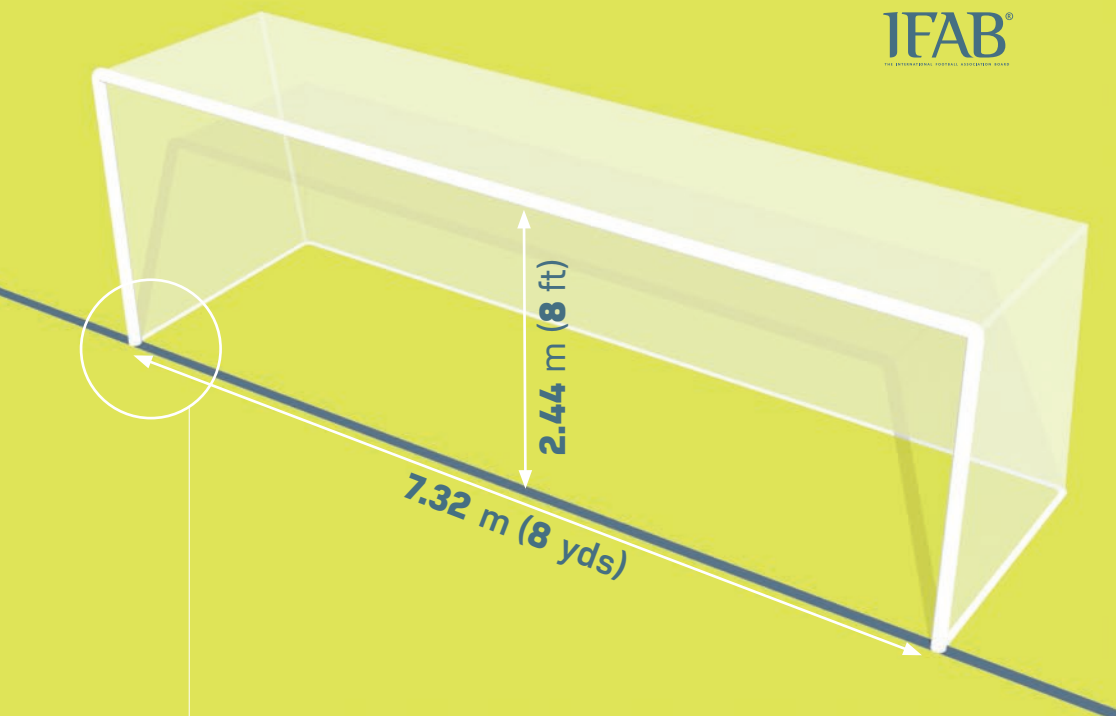
Los sistemas de DAG pueden usarse para verificar si se ha anotado un gol y apoyar la decisión del árbitro.

El uso de estos sistemas debe estar regulado en el reglamento de la competición.

Principios de la DAG

El sistema DAG se aplicará únicamente a la línea de meta y solo para determinar si se ha anotado un gol.

El dispositivo deberá indicar si se ha anotado un gol de manera inmediata y confirmarlo automáticamente en un tiempo máximo de un segundo, dato que se transmitirá solamente al equipo arbitral (por medio del reloj del árbitro, por vibración y señal visual, o por el auricular del árbitro); también se podrá transmitir a la sala de vídeo.



La colocación de los postes con respecto a la línea de meta deberá ajustarse a la de los gráficos presentados a continuación:



Requisitos y especificaciones de la DAG

Si se utiliza la DAG en competición, los organizadores deberán garantizar que el sistema (incluidos los posibles cambios autorizados en los marcos de las porterías o en la tecnología usada en los balones) cumpla con los requisitos del Programa de calidad de la FIFA de sistemas de detección automática de goles.

Cuando se vaya a hacer uso de la DAG, el árbitro deberá comprobar su correcto funcionamiento antes del partido, según se estipula en el manual de pruebas. Si el dispositivo no funcionara según lo dispuesto en dicho manual, el árbitro no podrá utilizar la DAG y se lo comunicará a las autoridades competentes.

12. Publicidad comercial

No se permite publicidad comercial alguna, ya sea real o virtual, en el terreno de juego, en la superficie dentro del área que abarcan las redes de portería, en el área técnica o en el área de revisión, o en el suelo a una distancia de 1 m (1 yd) de las líneas de demarcación del terreno de juego, desde el momento en que los equipos entran en el terreno de juego hasta que lo abandonan en el descanso del medio tiempo, y desde el momento en que vuelven a entrar al terreno de juego hasta el término del partido. Está prohibida la publicidad en las porterías, las redes, los banderines de esquina y sus postes, y en estos elementos no se podrá fijar ningún material externo (p. ej. cámaras, micrófonos, etc.).

Además, la publicidad vertical deberá hallarse al menos a:

- 1 m (1 yd) de las líneas de banda;
- la misma distancia de la línea de meta que la profundidad de las redes de la portería;
- 1 m (1 yd) de la red de la portería.

13. Logotipos y emblemas

Durante el tiempo de juego, queda prohibida en el terreno de juego, las redes de la portería y el área que ocupan, las porterías y los postes de los banderines de esquina la reproducción real o virtual de logotipos o emblemas representativos de la FIFA, las confederaciones, las federaciones nacionales de fútbol, las competiciones, los clubes o de otras entidades. Sí están permitidos en los banderines de esquina.

14. Árbitros asistentes de vídeo (VAR)

En aquellos partidos donde se utilice el VAR, se deberá contar con una sala de vídeo y al menos con un área de revisión.

Sala de vídeo

La sala de vídeo es el lugar donde realizan su labor el árbitro asistente de vídeo (VAR), el asistente o los asistentes del VAR (AVAR) y su técnico de repeticiones; estará ubicada en el mismo estadio, cerca de este o en un emplazamiento más alejado. Durante el partido, únicamente las personas autorizadas podrán entrar en la sala de vídeo o comunicarse con el VAR, el AVAR o el técnico de repeticiones.

Será expulsado todo jugador, suplente, jugador sustituido o miembro del cuerpo técnico que acceda a la sala de vídeo.

Área de revisión

En aquellos partidos donde se utilice el VAR, se deberá contar al menos con un área de revisión en la que el árbitro pueda llevar a cabo revisiones en el terreno de juego. Dicha área estará:

- situada en un lugar visible fuera del terreno de juego;
- claramente marcada.

Se amonestará a todos aquellos jugadores, suplentes, jugadores sustituidos o miembros del cuerpo técnico que entren en el área de revisión.

Regla 2



El balón

1. Características y medidas

Los balones deberán:

- ser esféricos;
- estar fabricados con materiales adecuados;
- tener una circunferencia comprendida entre 68 y 70 cm (27-28 in);
- tener un peso comprendido entre 410 y 450 g (14-16 oz) al comienzo del partido;
- tener una presión equivalente a 0.6–1.1 atmósferas (600–1100 g/cm²) al nivel del mar.

Todos los balones utilizados en partidos de competición oficial organizados bajo los auspicios de la FIFA o de las confederaciones deberán cumplir con los criterios del Programa de calidad de la FIFA de balones de fútbol y portar uno de los sellos de calidad del mismo.

Estos distintivos indican que el balón ha sido examinado oficialmente y cumple los requisitos técnicos para dicho distintivo, además de las especificaciones mínimas estipuladas en la Regla 2 y aprobadas por el IFAB.

En las competiciones de las federaciones nacionales de fútbol, se podrá exigir el uso de balones que lleven uno de estos distintivos.

En los partidos que se jueguen en una competición oficial bajo los auspicios de la FIFA, de las confederaciones o de las federaciones nacionales de fútbol, está prohibida toda clase de publicidad comercial en el balón, con excepción del logotipo o emblema de la competición o del organizador de la competición y la marca registrada autorizada del fabricante. El reglamento de la competición podrá restringir el tamaño y el número de dichas marcas.

2. Sustitución de un balón defectuoso

Si el balón perdiera sus propiedades y no pudiera seguir utilizándose:

- se detendrá el juego;
- se reanudará el juego con un balón a tierra.

Si el balón quedara defectuoso en un saque de inicio, de meta, de esquina o de banda, o en el lanzamiento de un tiro libre o penal, se volverá a ejecutar el saque o el lanzamiento.

Si el balón, mientras se mueve hacia adelante, quedara defectuoso antes de llegar a tocar a un jugador, el travesaño o los postes durante la ejecución de un penal o de la tanda de penales, se volverá a ejecutar dicho lanzamiento.

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

3. Balones adicionales

Se podrán colocar balones adicionales alrededor del terreno de juego, siempre que cumplan las especificaciones estipuladas en la Regla 2 y su uso lo supervise el árbitro.

Regla 3



Los jugadores

1. Número de jugadores

Disputarán los partidos dos equipos, cada uno de ellos con un máximo de once jugadores, uno de los cuales será el guardameta. El partido no comenzará ni proseguirá si uno de los equipos dispone de menos de siete jugadores.

Si uno de los equipos acabara con menos de siete jugadores debido a que uno o varios de ellos hayan abandonado voluntariamente el terreno de juego, el árbitro no estará obligado a detener el juego y se podrá otorgar ventaja. Sin embargo, el partido no deberá reanudarse una vez que el balón no esté en juego si un equipo no cuenta con siete jugadores como mínimo.

Si las reglas de la competición estipulan que se debe dar a conocer el nombre de todos los jugadores y suplentes antes del saque inicial y un equipo comienza el encuentro con menos de once jugadores, únicamente los jugadores y suplentes que figuren en la alineación inicial podrán participar en el partido en cuanto lleguen.

2. Número de sustituciones

Competiciones oficiales

En los partidos de competición oficial organizados por la FIFA, las confederaciones o las federaciones nacionales de fútbol, se podrá utilizar un máximo de cinco suplentes. En el caso de competiciones masculinas y femeninas en las que participe el primer equipo de los clubes de la máxima categoría o selecciones nacionales absolutas, y en las que el reglamento de la competición permita realizar un máximo de cinco sustituciones, ambos equipos:

- dispondrán de un máximo de tres oportunidades para proceder con las sustituciones*
- además de estas tres oportunidades, podrán realizar sustituciones durante el descanso

**En el caso de que ambos equipos realizaran una sustitución al mismo tiempo, se restará una oportunidad de sustitución a cada uno de ellos. En el caso de que uno de los equipos solicite/realice múltiples sustituciones en el mismo momento en el que el juego está detenido, estas contarán como una sola oportunidad de sustitución.*

Prórroga

- Si los equipos no hubieran utilizado el número máximo de suplentes o no hubieran agotado el número máximo de oportunidades de sustitución, durante la prórroga podrán disponer de los suplentes o las oportunidades restantes.
- Cuando el reglamento de la competición autorice el empleo durante la prórroga de un suplente más, los dos equipos contarán con una oportunidad de sustitución adicional.
- También podrán realizarse sustituciones tanto en el periodo comprendido entre el final del tiempo reglamentario y el inicio de la prórroga como en el intervalo de cambio de campos a la conclusión de la primera parte de la prórroga. Además, estas sustituciones no contarán como oportunidades de sustitución.

El reglamento de la competición deberá estipular:

- el número máximo de suplentes que podrán inscribirse, de tres a un máximo de quince;
- si se puede utilizar un suplente adicional si el partido llega a la prórroga (incluso si los equipos ya han hecho uso de todas las sustituciones permitidas).

Otros partidos

En los partidos de selecciones nacionales absolutas, se podrá designar un máximo de quince suplentes, de los cuales se podrán utilizar un máximo de ocho, a menos que los dos equipos acuerden que se utilicen más sustituciones, hasta un máximo de once, en cuyo caso se deberá informar al árbitro antes del partido. Se aplicarán las restricciones y procedimientos en vigor relacionados con las oportunidades de sustitución en competiciones oficiales.

En el resto de partidos, se podrá utilizar un número mayor de suplentes, siempre que:

- los equipos lleguen a un acuerdo sobre el número máximo;
- se haya informado al árbitro antes del comienzo del partido.

Si el árbitro no ha sido informado o no se ha llegado a un acuerdo antes del inicio del partido, a cada equipo se le permitirá utilizar como máximo seis suplentes.

Sustituciones ilimitadas

El uso de las sustituciones ilimitadas está permitido exclusivamente en el fútbol juvenil, de veteranos, de personas con discapacidad y fútbol base, siempre que lo apruebe la federación nacional de fútbol, la confederación o la FIFA.

Sustituciones adicionales permanentes por conmoción cerebral

Las competiciones pueden permitir sustituciones adicionales permanentes por conmoción cerebral de acuerdo con el protocolo contenido en «Observaciones y adaptaciones».

3. Procedimiento de sustitución

Antes del comienzo del partido, deberá entregarse al árbitro la lista de suplentes. Aquellos cuyo nombre no haya sido facilitado en ese momento no podrán participar en el partido.

Para sustituir a un jugador, se deberá tener en cuenta el «Protocolo del límite de tiempo en las sustituciones» incluido en la sección «Observaciones y adaptaciones», además de lo siguiente:

- se deberá informar al árbitro antes de efectuar la sustitución;
- el jugador que vaya a ser sustituido:
 - recibirá el permiso del árbitro para salir del terreno de juego, a menos que ya se encuentre fuera del mismo, y lo abandonará por el punto más cercano de la línea delimitadora del campo, salvo que el árbitro le indique que salga directamente por la medular o por otro punto (p. ej. por razones de seguridad o por lesión);
 - deberá estar fuera del terreno de juego en el plazo de diez segundos a partir del momento en el que se haya mostrado el tablero de sustituciones o, si este no existiera, a partir del momento en el que el árbitro señalara que se puede efectuar la sustitución, salvo que esta disposición no se pudiera aplicar por razones de seguridad o por lesión;

- deberá dirigirse inmediatamente al área técnica o a los vestuarios, y no volverá a participar en el partido, excepto en aquellos casos en los que se permitan las sustituciones ilimitadas;

Si se produjeran varias sustituciones durante la misma oportunidad, todos los jugadores sustituidos deberán salir del terreno de juego en el plazo de diez segundos a partir del momento en el que se indique la última sustitución.

- si un jugador que debe ser sustituido se negara a salir del terreno de juego, el partido continuará.

El suplente solamente podrá entrar al terreno de juego:

- mientras el juego esté detenido;
- por la línea central;
- después de que el jugador al que deba reemplazar haya abandonado el terreno de juego;
- tras recibir la señal del árbitro.

Las sustituciones serán efectivas cuando el suplente entre en el terreno de juego; desde ese momento, el jugador que se retira pasa a ser un jugador sustituido, y el suplente se convierte en jugador, por lo que podrá reanudar el juego.

Tanto los jugadores sustituidos como los suplentes están sometidos a la autoridad del árbitro, independientemente de que lleguen a jugar o no.

4. Cambio del guardameta

Cualquiera de los jugadores de campo podrá intercambiar su puesto por el del guardameta siempre que:

- se informe al árbitro antes de realizarse dicho cambio;
- el cambio se efectúe mientras el juego esté detenido.

5. Infracciones y sanciones

Si un suplente inscrito como tal jugara desde el inicio del partido en lugar de un jugador previamente inscrito como titular sin que el árbitro haya sido informado de ello:

- el árbitro permitirá que el suplente siga jugando;
- no se adoptarán sanciones disciplinarias contra el suplente;
- el jugador inscrito como titular podrá pasar a ser suplente;
- no se reducirá el número de sustituciones;
- el árbitro informará de la incidencia a la autoridad competente.

Si se realiza una sustitución durante el descanso del medio tiempo o antes del tiempo suplementario, el procedimiento de sustitución deberá completarse antes de que se reanude el partido. Si no se informara al árbitro, el suplente inscrito como tal podrá seguir jugando, no se tomará ninguna medida disciplinaria y se informará de la incidencia a las autoridades competentes.

En el caso de que un jugador intercambiara su puesto con el del guardameta sin la autorización del árbitro, este:

- permitirá que prosiga el juego;
- amonestará a ambos jugadores en cuanto el balón deje de estar en juego, excepto si el cambio se produjo durante el descanso del medio tiempo (incluido el descanso del tiempo suplementario) o el periodo comprendido entre el final del partido y el inicio del tiempo suplementario o la tanda de penales.

Salvo que no fuera posible cumplir el plazo por razones de seguridad o por lesión, si el jugador sustituido no saliera del terreno de juego en el tiempo máximo exigido de diez segundos:

- el jugador sustituido deberá salir del terreno de juego de todas formas; recibirá una amonestación solo si retrasa excesivamente la reanudación del juego durante más de diez segundos;
- el suplente no podrá entrar todavía en el terreno de juego;
- se reanudará el juego;
- la sustitución no se podrá cancelar ni el suplente se podrá cambiar;
- el suplente podrá entrar en el terreno de juego únicamente con el permiso del árbitro durante la primera vez que se interrumpa el juego después de que haya transcurrido un minuto desde la reanudación.

En caso de que se produjera cualquier otra infracción de esta Regla:

- se amonestará a los jugadores;
- se reanudará el juego con un tiro libre indirecto desde el lugar donde se hallaba el balón cuando el juego fue detenido.

6. Jugadores y suplentes expulsados

Si un jugador es expulsado:

- antes de la entrega de la lista del equipo, no podrá figurar en ningún puesto dentro de dicha lista;
- tras ser inscrito en la lista del equipo y antes del saque inicial, puede ser sustituido por un suplente, cuyo puesto no podrá ser ocupado por otro jugador; además, no se reducirá el número de sustituciones permitidas;
- tras el saque inicial, no podrá ser sustituido.

No podrá sustituirse a aquel jugador designado como suplente que sea expulsado antes o después del saque inicial.

7. Personas no autorizadas en el terreno de juego

Los miembros del cuerpo técnico son el entrenador y los demás integrantes de la lista del equipo, a excepción de los jugadores y los suplentes. Toda persona no inscrita en la lista del equipo como jugador, suplente o miembro del cuerpo técnico será considerada como «agente externo».

Si un miembro del cuerpo técnico, suplente, jugador sustituido, jugador expulsado o agente externo entrara en el terreno de juego, el árbitro deberá:

- detener el juego únicamente si esta persona interfiriera en el juego;
- obligar a esta persona a salir del terreno de juego en cuanto se interrumpa el juego;
- tomar las correspondientes medidas disciplinarias.

Si se detiene el juego y la interferencia fue causada por:

- un miembro del cuerpo técnico, suplente, jugador sustituido o jugador expulsado, se reanudará el juego con un libre directo o un tiro penal;
- un agente externo, se reanudará el juego con un balón a tierra.

Si el balón va a entrar en la portería y la interferencia no impide que un jugador del equipo defensor juegue el balón, se concederá gol si el balón entra en la portería (incluso si se produjo un contacto con el balón), a menos que la interferencia fuese causada por un miembro del equipo atacante.

8. Jugador fuera del terreno de juego

Si un jugador que requiere la autorización del árbitro para regresar al terreno de juego vuelve a entrar sin su permiso, el árbitro deberá:

- detener el juego (pero no inmediatamente si el jugador no interfiere en el juego o en la labor de un miembro del equipo arbitral, o si pudiera concederse ventaja);
- amonestar al jugador por entrar en el terreno de juego sin autorización.

Si el árbitro detuviera el juego, lo reanudará:

- con un libre directo desde el punto donde se produjo la interferencia;
- con un libre indirecto desde el lugar donde se hallaba el balón cuando el juego fue detenido si no se produjo ninguna interferencia.

No cometerá infracción alguna aquel jugador que, como parte de la acción del juego, cruce una línea de demarcación.

9. Gol marcado con una persona no autorizada en el terreno de juego

Si después de anotarse un gol y antes de reanudarse el juego, el árbitro constata que una persona no autorizada se hallaba en el terreno de juego en el momento de marcarse el gol y esa persona interfería en el juego:

- el árbitro deberá anular el gol si la persona no autorizada era:
 - un jugador, suplente, jugador sustituido, jugador expulsado o miembro del cuerpo técnico del equipo que marcó el gol; se reanudará el juego con un tiro libre directo desde la posición de la persona no autorizada;
 - un agente externo que interfirió en el juego, a menos que el gol se produzca de la manera indicada anteriormente en la sección «personas no autorizadas en el terreno de juego»; se reanudará el juego con balón a tierra.

- el árbitro deberá conceder el gol si la persona no autorizada era:
 - un jugador, suplente, jugador sustituido, jugador expulsado o miembro del cuerpo técnico del equipo que recibió el gol;
 - un agente externo que no interfirió en el juego.

En todos los casos, el árbitro ordenará que la persona no autorizada salga del terreno de juego.

Si, después de que se marque un gol y se haya reanudado el juego, el árbitro constata que había una persona no autorizada en el terreno de juego cuando se marcó el gol, este no se podrá anular. Si la persona no autorizada estuviera todavía en el terreno de juego, el árbitro deberá:

- detener el juego;
- ordenar que la persona no autorizada salga del terreno de juego;
- reanudar el juego con un balón a tierra o un tiro libre, según proceda.

El árbitro informará de la incidencia a las autoridades competentes.

10. Capitán del equipo

Cada equipo tendrá un capitán sobre el terreno de juego, que llevará un brazalete para su identificación. El capitán del equipo no gozará de categoría especial o privilegio alguno, pero tendrá cierto grado de responsabilidad en lo concerniente al comportamiento de su equipo.

Las competiciones podrán implantar las pautas para la disposición de que solo el capitán pueda acercarse al árbitro, contenidas en «Observaciones y adaptaciones».

Regla

4

El equipamiento de los jugadores

1. Seguridad

Los jugadores no deberán llevar equipamiento ni objetos peligrosos.

Se permite llevar accesorios siempre y cuando no sean peligrosos y estén cubiertos de forma segura. Los jugadores tendrán la obligación de quitarse las prendas u objetos peligrosos: no bastará con cubrirlos con cinta adhesiva ni otros métodos.

Se deberá inspeccionar a los jugadores antes del inicio del partido y a los suplentes antes de que entren en el terreno de juego. Si un jugador llevara equipamiento o accesorios prohibidos o peligrosos, el árbitro deberá ordenar al jugador:

- que se quite el objeto o prenda en cuestión;
- que salga del terreno de juego en la próxima detención del juego si no puede o no quiere acatar la orden.

Deberá amonestarse a todo jugador que rehúse acatar esta regla o que vuelva a ponerse el objeto o prenda.

2. Equipamiento obligatorio

El equipamiento obligatorio de un jugador se compone de las siguientes prendas:

- camiseta con mangas;
- pantalones cortos;
- medias: si se coloca cinta adhesiva o cualquier otro material en la parte exterior, deberá ser del mismo color que la parte de las medias sobre la que se use o que cubra;

- espinilleras: deberán estar fabricadas de un material adecuado y tener un tamaño apropiado que proteja de manera razonable; quedarán cubiertas por las medias. Los jugadores serán responsables del tamaño y la adecuación de las espinilleras;
- calzado de fútbol.

El capitán del equipo llevará el brazalete que decrete o autorice el organizador de competiciones pertinente, o bien un brazalete de un solo color que también puede incorporar la palabra «capitán», o bien la letra «C» o una traducción a otro idioma, que también será de un único color (véase también «Adaptación de las Reglas»).

Aquel jugador que pierda accidentalmente una bota o una espinillera deberá volver a colocársela lo más pronto posible, no más tarde de que el balón vuelva a dejar de estar en juego. Si antes de volver a calzarse o de colocarse de nuevo la espinillera el jugador jugara el balón o marcara un gol, el gol será válido.

3. Colores

- Los dos equipos vestirán colores que los diferencien entre sí y del equipo arbitral.
- Los guardametas vestirán colores que los diferencien de los demás jugadores y del equipo arbitral.
- Si las camisetas de los dos guardametas fueran del mismo color y ninguno de ellos dispusiera de una de repuesto de otro color, el árbitro autorizará que se juegue el partido.

Las camisetas interiores:

- podrán ser de un único color, el mismo que el color principal de las mangas de la camiseta

o bien

- podrán ser estampadas o de varios colores siempre y cuando repliquen de manera exacta las mangas de la camiseta.

Si se usan mallas térmicas, estas deberán ser del color principal de los pantalones cortos o de su parte inferior; además, los jugadores del mismo equipo deberán llevarlas del mismo color.

4. Otro tipo de equipamiento

Se permite equipamiento protector no peligroso, como por ejemplo guantes, protectores de cabeza, máscaras faciales, rodilleras y coderas, fabricado con materiales blandos, ligeros y acolchados. También están permitidas las gorras para guardametas y las gafas de protección. Los guardametas podrán utilizar pantalones largos.

Protectores de cabeza

Cuando se usen protectores de cabeza (excepto gorras para guardametas) estos deberán:

- ser de color negro o del color principal de la camiseta (siempre y cuando los jugadores de un mismo equipo usen el mismo color);
- estar en consonancia con el aspecto profesional del equipamiento del jugador;
- no estar unidos o sujetos a la camiseta;
- no suponer ningún riesgo para el jugador que lo lleve ni para ningún otro jugador (p. ej. un cierre alrededor del cuello);
- carecer de partes que sobresalgan (protuberancias).

Comunicación electrónica

Los jugadores (lo que incluye a suplentes, jugadores sustituidos y jugadores expulsados) no están autorizados para llevar o utilizar ningún tipo de equipos electrónicos o de comunicación, excepto en el caso que se permita el uso de EPTS. Se permite el uso de todo tipo de sistemas electrónicos de comunicación por parte del cuerpo técnico, en lo que respecta exclusivamente al bienestar y la seguridad del jugador o por razones tácticas o de instrucción, pero solo se pueden usar equipos pequeños y portátiles (p. ej. micrófonos, auriculares, teléfonos móviles/inteligentes, relojes inteligentes, tabletas u ordenadores portátiles). Serán expulsados aquellos miembros del cuerpo técnico que usen equipos no autorizados o que se comporten de manera inapropiada como producto del uso de equipos electrónicos o de comunicación.

Sistemas electrónicos de seguimiento del rendimiento (EPTS)

Cuando se usen dispositivos como parte de sistemas electrónicos de seguimiento del rendimiento de jugadores en una competición oficial auspiciada por la FIFA, una confederación o una federación nacional, el organizador de la competición deberá garantizar que los dispositivos que van adheridos al equipamiento de los jugadores no sean peligrosos. Además, deberán cumplir con los criterios para dispositivos de seguimiento electrónico del rendimiento del Programa de calidad de la FIFA de EPTS.

Cuando los EPTS los faciliten los organizadores del partido o la competición, será responsabilidad de estos garantizar que la información y los datos transmitidos por el EPTS al área técnica durante los partidos de una competición oficial son fiables y precisos.

El Programa de calidad de la FIFA para EPTS asiste a los organizadores de competiciones a la hora de aprobar dispositivos electrónicos de seguimiento del rendimiento precisos y fiables.

5. Eslóganes, mensajes, imágenes y publicidad

El equipamiento no deberá contener eslóganes, mensajes o imágenes de carácter político, religioso o personal. Los jugadores no deberán mostrar ropa interior con eslóganes, mensajes o imágenes de carácter político, religioso, personal o publicitario que no sea el logotipo del fabricante. En caso de infracción, el jugador o el equipo serán sancionados por el organizador de la competición, la federación nacional de fútbol o la FIFA.

Principios

- La Regla 4 se aplica a todo tipo de equipamiento (incluidas las prendas de ropa) que lleven jugadores, suplentes y jugadores sustituidos; sus principios serán también aplicables a todos los miembros del cuerpo técnico ubicados en el área técnica.
- (Generalmente) se permite lo siguiente:
 - el número del jugador, el nombre, el escudo del equipo, eslóganes de alguna iniciativa, logotipos que promuevan el fútbol, el respeto y la integridad, así como todo tipo de publicidad autorizada en el reglamento

de la competición o por el reglamento de la federación nacional, la confederación o la FIFA;

- los datos de un partido: equipo, fecha, competición, estadio, ciudad.
- Los eslóganes autorizados, los mensajes y las imágenes deberán aparecer únicamente en el frontal de la camiseta o en el brazalete.
- En algunos casos, los eslóganes, los mensajes o las imágenes aparecerán únicamente en el brazalete del capitán.

Interpretación de la Regla

A la hora de decidir si un eslogan, un mensaje o una imagen son permisibles, se deberá considerar lo estipulado en la Regla 12 (Faltas y conducta incorrecta), que obliga al árbitro a actuar en el caso de que un jugador sea responsable de:

- emplear lenguaje o actuar de modo ofensivo, insultante o humillante;
- actuar de forma provocadora o exaltada.

No estarán autorizados todos aquellos eslóganes, mensajes e imágenes que se incluyan en estas categorías.

Si bien las categorías «religioso» y «personal» son fáciles de definir, la categoría «política» no lo es tanto; no obstante, no se permitirán los siguientes eslóganes, mensajes e imágenes:

- de personas, vivas o ya fallecidas, a menos que formen parte del nombre de la competición;
- de partidos, organizaciones, grupos, etc. de carácter político, ya sean locales, regionales, nacionales o internacionales;
- de gobiernos locales, regionales o nacionales ni de sus ministerios, cargos o funciones;
- de ninguna organización de carácter discriminatorio;
- de ninguna organización cuyos objetivos o acciones puedan ofender a un número considerable de personas;
- de ningún acto o acontecimiento de carácter político.

Cuando se conmemore un acto relevante nacional o internacional, se deberán tener en consideración las sensibilidades del equipo adversario, de sus seguidores y del público en general.

Las reglas de la competición podrán estipular otro tipo de restricciones o limitaciones relativas al tamaño, número y posición de los eslóganes, mensajes e imágenes permitidos. Se recomienda dirimir las posibles disputas sobre eslóganes, mensajes o imágenes antes del comienzo del partido o la competición.

6. Infracciones y sanciones

En caso de infracción de esta regla, no es necesario detener el juego y, además:

- el árbitro ordenará al jugador infractor que abandone el terreno de juego para que corrija su equipamiento;
- el jugador saldrá del terreno de juego cuando se detenga el juego, a menos que ya haya corregido su equipamiento.

Los jugadores que abandonen el terreno de juego para corregir o cambiar su equipamiento deberán:

- someter el equipamiento al control de un miembro del equipo arbitral antes de poder volver a entrar;
- volver a entrar únicamente con el permiso del árbitro (el cual puede concederse durante el juego).

Se amonestará a aquellos jugadores que vuelvan a entrar al terreno de juego sin el permiso expreso del árbitro; si se tuviera que detener el juego para amonestar al jugador, se concederá un libre indirecto en el lugar donde se encontraba el balón cuando se detuvo el juego, a menos que se hubiera producido una interferencia, en cuyo caso se concederá un libre directo (o un tiro penal) desde el lugar en el que se produjo dicha interferencia.

Regla 5



El árbitro

1. Autoridad del árbitro

El árbitro es la persona encargada de dirigir el partido y que posee plena autoridad para hacer cumplir las Reglas de Juego en dicho encuentro.

2. Decisiones arbitrales

El árbitro tomará sus decisiones según su criterio de acuerdo a las Reglas de Juego y al espíritu del fútbol. Las decisiones del árbitro se basarán en la opinión de este último, quien tiene el poder discrecional para tomar las decisiones adecuadas dentro del marco de las Reglas de Juego.

Las competiciones podrán usar la tecnología para ayudar al árbitro a adoptar o modificar decisiones relacionadas con:

- el protocolo del VAR;
- el balón en juego, incluido el uso de la detección automática de goles;
- el fuera de juego, incluido el uso de la tecnología semiautomatizada para la detección del fuera de juego.

Las decisiones arbitrales sobre hechos y acciones sucedidos durante el encuentro, incluyendo dar por válido un gol o el resultado del partido, son irrevocables. Las decisiones del árbitro y del resto de miembros del equipo arbitral deberán respetarse en todo momento.

Si se ha reanudado el juego o si el árbitro ha señalado el final del primer o del segundo tiempo (incluyendo el tiempo suplementario) y ha abandonado el terreno de juego o ha suspendido definitivamente el partido, el árbitro no podrá cambiar la decisión sobre la forma de reanudar el juego tras darse cuenta de que era incorrecta o tras recibir una indicación de otro miembro del equipo arbitral. No obstante, si al término de uno de los periodos, el árbitro abandonara el terreno de juego para dirigirse al área de revisión o para ordenar a los jugadores que regresen al terreno de juego, seguirá siendo

posible modificar una decisión relativa a un incidente sucedido antes de que finalizase ese tiempo.

A excepción de lo establecido en la Regla 12.4 y en el Protocolo del VAR, una vez reanudado el juego, solo podrá imponerse una sanción disciplinaria en el caso de que otro miembro del equipo arbitral haya detectado una infracción y haya intentado comunicarla antes de la reanudación; a tales efectos, la sanción no conllevará la reanudación del juego vinculada con ella.

Si el árbitro no estuviera en condiciones de seguir dirigiendo el partido, este último podrá continuar bajo la supervisión de los demás miembros del equipo arbitral hasta que el balón deje de estar en juego.

3. Facultades y obligaciones

El árbitro:

- hará cumplir las Reglas de Juego;
- dirigirá el partido en colaboración con los otros miembros del equipo arbitral;
- cronometrará el tiempo, tomará nota de las incidencias del partido y remitirá a las autoridades competentes el informe o acta del partido, donde se detallarán todas las medidas disciplinarias y cualquier otra incidencia que haya ocurrido antes, durante y después del partido;
- supervisará o dará la señal para la reanudación del juego.

La ventaja

- permitirá que el juego prosiga si se produce una infracción o un equipo efectúa una reanudación incorrecta y el balón está en juego, y el equipo adversario se beneficiara de la ventaja tras la acción, y sancionará la infracción cometida/indicará que se repita la reanudación si no se produjera la situación ventajosa de manera inmediata o transcurridos unos pocos segundos.

Medidas disciplinarias

- cuando se cometa más de una infracción al mismo tiempo, castigará la infracción más grave en función de la sanción, la reanudación, la gravedad física y las repercusiones tácticas;

- tomará medidas disciplinarias contra jugadores que cometan infracciones merecedoras de amonestación o expulsión;
- tendrá la autoridad para tomar medidas disciplinarias desde el momento en que entra en el terreno de juego para realizar la inspección previa al partido hasta que lo abandona una vez terminado el partido (lo cual incluye la tanda de penales). Si, antes de entrar en el terreno de juego al comienzo del partido, un jugador cometiera una infracción merecedora de expulsión, el árbitro podrá impedir que el jugador participe en el partido (ver Regla 3.6); el árbitro informará sobre cualquier tipo de conducta incorrecta;
- tendrá autoridad para mostrar tarjetas amarillas o rojas y, cuando así lo permitan los reglamentos de las competiciones, excluir temporalmente a un jugador, desde el momento en que entra en el terreno de juego al comienzo del partido hasta que el partido ha terminado, lo cual incluye el descanso del medio tiempo, el tiempo suplementario (prórroga) y la tanda de penales;
- tomará medidas contra los miembros del cuerpo técnico que no actúen de forma responsable y podrá hacerles una advertencia y amonestarlos con una tarjeta amarilla o mostrarles tarjeta roja y expulsarlos del terreno de juego y sus inmediaciones, incluida el área técnica. Si no fuera posible identificar al infractor, se sancionará al primer entrenador presente en el área técnica. Si un médico miembro del cuerpo técnico comete una infracción sancionable con expulsión, podrá permanecer si el equipo no cuenta con otro médico disponible, e intervenir si un jugador requiere atención médica;
- actuará conforme a las indicaciones de los otros miembros del equipo arbitral en relación con aquellas incidencias que le hayan pasado inadvertidas.

Lesiones

- permitirá que el juego continúe hasta que el balón ya no esté en juego si la lesión del jugador es leve;
- detendrá el juego solo si un jugador ha sufrido una lesión grave, y permitirá que sea transportado fuera del terreno de juego. Los jugadores lesionados no podrán ser tratados en el terreno de juego y, si se detuviera el juego o se retrasara su reanudación como consecuencia de una lesión, los jugadores lesionados deberán abandonar el campo y no se les permitirá volver a entrar en él hasta que haya transcurrido un minuto desde que el juego se haya reanudado*; si el balón está en

juego, el jugador lesionado volverá al campo por la línea de banda. En cambio, si el balón no está en juego, el jugador lesionado podrá regresar al campo cruzando cualquiera de las líneas de demarcación. Los únicos casos en los que se podrá hacer una excepción a esta regla sobre la salida de los jugadores lesionados para recibir tratamiento o después de él serán cuando:

- se lesione un guardameta;
 - un guardameta y un jugador de campo choquen y requieran atención médica;
 - varios jugadores del mismo equipo choquen y requieran atención médica;
 - se haya producido una lesión grave;
 - se lesione un jugador como resultado de una infracción de carácter físico por la cual se amoneste o expulse al adversario (p. ej. una infracción temeraria o juego brusco y grave);
 - se conceda un tiro penal y el jugador lesionado vaya a lanzarlo.
-
- si un jugador está sangrando, le invitará a que abandone el terreno de juego. Dicho jugador solo podrá volver a entrar tras la señal del árbitro, quien comprobará que la hemorragia haya cesado y que no haya sangre en su uniforme y demás elementos de su equipamiento;
 - si el árbitro autorizara la entrada de los médicos o camilleros, el jugador lesionado deberá salir del terreno de juego, ya sea caminando o en camilla; si el jugador no acatara esta medida, deberá ser amonestado por conducta antideportiva;
 - si el árbitro decidiera amonestar o expulsar a un jugador lesionado y este debiera salir del terreno de juego para recibir atención médica, el árbitro deberá mostrarle la tarjeta antes de que abandone el terreno de juego;
 - si el juego no se detuviese por cualquier otro motivo, o si la lesión sufrida por el jugador no fuera consecuencia de una infracción de las Reglas de Juego, se reanudará el juego con un balón a tierra.

*Véase el «Protocolo del tratamiento y reconocimiento médico fuera del terreno de juego» en la sección «Observaciones y adaptaciones».

Interferencia externa

- detendrá, suspenderá temporalmente o de manera definitiva el partido por cualquier tipo de infracción o interferencia externa, cuando se den las circunstancias siguientes o similares:
 - la iluminación artificial sea inadecuada;
 - un espectador lance un objeto y este golpee a un miembro del equipo arbitral, a un jugador o a un miembro del cuerpo técnico de un equipo; en función de la gravedad del incidente, el árbitro podrá permitir que el partido continúe, o bien optar por detener, suspender temporalmente o suspender definitivamente el partido;
 - un espectador haga sonar un silbato que interfiera en el juego; en ese caso, se detendrá el juego y se reanudará con un balón a tierra;
 - un segundo balón, un objeto o un animal entre en el terreno de juego durante el partido; en este caso, el árbitro deberá:
 - detener el juego (y reanudarlo con un balón a tierra) únicamente si interfiriera en el juego, excepto si el balón fuera a entrar en la portería y la interferencia no impidiera que un defensor jugara el balón; se concederá gol si el balón entrara en la portería (incluso si se produjo contacto con el balón), a menos que la interferencia hubiera sido causada por un miembro del equipo atacante;
 - permitir que el juego continúe si no hay interferencia en el mismo, y ordenar que el balón, objeto o animal se retire del terreno de juego lo antes posible;
- no permitirá que entren en el terreno de juego personas no autorizadas.

4. Árbitro asistente de vídeo (VAR)

La actuación de los VAR solo estará permitida cuando el organizador del encuentro o de la competición cumpla todos los requisitos de implementación descritos en el Manual del VAR, y, haya recibido por escrito el permiso de la FIFA.

El VAR puede asistir al árbitro únicamente en caso de que se produzca un «error claro, obvio y manifiesto» o un «incidente grave inadvertido» en relación con:

- gol/no gol;
- penal/no penal;
- tarjeta roja (incluida una segunda amonestación claramente incorrecta);
- confusión de identidad (cuando el árbitro amonesta o expulsa al jugador equivocado);
- un saque de esquina concedido de forma claramente errónea, siempre que la decisión se pueda cambiar inmediatamente y sin retrasar la reanudación (opción para las competiciones).

La ayuda del árbitro asistente de vídeo (VAR) se basará en la repetición del incidente. El árbitro deberá tomar la decisión final, que podrá basarse exclusivamente en la información del VAR o en la revisión que él mismo haga de las imágenes en el terreno.

Excepto en los casos del tipo «incidente grave inadvertido», el árbitro (y si procede, otros miembros del equipo arbitral en el terreno de juego) deberá tomar siempre una decisión (incluso la de no penalizar una posible infracción); dicha decisión no se modificará, a menos de que se trate de un «error claro, obvio y manifiesto».

Revisión tras la reanudación del juego

Si el juego se reanuda después de ser detenido, el árbitro únicamente podrá llevar a cabo una revisión, e imponer la sanción disciplinaria correspondiente, en casos de confusión de identidad, ante una posible infracción conducente a la expulsión relacionada con conducta violenta o por escupir, morder o actuar de forma extremadamente ofensiva, insultante o humillante.

5. Equipamiento del árbitro

Equipamiento obligatorio

El árbitro deberá disponer del siguiente equipamiento:

- silbato(s);
- cronómetro(s);
- tarjetas rojas y amarillas;
- cuaderno de notas (u otro medio para anotar las incidencias del partido).

Otro equipamiento

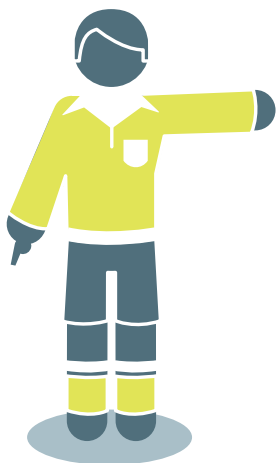
Los árbitros tienen autorización para emplear:

- todo tipo de intercomunicadores que permitan estar en contacto con los otros miembros del equipo arbitral: banderines con señal acústica, auriculares, etc.;
- sistemas de seguimiento electrónico del rendimiento u otro tipo de dispositivos de control del rendimiento físico;
- cámaras corporales si el organizador de la competición se las proporciona, posee la propiedad y el control de las imágenes y cumple las pautas pertinentes. Las cámaras pueden incluir micrófonos, que no se pueden usar para retransmitir las comunicaciones con el VAR. Las autoridades competentes pueden usar las imágenes y el sonido de las cámaras para asuntos disciplinarios.

Se prohíbe que los árbitros y los demás miembros del equipo arbitral «en el terreno de juego» usen otro equipamiento electrónico, cámaras incluidas, excepto las cámaras corporales mencionadas. Pueden llevar accesorios siempre y cuando no sean peligrosos.

6. Señales del árbitro

Consulte las ilustraciones para conocer las señales arbitrales aprobadas.



Saque de banda



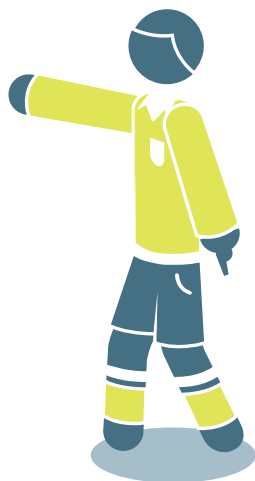
Penal



Tiro libre **indirecto**



Tiro libre **directo**



Ventaja (1)



Ventaja (2)



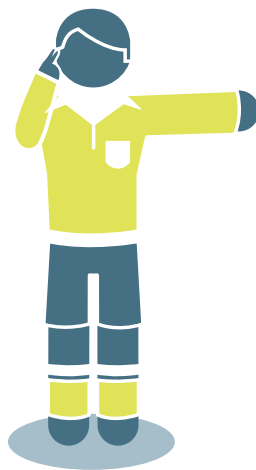
Saque **de esquina**



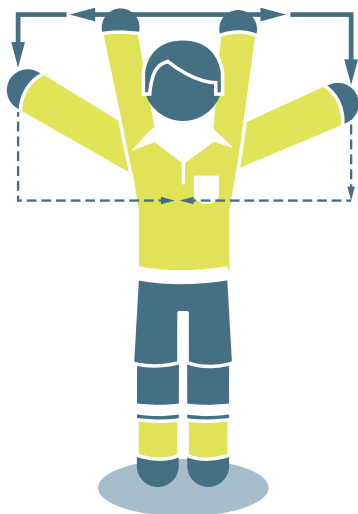
Saque **de meta**



Tarjeta **roja** o **amarilla**



Chequeo: un dedo a la oreja
con la otra mano
o el otro brazo extendido



Revisión: señal de
la televisión



Cuenta atrás de cinco segundos

7. Responsabilidad del equipo arbitral

Los árbitros y los otros miembros del equipo arbitral no serán responsables de:

- ningún tipo de lesión que sufra un jugador, miembro del cuerpo técnico o espectador;
- ningún daño a la propiedad, sea esta del carácter que sea;
- cualquier otra pérdida sufrida por una persona física, club, empresa, federación o entidad, la cual se deba o pueda deberse a alguna decisión tomada conforme a las Reglas de Juego o con respecto al procedimiento normal requerido para celebrar, jugar y controlar un partido.

Tales decisiones pueden ser:

- permitir o no la disputa del encuentro dependiendo de las condiciones del terreno de juego, de sus inmediaciones o de las condiciones meteorológicas;
- suspender definitivamente un partido por la razón que estime oportuna;
- determinar la idoneidad del equipamiento o del balón utilizados durante el partido;

- detener o no un partido debido a la interferencia de los espectadores o a cualquier problema en el área de los espectadores;
- detener o no el juego para permitir que un jugador lesionado sea transportado fuera del terreno de juego para recibir tratamiento;
- solicitar que un jugador lesionado sea retirado del terreno de juego para recibir atención médica;
- permitir o no a un jugador llevar ciertas prendas de ropa o equipamiento;
- en aquellos casos en los que el árbitro posea esta autoridad, permitir la presencia de personas (incluidos los miembros del cuerpo técnico y del estadio, personal de seguridad, fotógrafos u otros representantes de los medios de comunicación) en las inmediaciones del terreno de juego;
- cualquier otra decisión tomada conforme a las Reglas de Juego o de acuerdo con sus deberes y lo estipulado por las normas o reglamentos de la FIFA, la confederación, la federación nacional de fútbol o la competición bajo cuya jurisdicción se dispute el partido.

Regla 6



Los otros miembros del equipo arbitral

Se podrán designar para un partido otros miembros del equipo arbitral [dos árbitros asistentes, el cuarto árbitro, dos árbitros asistentes adicionales, el árbitro asistente de reserva, el árbitro asistente de vídeo (VAR) y al menos un asistente del VAR (AVAR)]. Estos ayudarán al árbitro principal a dirigir el partido de acuerdo con las Reglas de Juego, si bien la decisión definitiva la tomará siempre el árbitro principal.

El árbitro principal, los árbitros asistentes, el cuarto árbitro, los árbitros asistentes adicionales y el árbitro asistente de reserva son los miembros del equipo arbitral en el terreno de juego.

El VAR y el AVAR son los miembros del equipo arbitral de vídeo y ayudan al árbitro de conformidad con las Reglas de Juego y el Protocolo del VAR.

El resto de miembros del equipo arbitral actuarán bajo la dirección del árbitro principal. En caso de interferencia indebida o conducta incorrecta de uno de sus miembros, el árbitro prescindirá de sus servicios e informará a las autoridades competentes.

Los otros miembros del equipo arbitral en el terreno de juego ayudarán al árbitro principal a determinar las faltas e infracciones cuando tengan un mejor ángulo de visión que este y deberán informar a las autoridades competentes sobre cualquier conducta incorrecta grave u otros incidentes que ni el árbitro ni el resto de miembros del equipo arbitral hayan apreciado. Además, deberán dar parte al árbitro y a los demás miembros del equipo arbitral de la elaboración de dicho informe.

Los miembros del equipo arbitral en el terreno de juego ayudarán al árbitro a inspeccionar el terreno de juego, los balones y el equipamiento de los jugadores (lo que incluye comprobar si se han resuelto posibles problemas detectados en controles previos) y a mantener registros de tiempo, goles, conducta incorrecta, etc.

El reglamento de la competición deberá estipular claramente quién sustituirá a un miembro del equipo arbitral que no pueda comenzar o continuar su labor y todo cambio asociado a ello. En particular, en el caso de que el árbitro no pueda continuar su labor, deberá dejarse claro si asumirá sus funciones el cuarto árbitro, el primer árbitro asistente o el primer árbitro asistente adicional.

1. Árbitros asistentes

Tendrán la tarea de indicar si:

- el balón ha salido completamente del terreno de juego y a qué equipo le corresponde efectuar el saque de esquina, de meta o de banda;
- un jugador en posición de fuera de juego debe ser sancionado;
- se solicita una sustitución;
- en el lanzamiento de un tiro penal, el guardameta se separa de la línea de meta antes de que ejecutar el lanzamiento y si el balón cruza la línea de meta; si se hubieran designado árbitros asistentes adicionales, el árbitro asistente deberá situarse a la altura del punto penal.

La labor del árbitro asistente incluye también supervisar el procedimiento de sustitución.

Los árbitros asistentes podrán entrar en el terreno de juego para ayudar a que se respete la distancia de 9.15 m (10 yd).

2. Cuarto árbitro

La labor del cuarto árbitro incluye además:

- supervisar el procedimiento de sustitución;
- comprobar el equipamiento de jugadores y suplentes;
- permitir la vuelta al terreno de juego de un jugador después de la señal o autorización del árbitro;
- supervisar los balones de reserva;
- indicar la cantidad mínima de tiempo adicional que el árbitro tiene la intención de añadir al final de cada periodo (lo que incluye el tiempo suplementario);
- comunicar al árbitro si alguna persona situada en el área técnica se comporta de forma incorrecta.

3. Árbitros asistentes adicionales

Los árbitros asistentes adicionales podrán indicar:

- si el balón ha atravesado completamente la línea de meta, incluyendo el caso de concederse el gol;
- a qué equipo corresponde ejecutar el saque de esquina o de meta;
- si, en la ejecución de un penal, el guardameta se separa de la línea de meta antes de que se produzca el lanzamiento y si el balón ha cruzado la línea de meta.

4. Árbitro asistente de reserva

El árbitro asistente de reserva reemplazará a un árbitro asistente, cuarto árbitro o árbitro asistente adicional que no pueda continuar con su labor, y asistirá al árbitro principal de la misma forma que los demás miembros del equipo arbitral en el terreno de juego.

5. Miembros del equipo arbitral de vídeo

El árbitro asistente de vídeo (VAR) es un miembro del equipo arbitral que asiste al árbitro a la hora de tomar una decisión utilizando imágenes en el caso de un «error claro, obvio y manifiesto» o de un «incidente grave inadvertido» relativo a un gol/no gol, un penal/no penal, una tarjeta roja (incluida una segunda amonestación claramente incorrecta) o una confusión de identidad cuando el árbitro amonesta o expulsa al jugador equivocado.

El asistente del árbitro asistente de vídeo (AVAR) es un miembro del equipo arbitral que principalmente ayuda al VAR a la hora de:

- ver las imágenes de televisión mientras el VAR está llevando a cabo un chequeo o revisión;
- registrar los incidentes relacionados con el VAR y los problemas de comunicación o de la tecnología en uso;
- asistir en la comunicación del VAR y el árbitro, en especial cuando el VAR está chequeando o revisando la jugada, p. ej. para decirle al árbitro que detenga el juego, que retrase la reanudación, etc.;
- llevar un registro del tiempo «perdido» mientras el juego se ha detenido para chequear o revisar la jugada;
- informar sobre la decisión del VAR a las partes correspondientes.

6. Señales del árbitro asistente

Consulte las ilustraciones para conocer las señales arbitrales aprobadas.



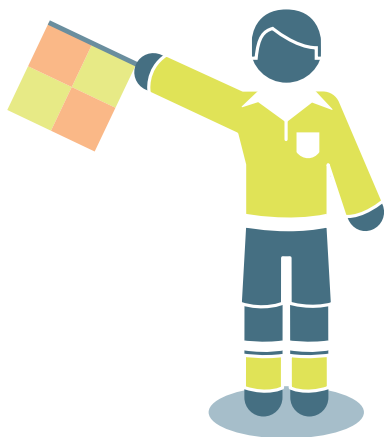
Sustitución



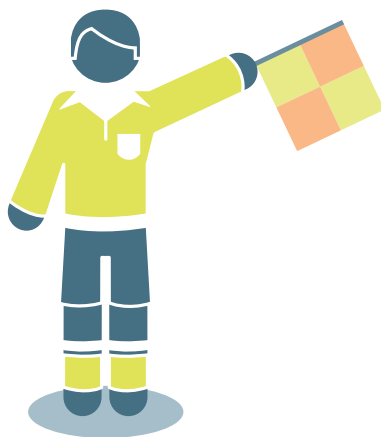
**Tiro libre
para el atacante**



**Tiro libre
para el defensor**



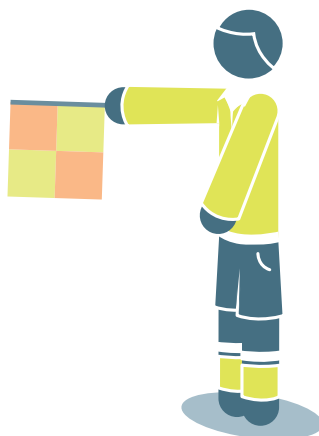
Saque **de banda**
para el atacante



Saque **de banda**
para el defensor



Saque **de esquina**



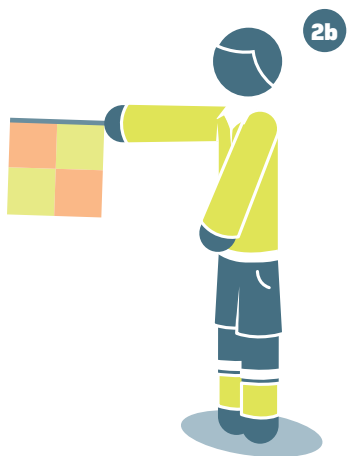
Saque **de meta**



Fuera de juego



**Fuera de juego en un punto
cercano del campo**



**Fuera de juego a la altura del
centro del campo**



**Fuera de juego en la parte
más alejada del campo**

7. Señales del árbitro asistente adicional



Gol

(a menos que el balón haya
traspasado claramente la línea de meta)

Regla 7



La duración del partido

1. Periodos de juego

El partido se desarrollará en dos periodos iguales de 45 minutos cada uno, los cuales pueden reducirse únicamente por acuerdo entre el árbitro y los dos equipos antes del comienzo del partido —siempre y cuando esté permitido por el reglamento de la competición—.

2. Pausa del medio tiempo

Los jugadores tendrán derecho a una pausa en el descanso de medio tiempo no superior a 15 minutos; también se permite una pausa breve para beber (no superior a un minuto) tras el primer periodo del tiempo suplementario. El reglamento de la competición deberá estipular claramente la duración de la pausa del medio tiempo, la cual solamente podrá modificarse con el permiso del árbitro.

3. Recuperación del tiempo perdido

El árbitro podrá prolongar cada periodo para recuperar el tiempo de juego perdido debido a:

- sustituciones;
- atención o retirada de jugadores lesionados;
- pérdida deliberada de tiempo;
- sanciones disciplinarias;
- pausas por motivos médicos autorizadas por el reglamento de la competición, es decir, las pausas de rehidratación (no superiores a un minuto) y las pausas de refresco (entre 90 segundos y tres minutos);
- retrasos originados por los chequeos y revisiones del VAR;
- celebraciones de goles;
- cualquier otro motivo, lo que incluye todo retraso significativo al reanudarse el juego (p. ej. debido a una interferencia causada por un agente externo).

El cuarto árbitro indicará el tiempo mínimo que deberá añadirse, si bien el árbitro tomará la decisión final al respecto. Además, este podrá aumentar el tiempo añadido pero no reducirlo.

El árbitro no podrá compensar un error de cronometraje del primer periodo cambiando la duración del segundo periodo.

4. Tiro penal

En caso de que se deba ejecutar o repetir un penal al final de un periodo, se prolongará este hasta que el penal se haya completado.

5. Partido suspendido definitivamente

Se volverán a jugar los partidos suspendidos definitivamente, a menos que el reglamento de la competición o el organizador de la misma estipulen otro procedimiento.

Regla 8



Inicio y reanudación del juego

El juego se iniciará con un saque inicial —también denominado saque de centro— al comienzo de cada uno de los dos periodos de un partido, del tiempo suplementario y después de la anotación de un gol. Los tiros libres (directos o indirectos), los tiros penales y los saques de banda, de meta y de esquina constituyen otros tipos de reanudación del juego (v. Reglas 13 a 17). Cuando el árbitro detenga el juego por un motivo no contemplado en las Reglas de Juego, el juego se reanudará con un balón a tierra.

Las infracciones cometidas cuando el balón no esté en juego no afectarán a la manera en que este se reanude.

1. Saque inicial Procedimiento

- El árbitro lanzará una moneda al aire para sortear el campo y el equipo ganador elegirá o bien la mitad del campo desde la que atacará en el primer tiempo, o bien ejecutar el saque inicial.
- En función de lo anterior, el equipo adversario realizará el saque inicial o elegirá la mitad del campo desde la que atacará en el primer tiempo.
- El equipo que elija el campo para el primer tiempo ejecutará el saque de centro para iniciar el segundo tiempo.
- En el segundo tiempo, los equipos cambiarán de campo y atacarán la portería opuesta.
- Cuando un equipo marque un gol, el equipo adversario reanudará el juego con un saque inicial.

En el saque inicial:

- todos los jugadores, excepto el que ejecute el saque, deberán encontrarse en su propia mitad del terreno de juego;

- los adversarios del equipo que efectúe el saque deberán encontrarse como mínimo a 9.15 m (10 yd) del balón hasta que entre en juego;
- el balón se colocará en el punto central y no se podrá golpear con el pie hasta que el árbitro así lo indique;
- el árbitro dará la señal;
- el balón estará en juego en el momento en que lo golpee con el pie el jugador que haya efectuado el saque y se mueva con claridad;
- será posible marcar un gol directo al equipo adversario desde el saque inicial; si el balón entrara directamente en la meta del lanzador, se concederá un saque de esquina al adversario.

Infracciones y sanciones

En caso de que el jugador que ejecute el saque inicial toque el balón por segunda vez antes de que lo toque otro jugador, se concederá un tiro libre indirecto, o bien un libre directo si cometiese una infracción por mano.

Para cualquier otra infracción del procedimiento de saque inicial, se repetirá dicho saque.

2. Balón a tierra Procedimiento

- Si al detener el juego:
 - el balón está en el área penal, el árbitro concederá un balón a tierra al guardameta del equipo defensor dentro de su área penal;
 - el balón está fuera del área penal, el árbitro concederá un balón a tierra a favor de un jugador del equipo que habría conservado o ganado la posesión (también desde la reanudación si el balón hubiera dejado de estar en juego) siempre que el árbitro pueda determinarlo; en caso contrario, dejará caer el balón ante un jugador del equipo que lo tocó por última vez. El balón deberá tocar el suelo en el lugar en el que se encontraba cuando se detuvo el juego, a menos que hubiera impactado en un árbitro o en un agente externo, en cuyo caso se dejará caer en el lugar en el que se produjo la interferencia o el contacto.

- El resto de jugadores (de ambos equipos) deberán mantener una distancia mínima de 4 m (4.5 yd) con respecto al balón hasta que este esté en juego.

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

Infracciones y sanciones

Se repetirá el balón a tierra si este:

- toca a un jugador antes de tocar el suelo;
- sale del terreno de juego después de tocar el suelo sin haber tocado a un jugador.

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.

Regla 9



Balón en juego

1. Balón no en juego

El balón no estará en juego cuando:

- haya atravesado completamente la línea de meta o de banda, ya sea por el suelo o por el aire;
- el juego haya sido detenido por el árbitro;
- 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

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.

Si, sin intención de interferir de forma antirreglamentaria, un miembro del cuerpo técnico, suplente, jugador sustituido o expulsado o jugador temporalmente fuera del terreno de juego (por lesión, para ajustarse el equipamiento, etc.) toca un balón que está claramente a punto de salir del campo, la acción se sancionará con un tiro libre indirecto. No habrá sanción disciplinaria.

Regla

10

El resultado de un partido

1. Gol válido

Se considerará válido un gol cuando el balón haya atravesado completamente la línea de meta entre los postes y por debajo del travesaño, siempre que el equipo que marcó el gol no haya cometido previamente una falta o infracción de las Reglas de Juego.

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

Si el árbitro señalara un gol antes de que el balón hubiera traspasado completamente la línea de meta, el juego se reanudará con un balón a tierra.

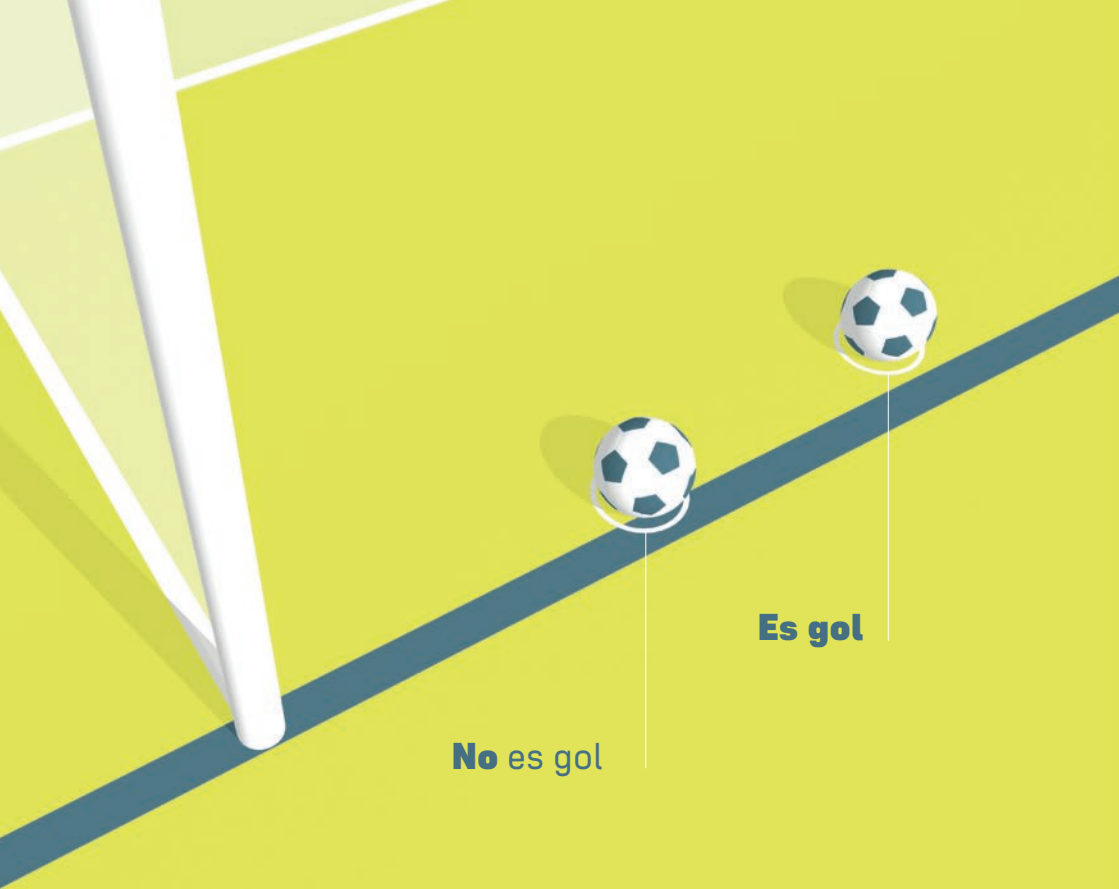
2. Equipo ganador

El equipo que haya marcado el mayor número de goles será el ganador. Si ambos equipos marcan el mismo número de goles o no marcan ninguno, el partido terminará en empate.

Si el reglamento de la competición exigiera que se declare un equipo ganador después de un partido empatado o una eliminatoria que finaliza en empate, se permitirán únicamente los siguientes procedimientos para determinar el vencedor:

- regla de goles marcados fuera de casa;
- dos periodos de igual duración de tiempo suplementario que no excedan los 15 minutos cada uno;
- tanda de penales.

Se podrán combinar varios de los procedimientos anteriores.

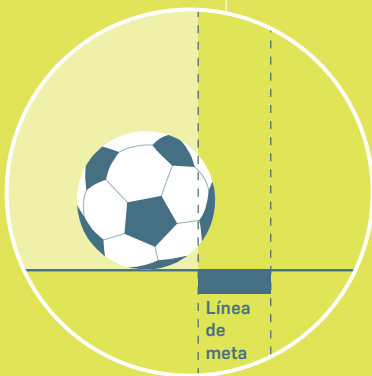


No es gol

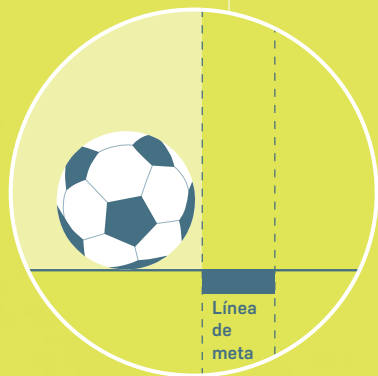
Es gol

No es gol

Es gol



Línea
de
meta



Línea
de
meta

3. Tanda de penales

La tanda de penales se ejecutará una vez terminado el partido y, a menos que se estipule algo diferente, se aplicarán las Reglas de Juego correspondientes. Los jugadores expulsados a lo largo del partido no podrán participar en la tanda de penales. Por otro lado, las advertencias y amonestaciones impuestas a jugadores y miembros del cuerpo técnico durante el encuentro no se tendrán en consideración en la tanda de penales.

Procedimiento

Antes de la tanda de penales

- A menos que deban tenerse en cuenta otras consideraciones (p. ej. estado del terreno de juego, seguridad, etc.), el árbitro realizará un sorteo mediante el lanzamiento de una moneda al aire para decidir la portería en la que se desarrollará la tanda; esta decisión únicamente podrá modificarse por motivos de seguridad, si la portería no estuviera en condiciones o esa zona del terreno de juego estuviera impracticable.
- El árbitro realizará un nuevo sorteo con una moneda y el equipo que resulte favorecido decidirá si ejecutará el primer o el segundo lanzamiento.
- Con la única excepción del suplente de un guardameta que no pueda continuar, solamente estarán autorizados a participar en la tanda de penales aquellos jugadores que al final del partido se encuentren en el terreno de juego, o aquellos que se encuentren momentáneamente fuera del mismo por lesión, cambios en el equipamiento, etc.
- Cada uno de los equipos se encargará de decidir el orden en el que ejecutará los lanzamientos. No se informará del orden al árbitro.
- Si, al finalizar el partido y antes de la tanda de penales o durante la misma, un equipo tiene más jugadores que su adversario, deberá reducir su número para equiparlo al del equipo rival, y se informará al árbitro del nombre y el número de los jugadores excluidos. Ninguno de ellos podrá participar en la tanda (salvo en el caso descrito a continuación).
- Aquel guardameta que no se encuentre en condiciones de continuar antes de o durante la tanda podrá ser reemplazado por un jugador excluido para igualar el número de jugadores o, si su equipo no ha utilizado el número máximo permitido de sustituciones, por un suplente designado como tal en

la lista oficial, pero el guardameta reemplazado ya no podrá participar en la tanda ni podrá ejecutar lanzamiento alguno.

- Si el guardameta hubiera ejecutado ya un lanzamiento, el suplente no podrá ejecutar otro hasta la siguiente tanda de penales.

Ejecución de la tanda de penales

- Solamente podrán permanecer en el terreno de juego los jugadores autorizados para participar en la tanda de penales y los miembros del equipo arbitral.
- Todos los jugadores autorizados para participar en la tanda de penales, excepto el lanzador y los dos guardametas, deberán permanecer en el interior del círculo central.
- El guardameta del equipo ejecutor del lanzamiento deberá permanecer en el terreno de juego, fuera del área penal, en la intersección de la línea de meta con la línea de demarcación del área penal.
- Cualquiera de los jugadores autorizados para participar en la tanda de penales podrá intercambiar su puesto con el guardameta.
- Se considerará que el penal se ha completado cuando el balón deje de moverse, deje de estar en juego o el árbitro detenga el juego por una infracción; el lanzador no podrá jugar intencionadamente el balón por segunda vez.
- Si el lanzador golpea el balón de manera involuntaria con los dos pies simultáneamente o el balón le toca el pie o la pierna de apoyo justo después de ejecutar el tiro:
 - si el balón entrara en la portería tras el lanzamiento, se volverá a ejecutar el tiro;
 - si el lanzamiento no acabara en gol, se registrará como fallado.
- El árbitro llevará el control de los lanzamientos.
- Si el guardameta cometiera una infracción y, como resultado de ello, se tuviera que repetir el lanzamiento, se advertirá al guardameta por la primera infracción y se le amonestará en caso de reincidencia.
- Si el lanzador es penalizado por una infracción cometida después de que el árbitro haya dado la señal para ejecutar el lanzamiento, se registrará este como fallado y se amonestará al lanzador.

Cada equipo ejecutará cinco lanzamientos ateniéndose a las condiciones detalladas a continuación

- Los tiros deberán ejecutarse por turnos.
- Cada uno de los lanzamientos deberá ejecutarlo un jugador diferente; antes de poder lanzar un segundo penal, todos los jugadores seleccionados deberán haber ejecutado ya un lanzamiento.
- Si, antes de que ambos equipos hayan ejecutado sus cinco tiros, uno hubiera marcado más goles que los que el adversario pudiera anotar con sus cinco lanzamientos, se dará por terminada la tanda.
- Si, después de ejecutar ambos equipos sus cinco lanzamientos, el marcador siguiera empatado, se proseguirá con los tiros penales hasta que un equipo haya marcado un gol más que el otro tras ejecutar el mismo número de lanzamientos.
- La regla anterior será aplicable a la secuencia posterior de tiros, si bien los equipos podrán cambiar el orden de los lanzadores.
- La tanda no deberá retrasarse porque un jugador abandone el terreno de juego. Si dicho jugador no regresara a tiempo para ejecutar el lanzamiento, este se registrará como no marcado.

Sustituciones y expulsiones durante la tanda de penales

- Se podrá amonestar o expulsar a jugadores, suplentes, jugadores sustituidos o miembros del cuerpo técnico.
- Si se expulsara a un guardameta, este deberá ser sustituido por un jugador autorizado para participar en la tanda.
- A excepción del guardameta, no se podrá sustituir a ningún jugador que no esté en condiciones de continuar jugando.
- El árbitro no suspenderá definitivamente el partido aunque un equipo se quedara con menos de siete jugadores.

Regla

11



El fuera de juego

1. Posición de fuera de juego

El hecho de estar en posición de fuera de juego no constituye infracción. Se considera que un jugador está en posición de fuera de juego cuando:

- su cabeza, tronco o pierna (pie incluido) se encuentran, total o parcialmente, en la mitad del terreno de juego del adversario (excluyendo la línea central) y
- su cabeza, tronco o pierna (pie incluido) se encuentran, total o parcialmente, más cerca de la línea de meta contraria que el balón y el penúltimo adversario.

A la hora de determinar si un jugador está en posición de fuera de juego, no se tendrán en consideración las manos ni los brazos de los jugadores, tampoco en el caso de los guardametas. Con el fin de determinar con claridad las infracciones por fuera de juego, el límite superior del brazo coincide con el punto inferior de la axila.

No estará en fuera de juego aquel jugador que se encuentre a la misma altura que:

- el penúltimo adversario o
- los dos últimos adversarios.

2. Infracción por fuera de juego

Únicamente se sancionará a un jugador en posición de fuera de juego en el momento en que el balón toca o es jugado* por un compañero de equipo si llega a participar en el juego de forma activa de una de las siguientes maneras:

- interfiriendo en el juego, al jugar o tocar un balón pasado o tocado por un compañero;
- interfiriendo en el juego de un adversario de una de las siguientes maneras:

**Se tendrá en cuenta el primer punto de contacto en el momento de «jugar» o «tocar» el balón; sin embargo, cuando el guardameta lance el balón con la mano, se usará el último punto de contacto.*

- impidiendo que juegue o pueda jugar el balón, al obstruir claramente el campo visual del adversario;
- disputándole el balón;
- intentando jugar claramente un balón cercano mediante una acción que tenga un impacto en un adversario;
- realizar una acción que afecte claramente a la posibilidad de un adversario de jugar el balón;

o bien:

- sacando ventaja de dicha posición al jugar el balón o interferir en el juego de un adversario cuando el balón:
 - haya sido desviado o haya rebotado en un poste, en el travesaño, en un miembro del equipo arbitral o en un adversario;
 - haya sido «salvado» por un adversario.

Se considerará que un jugador en posición de fuera de juego no ha sacado ventaja de dicha posición cuando reciba el balón de un adversario que juega voluntariamente* el balón, incluida la mano voluntaria, a menos que se trate de una «salvada» por parte de un adversario.

*Jugar «voluntariamente» el balón (excluida la mano voluntaria) implica que el jugador tiene la posibilidad de controlarlo y:

- pasar a un compañero;
- recuperar la posesión, o
- despejar, ya sea con el pie o de cabeza.

El hecho de que el pase, el intento de recuperar la posesión o el despeje del jugador sea impreciso o no logre su objetivo no invalida la «voluntariedad» de la acción.

Los siguientes criterios se deben emplear, como corresponda, como indicadores de que el jugador tiene la posibilidad de controlar el balón y, por consiguiente, la acción es «voluntaria»:

- el balón llega desde lejos y el jugador lo ve claramente;
- el balón no se mueve a gran velocidad;

- se puede prever la trayectoria del balón;
- el jugador tiene tiempo para coordinar sus movimientos, es decir, no realiza una acción como un salto, extensión de las extremidades o movimiento instintivo con el que consigue un ligero contacto o control;
- es más fácil jugar un balón que está sobre el terreno de juego que cuando está en el aire.

Una «salvada» es una acción de un jugador cuyo fin es detener o desviar el balón, o intentar detener o desviarlo, cuando este va en dirección a la portería o muy cerca de ella con cualquier parte del cuerpo excepto con las manos o los brazos (a menos que se trate del guardameta en su propia área penal).

En este sentido, nótese lo siguiente:

- si un jugador que sale de una posición de fuera de juego o que se encuentra en dicha posición estuviera en la trayectoria de un adversario e interfiriera en el movimiento de este último hacia el balón, se considerará infracción por fuera de juego si afecta a la capacidad del adversario de jugar o disputar el balón; si dicho jugador se coloca en la trayectoria de un adversario e impide el avance de este (p. ej. le obstaculiza el paso), deberá penalizarse la infracción en virtud de la Regla 12;
- si un jugador que se encuentra en posición de fuera de juego se desplaza hacia el balón con la intención de jugarlo y es objeto de una falta antes de jugar o intentar jugar el balón, o disputárselo a un adversario, se penalizará dicha falta por haberse cometido antes de la infracción por fuera de juego;
- si se comete una infracción contra un jugador en posición de fuera de juego que ya está jugando o intentando jugar el balón, o disputándole el balón a un adversario, se penalizará la infracción por fuera de juego por ser previa a la falta.

3. Situaciones que no constituyen infracción

No existirá infracción por fuera de juego cuando un jugador reciba un balón que procede directamente de:

- un saque de meta;
- un saque de banda;
- un saque de esquina.

4. Infracciones y sanciones

En caso de infracción por fuera de juego, el árbitro concederá un libre indirecto en el lugar donde se produjo, incluso si el jugador infractor se encontrara en su propio campo.

A efectos de determinar el fuera de juego, si un defensor saliera del terreno de juego sin la autorización del árbitro, se considerará que el jugador está situado en la línea de meta o de banda hasta que se detenga de nuevo el juego o hasta que el equipo defensor haya jugado el balón hacia la línea central y se encuentre fuera de su área penal. Si el defensor ha abandonado premeditadamente el terreno de juego, deberá ser amonestado en cuanto deje de estar en juego el balón.

Los jugadores del equipo atacante podrán salir del terreno de juego o permanecer fuera de él para no participar de forma activa en el juego. Si un atacante volviera a entrar por la línea de meta y participara en la jugada antes de que se detenga de nuevo el juego, o antes que el equipo defensor haya jugado el balón hacia la línea central y se encuentre fuera de su área penal, se considerará que está situado en la línea de meta a efectos de determinar el fuera de juego. Se amonestará a todo jugador que salga premeditadamente del terreno de juego, vuelva a entrar sin la autorización del árbitro y no sea sancionado por fuera de juego pero obtenga una ventaja por ello.

Si un jugador del equipo atacante permaneciera inmóvil entre los postes y dentro de la portería adversaria en el preciso momento en el que el balón entra en esta, se concederá el gol, a menos que el jugador cometiera una infracción por fuera de juego o viole la Regla 12, en cuyo caso el juego se reanudará con un libre directo o indirecto.

Regla

12



Faltas y conducta incorrecta

Los tiros libres directos e indirectos y los lanzamientos desde el punto penal solamente podrán concederse por infracciones cometidas con el balón en juego.

1. Tiro libre directo

Se concederá un libre directo si, a juicio del árbitro, un jugador comete una de las siguientes faltas contra un adversario de una manera imprudente, temeraria o con el uso de una fuerza excesiva:

- cargar;
- saltar encima;
- dar una patada o intentarlo;
- empujar;
- golpear o intentarlo (cabezazos incluidos);
- hacer una entrada o disputarle el balón;
- poner la zancadilla o intentarlo.

En caso de que la falta cometida implique contacto físico, se penalizará con un libre directo.

- «Imprudente» es aquella acción en la cual un jugador muestra falta de atención o de consideración o actúa sin precaución al disputar un balón a un adversario. No será necesaria una sanción disciplinaria.
- «Temeraria» es la acción en la que un jugador realiza una acción que entraña daño físico (no necesariamente grave) sin tener en cuenta el riesgo o las consecuencias para su adversario, por lo que deberá ser amonestado.
- «Con uso de fuerza excesiva» es la acción en la que el jugador se excede en la fuerza y la impetuosidad empleada o pone en peligro la integridad física del adversario, por lo que deberá ser expulsado.

Se concederá asimismo un libre directo si un jugador cometiera una de las siguientes faltas:

- infracción por mano (excepto el guardameta dentro de su propia área penal);
- sujetar a un adversario;
- obstaculizar a un adversario mediante contacto físico;
- morder o escupir a alguien que figure en las listas de los equipos o sea miembro del equipo arbitral;
- lanzar un objeto contra el balón, a un adversario o a un árbitro, o golpear el balón con un objeto.

Véanse también las infracciones recogidas en la Regla 3.

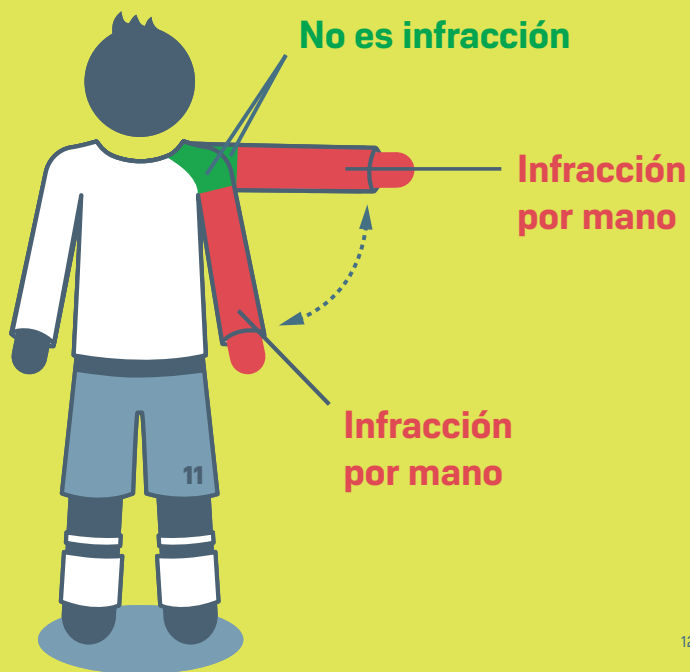
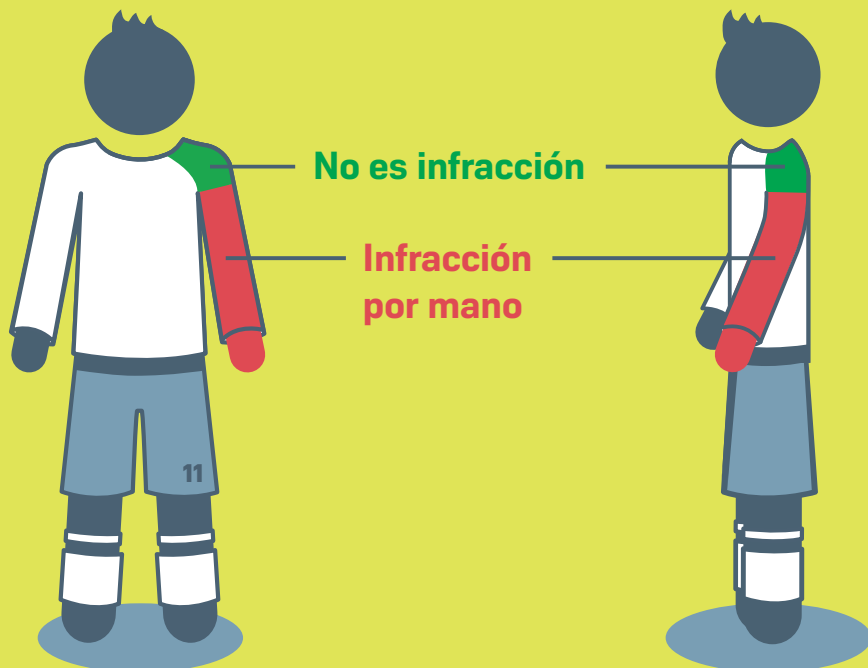
Tocar el balón con la mano

Con el fin de determinar con claridad las infracciones por mano, el límite superior del brazo coincide con el punto inferior de la axila, tal y como ilustra el gráfico.

No todos los contactos del balón con la mano o el brazo constituyen infracción.

Cometerá infracción el jugador que:

- toque el balón de manera voluntaria con la mano o el brazo, por ejemplo, haciendo un movimiento en dirección al balón con estas partes del cuerpo;
- toque el balón con la mano o el brazo cuando la mano o el brazo se posicionen de manera antinatural y consigan que el cuerpo ocupe más espacio. Se considerará que un jugador ha conseguido que su cuerpo ocupe más espacio de manera antinatural cuando la posición de su mano o brazo no sea consecuencia del movimiento de su cuerpo en esa acción concreta o no se pueda justificar por dicho movimiento. Al colocar su mano o brazo en dicha posición, el jugador se arriesga a que el balón golpee esa parte de su cuerpo y esto suponga una infracción;
- marque gol en la portería adversaria:
 - directamente con la mano o el brazo —incluso si la acción se produce de forma accidental—, incluido el guardameta;
 - inmediatamente después de que el balón le toque en la mano o el brazo, incluso de manera accidental.



El guardameta está sujeto a las mismas restricciones que cualquier otro jugador en cuanto a tocar el balón con la mano fuera de su propia área. Si el guardameta tocara el balón con la mano en su área penal sin estar autorizado para ello, se señalará un libre indirecto, pero no habrá sanción disciplinaria alguna. No obstante, si la infracción consistiera en haber jugado el balón una segunda vez (con el brazo o la mano u otras partes del cuerpo) después de reanudarse el juego y antes de que lo toque otro jugador, se sancionará al guardameta si con la infracción se interrumpiera un ataque prometedor, se evitara un gol o una ocasión manifiesta del equipo adversario.

2. Tiro libre indirecto

Se concederá un libre indirecto si un jugador:

- juega de forma peligrosa;
- obstaculiza el avance de un adversario sin que exista contacto físico;
- actúa mostrando desaprobación, utilizando lenguaje o comportándose de modo ofensivo, insultante o humillante, o cometiendo otras ofensas verbales;
- impide que el guardameta saque el balón con la mano, lo juegue o lo intente jugar cuando el guardameta está en proceso de soltarlo;
- inicia una acción que trate de burlar la Regla deliberadamente para hacerle llegar el balón al guardameta (incluso desde un tiro libre o un saque de meta) con la cabeza, el pecho, la rodilla, etc., independientemente de que el guardameta llegue a tocar el balón con la mano o el brazo. Se sancionará al guardameta en caso de ser responsable de iniciar la acción de manera deliberada;
- comete cualquier otra infracción que no haya sido mencionada en las Reglas de Juego, por la cual se interrumpe el partido para amonestar o expulsar a un jugador.

Se concederá un libre indirecto si un guardameta cometiera una de las siguientes infracciones dentro de su propia área:

- tocar el balón con las manos o los brazos después de soltarlo y antes de que lo toque ningún otro jugador;

- 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.

Juego peligroso

Se considerará juego peligroso toda acción que, al intentar jugar el balón, suponga riesgo de lesión, incluso para el propio jugador que realice la acción, o que impida que un adversario cercano juegue el balón por temor a lesionarse.

Están permitidas las voleas acrobáticas (p. ej. los remates de «chilena» o de «tijera»), siempre que no entrañen ningún peligro para el adversario.

Obstaculizar el avance de un adversario sin que exista contacto

Obstaculizar el avance de un adversario supone interponerse en el camino de este para obstruir, bloquear, ralentizar o forzar a cambiar de dirección a dicho adversario cuando el balón no está a distancia de juego de los jugadores involucrados.

Todos los jugadores tendrán derecho a guardar su posición en el terreno de juego; encontrarse en el camino de un adversario no es lo mismo que interponerse en su camino.

Los jugadores podrán proteger el balón colocándose entre este y un adversario mientras el balón se halle a distancia de juego y el jugador no retenga a su adversario con los brazos o el cuerpo. Si el balón se hallara a distancia de juego, el adversario puede cargar contra el jugador, dentro de los márgenes permitidos por las Reglas de Juego.

3. Saque de esquina

Se concederá un saque de esquina si un guardameta, dentro de su propia área, controlara el balón con las manos o los brazos durante más de ocho segundos antes de soltarlo. Un guardameta controlará el balón con las manos o los brazos cuando:

- retenga el balón en las manos o en los brazos, o entre la mano o el brazo y una superficie (p.ej., el suelo, su propio cuerpo);
- sostenga el balón con las manos abiertas y extendidas;
- haga rebotar el balón en el suelo o lo lance al aire.

El árbitro decidirá cuándo el guardameta controla el balón y empiezan a contar los ocho segundos de retención y, con la mano alzada, efectuará la cuenta atrás de los últimos cinco segundos.

Mientras el guardameta controle el balón con las manos o los brazos, ningún adversario podrá disputárselo.

4. Medidas disciplinarias

El árbitro tiene la autoridad para tomar medidas disciplinarias desde que entra en el terreno de juego para realizar la inspección previa al partido hasta que lo abandona una vez terminado el partido (tanda de penales incluida).

Si antes de entrar en el terreno de juego al comienzo del partido, un jugador o un miembro del cuerpo técnico cometiera una infracción merecedora de expulsión, el árbitro tendrá la autoridad para impedir que el jugador o el miembro del cuerpo técnico participe en el partido (v. Regla 3.6). El árbitro deberá hacer constar igualmente todos aquellos casos de conducta incorrecta.

Aquel jugador o miembro del cuerpo técnico que cometa una infracción sancionable con amonestación o expulsión, ya sea dentro o fuera del terreno de juego, será sancionado conforme a la infracción cometida.

La tarjeta amarilla se utiliza para comunicar una amonestación y la tarjeta roja, para comunicar una expulsión.

Solo se podrán mostrar tarjetas amarillas o rojas a los jugadores, a los suplentes, a los jugadores sustituidos o a los miembros del cuerpo técnico.

Jugadores, suplentes y jugadores sustituidos

Retrasar la reanudación del juego para mostrar una tarjeta

Una vez que el árbitro haya decidido amonestar o expulsar a un jugador, el juego no deberá reanudarse hasta que haya mostrado la tarjeta, a menos que el

equipo no infractor quiera realizar un tiro libre rápido, disponga de una clara ocasión de gol y el árbitro no haya iniciado el procedimiento de sanción disciplinaria. La tarjeta se mostrará en la siguiente interrupción del juego. Si con la infracción se evitó una ocasión manifiesta de gol para el equipo adversario, se amonestará al jugador. Sin embargo, no se amonestará al jugador si con la infracción se interfiriera en un ataque prometedor o se acabara evitando.

Ventaja

Si, una vez detenido el juego, el árbitro concediera ventaja después de una infracción merecedora de amonestación o expulsión, dicha amonestación o expulsión deberá aplicarse en cuanto el balón deje de estar en juego. Sin embargo, si con la infracción se evitase una ocasión manifiesta de gol, el jugador será amonestado por conducta antideportiva, salvo que el equipo adversario marcara un gol como consecuencia de la concesión de la ventaja, en cuyo caso no se producirá una sanción disciplinaria. No obstante, no se amonestará al jugador si con la infracción se interfiriera en un ataque prometedor o se acabara evitando.

No se debe conceder ventaja en el caso de juego brusco y grave (falta de extrema dureza), conducta violenta o de faltas merecedoras de una segunda amonestación, a menos de que se trate de una ocasión manifiesta de gol. El árbitro deberá entonces expulsar al jugador en cuanto el balón deje de estar en juego; no obstante, si el jugador jugara el balón, se lo disputara a un adversario o interfiriera con él, el árbitro detendrá el juego, expulsará al jugador y reanudará el juego con un libre indirecto, a menos que el jugador hubiera cometido una infracción más grave.

Si un defensor comenzara a sujetar a un adversario fuera del área y continuará sujetándolo dentro de la misma, el árbitro señalará tiro penal.

Infracciones sancionables con amonestación

Se amonestará al jugador que realice alguna de las acciones siguientes:

- retrasar la reanudación del juego (como se indica más adelante en la sección «Retrasar la reanudación del juego»);

- mostrar desaprobación con palabras o acciones;
- entrar o volver a entrar en el terreno de juego, o bien abandonarlo, de manera deliberada y sin permiso del árbitro;
- no respetar la distancia reglamentaria en un balón a tierra, saque de esquina, un tiro libre o un saque de banda;
- infringir reiteradamente las Reglas de Juego (no está definido el número de infracciones ni existe otro tipo de indicación específica sobre lo que implica «infringir reiteradamente»);
- conducta antideportiva;
- entrar en el área de revisión;
- repetir de manera insistente el gesto de la «revisión» (pantalla de televisión).

Se amonestará a aquel suplente o jugador sustituido que haya realizado alguna de las acciones siguientes:

- retrasar la reanudación del juego;
- mostrar desaprobación con palabras o acciones;
- entrar o volver a entrar en el terreno de juego sin el permiso del árbitro;
- conducta antideportiva;
- entrar en el área de revisión;
- repetir de manera insistente el gesto de la «revisión» (pantalla de televisión).

En el caso de que un mismo jugador cometa dos infracciones sancionables (incluso sucesivamente), se le deberá amonestar dos veces, p. ej. si entra en el terreno de juego sin la debida autorización y, acto seguido, realiza una entrada temeraria o frustra un ataque prometedor por medio de una falta o tocando el balón con la mano, etc.

Amonestaciones por conducta antideportiva

Existen diferentes acciones en las cuales se amonestará a un jugador por conducta antideportiva, entre ellas:

- intentar engañar al árbitro, p. ej. al fingir una lesión o aparentar haber sido objeto de una infracción (simulación);
- intercambiar su puesto con el del guardameta durante el juego o sin permiso del árbitro (v. Regla 3);

- cometer de manera temeraria una infracción sancionable con libre directo;
- tocar el balón con la mano para obstaculizar o impedir que progrese un ataque prometedor, excepto cuando el árbitro conceda un tiro penal por una infracción por mano involuntaria;
- evitar un gol o una ocasión manifiesta de gol de un adversario y el árbitro concede un tiro penal por una infracción por mano involuntaria;
- cometer cualquier otra infracción con la que se interfiere en un ataque prometedor o se acaba evitando, excepto cuando el árbitro concede un tiro penal por una infracción con la que se pretende jugar o disputar el balón;
- evitar una ocasión manifiesta de gol de un adversario mediante una infracción con la que se pretende jugar o disputar el balón y por la que el árbitro señala tiro penal;
- tocar el balón con la mano al intentar marcar un gol (independientemente de que lo consiga o no);
- efectuar marcas no autorizadas en el terreno de juego;
- jugar el balón cuando está saliendo del terreno de juego, después de haber recibido permiso para abandonarlo;
- mostrar falta de respeto al espíritu del fútbol;
- iniciar una acción que trate de burlar la Regla deliberadamente para hacerle llegar el balón al guardameta (incluso desde un tiro libre o un saque de meta) con la cabeza, el pecho, la rodilla, etc., independientemente de que el guardameta llegue a tocar el balón con la mano o el brazo. Se sancionará al guardameta en caso de ser responsable de iniciar la acción de manera deliberada;
- distraer con palabras y comentarios a un adversario durante el juego o en una reanudación.

Celebración de un gol

Los jugadores pueden celebrar la consecución de un gol, pero sin extralimitarse; no se deberán alentar las celebraciones coreografiadas y no deben ocasionar una pérdida de tiempo excesiva.

Traspasar los límites del terreno de juego para celebrar un gol no se considerará una infracción sancionable con amonestación, pero los jugadores deberán regresar al terreno de juego tan pronto como sea posible.

Incluso si el gol se anulara, se deberá amonestar al jugador que realice algunas de las acciones siguientes:

- trepar a las vallas perimetrales o acercarse a los espectadores generando problemas de seguridad;
- actuar de forma provocadora o exaltada;
- cubrirse la cabeza o la cara con una máscara o artículos similares;
- quitarse la camiseta o cubrirse la cabeza con ella.

Retrasar la reanudación del juego

Los árbitros amonestarán a aquellos jugadores que retrasen excesivamente la reanudación del juego, incluido lo dispuesto en las Reglas 3, 15 y 16 y sus respectivos protocolos, o cuando:

- lancen el balón lejos, lo retengan y lo lleven consigo, o provoquen un enfrentamiento tocando el balón después de que el árbitro haya detenido el juego;
- ejecuten un tiro libre desde un lugar erróneo para forzar su repetición.

Infracciones sancionables con expulsión

Se deberá expulsar al jugador, suplente o jugador sustituido que cometa alguna de las siguientes infracciones:

- evitar mediante una infracción por mano voluntaria un gol o una ocasión manifiesta de gol (excepto en el caso del guardameta dentro de su propia área);
- evitar mediante una infracción por mano involuntaria un gol o una ocasión manifiesta de gol fuera de su propia área penal;
- evitar un gol o una ocasión manifiesta de gol de un adversario que se dirige a la portería del infractor mediante una infracción sancionable con un tiro libre (excepto aquellas situaciones descritas más abajo);
- juego brusco y grave (falta de extrema dureza);
- escupir o morder a alguien;
- conducta violenta;
- emplear lenguaje o actuar de modo ofensivo, insultante o humillante;
- recibir una segunda amonestación en el mismo partido;
- entrar en la sala de vídeo.

Aquellos jugadores, suplentes o jugadores sustituidos que sean expulsados deberán abandonar igualmente las inmediaciones del terreno de juego y del área técnica.

Evitar un gol o una ocasión manifiesta de gol

Cuando un jugador cometa una infracción contra un adversario dentro de su propia área con la que se evite una ocasión manifiesta de gol del adversario y el árbitro señale tiro penal, el infractor solamente será amonestado si con la infracción se pretendía jugar o disputar el balón; en el resto de acciones (p. ej. agarrar, tirar, empujar, imposibilidad de jugar el balón, etc.), el infractor deberá ser expulsado.

Cuando un jugador evite un gol o una ocasión manifiesta de gol del equipo adversario cometiendo una infracción por mano voluntaria, deberá ser expulsado, independientemente de dónde se produzca esta (salvo que se trate del guardameta en su propia área).

Cuando un jugador evite un gol o una ocasión manifiesta de gol del equipo adversario cometiendo una infracción por mano involuntaria y el árbitro concede un tiro penal, el jugador será amonestado.

Aquel jugador, jugador expulsado, suplente o jugador sustituido que entre en el terreno de juego sin la debida autorización del árbitro e interfiera en el juego o en la evolución de un adversario y que termine evitando un gol del equipo adversario o una ocasión manifiesta de gol habrá cometido una infracción merecedora de expulsión.

En cualquier caso, se deberán tener en cuenta los siguientes aspectos:

- distancia entre el lugar donde se cometió la infracción y la portería;
- dirección del juego;
- probabilidad de mantener o recuperar el balón;
- posición y número de defensores y atacantes.

Juego brusco y grave (falta de extrema dureza)

Las entradas o disputas del balón que pongan en peligro la integridad física de un adversario o en las que el jugador se emplee con fuerza excesiva o brutalidad deberán sancionarse como «juego brusco y grave» (faltas de extrema dureza).

Todo jugador que arremeta contra un adversario en la disputa del balón de frente, por el costado o por detrás, utilizando una o ambas piernas con fuerza excesiva o poniendo en peligro la integridad física del adversario, estará jugando con excesiva dureza.

Conducta violenta

Si un jugador se emplea o tiene la intención de emplearse con fuerza excesiva o con brutalidad contra un adversario cuando no le está disputando el balón, o contra un compañero de equipo, un miembro del cuerpo técnico, un miembro del equipo arbitral, un espectador o contra cualquier otra persona, independientemente de si se produce o no contacto, la acción será considerada conducta violenta.

Además, el jugador que, sin estar disputando el balón, golpee deliberadamente a un adversario o a cualquier otra persona en la cabeza o la cara con la mano o el brazo, la acción será considerada conducta violenta, a menos que la fuerza empleada sea insignificante.

Miembros del cuerpo técnico

Cuando alguna persona ubicada en el área técnica (suplente, jugador sustituido o expulsado, o miembro del cuerpo técnico) del cuerpo técnico cometa una infracción pero no se pueda identificar al infractor, se sancionará al primer entrenador presente en el área técnica.

Advertencia

Por lo general, las siguientes infracciones tendrán como resultado una advertencia —también denominada «apercibimiento»— no obstante, la reiteración en la infracción o su posible carácter improcedente podrían suponer una amonestación o, incluso, la expulsión:

- entrar en el terreno de juego de manera respetuosa y pacífica;
- no cooperar con un árbitro, p. ej. al desoír una orden o una petición del asistente o del cuarto árbitro;
- desacuerdo con una decisión (con palabras o actos) de poca intensidad;
- salir del área técnica de manera ocasional sin cometer ninguna otra infracción.

Amonestación

Entre las infracciones merecedoras de amonestación, se incluyen las siguientes:

- no respetar de manera obvia o persistente los límites del área técnica de su equipo;
- retrasar la reanudación del juego cuando le corresponde hacerlo a su equipo;
- entrar de manera premeditada al área técnica del equipo adversario (sin ánimo de confrontación);
- mostrar desaprobación con palabras o acciones, por ejemplo:
 - lanzando o golpeando con los pies botellas u otros objetos;
 - actuando de modo que se falte al respeto a uno o varios miembros del equipo arbitral (p. ej. aplaudir de forma sarcástica);
- entrar en el área de revisión;
- pedir con gestos exagerados o de manera insistente que se muestre tarjeta;
- repetir de forma insistente el gesto de «revisión» del VAR;
- proceder de manera provocativa o exaltada;
- comportarse persistentemente de forma inaceptable (incluidas las infracciones reiteradas merecedoras de advertencia);
- mostrar falta de respeto al espíritu del fútbol.

Expulsión

Entre las infracciones merecedoras de expulsión, se incluyen las siguientes:

- retrasar la reanudación del juego cuando le corresponde hacerlo al equipo adversario, p. ej. reteniendo la pelota, alejándola con el pie, obstaculizando a un jugador, etc.;
- abandonar el área técnica de forma deliberada para:
 - mostrar su desacuerdo o protestar a uno de los árbitros;
 - proceder de forma provocativa o exaltada;
- entrar al área técnica del equipo adversario de manera agresiva o con ánimo de confrontación;
- lanzar voluntariamente con la mano o con el pie un objeto al terreno de juego;

- entrar en el terreno de juego para:
 - enfrentarse a uno de los árbitros, incluso si la acción se produce en el descanso o al finalizar el partido;
 - intervenir en el juego u obstaculizar a un jugador adversario o uno de los árbitros;
- entrar en la sala de vídeo;
- comportarse de manera agresiva o con intimidación física (p. ej. escupir o morder) con un jugador, un suplente o un miembro del cuerpo técnico adversario, con un árbitro, un espectador o con cualquier otra persona (p. ej. recogepeletas, personal de seguridad o de la competición, etc.);
- recibir una segunda amonestación en el mismo partido;
- emplear lenguaje o actuar de modo ofensivo, insultante o humillante;
- utilizar equipos electrónicos o dispositivos de comunicación no autorizados o comportarse de modo inapropiado por el uso de estos equipos o dispositivos;
- conducta violenta.

Infracciones relacionadas con el lanzamiento de objetos (o del balón)

En todos los casos, el árbitro tomará la debida medida disciplinaria:

- temeraria: se amonestará al infractor por conducta antideportiva;
- con fuerza excesiva: se expulsará al infractor por conducta violenta.

5. Reanudación del juego tras faltas y conducta incorrecta

Si el balón estuviera detenido, el partido se reanudará según la decisión adoptada anteriormente.

Si el balón estuviera en juego y un jugador cometiera una infracción de carácter físico dentro del terreno de juego contra:

- un adversario: libre indirecto o directo o tiro penal, según el caso;
- un compañero de equipo, suplente, jugador sustituido o expulsado, miembro del cuerpo técnico o miembro del equipo arbitral: libre directo o tiro penal, según el caso.

Se sancionarán con libre indirecto todas las infracciones de carácter verbal.

Si un jugador cometiera una infracción sobre un agente externo—ya sea dentro o fuera del terreno de juego—, y el árbitro detuviera el juego, el encuentro se reanuda con un balón a tierra, a menos que el jugador haya abandonado el terreno de juego sin el permiso del árbitro, en cuyo caso se señalará tiro libre indirecto, que se ejecutará desde el punto de la línea de demarcación por el que el jugador salió del campo.

Si el balón estuviera en juego y

- un jugador cometiera una infracción contra un miembro del equipo arbitral o un componente del equipo adversario, ya sea jugador, suplente, jugador sustituido o expulsado, o un miembro del cuerpo técnico fuera del terreno de juego o
- un suplente, jugador sustituido o expulsado, o un miembro del cuerpo técnico cometiera una infracción contra un jugador adversario o un miembro del equipo arbitral fuera del terreno de juego, o interfiriera en su evolución,

se reanuda el juego con un tiro libre desde el punto de la línea de demarcación más cercana al lugar donde se produjo la infracción o la interferencia. Se señalará tiro penal si se trata de una infracción sancionable con un libre directo dentro del área del infractor.

Si la infracción la cometiera un jugador situado fuera del terreno de juego contra otro jugador, un suplente, un jugador sustituido o un miembro del cuerpo técnico de su propio equipo, se reanuda el juego con un libre indirecto desde el punto de la línea de demarcación más cercano al lugar donde se cometió la infracción.

Si un jugador contactara con el balón con un objeto que llevara en la mano (bota o botín, espillera, etc.), se reanuda el juego con un libre directo (o se señalará tiro penal).

Si un jugador que se halla dentro o fuera del terreno de juego lanzara con la mano o el pie un objeto (distinto al balón con el que se está jugando el partido) contra un adversario, o si lanzara, con la mano o el pie, un objeto (incluyendo un balón) contra un suplente, jugador sustituido, jugador expulsado o miembro del cuerpo técnico del equipo contrario, o contra un miembro del equipo

arbitral o bien contra el balón con el que se está jugando el partido, el juego se reanudará mediante un libre directo desde el lugar donde el objeto golpeó o habría golpeado a la persona o al balón. Si este lugar se encontrara fuera del terreno de juego, el tiro libre se ejecutará en el punto más cercano de la línea de demarcación. Se concederá tiro penal si la acción tiene lugar dentro del área del infractor.

Si un suplente, jugador sustituido o expulsado, jugador temporalmente fuera del terreno de juego o miembro del cuerpo técnico lanzara o chutara un objeto al terreno de juego y este interfiriera en el juego o contactara con un adversario o un miembro del equipo arbitral o con el balón, se reanudará el juego con un libre directo (o tiro penal) en el lugar donde el objeto interfirió en el juego o donde golpeó o habría golpeado al adversario, al miembro del equipo arbitral o al balón.

Regla

13



Tiros libres

1. Tipos de tiros libres

Se concederá un libre directo o indirecto al equipo adversario de un jugador, suplente, jugador sustituido o expulsado o miembro del cuerpo técnico responsable de una infracción.

Señal de tiro libre indirecto

El árbitro indicará un tiro libre indirecto levantando un brazo por encima de la cabeza; esta señal se mantendrá hasta que se ejecute el tiro y el balón toque a otro jugador, deje de estar en juego o esté claro que no es posible marcar un gol directamente.

Si el árbitro se olvidara de indicar que el tiro es indirecto y, tras el lanzamiento, el balón entrara directamente en la portería, se deberá repetir el tiro.

El balón entra en la portería

- Si un libre directo entra directamente en la portería contraria, se concederá gol.
- Si un libre indirecto entra directamente en la portería contraria, se concederá saque de meta.
- Si un libre directo o indirecto entra directamente en la propia portería, se concederá saque de esquina al equipo adversario.

2. Procedimiento

Todos los tiros libres se ejecutarán desde el lugar donde se produzca la infracción, excepto en los siguientes casos:

- los libres indirectos concedidos a favor del equipo atacante por una infracción dentro del área de meta del adversario se ejecutarán desde el punto más próximo de la línea del área de meta paralela a la línea de meta;
- los tiros libres a favor del equipo defensor en su área de meta podrán ejecutarse desde cualquier punto del área de meta;

- los tiros libres por infracciones relacionadas con la entrada, el reingreso o la salida del terreno de juego de un jugador sin permiso se ejecutarán desde el lugar donde se encontrase el balón cuando se detuviese el juego. Sin embargo, cuando un jugador cometa una infracción fuera del terreno de juego, el juego se reanudará con un tiro libre ejecutado en la línea de demarcación más cercana a donde se produjese la infracción; en el caso de infracciones sancionables con libre directo dentro del área penal del infractor, se señalará penal;
- aquellos casos en los que las Reglas de Juego indiquen otra posición (v. Reglas 3, 11 y 12).

El balón:

- deberá estar inmóvil y el ejecutor no deberá tocar el balón por segunda vez hasta que lo haya tocado otro jugador;
- estará en juego una vez haya sido golpeado con el pie y se mueva con claridad.

Hasta que el balón esté en juego, todos los adversarios deberán permanecer:

- como mínimo a 9.15 m (10 yd) del balón, salvo si se hallan sobre la línea de meta entre los postes de su propia portería;
- fuera del área penal en el caso de tiros libres dentro del área penal del adversario.

Cuando tres o más jugadores del equipo defensor formen una «barrera», los jugadores del equipo atacante deberán guardar al menos 1 m (1 yd) de distancia con respecto a la «barrera» hasta que el balón esté en juego.

Se podrá ejecutar un tiro libre elevando el balón con un solo pie o con los dos simultáneamente.

Fintar durante la ejecución de un tiro libre para confundir a los adversarios forma parte del juego y está permitido.

Si durante la ejecución correcta de un tiro libre el ejecutor golpeará voluntariamente el balón contra un adversario con la intención de jugarlo de nuevo, pero no lo hiciera de manera imprudente ni temeraria, ni empleando una fuerza excesiva, el árbitro permitirá que el juego continúe.

3. Infracciones y sanciones

Si, al ejecutar un tiro libre, un adversario no respetara la distancia reglamentaria del balón, se volverá a ejecutar el tiro a menos que se pueda conceder ventaja; no obstante, si un jugador ejecutara un tiro libre rápido y un adversario que se halla a menos de 9.15 m (10 yd) interceptara el balón, el árbitro permitirá que el juego continúe. No obstante, aquel adversario que obstaculice deliberadamente el saque de un tiro libre rápido deberá ser amonestado por retrasar la reanudación del juego.

Si, durante la ejecución de un tiro libre, algún jugador del equipo atacante estuviera situado a menos de 1 m (1 yd) de la «barrera» formada por tres o más jugadores del equipo defensor, se concederá un libre indirecto.

Si el equipo que defiende ejecutara un tiro libre dentro de su área penal y algún adversario se halla todavía dentro de dicha área debido a que no tuvo tiempo de salir, el árbitro permitirá que el juego continúe. Si un adversario que se encuentra en el área penal cuando se ejecuta un tiro libre, o que entra en ella antes de que el balón esté en juego, tocara o disputara el balón antes de que este esté en juego, se repetirá el tiro libre.

Si, una vez que el balón esté en juego, el ejecutor del tiro libre volviera a tocar el balón antes de que lo toque otro jugador, se concederá libre indirecto, o en caso de que el ejecutor cometa una infracción por mano:

- se concederá un libre directo;
- se concederá tiro penal si la infracción ocurrió dentro de su área penal, a menos que fuera el guardameta, en cuyo caso se concederá un libre indirecto.

Regla

14

El penal

Se concederá un tiro penal siempre que un jugador cometa una infracción sancionable con libre directo dentro de su área penal o fuera del terreno de juego como parte del juego, según se estipula en las Reglas 12 y 13.

Se podrá marcar gol directamente de tiro penal.

1. Procedimiento

El balón deberá estar inmóvil y tocará en parte el centro del punto penal o sobresaldrá de él, y los postes, el travesaño y la red no podrán estar tampoco en movimiento.

Deberá indicarse con claridad quién será el ejecutor del lanzamiento.

El guardameta deberá permanecer sobre su propia línea de meta, entre los dos postes de la portería y frente al ejecutor del tiro hasta el golpeo del balón.

El guardameta no se comportará de manera que distraiga de forma antirreglamentaria al ejecutor del tiro, p. ej. no retrasará la ejecución del penal ni tocará los postes, el travesaño o la red de la portería.

Todos los jugadores, excepto el ejecutor del penal y el guardameta, deberán estar:

- a un mínimo de 9.15 m (10 yd) del punto penal;
- detrás del punto penal;
- dentro de los límites del terreno de juego;
- fuera del área penal.

Una vez que los jugadores hayan ocupado su posición de conformidad con la presente regla, el árbitro dará la señal para que se ejecute el penal.

El ejecutor del penal tocará el balón con el pie hacia delante; se permite golpearlo con el tacón siempre que el balón se mueva hacia delante.

En el momento del golpeo, el guardameta deberá tener al menos parte de un pie en contacto directo con la línea de meta, sobre esta o por detrás de esta.

El balón estará en juego en el momento en que se golpee y se desplace con claridad.

El ejecutor del penal no podrá jugar el balón por segunda vez hasta que lo haya tocado otro jugador.

La ejecución del penal se completará cuando el balón deje de moverse, deje de estar en juego o el árbitro detenga el juego por alguna infracción de las reglas.

Con el fin de ejecutar y completar un tiro penal, se podrá conceder tiempo adicional al final de cada uno de los periodos de juego reglamentarios o del tiempo suplementario. Cuando se conceda tiempo adicional, el penal se completará cuando, una vez ejecutado el tiro, el balón deje de moverse, deje de estar en juego, sea jugado por un jugador (incluido el lanzador) aparte del guardameta defensor, o el árbitro detenga el juego por una infracción del lanzador o de su equipo. Si un jugador del equipo defensor (incluido el guardameta) cometiera una infracción y se fallara o detuviera el penal, se deberá repetir el lanzamiento.

2. Infracciones y sanciones

Una vez que el árbitro haya dado la señal para ejecutar un tiro penal, este deberá lanzarse inmediatamente; de no ser así, el árbitro podrá adoptar medidas disciplinarias antes de volver a dar la señal de ejecución del penal.

Si antes de que el balón esté en juego se produce alguna de las siguientes situaciones, deberá procederse como se indica a continuación:

- si el lanzador del penal golpea el balón de manera involuntaria con los dos pies simultáneamente o el balón le toca el pie o la pierna de apoyo justo después de ejecutar el tiro:
 - si el balón entrara en la portería directamente tras el lanzamiento, se repetirá el penal;
 - si el balón no entrara en la portería directamente tras el lanzamiento, se concederá un tiro libre indirecto;

- se sancionará por adelantamiento a un compañero del jugador que ejecute el tiro penal únicamente si:
 - el adelantamiento influye claramente en el guardameta; o
 - el jugador adelantado juega el balón o lo disputa a un adversario y, a continuación, anota o intenta anotar un gol, o crea una ocasión de gol.
- se sancionará por adelantamiento a un compañero del guardameta únicamente si:
 - el adelantamiento influye claramente en el lanzador; o
 - el jugador adelantado juega el balón o lo disputa a un adversario y esto impide que el equipo rival anote o intente anotar un gol, o cree una ocasión de gol;
- el ejecutor del penal o un compañero de equipo infringe las Reglas de Juego:
 - si el balón entrara en la portería tras el lanzamiento, se repetirá el penal;
 - si el balón no entrara en la portería tras el lanzamiento, el árbitro detendrá el juego y lo reanudará con un libre indirecto;

como excepción a lo anterior, en los siguientes casos, se detendrá el juego y se reanudará con un libre indirecto, independientemente de que se haya marcado gol o no:

 - el penal se ejecuta hacia atrás;
 - el penal es ejecutado por un jugador no designado para ello; el árbitro amonestará al lanzador del tiro penal;
 - el ejecutor del penal finta al golpear el balón tras haber finalizado la carrera (sí se permite fintar durante la carrera); el árbitro amonestará al ejecutor.
- el guardameta comete una infracción:
 - si el balón entrara en la portería tras el lanzamiento, se concederá gol;
 - si el balón no entrara en la portería o rebotara en el larguero o los postes, únicamente se repetirá el tiro penal si la infracción del guardameta influye claramente en el lanzador;

- si el guardameta evita que el balón entrara en la portería, se repetirá el tiro penal;

Si la infracción del guardameta conlleva la repetición del tiro penal, se advertirá al guardameta si se trata de la primera infracción del partido, y se le amonestará en caso de reincidencia.

- un compañero de equipo del guardameta comete una infracción:
 - si el balón entrara en la portería tras el lanzamiento, se concederá gol;
 - si el balón no entrara en la portería tras el lanzamiento, se repetirá el tiro penal;
- un jugador del equipo defensor y otro del equipo atacante cometen una infracción: se repetirá el penal, a menos que un jugador cometiera una infracción más grave (p. ej. una finta antirreglamentaria).

Tras el lanzamiento del penal:

- si el ejecutor del penal volviera a tocar intencionadamente el balón antes de que lo toque otro jugador:
 - se concederá un libre indirecto (o libre directo en caso de que el ejecutor cometa una infracción por mano);
- si un agente externo tocara el balón cuando este se mueve hacia delante:
 - se repetirá el tiro, a menos que el balón vaya a entrar en la portería y la interferencia no impida que el guardameta o un defensor juegue el balón, en cuyo caso se concederá gol si entra en la portería (incluso si se produjo contacto con el balón), a menos que el equipo atacante haya sido el responsable de la interferencia;
- si el balón volviera al terreno de juego tras rebotar en el guardameta, el travesaño o los postes, y un agente externo lo tocara después:
 - el árbitro detendrá el juego;
 - el juego se reanudará con un balón a tierra en el lugar donde el agente externo hubiera tocado el balón.

3. Resumen

Resultado del tiro penal		
	<u>Gol marcado tras el lanzamiento</u>	<u>No es gol tras el lanzamiento</u>
Adelantamiento solo de los atacantes	Influye en la jugada: se repite el lanzamiento No influye en la jugada: gol	Influye en la jugada: tiro libre indirecto No influye en la jugada: no se repite el lanzamiento
Adelantamiento solo de los defensores	Influye en la jugada: gol No influye en la jugada: gol	Influye en la jugada: se repite el lanzamiento No influye en la jugada: no se repite el lanzamiento
Adelantamiento de defensores y atacantes	<u>Los defensores y atacantes</u> influyen en la jugada: se repite el lanzamiento <u>Solo los defensores influyen en la jugada: gol</u> <u>Solo los atacantes influyen en la jugada: se repite el lanzamiento</u> No influye en la jugada: gol	<u>Los defensores y atacantes</u> influyen en la jugada: se repite el lanzamiento <u>Solo los defensores influyen en la jugada: se repite el lanzamiento</u> <u>Solo los atacantes influyen en la jugada: no se repite el lanzamiento</u> No influye en la jugada: no se repite el lanzamiento
Infracción solo del guardameta	Gol	No detenido: no se repite (a menos que influya en el ejecutor) Detenido: se repite y advertencia para el guardameta; amonestación si comete más infracciones

Guardameta y ejecutor infringen al mismo tiempo	<u>Se repite el lanzamiento a menos que el ejecutor cometa una de las infracciones estipuladas a continuación</u>	<u>Se repite el lanzamiento a menos que el ejecutor cometa una de las infracciones estipuladas a continuación</u>
<u>El ejecutor juega el balón por segunda vez</u>	<u>De manera involuntaria: se repite el lanzamiento</u> <u>De manera voluntaria: tiro libre indirecto</u>	<u>De manera involuntaria: tiro libre indirecto; se repite el lanzamiento si el guardameta también comete una infracción</u> <u>De manera voluntaria: tiro libre indirecto</u>
Balón golpeado hacia atrás	Libre indirecto	Libre indirecto
Finta antirreglamentaria	<u>Tiro</u> libre indirecto y amonestación al ejecutor	<u>Tiro</u> libre indirecto y amonestación al ejecutor
Ejecutor no designado	<u>Tiro</u> libre indirecto y amonestación al ejecutor	<u>Tiro</u> libre indirecto y amonestación al ejecutor
<u>Conducta antideportiva del ejecutor</u>	<u>Tiro libre indirecto y amonestación al ejecutor</u>	<u>Tiro libre indirecto y amonestación al ejecutor</u>

Regla

15

El saque de banda

Se concederá un saque de banda a los adversarios del último jugador que haya tocado el balón antes de que este atravesase totalmente la línea de banda por el suelo o por el aire, o cuando el árbitro sancione a un jugador por retrasar la ejecución de un saque de banda de su equipo.

No está permitido anotar gol directamente de saque de banda, por lo cual:

- si el balón entrara en la portería del adversario, se concederá un saque de meta;
- si el balón entrara en la portería del lanzador, se concederá un saque de esquina.

1. Procedimiento

Al ejecutar el saque de banda, el lanzador deberá:

- estar de pie frente al terreno de juego;
- pisar la línea de banda con los dos pies —aunque sea parcialmente— o estar situado por fuera de la misma;
- lanzar el balón con ambas manos desde atrás y por encima de la cabeza desde el lugar en que el balón haya salido del terreno de juego.

Todos los adversarios deberán permanecer a una distancia mínima de 2 m (2 yd) del lugar de la línea de banda donde se vaya a ejecutar el saque.

El balón estará en juego tan pronto como haya entrado en el terreno de juego. Si el balón tocara el suelo antes de entrar en el terreno de juego, se repetirá el saque de banda desde la misma posición. Si no se ejecutase correctamente, sacará de banda el equipo adversario.

Si durante la ejecución correcta de un saque de banda el ejecutor lanzara voluntariamente el balón contra un adversario con la intención de jugarlo de nuevo, pero no lo hace de manera imprudente, temeraria, ni empleando una

fuerza excesiva, el árbitro permitirá que continúe el juego.

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

2. Infracciones y sanciones

Si un jugador retrasa injustamente la ejecución de un saque de banda de su equipo, el árbitro hará sonar el silbato y señalará el comienzo de la cuenta atrás de cinco segundos. El árbitro efectuará la señal de la cuenta atrás de cinco segundos con la mano levantada y, si el saque de banda no se ha efectuado antes del final de los cinco segundos, se le concederá al equipo adversario. Se amonestará al infractor solo si retrasa excesivamente la reanudación después de que se haya concedido el saque de banda al equipo adversario*.

Si, una vez que el balón está en juego, Si, una vez que el balón esté en juego, el jugador que ha realizado el saque volviera a tocarlo antes de que lo haga otro jugador, se concederá un libre indirecto. En caso de que el ejecutor del saque cometa una infracción por mano:

- se concederá un libre directo o
- se concederá un tiro penal si la infracción se cometió dentro de su área, a menos que fuera el guardameta del equipo defensor, en cuyo caso se concederá un libre indirecto.

Aquel adversario que distraiga u obstaculice de forma antirreglamentaria al ejecutor del saque de banda (lo que incluye estar situado a menos de 2 m [2 yd] del lugar donde se ejecuta el saque) será amonestado por conducta antideportiva. En caso de que ya se haya ejecutado el saque, se concederá un libre indirecto.

Si se cometiera cualquier otra infracción de esta regla, sacará de banda un jugador del equipo adversario.

*Véase el «Protocolo de la cuenta atrás para el saque de banda y el saque de meta» en la sección «Observaciones y adaptaciones».

Regla

16



El saque de meta

Se concederá saque de meta cuando el balón haya atravesado completamente la línea de meta, por el suelo o por el aire, siempre que el último en tocar el balón haya sido un jugador del equipo atacante y no se haya marcado gol (véanse también las Reglas 8, 10, 13 y 15).

Se podrá marcar gol directamente de saque de meta, pero solo contra el equipo adversario; si el balón entra directamente en la portería del ejecutor del saque, se concederá saque de esquina al adversario.

1. Procedimiento

- El balón deberá estar inmóvil y un jugador del equipo defensor lo golpeará desde cualquier punto del área de meta.
- El balón estará en juego en el momento en que haya sido golpeado con el pie y esté claramente en movimiento.
- Los adversarios deberán permanecer fuera del área penal hasta que el balón esté en juego.

2. Infracciones y sanciones

Si un jugador retrasa injustamente la ejecución de un saque de meta de su equipo, el árbitro hará sonar el silbato y señalará el comienzo de la cuenta atrás de cinco segundos. El árbitro efectuará la señal de la cuenta atrás de cinco segundos con la mano levantada y, si el saque de meta no se ha efectuado antes del final de los cinco segundos, se concederá un saque de esquina al equipo adversario. Se amonestará al infractor solo si retrasa excesivamente la reanudación después de que se haya concedido el saque de esquina al equipo adversario*.

Si, una vez que el balón esté en juego, el jugador que ejecutó el saque volviera a tocarlo antes de que lo toque otro jugador, se concederá un libre indirecto; en caso de que cometa una infracción por mano:

- se concederá un libre directo;
- se concederá un tiro penal si la infracción se cometió dentro de su área penal, a menos que fuera el guardameta del equipo defensor, en cuyo caso se concederá un tiro libre indirecto.

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. Si un adversario se encontrara dentro del área penal en el momento de ejecutar el saque de meta, entrara en ella antes de que el balón esté en juego, o tocara o disputara el balón antes de que este esté en juego, se repetirá el saque de meta.

Si un jugador entrara en el área penal antes de que el balón esté en juego y cometiera una infracción contra un adversario o fuera objeto de una infracción por parte de él, deberá repetirse el saque de meta y el infractor podrá ser amonestado o expulsado, según la gravedad de la infracción.

Si se cometiera cualquier otra infracción de esta regla, se repetirá el saque.

*Véase el «Protocolo de la cuenta atrás para el saque de banda y el saque de meta» en la sección «Observaciones y adaptaciones».

Regla

17



El saque de esquina

Se concederá un saque de esquina cuando:

- el balón haya atravesado completamente la línea de meta, por el suelo o por el aire, siempre que el último en tocar el balón haya sido un jugador del equipo defensor y no se haya marcado gol (véanse también las Reglas 8, 12, 13, 15 y 16);
- el árbitro sancionará:
 - al guardameta por controlar el balón con las manos o los brazos durante más de ocho segundos;
 - a un jugador por retrasar la ejecución de un saque de meta de su equipo.

Se podrá marcar gol directamente de saque de esquina, pero solo contra el equipo adversario; si el balón entrara directamente en la portería del ejecutor del saque, se concederá saque de esquina al adversario.

1. Procedimiento

- El balón se colocará en el cuadrante de esquina más cercano al lugar por el que cruzó la línea de meta o al que ocupaba el guardameta cuando se le sancionó.
- El balón deberá estar inmóvil y ejecutará el saque un jugador del equipo atacante.
- El balón estará en juego una vez haya sido golpeado con el pie y se mueva con claridad; no será necesario que salga del cuadrante de esquina.
- No se deberá mover el poste del banderín.
- Los adversarios deberán permanecer a un mínimo de 9.15 m (10 yd) del cuadrante de esquina hasta que el balón esté en juego.

2. Infracciones y sanciones

Si, una vez que el balón esté en juego, el jugador que realizó el saque volviera a tocarlo antes de que lo toque otro jugador, se concederá un libre indirecto, o en caso de que cometa una infracción por mano:

- se concederá un libre directo;
- se concederá un tiro penal si la infracción se cometió dentro de su área penal, a menos que fuera el guardameta, en cuyo caso se concederá un libre indirecto.

Si durante la ejecución correcta de un saque de esquina el ejecutor golpeará el balón voluntariamente contra un adversario con el fin de jugarlo de nuevo, pero no lo hiciera de manera imprudente o temeraria, ni empleando fuerza excesiva, el árbitro permitirá que el juego continúe.

Si se cometiera cualquier otra infracción de esta regla, se repetirá el saque.



Cambios en las Reglas **2026/27**

Resumen de los cambios en las Reglas de Juego

Regla 3. Los jugadores

- Las sustituciones permitidas en partidos amistosos internacionales entre selecciones absolutas se han incrementado a ocho, o a once siempre que ambos equipos así lo acuerden e informen al árbitro de antemano; se seguirá aplicando la limitación de tres oportunidades de sustitución por equipo.
- Los jugadores sustituidos tendrán que salir del terreno de juego en un plazo de diez segundos como máximo. Si se supera este límite de tiempo, el suplente no podrá entrar en el campo hasta que, a partir de que haya transcurrido un minuto, se detenga el juego por primera vez.
- Aviso:
Las pautas para la disposición de que solo el capitán pueda acercarse al árbitro será un protocolo obligatorio en todas las competiciones a partir del 1 de julio de 2027.

Regla 4. El equipamiento de los jugadores

- Se permite llevar accesorios siempre que no sean peligrosos y estén cubiertos de forma segura.

Regla 5. El árbitro

- Se permite que las competiciones usen tecnología para ayudar al árbitro a adoptar o modificar decisiones relacionadas con el protocolo del VAR, el balón en juego (incluida la tecnología para la detección automática de goles) y el fuera de juego (incluida la tecnología semiautomatizada para su detección).

- Se aclara que se puede aplicar la ventaja si se efectúa una reanudación del partido incorrecta y el balón está en juego.
- Salvo ciertas excepciones, los jugadores que reciban reconocimiento o tratamiento médico dentro del terreno de juego o que, debido a una lesión, provoquen que el partido se detenga deben salir del campo y permanecer fuera de él hasta un minuto después de que el juego se haya reanudado.
- El VAR puede revisar:
 - una tarjeta roja incorrecta que resulte de una segunda amarilla claramente errónea;
 - una tarjeta roja o amarilla mostrada al jugador equivocado cuando fue otro jugador, de cualquiera de los dos equipos, el que cometió la infracción;
 - un saque de esquina concedido erróneamente, siempre que la decisión se pueda cambiar inmediatamente y sin retrasar la reanudación (opción para las competiciones).
- Las competiciones tienen la opción de proporcionar cámaras corporales a los árbitros, árbitros asistentes y cuartos árbitros.
- Se permite llevar accesorios siempre que no sean peligrosos.

Regla 6. Los otros miembros del equipo arbitral

- Se introducen añadidos a los incidentes revisables del VAR.

Regla 8. Inicio y reanudación del juego

- Se modifica el texto sobre el balón a tierra para aclarar que el equipo que «habría ganado la posesión» es también el que reanudará el partido en aquellas situaciones en las que el balón deje de estar en juego. Si un árbitro o un agente externo interfieren en el juego, este se reanudará con un balón a tierra en el lugar en el que se produjo la interferencia.

Regla 10. El resultado de un partido

- Confirmación de la circular n.º 31 referida a jugar el balón por segunda vez de manera involuntaria durante una tanda de penales.
- Eliminación de la amonestación automática (tarjeta amarilla) para el lanzador del penal si este y el guardameta cometen una infracción al mismo tiempo.

Regla 12. Faltas y conducta incorrecta

- No se amonestará (con tarjeta amarilla) una infracción destinada a evitar un gol o una ocasión manifiesta de gol si se aplica la ventaja y el gol se marca.
- Se añade una referencia a los «atacantes» a la lista de aspectos que se deben tener en cuenta en aquellas situaciones en las que un jugador comete una infracción destinada a evitar un gol o una ocasión manifiesta de gol.

Regla 14. El penal

- Confirmación de la circular n.º 31 referida a jugar el balón por segunda vez de manera involuntaria durante un tiro penal.
- Eliminación de la amonestación automática (tarjeta amarilla) para el lanzador del penal si este y el guardameta cometen una infracción al mismo tiempo.

Regla 15. El saque de banda

- Uso de una señal de cuenta atrás de cinco segundos si un jugador o un equipo retrasan un saque de banda. Si se excede este tiempo límite, se concederá el saque de banda al equipo adversario.

Regla 16. El saque de meta

- Uso de una señal de cuenta atrás de cinco segundos si un jugador o un equipo retrasan un saque de meta. Si se excede este límite de tiempo, se concederá un saque de esquina al equipo adversario.

Protocolo del VAR

- Se revisarán las tarjetas rojas que resulten de una segunda tarjeta amarilla claramente incorrecta.
- Se revisará la confusión de identidad si se ha sancionado con tarjeta amarilla o roja a un jugador, pero la infracción por la que se le haya amonestado fue cometida por otro jugador de cualquiera de los dos equipos.
- Las competiciones tienen la opción de revisar los saques de esquina que se hayan concedido de manera claramente incorrecta, siempre y cuando la decisión se pueda corregir inmediatamente y sin retrasar la reanudación del juego.

Análisis detallado de todos los cambios

A continuación, se presentan los principales cambios introducidos en la edición 2026/27 de las Reglas de Juego. Se ha añadido a cada uno de ellos el texto de la edición precedente y el modificado o añadido, como corresponda, seguido de una explicación del cambio.

Importante

Los principales cambios de contenido en las Reglas de Juego aparecen subrayados en amarillo y resaltados al margen. Los cambios editoriales están subrayados.

Regla 3. Los jugadores (p. 64)

2. Número de sustituciones

Texto modificado

Otros partidos

En los partidos de selecciones nacionales absolutas, se podrá designar un máximo de quince suplentes, de los cuales se podrán utilizar un máximo de ~~seis~~ ocho, a menos que los dos equipos acuerden que se utilicen más sustituciones, hasta un máximo de once, en cuyo caso se deberá informar al árbitro antes del partido. Se aplicarán las restricciones y procedimientos en vigor relacionados con las oportunidades de sustitución en competiciones oficiales.

Explicación

En los partidos amistosos internacionales entre selecciones absolutas, se permite ahora que los equipos usen ocho suplentes inscritos como tal, a menos que los dos equipos acuerden utilizar más, hasta un máximo de once. Las oportunidades de sustitución se restringirán a tres por equipo.

Regla 3. Los jugadores (p. 65, 66)

3. Procedimiento de sustitución

Texto adicional

(...)

Para sustituir a un jugador, se deberá tener en cuenta el «Protocolo del límite de tiempo en las sustituciones» incluido en la sección «Observaciones y adaptaciones», además de lo siguiente:

- se deberá informar al árbitro antes de efectuar la sustitución;
- el jugador que vaya a ser sustituido:
 - recibirá el permiso del árbitro para salir del terreno de juego, a menos que ya se encuentre fuera del mismo, y lo abandonará por el punto más cercano de la línea delimitadora del campo, salvo que el árbitro le indique que salga directamente por la medular o por otro punto (p. ej. por razones de seguridad o por lesión);
 - deberá estar fuera del terreno de juego en el plazo de diez segundos a partir del momento en el que se haya mostrado el tablero de sustituciones o, si este no existiera, a partir del momento en el que el árbitro señalara que se puede efectuar la sustitución, salvo que esta disposición no se pudiera aplicar por razones de seguridad o por lesión;
 - deberá dirigirse inmediatamente al área técnica o a los vestuarios, y no volverá a participar en el partido, excepto en aquellos casos en los que se permitan las sustituciones ilimitadas;

Si se produjeran varias sustituciones durante la misma oportunidad, todos los jugadores sustituidos deberán salir del terreno de juego en el plazo de diez segundos a partir del momento en el que se indique la última sustitución.

Regla 3. Los jugadores (p. 67)

5. Infracciones y sanciones

Texto adicional

(...)

Salvo que no fuera posible cumplir el plazo por razones de seguridad o por lesión, si el jugador sustituido no saliera del terreno de juego en el tiempo máximo exigido de diez segundos:

- el jugador sustituido deberá salir del terreno de juego de todas formas; recibirá una amonestación solo si retrasa excesivamente la reanudación del juego durante más de diez segundos;
- el suplente no podrá entrar todavía en el terreno de juego;
- se reanudará el juego;
- la sustitución no se podrá cancelar ni el suplente se podrá cambiar;
- el suplente podrá entrar en el terreno de juego únicamente con el permiso del árbitro durante la primera vez que se interrumpa el juego después de que haya transcurrido un minuto desde la reanudación.

En caso de que se produjera cualquier otra infracción de esta Regla:

- (...)

Explicación

Para impedir que se produzcan pérdidas de tiempo, el jugador sustituido debe salir del terreno de juego en el plazo de diez segundos a partir del momento en el que se mostró el tablero de sustitución, si lo hubiera, o desde que el árbitro indicó que se podía efectuar la sustitución. Si el jugador no ha abandonado el terreno de juego antes de que transcurran los diez segundos, deberá salir de todas formas, pero su suplente no podrá entrar en el campo hasta que se detenga por primera vez el juego después de que haya pasado un minuto (de cronómetro) desde la reanudación del partido.

Regla 4. El equipamiento de los jugadores (p. 73)

1. Seguridad

Texto modificado

Los jugadores no deberán llevar equipamiento ni objetos peligrosos. ~~Se prohíbe todo tipo de accesorios de joyería (collares, anillos, brazaletes, pendientes, bandas de cuero o goma, etc.). Los jugadores tendrán la obligación de quitárselos. Asimismo, no se permite cubrirlos con cinta adhesiva. Se permite~~ llevar accesorios siempre y cuando no sean peligrosos y estén cubiertos de forma segura. Los jugadores tendrán la obligación de quitarse las prendas u objetos peligrosos: no bastará con cubrirlos con cinta adhesiva ni otros métodos. Se deberá inspeccionar a los jugadores antes del inicio del partido y a los suplentes antes de que entren en el terreno de juego. Si un jugador llevara equipamiento o accesorios ~~de joyería~~ prohibidos o peligrosos, el árbitro deberá ordenar al jugador:

- (...)

Explicación

El uso de las palabras «de joyería» es confuso, pues algunos objetos enumerados en esta regla no son joyas. La prohibición de llevar artículos de joyería ha generado confrontaciones y se ha aplicado de forma irregular. Además, se han pasado por alto las razones culturales, religiosas, médicas y personales que impelen a llevar ciertos objetos. El cambio hace hincapié en que se permitirá llevar prendas u objetos que no sean peligrosos siempre que estén cubiertos de forma segura (véase también la Regla 5. El árbitro), mientras que los peligrosos seguirán prohibidos.

Regla 5. El árbitro (p. 81)

2. Decisiones arbitrales

Texto adicional

El árbitro tomará sus decisiones según su criterio de acuerdo a las Reglas de Juego (...).

Las competiciones podrán usar la tecnología para ayudar al árbitro a adoptar o modificar decisiones relacionadas con:

- el protocolo del VAR;
- el balón en juego, incluido el uso de la detección automática de goles;
- el fuera de juego, incluido el uso de la tecnología semiautomatizada para la detección del fuera de juego.

Las decisiones arbitrales sobre hechos y acciones sucedidos durante el encuentro (...)

Explicación

La incorporación en la Regla 5 de la opción que tienen las competiciones de usar la tecnología (incluidas las repeticiones de vídeo) impedirá que los árbitros la usen extraoficialmente.

Regla 5. El árbitro (p. 82)

3. Facultades y obligaciones

Texto modificado

La ventaja

- permitirá que el juego prosiga si se produce una infracción o un equipo efectúa una reanudación incorrecta y el balón está en juego, y el equipo que sufre la infracción adversario se beneficiara de la ventaja tras la acción, y sancionará la infracción cometida/indicará que se repita la reanudación si no se produjera la situación ventajosa de manera inmediata o transcurridos unos pocos segundos.

Explicación

Se confirma que el árbitro puede conceder la ventaja si un equipo reanuda incorrectamente el juego (tiro libre, saque de banda, etc.) y el adversario recupera la posesión.

Regla 5. El árbitro (p. 83, 84)

3. Facultades y obligaciones

Texto modificado

El árbitro:

(...)

Lesiones

- permitirá que el juego continúe hasta que el balón ya no esté en juego si ~~estima que~~ la lesión del jugador es leve;
- detendrá el juego solo si estima que algún un jugador ha sufrido una lesión grave, y permitirá que sea transportado fuera del terreno de juego. Los jugadores lesionados no podrán ser tratados en el terreno de juego y, si se detuviera el juego o se retrasara su reanudación como consecuencia de una lesión, los jugadores lesionados deberán abandonar el campo y no se les permitirá volver a entrar en él hasta que haya transcurrido un minuto desde que el juego se haya reanudado*; si el balón está en juego, el jugador lesionado volverá al campo por la línea de banda. En cambio, si el balón no está en juego, el jugador lesionado podrá regresar al campo cruzando cualquiera de las líneas de demarcación. Los únicos casos en los que se podrá hacer una excepción a esta regla sobre la salida de los jugadores lesionados para recibir tratamiento o después de él serán cuando:
 - se lesione un guardameta;
 - (...)
 - se lesione un jugador como resultado de una infracción de carácter físico por la cual se amoneste o expulse al adversario (p. ej. una infracción temeraria o juego brusco y grave); ~~si la evaluación y el tratamiento se llevan a cabo con rapidez;~~
 - (...)

*Véase el «Protocolo del tratamiento y reconocimiento médico fuera del terreno de juego» en la sección «Observaciones y adaptaciones».

Explicación

- Un jugador lesionado que recibe reconocimiento o tratamiento médico dentro del terreno de juego o que provoca que el juego se detenga debe salir del campo y permanecer fuera de él hasta que haya transcurrido un minuto (de cronómetro) desde que el juego se haya reanudado. El árbitro puede permitir que el jugador regrese mientras el balón está en juego. En la sección «Observaciones y adaptaciones» se incluye un protocolo que especifica el funcionamiento de esta disposición.
 - Cuando una lesión se produce como consecuencia de una infracción de carácter físico sancionable con tarjeta amarilla o roja, el jugador puede seguir en el terreno de juego después de haber recibido reconocimiento o tratamiento médico, aunque estos no se lleven a cabo con rapidez.
-

Regla 5. El árbitro (p. 86)

4. Árbitro asistente de vídeo (VAR)

Texto modificado

(...)

El VAR puede asistir al árbitro únicamente en caso de que se produzca un «error claro, obvio y manifiesto» o un «incidente grave inadvertido» en relación con:

- gol/no gol;
 - penal/no penal;
 - tarjeta roja ~~directa~~ (no la incluida una segunda amonestación claramente incorrecta);
 - confusión de identidad (cuando el árbitro amonesta o expulsa al jugador equivocado ~~del equipo infractor~~);
 - un saque de esquina concedido de forma claramente errónea, siempre que la decisión se pueda cambiar inmediatamente y sin retrasar la reanudación (opción para las competiciones).
-

Explicación

Se ha incluido este añadido en los incidentes revisables del VAR como se especifican en el protocolo del VAR modificado.

Regla 5. El árbitro (p. 87)

5. Equipamiento del árbitro

Texto modificado

Otro equipamiento

Los árbitros tienen autorización para emplear:

- (...)
- cámaras corporales si el organizador de la competición se las proporciona, posee la propiedad y el control de las imágenes y cumple las pautas pertinentes. Las cámaras pueden incluir micrófonos, que no se pueden usar para retransmitir las comunicaciones con el VAR. Las autoridades competentes pueden usar las imágenes y el sonido de las cámaras para asuntos disciplinarios.

Se prohíbe que los árbitros y los demás miembros del equipo arbitral «en el terreno de juego» ~~lleven accesorios de joyería o~~ usen otro equipamiento electrónico, cámaras incluidas, excepto las cámaras corporales mencionadas. Pueden llevar accesorios siempre y cuando no sean peligrosos.

Explicación

- Las competiciones pueden permitir a los árbitros, árbitros asistentes y cuartos árbitros que lleven o usen cámaras corporales si el organizador las proporciona y tiene el control pleno de las imágenes (para evitar que los árbitros las usen de forma extraoficial). Las cámaras pueden tener además micrófonos, pero no se podrán retransmitir las comunicaciones con el VAR. Las autoridades competentes tienen la opción de usar el sonido o las imágenes de las cámaras para asuntos disciplinarios.
- Además del equipamiento obligatorio y el otro equipamiento permitido, los árbitros pueden llevar accesorios, siempre y cuando no sean peligrosos y estén cubiertos de forma segura.

Regla 6. Los otros miembros del equipo arbitral (p. 95)

5. Miembros del equipo arbitral de vídeo

Texto modificado

El árbitro asistente de vídeo (VAR) es un miembro del equipo arbitral que asiste al árbitro a la hora de tomar una decisión utilizando imágenes en el caso de un «error claro, obvio y manifiesto» o de un «incidente grave inadvertido» relativo a un gol/no gol, un penal/no penal, una tarjeta roja ~~directa~~ (~~no~~ incluida una segunda amonestación claramente incorrecta) o una confusión de identidad cuando el árbitro amonesta o expulsa al jugador equivocado ~~del equipo infractor~~.

Explicación

Se ha incluido este añadido en los incidentes revisables del VAR como se especifican en el protocolo modificado del VAR.

Regla 8. Inicio y reanudación del juego (p. 106)

2. Balón a tierra

Texto modificado

Procedimiento

- Si al detener el juego:
 - (...)
 - el balón está fuera del área penal, el árbitro concederá un balón a tierra a favor de un jugador del equipo que tenga habría conservado o ganado la posesión ~~o la haya ganado~~ (también desde la reanudación si el balón hubiera dejado de estar en juego) siempre que el árbitro pueda determinarlo; en caso contrario, dejará caer el balón ante un jugador del equipo que lo tocó por última vez. El balón deberá tocar el suelo en el lugar en el que se encontraba cuando se detuvo el juego, a menos que hubiera impactado en un árbitro o en un agente externo, en cuyo caso se dejará caer en el lugar en el que se produjo la interferencia o el contacto.
- (...)

Explicación

- El principio fundamental que se sigue es el de conceder un balón a tierra al equipo que habría conservado la posesión o la habría ganado si el juego no se hubiese detenido. En esta consideración se incluye también el equipo que habría efectuado la reanudación si el balón no hubiera seguido en juego.
- Si el juego se detiene porque toca a un árbitro o a un agente externo, el balón se deja caer donde se produjo el contacto.

Regla 10. El resultado de un partido (p. 114)

3. Tanda de penales

Texto modificado

Procedimiento

Ejecución de la tanda de penales

- (...)
- Se considerará que el penal se ha completado (...); el lanzador no podrá jugar intencionadamente el balón por segunda vez.
- Si el lanzador golpea el balón de manera involuntaria con los dos pies simultáneamente o el balón le toca el pie o la pierna de apoyo justo después de ejecutar el tiro:
 - si el balón entrara en la portería tras el lanzamiento, se volverá a ejecutar el tiro;
 - si el lanzamiento no acabara en gol, se registrará como fallado.
- (...)
- ~~Si tanto el guardameta como el lanzador cometieran una infracción al mismo tiempo, se registrará el tiro como fallado y se amonestará al lanzador.~~

Explicación

Se incluye el texto para confirmar la aclaración anunciada en la circular n.º 31 referida a jugar el balón por segunda vez de manera involuntaria en la ejecución de un penal. Este cambio requiere además que se elimine la referencia a la obligatoriedad de amonestar al lanzador si comete una infracción al mismo tiempo que el guardameta.

Regla 12. Faltas y conducta incorrecta (p. 129)

4. Medidas disciplinarias

Texto adicional

Ventaja

Si, una vez detenido el juego, el árbitro concediera ventaja después de una infracción (...). Sin embargo, si con la infracción se evitase una ocasión manifiesta de gol, el jugador será amonestado por conducta antideportiva, salvo que el equipo adversario marcara un gol como consecuencia de la concesión de la ventaja, en cuyo caso no se producirá una sanción disciplinaria. No obstante, no se amonestará al jugador si con la infracción se interfiriera en un ataque prometedor o se acabara evitando.

Explicación

Si el árbitro concede ventaja tras una infracción destinada a evitar un gol o una ocasión manifiesta de gol y, como resultado, el equipo atacante marca un gol, no se amonestará ni expulsará al infractor.

Regla 12. Faltas y conducta incorrecta (p. 131)

4. Medidas disciplinarias

Texto modificado

Amonestaciones por conducta antideportiva

Existen diferentes acciones en las cuales se amonestará a un jugador por conducta antideportiva, entre ellas:

- (...)
- tocar el balón con la mano al intentar marcar un gol (independientemente de que lo consiga o no) ~~o en un intento de evitar un gol del adversario sin conseguirlo;~~
- (...)

Explicación

Cuando el árbitro conceda la ventaja, no se amonestará al jugador que intente evitar un gol con la mano (o los brazos) sin conseguirlo.

Regla 12. Faltas y conducta incorrecta (p. 132)

4. Medidas disciplinarias

Texto modificado

Retrasar la reanudación del juego

Los árbitros amonestarán a aquellos jugadores que retrasen excesivamente la reanudación del juego, incluido lo dispuesto en las Reglas 3, 15 y 16 y sus respectivos protocolos, o cuando:

- ~~amaguen con sacar de banda, pero cedan de repente el balón a un compañero para que efectúe el saque;~~
- ~~dilaten la salida del terreno de juego en el momento de ser sustituidos;~~
- ~~retrasen excesivamente la reanudación del juego;~~
- lancen el balón lejos, lo retengan y lo lleven consigo, o provoquen un enfrentamiento tocando el balón después de que el árbitro haya detenido el juego;
- ejecuten un tiro libre desde un lugar erróneo para forzar su repetición.

Explicación

El árbitro tiene ahora potestad para sancionar a un equipo por retrasar un saque de banda, con la concesión del saque de banda al adversario, y por retrasar un saque de meta, con la concesión de un saque de esquina al adversario. Estas medidas se consideran un castigo suficiente a menos que la acción de los jugadores que provoquen el retraso sea desmesurada.

Regla 12. Faltas y conducta incorrecta (p. 133)

4. Medidas disciplinarias

Texto adicional

Evitar un gol o una ocasión manifiesta de gol

(...)

En cualquier caso, se deberán tener en cuenta los siguientes aspectos:

- distancia entre el lugar donde se cometió la infracción y la portería;
- dirección del juego;
- probabilidad de mantener o recuperar el balón;
- posición y número de defensores y atacantes.

Explicación

En los aspectos que se deben tener en cuenta para las infracciones destinadas a evitar un gol o una ocasión manifiesta de gol se incluyen ahora la posición y el número de atacantes, pues también ayudan a decidir si existe una oportunidad manifiesta de gol.

Regla 14. El penal (p. 146, 148)

2. Infracciones y sanciones

Texto modificado

Si antes de que el balón esté en juego se produce alguna de las siguientes situaciones, deberá procederse como se indica a continuación:

- si el lanzador del penal golpea el balón de manera involuntaria con los dos pies simultáneamente o el balón le toca el pie o la pierna de apoyo justo después de ejecutar el tiro:
 - si el balón entrara en la portería directamente tras el lanzamiento, se repetirá el penal;
 - si el balón no entrara en la portería directamente tras el lanzamiento, se concederá un tiro libre indirecto;
- (...)
- ~~tanto el guardameta como el lanzador cometen una infracción al mismo tiempo: se amonestará al lanzador y se reanudará el juego con un tiro libre indirecto para el equipo defensor.~~

Tras el lanzamiento del penal:

- si el ejecutor del penal volviera a tocar intencionadamente el balón antes de que lo toque otro jugador:
 - se concederá un libre indirecto (o libre directo en caso de que el ejecutor cometa una infracción por mano);

Explicación

Se incluye el texto para confirmar la aclaración anunciada en la circular n.º 31 referida a jugar el balón por segunda vez de manera involuntaria en la ejecución de un penal. Este cambio requiere además que se elimine la referencia a la obligatoriedad de amonestar automáticamente al lanzador si comete una infracción al mismo tiempo que el guardameta.

Regla 15. El saque de banda (p. 153, 154)

Texto adicional

Se concederá un saque de banda a los adversarios del último jugador que haya tocado el balón antes de que este atravesase totalmente la línea de banda por el suelo o por el aire, o cuando el árbitro sancione a un jugador por retrasar la ejecución de un saque de banda de su equipo.

(...)

2. Infracciones y sanciones

Texto adicional

Si un jugador retrasa injustamente la ejecución de un saque de banda de su equipo, el árbitro hará sonar el silbato y señalará el comienzo de la cuenta atrás de cinco segundos. El árbitro efectuará la señal de la cuenta atrás de cinco segundos con la mano levantada y, si el saque de banda no se ha efectuado antes del final de los cinco segundos, se le concederá al equipo adversario. Se amonestará al infractor solo si retrasa excesivamente la reanudación después de que se haya concedido el saque de banda al equipo adversario*.

Si, una vez que el balón está en juego, (...)

*Véase el «Protocolo de la cuenta atrás para el saque de banda y el saque de meta» en la sección «Observaciones y adaptaciones».

Explicación

Se introduce este texto para impedir que se produzcan retrasos en los saques de banda. Si un equipo retrasa intencionadamente su saque de banda, el árbitro hará sonar el silbato, señalará que se efectúe el saque de banda y, a continuación, llevará a cabo la señal de cuenta atrás de cinco segundos. Si el saque de banda no se ha ejecutado antes del final de la cuenta atrás, se le concederá al equipo adversario.

Regla 16. El saque de meta (p. 157, 158)

2. Infracciones y sanciones

Texto adicional

Si un jugador retrasa injustamente la ejecución de un saque de meta de su equipo, el árbitro hará sonar el silbato y señalará el comienzo de la cuenta atrás de cinco segundos. El árbitro efectuará la señal de la cuenta atrás de cinco segundos con la mano levantada y, si el saque de meta no se ha efectuado antes del final de los cinco segundos, se concederá un saque de esquina al equipo adversario. Se amonestará al infractor solo si retrasa excesivamente la reanudación después de que se haya concedido el saque de esquina al equipo adversario*.

Si, una vez que el balón está en juego, (...)

*Véase el «Protocolo de la cuenta atrás para el saque de banda y el saque de meta» en la sección «Observaciones y adaptaciones».

Explicación

Se introduce este texto para impedir que se produzcan retrasos en los saques de meta. Si un equipo retrasa intencionadamente su saque de meta, el árbitro hará sonar el silbato, señalará que se efectúe el saque de meta y, a continuación, hará la señal de cuenta atrás de cinco segundos. Si el saque de meta no se ha ejecutado antes del final de la cuenta atrás, se concederá un saque de esquina al equipo adversario.

Regla 17. El saque de esquina (p. 161)

Texto adicional

Se concederá un saque de esquina cuando:

- el balón haya atravesado completamente la línea de meta, por el suelo o por el aire, siempre que el último en tocar el balón haya sido un jugador del equipo defensor y no se haya marcado gol (véanse también las Reglas 8, 12, 13, 15 y 16);
- el árbitro sancionará:
 - al guardameta por controlar el balón con las manos o los brazos durante más de ocho segundos;
 - a un jugador por retrasar la ejecución de un saque de meta de su equipo.

Explicación

El árbitro concederá un saque de esquina cuando sancione al guardameta por controlar el balón demasiado tiempo con las manos o los brazos, o a un equipo por retrasar su saque de meta.

Protocolo del VAR (p. 165, 167, 168)

1. Principios

Texto modificado

La actuación de los VAR en partidos de fútbol se basa en una serie de principios que deberán aplicarse en su totalidad en todos los partidos en los que intervengan (excepto en los saques de esquina concedidos de forma incorrecta. Véase el punto e) de la sección «2. Decisiones e incidentes revisables»):

1. Un árbitro asistente de vídeo (VAR) es un miembro del equipo arbitral con acceso independiente a las imágenes de la retransmisión del partido; el VAR puede asistir al árbitro, si bien únicamente en caso de que se produzca un «**error claro y manifiesto**» o un «**incidente grave inadvertido**» en relación con:
 - a. **gol/no gol;**
 - b. **penal/no penal;**
 - c. **tarjeta roja directa** ~~(no está incluida una~~ segunda tarjeta amarilla/amonestación claramente incorrecta);
 - d. **confusión de identidad** (cuando el árbitro amonesta o expulsa al jugador equivocado ~~del equipo infractor~~).

(...)

2. Decisiones o incidentes decisivos que se pueden revisar en un partido

Texto modificado

El árbitro solo podrá recibir asistencia del VAR en el caso de ~~cuatro~~ cinco categorías de decisiones o incidentes ~~que pueden cambiar el curso de un partido.~~
(...)

A continuación, figuran las categorías de decisiones o incidentes que pueden revisarse en caso de que se produzca un posible «error claro, obvio y manifiesto» o «un incidente grave inadvertido»:

(...)

- c. **Tarjeta roja directa ~~(no segunda tarjeta amarilla o amonestación)~~**
 - Evitar una ocasión manifiesta de gol (especialmente el lugar de la falta y la posición de otros jugadores).

- Juego brusco y grave (o disputa temeraria).
- Conducta violenta, morder o escupir a otra persona.
- Actuación ofensiva, insultante o humillante.
- Segunda amonestación claramente incorrecta.

d. Confusión de identidad (tarjeta roja o amarilla)

Si el árbitro sanciona una infracción, pero ha confundido claramente la identidad del jugador que la ha cometido y saca tarjeta amarilla o roja al jugador equivocado del equipo infractor (sancionado), solo podrá revisarse la identidad del infractor, la propia infracción no podrá revisarse salvo que guarde relación con un gol, un incidente sancionable con penal o una tarjeta roja.

e. Saque de esquina concedido de forma claramente errónea, siempre que la decisión se pueda modificar inmediatamente y sin retrasar la reanudación (opción para las competiciones).

Explicación

Ahora, en las decisiones e incidentes revisables se incluyen dos errores que, aunque poco frecuentes, podrían cambiar el curso de un partido:

- Una tarjeta roja que resulte de una segunda tarjeta amarilla claramente incorrecta.
- Una confusión de identidad, consistente en que el árbitro muestre una tarjeta amarilla o roja, pero esté sancionando por la infracción en cuestión claramente al jugador equivocado de cualquiera de los dos equipos; la infracción en sí misma no se puede revisar excepto en el contexto de la confusión de identidad.

Además, las competiciones tienen la opción de revisar un saque de esquina concedido de manera claramente incorrecta (incluida la situación en la que el balón deje de estar en juego porque salga por la línea de banda), siempre y cuando se pueda hacer inmediatamente y sin retrasar la reanudación del partido. Si el saque de esquina se ejecuta rápidamente, la decisión no se puede cambiar. Es preciso consultar la señal de televisión si la decisión se cambia después de haber recibido información del VAR.

Cambios editoriales

Regla 5. El árbitro (p. 82)

2. Decisiones arbitrales

Texto modificado

(...)

A excepción de lo establecido en la Regla ~~12.3~~ 12.4 y en el Protocolo del VAR, una vez reanudado el juego, solo podrá imponerse una sanción disciplinaria (...)

Regla 5. El árbitro (p. 85)

4. Árbitro asistente de vídeo (VAR)

Texto modificado

La actuación de los VAR solo estará permitida cuando (...) todos los requisitos ~~del Programa de Ayuda y Aprobación de la Implementación del VAR (PAAI))~~ de implementación descritos en ~~los documentos del PAAI de la FIFA~~ el Manual del VAR, y (...)

Regla 5. El árbitro (p. 87, 89)

6. Señales del árbitro

Señal adicional

Se añade la nueva señal del saque de banda.



Saque de banda

Señal modificada

Se modifica la imagen de la señal del penal a un árbitro que hace sonar el silbato.



Penal

Señal modificada

Se modifica la señal del saque de esquina a un árbitro que no hace sonar el silbato.



Saque de esquina

Regla 12. Faltas y conducta incorrecta (p. 129)

4. Medidas disciplinarias

Texto adicional

Infracciones sancionables con amonestación

Se amonestará a aquel jugador que realice alguna de las acciones siguientes:

- retrasar la reanudación del juego (como se indica más adelante en la sección «Retrasar la reanudación del juego»);
- (...)

Regla 14. El penal (p. 147, 148)

2. Infracciones y sanciones

Texto adicional

Si antes de que el balón esté en juego se produce alguna de las siguientes situaciones, deberá procederse como se indica a continuación:

(...)

- el ejecutor del penal o un compañero de equipo infringe las Reglas de Juego:
 - si el balón entrara en la portería tras el lanzamiento, se repetirá el penal;
 - si el balón no entrara en la portería tras el lanzamiento, el árbitro detendrá el juego y lo reanudará con un libre indirecto;

(...)

- el guardameta comete una infracción:
 - si el balón entrara en la portería tras el lanzamiento, se concederá gol;

(...)

- un compañero de equipo del guardameta comete una infracción:
 - si el balón entrara en la portería tras el lanzamiento, se concederá gol;
 - si el balón no entrara en la portería tras el lanzamiento, se repetirá el tiro penal.

Regla 14. El penal (p. 149, 150)

3. Resumen

Texto modificado

	Resultado del tiro penal	
	Gol <u>marcado tras el lanzamiento</u>	No es gol <u>tras el lanzamiento</u>
Adelantamiento <u>solo</u> de un <u>los</u> atacantes	Influye en la jugada: se repite el lanzamiento No influye en la jugada: gol	Influye en la jugada: tiro libre indirecto No influye en la jugada: no se repite el lanzamiento

Adelantamiento <u>solo</u> de un <u>los</u> defensores	Influye en la jugada: gol No influye en la jugada: gol	Influye en la jugada: se repite el lanzamiento No influye en la jugada: no se repite el lanzamiento
Adelantamiento de un defensores y un atacantes	<u>Los defensores y atacantes influyen en la jugada: se repite el lanzamiento</u> <u>Solo los defensores influyen en la jugada: gol</u> <u>Solo los atacantes influyen en la jugada: se repite el lanzamiento</u> No influye en la jugada: gol	<u>Los defensores y atacantes influyen en la jugada: se repite el lanzamiento</u> <u>Solo los defensores influyen en la jugada: se repite el lanzamiento</u> <u>Solo los atacantes influyen en la jugada: no se repite el lanzamiento</u> No influye en la jugada: no se repite el lanzamiento
Infracción <u>solo</u> del guardameta	Gol	No detenido: no se repite (a menos que influya en el ejecutor) Detenido: se repite y advertencia para el guardameta; amonestación si comete más infracciones
Guardameta y ejecutor infringen al mismo tiempo	<u>Libre indirecto y amonestación al ejecutor</u> <u>Se repite el lanzamiento a menos que el ejecutor cometa una de las infracciones estipuladas a continuación</u>	<u>Libre indirecto y amonestación al ejecutor</u> <u>Se repite el lanzamiento a menos que el ejecutor cometa una de las infracciones estipuladas a continuación</u>
<u>El ejecutor juega el balón por segunda vez</u>	<u>De manera involuntaria: se repite el lanzamiento</u> <u>De manera voluntaria: tiro libre indirecto</u>	<u>De manera involuntaria: tiro libre indirecto; se repite el lanzamiento si el guardameta también comete una infracción</u> <u>De manera voluntaria: tiro libre indirecto</u>

Balón golpeado hacia atrás	Tiro libre indirecto	Tiro libre indirecto
Finta antirreglamentaria	<u>Tiro</u> libre indirecto y amonestación al ejecutor	<u>Tiro</u> libre indirecto y amonestación al ejecutor
Ejecutor no designado	<u>Tiro</u> libre indirecto y amonestación al ejecutor	<u>Tiro</u> libre indirecto y amonestación al ejecutor
<u>Conducta antideportiva del ejecutor</u>	<u>Tiro libre indirecto y amonestación al ejecutor</u>	<u>Tiro libre indirecto y amonestación al ejecutor</u>

Protocolo del VAR (p. 165)

Texto modificado

La actuación de los VAR solo estará permitida cuando (...) todos los requisitos ~~del Programa de Ayuda y Aprobación de la Implementación del VAR (PAAI)) de implementación~~ descritos en ~~los documentos del PAAI de la FIFA~~ el Manual del VAR, y (...)

Glosario. Términos futbolísticos (p. 216, 218, 220, 221)

Texto modificado y adicional

Imprudente (→ careless)

Acción (en general, una entrada o una disputa del balón) en la que un jugador muestra falta de atención o de consideración por el adversario.

Posición de reanudación (→ restart position)

Ubicación de un jugador en el momento de la reanudación marcada por la posición de los pies o de la parte del cuerpo en contacto con el suelo, con excepción de lo estipulado en la «Regla 11. El fuera de juego»; si el jugador está en el aire, su posición se determina por la proyección de la posición que tendrían los pies si estuvieran en contacto con el suelo.

Tecnología semiautomatizada para la detección del fuera de juego

Tecnología que envía a los árbitros asistentes de vídeo (VAR) información al instante referida a las posiciones de fuera de juego y, en una versión avanzada, directamente también a los árbitros asistentes.

Ventaja (→ advantage)

Concesión por la cual el árbitro permite que el juego continúe tras cometerse una infracción o un equipo efectúe una reanudación incorrecta y el balón esté en juego, en el caso de que ~~esta decisión beneficie al equipo que ha sufrido dicha infracción~~ adversario.

Glosario

Este glosario contiene palabras y términos que requieren una aclaración o explicación más detallada que la incluida en las Reglas de Juego para su perfecta comprensión.

Entidades futbolísticas

IFAB (The International Football Association Board)

Entidad compuesta por las cuatro federaciones británicas de fútbol y la FIFA, responsable de las Reglas de Juego a escala mundial. En principio, los cambios en las Reglas solamente se pueden aprobar en su asamblea general anual, que habitualmente tiene lugar a finales de febrero o principios de marzo.

FIFA (Fédération Internationale de Football Association)

Entidad rectora del fútbol en el mundo.

Confederación

Entidad responsable del fútbol en un continente. Existen seis confederaciones: la AFC (Asia), la CAF (África), la Concacaf (Norteamérica, Centroamérica y el Caribe), la CONMEBOL (Sudamérica), la OFC (Oceanía) y la UEFA (Europa).

Federación nacional de fútbol

Entidad responsable del fútbol en un país.

Términos futbolísticos

A

Acta arbitral (→ referee report)

V. informe arbitral

Advertencia (→ warning)

Acto por el cual el árbitro apercibe y censura verbalmente al infractor, el cual en ningún caso recibe sanción alguna por la infracción cometida. También denominado «apercibimiento».

Agente externo (→ outside agent)

Toda persona ajena al equipo arbitral o no inscrita en la lista del equipo como jugador, suplente o miembro del cuerpo técnico; se incluyen también animales, objetos, estructuras, etc.

Amonestación (→ caution)

Sanción disciplinaria de la que se dará parte a la autoridad competente; se comunicará al infractor mostrándole tarjeta amarilla; dos amonestaciones en un mismo partido a un mismo jugador o miembro del cuerpo técnico darán lugar a su expulsión.

Apercibimiento (→ warning)

V. advertencia.

Ataque prometedor (→ promising attack)

Fase del juego caracterizada por su inminencia potencial de cara a la portería contraria. Se sancionará al jugador que la frustre infringiendo las Reglas de Juego.

B

Balón a tierra (→ dropped ball)

Reanudación del juego después de que el árbitro lo haya detenido sin que se haya cometido ninguna infracción, por ejemplo debido a una lesión, a un balón defectuoso, etc. (v. Regla 8).

Brutalidad (→ brutality)

Acción especialmente dura, desmesurada o premeditadamente violenta.

C

Camiseta (→ shirt)

Prenda del uniforme de un equipo que los jugadores llevan en la parte superior del cuerpo. Salvo por la longitud de las mangas, las camisetas de todos los jugadores de un equipo serán iguales con excepción del guardameta, cuya camiseta deberá distinguirlo de los demás jugadores y del equipo arbitral.

Carga (→ charge (an opponent))

Pugna física contra un adversario en la que generalmente se utiliza el hombro y la parte superior del brazo, el cual se mantiene cerca del cuerpo.

Chequeo (→ check)

Análisis y valoración por parte del VAR de las imágenes de televisión, desde distintos ángulos y velocidades de reproducción, relativas a decisiones controvertidas relacionadas con goles, penales, tarjetas rojas directas o en casos de confusiones de identidad.

Conducta antideportiva (→ unsporting behaviour)

Acción o comportamiento contrarios al espíritu del juego limpio y la deportividad, sancionables con amonestación.

Conducta violenta (→ violent conduct)

Acción sin el balón en disputa en la que el jugador actúa o tiene la intención de actuar con fuerza excesiva o con brutalidad contra un adversario, o golpea intencionadamente a alguien en la cabeza o en la cara con fuerza y de forma agresiva.

Cuerpo técnico (→ technical staff)

Conjunto de miembros oficiales del equipo que, sin contar a los jugadores, figuran en la lista oficial, tales como el entrenador, el fisioterapeuta o el médico.

D

Deliberado (→ deliberate)

Característica de la acción realizada de manera premeditada e intencionada, y nunca de forma refleja o como resultado de una reacción involuntaria.

Desaprobación (→ dissent)

Protesta o muestra de desacuerdo (verbal o física) con la decisión tomada por un miembro del equipo arbitral; sancionable con una amonestación (tarjeta amarilla).

Detección automática de goles (DAG) (→ Goal line technology [GLT])

Dispositivos electrónicos que informan inmediatamente al árbitro sobre la validez de un gol, es decir, si el balón ha atravesado completamente la línea de meta. Más información en la Regla n.º 1.

Disputa (→ challenge)

Acción con la que un jugador pugna con un adversario por un balón cercano con el fin de arrebatárselo.

Distancia de juego (→ playing distance)

Espacio existente entre el balón y el jugador que permite a este jugarlo extendiendo el pie o la pierna o bien saltando (en el caso de los guardametas, saltando con los brazos extendidos). Esta distancia dependerá de la envergadura física del jugador.

E

Entrada (→ tackle)

Disputa con el pie por el balón (a ras del suelo o por el aire).

Espinilleras (→ shinguard)

Protección que llevan los jugadores sobre la espinilla. Los jugadores tienen la responsabilidad de llevar espinilleras del tamaño apropiado y fabricadas con el material adecuado para que ofrezcan una protección razonable. Las espinilleras quedarán cubiertas por las medias.

Espíritu del fútbol (→ spirit of the game)

Conjunto de principios o valores éticos propios del fútbol como deporte, pero también referidos a un partido concreto (v. Regla n.º 5).

Examen a jugadores lesionados (→ assessment of injured player)

Breve evaluación de una lesión, realizada normalmente por parte de un profesional médico, para determinar si el jugador necesita un tratamiento más completo.

Exclusión temporal (→ temporary dismissal)

Suspensión temporal con la que —dependiendo de lo establecido en las reglas de la competición— se sancionará al autor de ciertas o de todas las infracciones sancionables con amonestación.

Expulsión (→ sending-off)

Sanción disciplinaria en la que se obliga al jugador a abandonar el terreno de juego (y sus inmediaciones) por lo que resta de partido por haber cometido una infracción merecedora de expulsión, lo cual se indica mediante una tarjeta roja; si el partido hubiera comenzado, no se le podrá sustituir. Los miembros del cuerpo técnico también pueden ser expulsados.

F

Falta (→ offence)

V. infracción.

Finta (→ feinting)

Acción destinada a confundir a un adversario. Las Reglas de Juego definen fintas reglamentarias y antirreglamentarias.

G

Goles marcados fuera de casa, regla de los (→ away goals rule)

Método empleado para dilucidar el ganador de una eliminatoria a doble partido si, a la conclusión del encuentro de vuelta, ambos equipos hubieran anotado el mismo número de goles; en ese caso, los tantos marcados fuera de casa cuentan doble.

Golpear (→ kick)

Acto ejecutado por el jugador al entrar en contacto con el balón con el pie (tobillo incluido).

H

Híbrido (→ hybrid system)

Terreno de juego cuya superficie natural se ha reforzado con la integración de fibras sintéticas.

I

Imprudente (→ careless)

Acción (en general, una entrada o una disputa del balón) en la que un jugador muestra falta de atención o de consideración por el adversario.

Informe arbitral (→ referee report)

Formulario que, a la finalización del partido, el árbitro deberá cumplimentar y redactar con todos los datos e incidentes ocurridos (alineaciones, goles, sustituciones, amonestaciones, expulsiones, etc.) que, dado el caso, posteriormente juzgarán los órganos disciplinarios pertinentes para imponer las correspondientes sanciones. También denominado «acta arbitral».

Infracción (→ offence)

Acción que vulnera o viola las Reglas de Juego. También denominada «falta».

Interceptar (→ intercept)

Impedir que el balón de un adversario llegue al destino pretendido cortando el pase.

J

Juego brusco y grave (→ serious foul play)

Entrada o disputa del balón que pone en peligro la integridad física de un adversario en la que el infractor se emplea con fuerza excesiva o actúa con brutalidad; sancionable con expulsión (tarjeta roja).

Jugar (→ play)

Acción de un jugador que entra en contacto con el balón.

L

Lenguaje o acciones ofensivas, insultantes o humillantes (→ Offensive, insulting or abusive language/action[s])

Expresiones verbales o conductas de carácter denigrante, hiriente o irrespetuoso; sancionable con expulsión (tarjeta roja).

Lista del equipo (→ team list)

Documento oficial con los nombres, por lo general, de jugadores, suplentes y miembros del cuerpo técnico.

P

Pausa de refresco (→ "cooling" break)

Pausa de 90 segundos a un máximo de tres minutos que, en interés de los jugadores y por su salud, podrá estar contemplada en el reglamento de la competición si se dan determinadas condiciones meteorológicas (temperatura y humedad altas) para que descienda la temperatura corporal. Estas pausas no deben confundirse con las de rehidratación.

Pausa de rehidratación (→ "drinks" break)

Interrupción del juego no superior a un minuto que podrá estar contemplada en el reglamento de la competición para que los jugadores se rehidraten. Estas pausas no deben confundirse con las pausas de refresco.

Posición de reanudación (→ restart position)

Ubicación de un jugador en el momento de la reanudación marcada por la posición de los pies o de la parte del cuerpo en contacto con el suelo, con excepción de lo estipulado en la «Regla 11. El fuera de juego»; si el jugador está en el aire, su posición se determina por la proyección de la posición que tendrían los pies si estuvieran en contacto con el suelo.

Prórroga (→ extra time)

V. tiempo suplementario.

R

Reanudación (→ restart)

Cualquiera de las maneras de retomar el juego tras haber sido detenido.

Revisión (→ review)

Análisis y valoración final por parte del árbitro principal de las imágenes de televisión relativas a un posible «error claro, obvio y manifiesto» o un «incidente grave inadvertido». Para ello, el árbitro verá estas imágenes en el área de revisión situada al borde del terreno de juego.

S

Salvada (→ save)

Acción realizada por un jugador con el fin de detener o desviar, o intentar detener o desviar, un balón dirigido a la portería o muy cerca de ella con cualquier parte del cuerpo, excepto con las manos o los brazos (a menos que se trate del guardameta en su propia área penal).

Sanción disciplinaria (→ disciplinary sanction)

Amonestación (tarjeta amarilla) o expulsión (tarjeta roja) con la que el árbitro castiga una infracción de las Reglas de Juego.

Sancionar (→ penalise)

Castigar una acción antirreglamentaria, habitualmente deteniendo el juego y concediendo un tiro libre o un penal al equipo contrario.

Señal (→ signal)

Indicación física del árbitro principal o de cualquier miembro del equipo arbitral; por lo general, implica un movimiento de la mano, del brazo o del silbato (árbitro principal) o del banderín (árbitro asistente).

Simulación (→ simulation)

Acción voluntaria que produce la impresión incorrecta o falsa de que ha sucedido algo que, en realidad, no ha sucedido; cometida por un jugador para obtener ventaja de forma inmerecida.

Sistema electrónico de seguimiento del rendimiento (EPTS) (→ Electronic performance and tracking system [EPTS])

Cualquiera de los diferentes dispositivos o sistemas de registro y análisis de datos sobre el rendimiento físico y fisiológico de un jugador.

Sujetar (→ holding offence)

Infracción cometida únicamente si el contacto de un jugador con el cuerpo o el uniforme del adversario dificulta el movimiento de este.

Suspender definitivamente (→ abandon)

Finalizar o dar por concluido un partido antes de consumirse el tiempo reglamentario.

Suspender temporalmente (→ suspend)

Detener un partido durante determinado tiempo con la intención de reanudarlo más adelante (p. ej.: por niebla espesa, lluvia torrencial, tormenta eléctrica, lesión grave, etc.).

Sustitución por conmoción cerebral (→ Concussion substitution)

Las competiciones tienen la opción de permitir que los equipos hagan una sustitución adicional (y una oportunidad de sustitución adicional, si corresponde) si uno de los jugadores sufre una conmoción o se sospecha que la ha sufrido.

Véase «Protocolo de las sustituciones adicionales permanentes por conmoción cerebral».

T

Tanda de penales (→ Penalties (penalty shoot-out))

Procedimiento para definir el resultado de un partido concluido en empate mediante el cual cada equipo lanza un penal por orden alterno hasta que uno de los dos marque un gol más y ambos hayan ejecutado el mismo número de lanzamientos, a menos que durante los cinco primeros uno de ellos matemáticamente ya no pueda igualar los tantos del otro aunque marcara todos sus lanzamientos restantes.

Tecnología semiautomatizada para la detección del fuera de juego

Tecnología que envía a los árbitros asistentes de vídeo (VAR) información al instante referida a las posiciones de fuera de juego y, en una versión avanzada, directamente también a los árbitros asistentes.

Temeraria (→ reckless)

Acción (en general, una entrada o una disputa del balón) realizada por el jugador ignorando o sin tener en cuenta el riesgo o las consecuencias para su adversario.

Terreno de juego (→ field of play [pitch])

Superficie delimitada por las líneas de banda y las de meta y, de utilizarse, las redes de las porterías.

Tiempo adicional (→ additional time)

Minutos añadidos al final de cada uno de los periodos para compensar el tiempo perdido, p. ej. por sustituciones, lesiones, sanciones disciplinarias, celebración de goles, etc.

Tiempo suplementario (→ extra time)

Procedimiento empleado a la conclusión del tiempo reglamentario de un partido acabado en empate con el fin de deshacer dicho resultado tras disputar dos periodos extra de un máximo de quince minutos cada uno. También denominado «prórroga».

Tiro libre directo (→ direct free kick)

Golpeo del balón al objeto de ejecutar un lanzamiento de falta y con el que se puede marcar gol directamente en la portería adversaria sin que el balón toque en ningún jugador.

Tiro libre indirecto (→ indirect free kick)

Golpeo del balón al objeto de ejecutar un lanzamiento de falta y con el que se puede marcar gol únicamente si otro jugador (de uno de los dos equipos) toca el balón después del saque.

Tiro libre rápido (→ quick free kick)

Tiro libre ejecutado (con permiso del árbitro) justo después de detenerse el juego.

V

Ventaja (→ advantage)

Concesión por la cual el árbitro permite que el juego continúe tras cometerse una infracción o un equipo efectúe una reanudación incorrecta y el balón esté en juego, en el caso de que beneficie al equipo adversario.

Términos arbitrales

Miembro(s) del equipo arbitral

Término general que designa a una o varias personas responsables de dirigir un partido de fútbol en representación de la federación o competición bajo cuya jurisdicción se juegue el partido.

Árbitro

Miembro principal del equipo arbitral de un partido, el cual desempeña sus funciones dentro del terreno de juego. El resto de miembros del equipo arbitral ejercen sus funciones bajo el control y la dirección del árbitro. El árbitro es el responsable último en la toma de decisiones.

Otros miembros del equipo arbitral

Miembros del equipo arbitral en el terreno de juego

En las diferentes competiciones, se podrá designar a otros miembros del equipo arbitral para que ayuden al árbitro principal:

• Árbitro asistente

Miembro del equipo arbitral que dispone de un banderín y se sitúa en una mitad de la línea de banda para ayudar al árbitro principal, especialmente en las decisiones relativas a situaciones de fuera de juego y saques de meta, de esquina y de banda.

• Árbitro asistente adicional

Miembro del equipo arbitral que se sitúa en la línea de meta cerca de la portería para ayudar al árbitro especialmente en las decisiones relativas a las acciones que se dan en el área penal y sus inmediaciones y en decisiones sobre goles dudosos (gol/no gol).

- **Árbitro asistente de reserva**

Miembro del equipo arbitral que sustituirá a un asistente (o, en el caso de que lo permitan las reglas de la competición, a un cuarto árbitro o a un árbitro asistente adicional) en el caso de que no estuviera en condiciones de continuar con su labor. Tendrá la responsabilidad de ayudar al árbitro en tareas que se desempeñan tanto fuera como dentro del campo, tales como la supervisión del área técnica, el control de las sustituciones, etc.

- **Cuarto árbitro**

Miembro del equipo arbitral que ayuda al árbitro en tareas que se desempeñan tanto fuera como dentro del campo, tales como la supervisión del área técnica, el control de las sustituciones, etc.

Miembros del equipo arbitral de vídeo

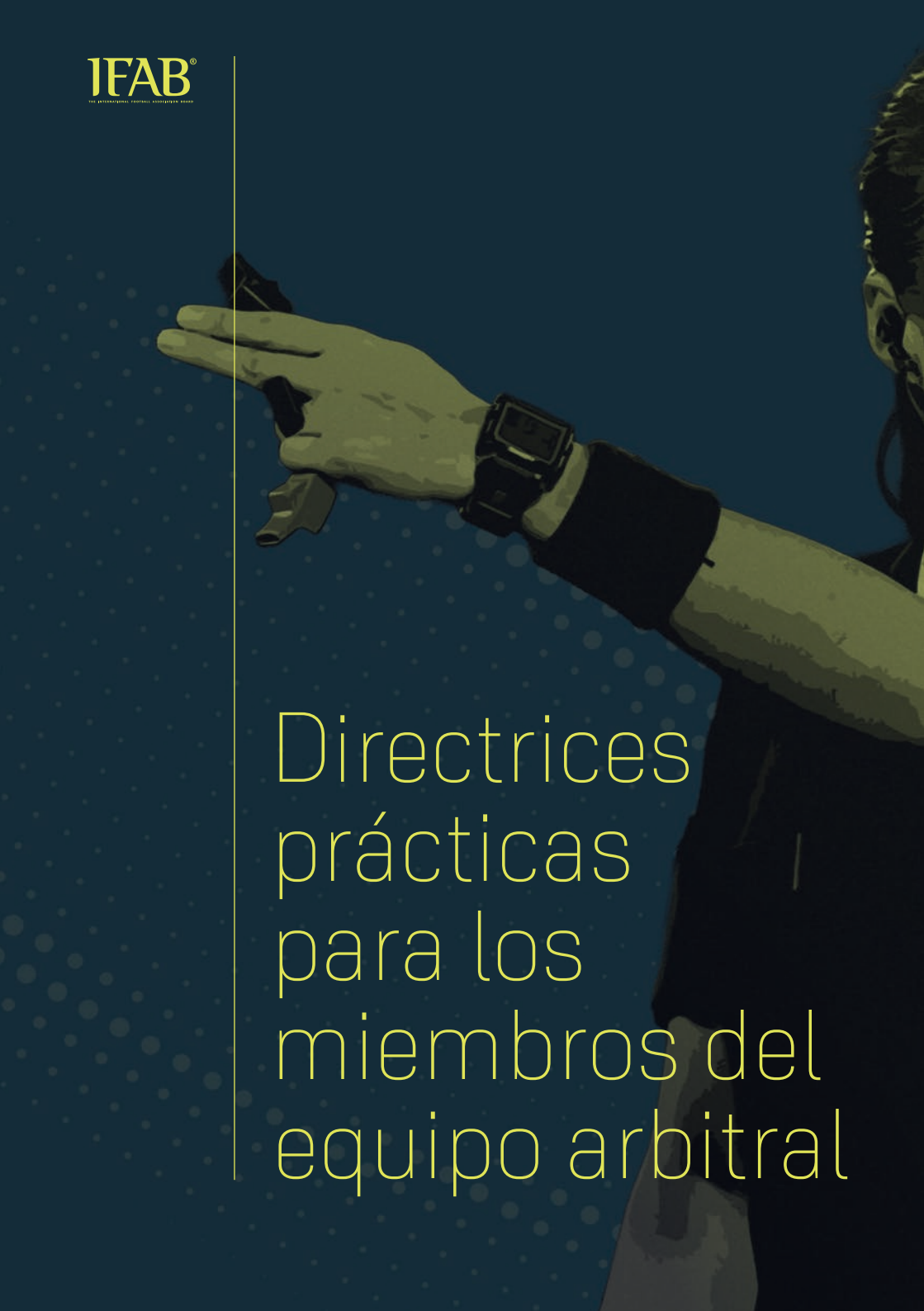
Conjunto de VAR y AVAR que asisten al árbitro de conformidad con las Reglas de Juego y el Protocolo del VAR:

- **Árbitro asistente de vídeo (VAR)**

Árbitro en activo o exárbitro designado para asistir al árbitro principal comunicándole la información observada en las imágenes de televisión en relación con los «errores claros, obvios y manifiestos» o los «incidentes graves inadvertidos» incluidos en las categorías de hechos revisables.

- **Asistente del árbitro asistente de vídeo (AVAR)**

Árbitro o árbitro asistente en activo o exárbitro designado para asistir al árbitro asistente de vídeo (VAR).



Directrices prácticas para los miembros del equipo arbitral

Introducción

Estas directrices contienen recomendaciones prácticas para los miembros del equipo arbitral, y complementan la información de las Reglas de Juego.

En la Regla 5 se hace referencia a que los árbitros actúan de conformidad con las Reglas de Juego y el «espíritu del fútbol». Los árbitros deben valerse del sentido común y tomar en cuenta este espíritu al aplicar las Reglas de Juego, especialmente al decidir si se ha de jugar un partido o, una vez interrumpido, si se ha de reanudar.

Esto es así especialmente en las categorías inferiores del fútbol, en las que quizá no siempre sea posible aplicar estrictamente las Reglas. Por ejemplo, a menos que existan dudas relativas a la seguridad, el árbitro debe permitir que se juegue un partido o que prosiga si:

- falta uno o varios banderines de esquina;
- existe una imprecisión menor en la marcación del terreno de juego, como en el cuadrante de esquina, el círculo central, etc.;
- los postes o travesaños de las porterías no son blancos.

En tales casos, el árbitro deberá, con el consentimiento de los equipos, permitir que el partido se juegue o que continúe, e informar posteriormente a las autoridades competentes.

Posicionamiento, movimiento y trabajo en equipo

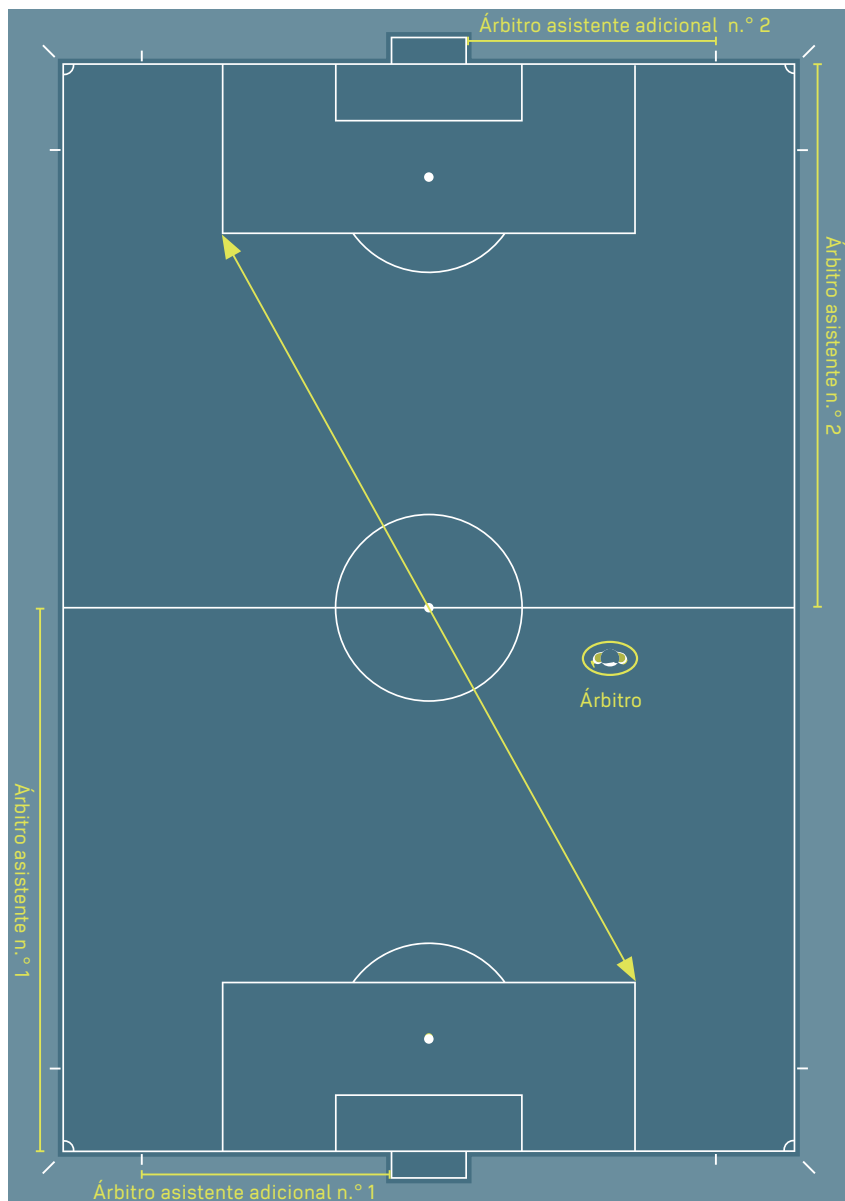
1. Posicionamiento y desplazamientos

La mejor posición es aquella que permita al árbitro tomar la decisión correcta. Todas las recomendaciones respecto a la ubicación en un partido deberán ajustarse empleando información específica sobre los equipos, los jugadores y las situaciones de juego.

Las posiciones propuestas en los siguientes gráficos han de entenderse como directrices básicas y son aquellas áreas en las cuales el árbitro podrá ser más eficaz. Dichas áreas podrán ser más amplias, más reducidas o de diferente forma, según las circunstancias concretas del partido.

Recomendaciones:

- El juego debería desarrollarse entre la posición del árbitro y la del árbitro asistente.
- El árbitro asistente deberá encontrarse en el campo de visión del árbitro y este se servirá por lo general de una perspectiva diagonal amplia.
- Posicionarse lateralmente ayudará al árbitro a mantener en su campo visual tanto el juego como al árbitro asistente.
- El árbitro estará suficientemente cerca de la jugada para observar el juego, pero sin interferir en el mismo.
- Se pueden dar acciones merecedoras de la intervención del árbitro lejos del balón. Por tanto, el árbitro también deberá prestar atención a:
 - enfrentamientos entre jugadores lejos del balón;
 - posibles infracciones en el área penal hacia la que se dirige el juego;
 - infracciones que ocurran tras haberse alejado el balón.



Posicionamiento de los árbitros asistentes y los árbitros asistentes adicionales

El árbitro asistente deberá hallarse a la altura del penúltimo jugador del equipo defensor o del balón, si este se encontrara más cerca de la línea de meta que el penúltimo jugador del equipo defensor. El árbitro asistente siempre deberá situarse de cara al terreno de juego, incluso mientras corra. Deberá desplazarse lateralmente para distancias cortas, lo cual resulta particularmente importante en el momento de juzgar las situaciones de fuera de juego, ya que disfrutan así de un mejor campo visual.

El árbitro asistente adicional se posicionará (por) detrás de la línea de meta, excepto cuando sea necesario desplazarse por encima de esta línea para decidir sobre un gol dudoso (situación de gol/no gol). No está permitido que el árbitro asistente adicional entre en el terreno de juego, salvo en circunstancias excepcionales.



Guardameta



Defensor



Atacante



Árbitro



**Árbitro
asistente**



**Árbitro
asistente adicional**

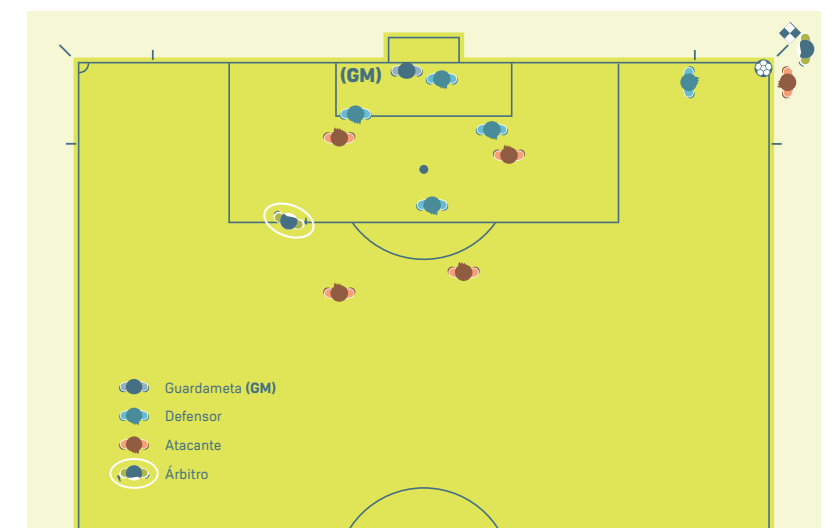
2. Posicionamiento y trabajo en equipo

Consultas

Para consultas sobre decisiones disciplinarias, el contacto visual y una señal discreta con la mano entre el árbitro asistente y el árbitro pueden ser suficientes. Cuando fuera necesaria una consulta directa, el árbitro asistente podrá adentrarse en el terreno de juego dos o tres metros. Al conversar, el árbitro y el árbitro asistente deberán situarse de cara al terreno de juego para evitar ser escuchados y poder observar a los jugadores y el terreno de juego.

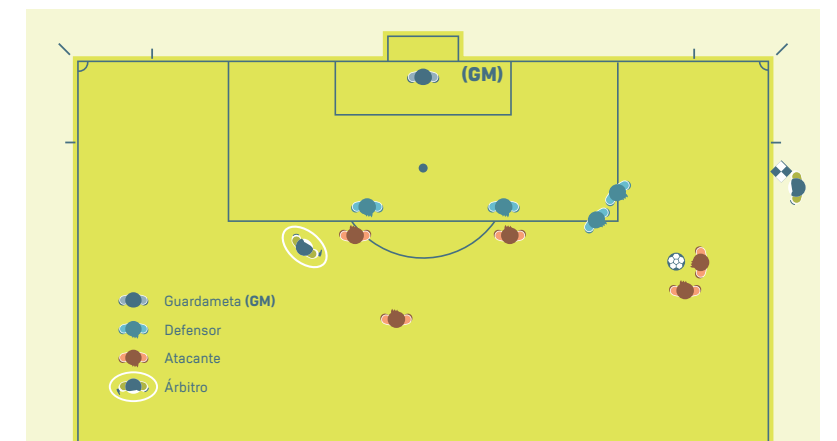
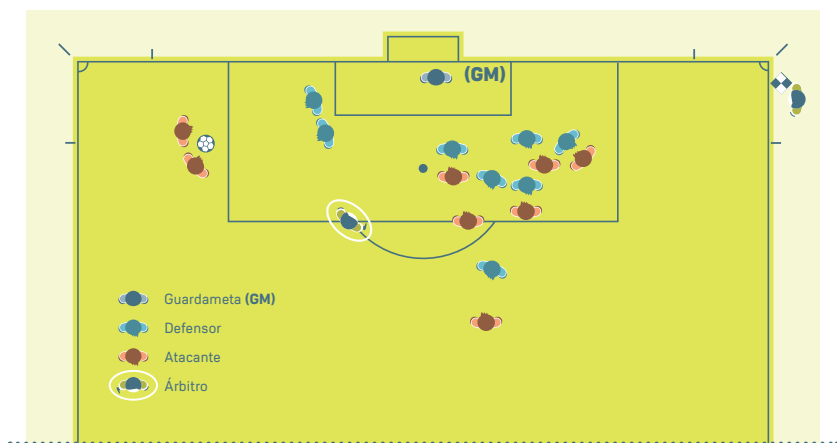
Saque de esquina

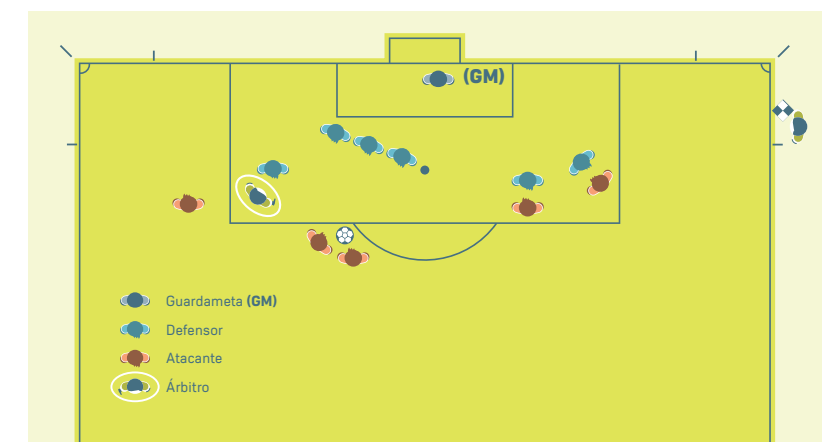
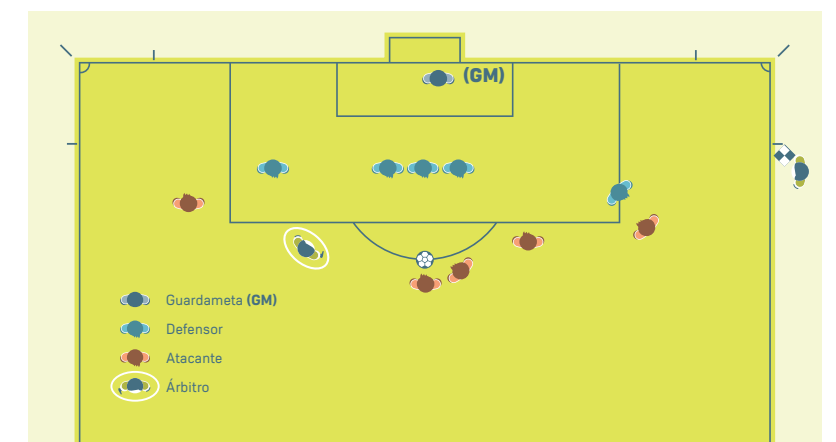
Durante un saque de esquina, el árbitro asistente se colocará detrás del banderín de esquina y a la altura de la línea de meta, pero no deberá interferir en el ejecutor del saque de esquina. Además, el árbitro asistente deberá comprobar que el balón se coloque adecuadamente en el cuadrante de esquina.



Tiro libre

Durante un tiro libre, el árbitro asistente deberá ubicarse a la altura del penúltimo jugador del equipo defensor a fin de controlar el fuera de juego. No obstante, deberá estar listo para seguir la trayectoria del balón y correr a lo largo de la línea de banda hacia el banderín de esquina si se lanza un tiro directo hacia la portería.



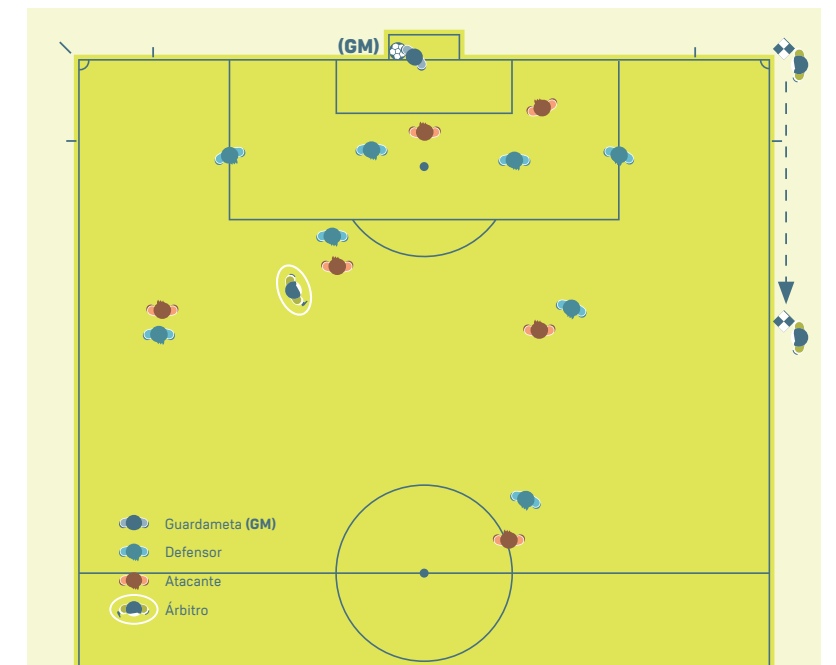


Gol dudoso (gol/no gol)

Si se ha marcado gol y no existe duda alguna en cuanto a la decisión al respecto, el árbitro y el árbitro asistente deberán establecer contacto visual; entonces, el árbitro asistente deberá correr rápidamente 25-30 m a lo largo de la línea de banda en dirección hacia la línea central, sin levantar el banderín.

Si se ha marcado gol pero el balón parece hallarse aún en juego, el árbitro asistente deberá primeramente levantar el banderín para atraer la atención del árbitro, y luego continuará con el procedimiento normal de correr rápidamente 25-30 m a lo largo de la línea de banda en dirección hacia la línea de medio campo.

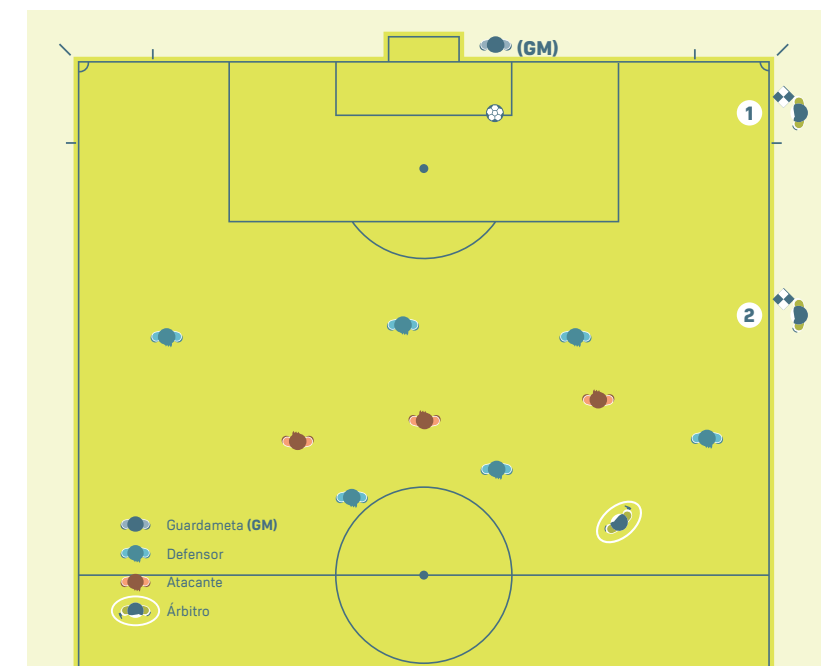
En situaciones en que el balón no hubiera atravesado completamente la línea de meta y el juego continuase normalmente por no haberse marcado gol, el árbitro establecerá contacto visual con el árbitro asistente y, si resulta necesario, este le hará una señal discreta con la mano.



Saque de meta

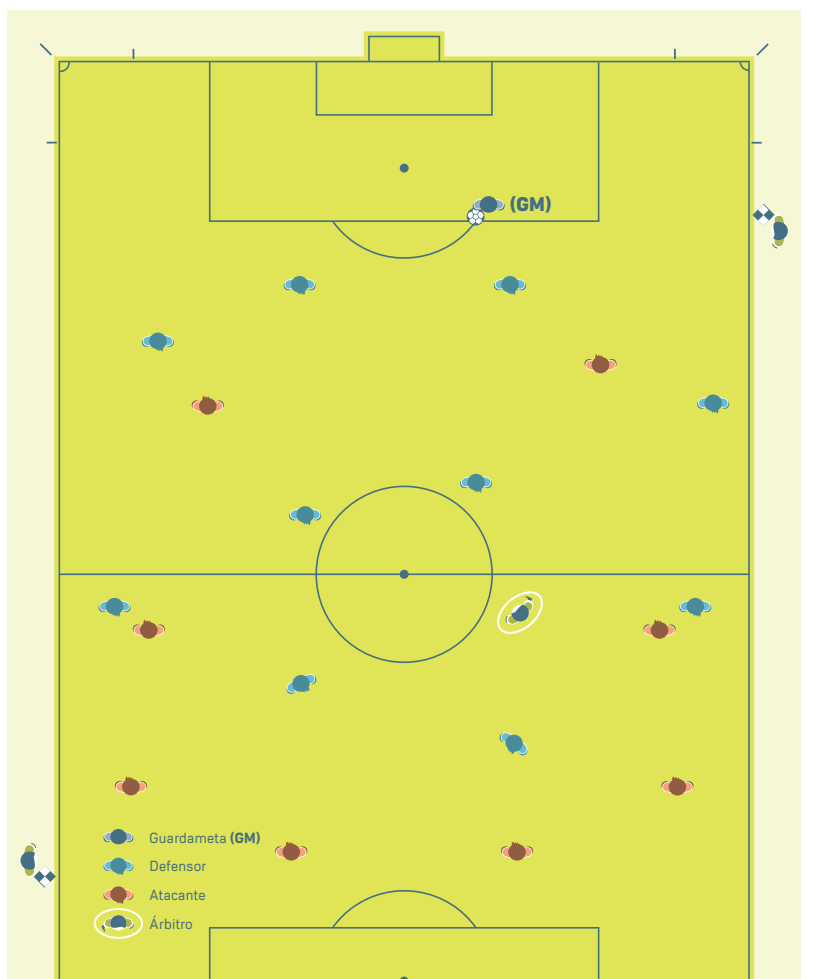
El árbitro asistente deberá controlar primero si el balón está dentro del área de meta. Si el balón no se hallara en el lugar correcto, el árbitro asistente no deberá moverse de su posición, sino que establecerá contacto visual con el árbitro y levantará el banderín. Una vez que el balón haya sido colocado en el lugar correcto dentro del área de meta, el árbitro asistente deberá colocarse en una posición tal que le permita controlar la línea del fuera de juego.

No obstante, si se cuenta con un árbitro asistente adicional, el árbitro asistente deberá ubicarse a la altura de la línea de fuera de juego y el árbitro asistente adicional deberá situarse en la intersección entre la línea de meta y el área de meta, y comprobar si el balón está situado dentro de esta área. Si el balón no se coloca correctamente, el árbitro asistente adicional deberá informar al árbitro.



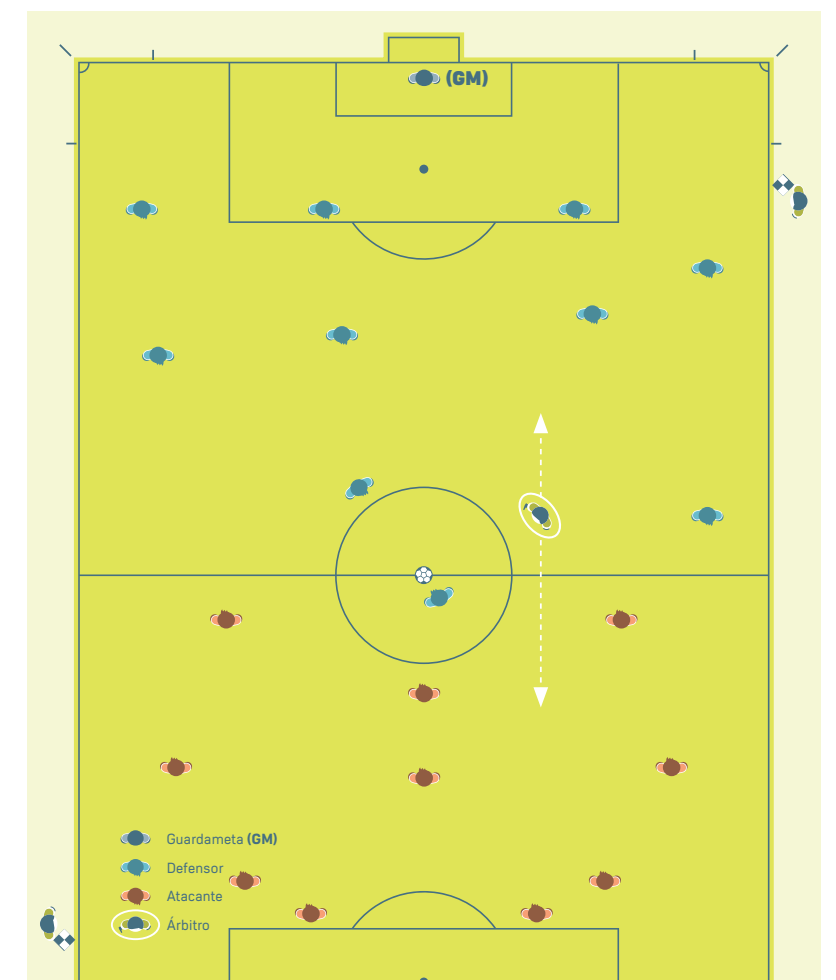
Saque del guardameta

El árbitro asistente deberá ubicarse a la altura del borde del área penal y controlará que el guardameta no toque el balón con las manos fuera de dicha área. Una vez que el guardameta haya soltado el balón, el árbitro asistente deberá posicionarse adecuadamente para controlar la línea del fuera de juego.



Saque inicial

El árbitro asistente deberá hallarse a la misma altura que el penúltimo jugador del equipo defensor.



Tanda de penales

Uno de los árbitros asistentes deberá ubicarse en la intersección de la línea de meta y el área de meta. El otro árbitro asistente se ubicará en el círculo central para controlar a los jugadores.

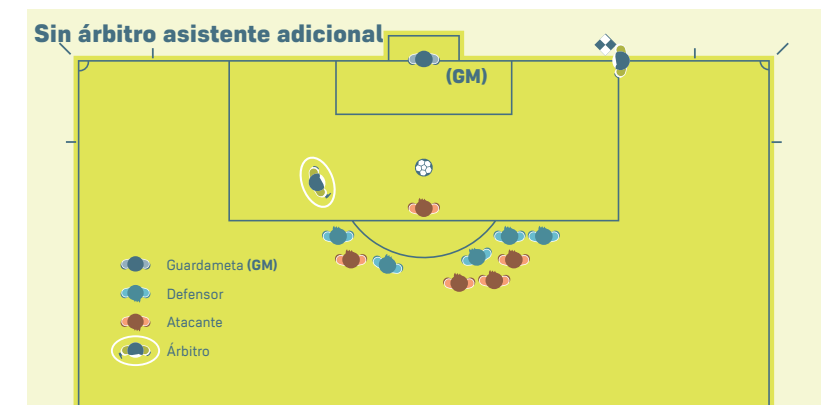
Si hubiera árbitros asistentes adicionales, estos deberán colocarse en las intersecciones entre la línea de meta y el área de meta, a la derecha e izquierda de la misma, salvo cuando se utilice la detección automática de goles, en cuyo caso solamente se requiere un árbitro asistente adicional. El árbitro asistente adicional n.º 2 y el árbitro asistente n.º 1 deberán observar a los jugadores en el círculo central, mientras que el árbitro asistente n.º 2 y el cuarto árbitro deberán observar las áreas técnicas.





Lanzamiento de un tiro penal

El árbitro asistente deberá ubicarse en la intersección entre la línea de meta y el área penal.



Cuando se utilice la tecnología (por ejemplo, la detección automática de goles o el sistema VAR) para comprobar en la línea de meta un adelantamiento del guardameta o un gol dudoso, se recomienda que el árbitro asistente se coloque en la línea de banda a la altura del punto penal (que constituye la línea de fuera de juego), pues situarse a la altura de la línea de meta conlleva el riesgo de no poder regresar a la posición adecuada para juzgar un fuera de juego si rebota el balón.



Cuando haya árbitro asistente adicional, este se situará en la intersección entre la línea de meta y el área de meta, y el árbitro asistente se colocará a la altura del punto penal.

Actuación en casos de enfrentamiento entre varios jugadores

En caso de tangana o de confrontación entre varios jugadores, el árbitro asistente más cercano podrá entrar en el terreno de juego para asistir al árbitro principal. El otro árbitro asistente deberá observar igualmente la situación y tomar nota de cuanto suceda. El cuarto árbitro deberá permanecer cerca de las áreas técnicas.

Distancia reglamentaria

Cuando se conceda un tiro libre muy cerca del árbitro asistente, este podrá entrar en el terreno de juego (normalmente a petición del árbitro) para comprobar que los jugadores del equipo defensor se coloquen a 9.15 m (10 yd) del balón. En dicho caso, el árbitro principal deberá esperar a que el árbitro asistente regrese a su posición antes de reanudar el juego.

Sustitución

En ausencia de cuarto árbitro, el árbitro asistente se desplazará a la línea central para ayudar en el procedimiento de sustitución; el árbitro principal deberá esperar a que el árbitro asistente vuelva a su posición antes de reanudar el juego.

Si hubiera cuarto árbitro, el árbitro asistente no tendrá que desplazarse a la línea central, ya que aquel se encargará del procedimiento de sustitución, a menos que se realicen varias sustituciones al mismo tiempo, en cuyo caso el árbitro asistente acudirá a la línea central para ayudar al cuarto árbitro.

Lenguaje corporal, comunicación y uso del silbato

1. Árbitros

Lenguaje corporal

El lenguaje corporal es una herramienta que el árbitro utilizará:

- como ayuda para dirigir el partido;
- para demostrar autoridad y dominio de sí mismo.

El lenguaje corporal por sí solo no es suficiente para explicar una decisión.

Señales

Véase la Regla 5 para consultar las ilustraciones de las señales.

Uso del silbato

El silbato es necesario para:

- dar comienzo al partido (primer y segundo periodos del tiempo reglamentario y también del tiempo suplementario o prórroga), tras un gol;
- detener el juego:
 - para señalar un tiro libre o un penal;
 - para interrumpir o suspender un partido;
 - al final de cada periodo;
- reanudar el juego en caso de:
 - tiros libres cuando se requiere que los jugadores estén a una distancia determinada;
 - tiros penales;
- reanudar el juego tras haber sido detenido por:

- amonestación o expulsión;
- lesión;
- sustitución.

No será necesario hacer uso del silbato para:

- detener el juego:
 - por un saque de meta, de esquina, de banda o un gol;
- para reanudar el juego en caso de:
 - la mayoría de tiros libres, saque de meta, de esquina, de banda o balón a tierra.

Si se utiliza el silbato innecesariamente o con demasiada frecuencia, tendrá menos repercusión y relevancia cuando sea necesario su uso.

Si el árbitro desea que los jugadores esperen el toque del silbato antes de reanudar el juego (p. ej. para que los defensores se sitúen a 9.15 m [10 yd] en un tiro libre), deberá pedir claramente a los atacantes que esperen la señal.

Si el árbitro hiciera sonar el silbato por error y se detuviera el juego, se reanudará con un balón a tierra.

2. Árbitros asistentes

Señal electrónica acústica

El sistema de señal electrónica acústica solamente se utiliza para atraer la atención del árbitro. Estas son algunas situaciones en las cuales puede resultar útil la señal acústica:

- fuera de juego;
- infracciones (fuera del campo visual del árbitro);
- saques de banda, de esquina, de meta o gol (decisiones ajustadas).

Dispositivos electrónicos de comunicación

Cuando se utilice un dispositivo electrónico de comunicación, el árbitro indicará a los árbitros asistentes antes del partido cuándo puede ser conveniente utilizarlo, acompañado de una señal física o incluso sin esta.

Técnica del banderín

El banderín del árbitro asistente debe estar siempre desplegado y visible para el árbitro. Para ello, se deberá llevar en la mano más cercana al árbitro. Al efectuar una señal, el árbitro asistente dejará de correr, estará de frente al terreno de juego, establecerá contacto visual con el árbitro y levantará el banderín con un movimiento claro (no apresurado ni exagerado). El banderín será como una extensión del brazo. El árbitro asistente deberá levantar el banderín utilizando la mano que empleará para la próxima señal. Si cambian las circunstancias y se ve obligado a utilizar la otra mano, el árbitro asistente deberá pasar el banderín a la otra mano, por debajo de la cintura. Cada vez que el árbitro asistente señale que el balón no está en juego, mantendrá la señal hasta que el árbitro se percate de ella.

Si el árbitro asistente señala una infracción merecedora de expulsión y la señal no se ve inmediatamente:

- si se detuvo el juego, podrá cambiarse el tipo de reanudación conforme a las Reglas de Juego (tiro libre, penal, etc.);
- si el juego se ha reanudado, el árbitro aún podrá adoptar medidas disciplinarias, pero no sancionará la infracción con tiro libre o penal.

Señales con la mano o gestos

Por regla general, los árbitros asistentes no deberán hacer gestos evidentes con la mano. Sin embargo, en determinadas situaciones, una señal discreta con la mano puede ayudar al árbitro. La señal deberá tener un sentido inequívoco, por lo que deberá acordarse en la reunión previa al partido.

Señales

Véase la Regla 6 para consultar las ilustraciones con las señales.

Saque de esquina y saque de meta

Cuando el balón atraviese completamente la línea de meta, el árbitro asistente levantará el banderín con la mano derecha (mejor línea visual) para informar al árbitro de que el balón no está en juego y además, si está:

- cerca del árbitro asistente: deberá señalarse si es saque de meta o saque de esquina;

- lejos del árbitro asistente: se establecerá contacto visual y se seguirá la decisión del árbitro.

Cuando el balón atraviere claramente la línea de meta, no será necesario que el árbitro asistente levante el banderín para indicar que el balón ha salido del terreno de juego. Si la decisión entre saque de meta y de esquina resulta obvia, no es necesario que el árbitro asistente haga ninguna señal, especialmente si lo hace el árbitro.

Faltas

El árbitro asistente deberá levantar el banderín cuando se cometa una infracción o se dé un caso de conducta incorrecta cerca de él o fuera del campo visual del árbitro. En el resto de situaciones, el árbitro asistente deberá esperar y dar su opinión si se requiere; en ese caso, deberá informar al árbitro de lo que haya visto y escuchado, y de los jugadores que hayan participado en la acción.

Antes de señalar una infracción, el árbitro asistente deberá determinar si:

- la infracción ocurrió fuera del campo visual del árbitro o si el árbitro tenía un campo visual reducido;
- el árbitro no habría concedido ventaja.

Cuando se produzca una falta/infracción que requiera una señal del árbitro asistente, este deberá:

- levantar el banderín con la misma mano que utilizará para señalar la dirección, lo cual ofrecerá al árbitro una clara indicación sobre a quién deberá concederse el tiro libre;
- establecer contacto visual con el árbitro;
- agitar ligeramente el banderín hacia delante y atrás (evitando los movimientos exagerados o bruscos).

El árbitro asistente deberá aplicar la técnica de «esperar y ver» a fin de permitir que continúe la jugada, y no levantará el banderín cuando el equipo contra el cual se haya cometido la infracción se beneficie de la concesión de ventaja; por lo tanto, es muy importante que el árbitro asistente establezca contacto visual con el árbitro.

Faltas dentro del área penal

Cuando un defensor cometa una infracción dentro del área penal fuera del campo visual del árbitro, especialmente si se comete cerca del árbitro asistente, este deberá establecer primero contacto visual con el árbitro para ver dónde está y qué medida ha tomado. Si el árbitro no ha tomado ninguna medida, el árbitro asistente hará una señal con el banderín, empleará la señal electrónica acústica y se desplazará claramente a lo largo de la línea de banda hacia el banderín de esquina.

Faltas fuera del área penal

Cuando un defensor cometa una infracción fuera del área penal (cerca del borde de la misma), el árbitro asistente deberá establecer contacto visual con el árbitro para ver dónde está y qué medida ha tomado; deberá hacer una señal con el banderín si es necesario. En situaciones de contraataque, el árbitro asistente deberá comunicar si se ha cometido o no una infracción, o si la infracción ha sido dentro o fuera del área penal, y qué medida disciplinaria se debería tomar. Si la infracción se produjo fuera del área penal, el árbitro asistente deberá desplazarse claramente por la línea de banda hacia la línea central para indicarlo.

Gol dudoso (gol/no gol)

Cuando esté claro que el balón ha atravesado completamente la línea de meta entrando en la portería, el árbitro asistente establecerá contacto visual con el árbitro sin dar ninguna señal adicional.

Cuando se haya marcado gol pero no exista la certeza de que el balón haya atravesado completamente la línea de meta, el árbitro asistente primero deberá levantar el banderín para atraer la atención del árbitro y después confirmará el gol.

Fuera de juego

La primera acción de un árbitro asistente para indicar un fuera de juego es levantar el banderín (empleando la mano derecha para obtener una mejor línea visual); a continuación, si el árbitro detiene el juego, el árbitro asistente deberá utilizar el banderín para indicar la zona del terreno de juego en la que

se produjo la infracción. Si el árbitro no viera el banderín de inmediato, el árbitro asistente deberá mantenerlo en alto hasta que el árbitro se percate o el balón se encuentre claramente en posesión del equipo que defiende.

Lanzamiento de un tiro penal

Si el guardameta se separara claramente de la línea de meta antes de la ejecución y evitara el gol, el árbitro asistente deberá indicar que el guardameta se ha adelantado, con arreglo a las instrucciones impartidas por el árbitro principal antes del partido.

Sustitución

Una vez informado el árbitro asistente (por el cuarto árbitro o un miembro del cuerpo técnico) de que se ha solicitado una sustitución, deberá indicarlo al árbitro en la siguiente parada del juego.

Saque de banda

Cuando el balón atraviere completamente la línea de banda:

- cerca del árbitro asistente: deberá señalarse directamente la dirección del saque de banda;
- lejos del árbitro asistente, pero la decisión sobre la dirección del saque de banda es clara: el árbitro asistente deberá señalar directamente la dirección del saque de banda;
- lejos del árbitro asistente y este duda sobre la dirección del saque de banda: el árbitro asistente deberá levantar el banderín para indicar al árbitro que el balón no está en juego, establecer contacto visual con el árbitro y seguir la señal de este.

3. Árbitros asistentes adicionales

Los árbitros asistentes adicionales utilizan un sistema de comunicación por radio (distinto al de los banderines) para comunicarse con el árbitro. Si el sistema de comunicación por radio no funcionara, los árbitros asistentes adicionales utilizarán el palo de un banderín dotado con el sistema de señal electrónica. Por lo general, los árbitros asistentes adicionales no emplean señales evidentes con la mano, pero en ciertas ocasiones, una señal discreta

con la mano puede ayudar al árbitro. La señal deberá tener un sentido inequívoco, por lo que deberá acordarse en la reunión previa al partido.

El árbitro asistente adicional, tras determinar que el balón ha cruzado completamente la línea de meta al entrar en la portería, deberá:

- informar inmediatamente mediante el sistema de comunicación al árbitro de que se debe conceder el gol;
- hacer una señal clara con el brazo izquierdo en perpendicular a la línea de meta señalando el centro del terreno de juego (también deberá portar en la mano izquierda el banderín con el sistema electrónico de comunicación); esta señal no es necesaria cuando el balón cruce muy claramente la línea de meta.

El árbitro tomará la decisión definitiva.

Otras recomendaciones

1. Ventaja

El árbitro podrá conceder ventaja siempre que se produzca una infracción o falta, pero ha de tener en cuenta lo siguiente para decidir si debe aplicar la ventaja o detener el juego:

- la gravedad de la infracción: si la infracción implica una expulsión, el árbitro deberá detener el juego y expulsar al jugador, a menos que se presente una ocasión manifiesta de gol;
- la posición en la que se cometió la infracción: cuanto más cerca de la portería adversaria, más efectiva será la ventaja;
- la posibilidad de iniciar de inmediato un ataque prometedor;
- el ambiente del partido.

2. Recuperación del tiempo perdido

Muchas de las paradas del juego son totalmente normales (p. ej. saques de banda, saques de meta). Se deberá recuperar el tiempo perdido únicamente cuando dichas interrupciones sean excesivas.

3. Sujetar a un adversario

Se recuerda a los árbitros que deberán intervenir con rapidez para tratar con firmeza la infracción de sujetar al adversario, especialmente dentro del área penal, en los saques de esquina y los tiros libres. Al tratar estas situaciones, el árbitro deberá:

- advertir a todo jugador que sujete a un adversario antes de que el balón esté en juego;
- amonestar al jugador si continúa sujetando al adversario antes de que el balón esté en juego;
- conceder un libre directo o un tiro penal y amonestar al jugador si la infracción ocurre después de que el balón esté en juego.

4. Fuera de juego



Un atacante **en posición de fuera de juego** (A), pero sin interferir en la evolución de adversario alguno, **toca el balón**. El asistente levantará el banderín en el momento en el que el jugador **toque el balón**.



Un atacante **en posición de fuera de juego** (A), pero sin interferir en la evolución de adversario alguno, **no toca el balón**. No se le puede señalar fuera de juego.

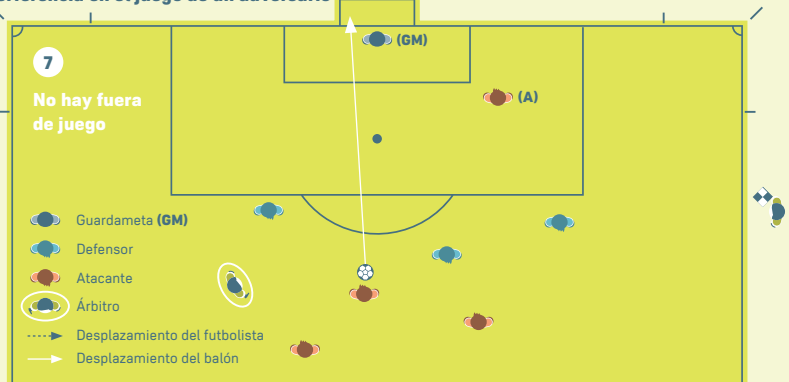


Un atacante **en posición de fuera de juego** (1) corre hacia el balón, pero no **llega a jugarlo o tocarlo**. El asistente deberá señalar **saque de meta**.



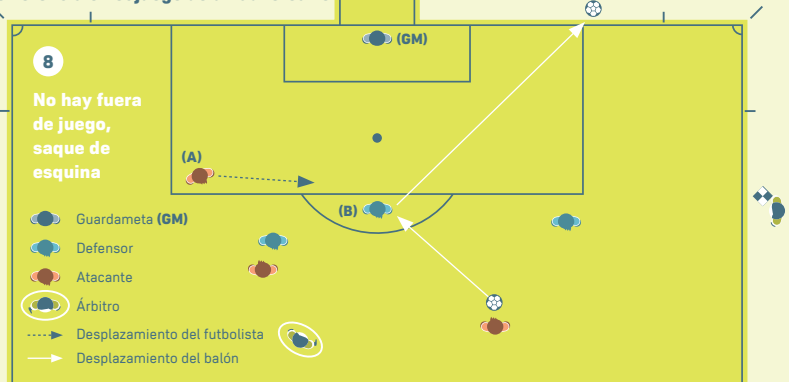
Un atacante **en posición de fuera de juego** (A) obstruye claramente el campo visual del guardameta. El jugador deberá ser sancionado por impedir a un adversario jugar el balón o llegar a jugarlo.

Interferencia en el juego de un adversario



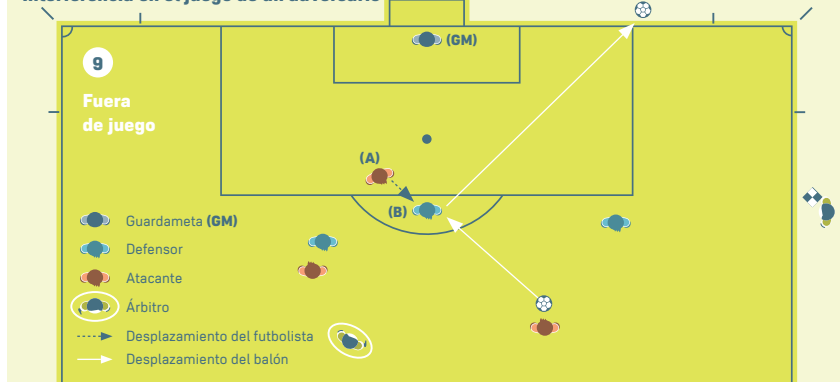
El atacante **en posición de fuera de juego** (A) **no** obstruye con claridad el campo visual del guardameta ni disputa la pelota a un adversario.

Interferencia en el juego de un adversario



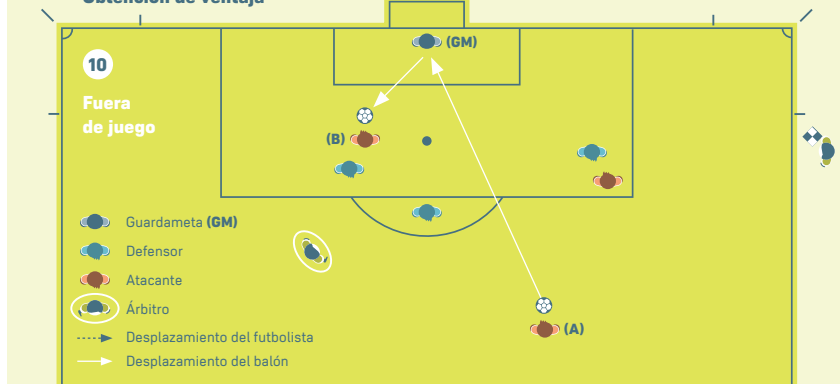
Un atacante **en posición de fuera de juego** (A) corre hacia el balón, pero no impide que el adversario lo juegue o pueda jugarlo. (A) no le disputa la pelota al adversario (B).

Interferencia en el juego de un adversario

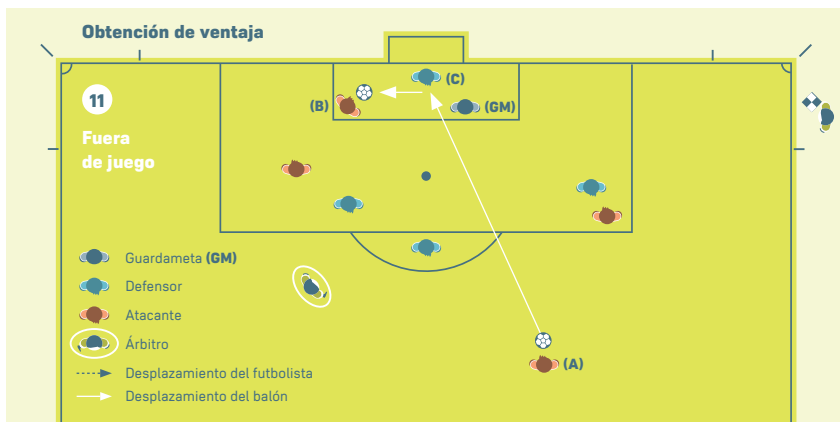


Un atacante **en posición de fuera de juego** (A) corre hacia el balón e impide que el adversario (B) juegue o pueda jugar el balón al disputárselo, luego (A) le disputa la pelota al adversario (B).

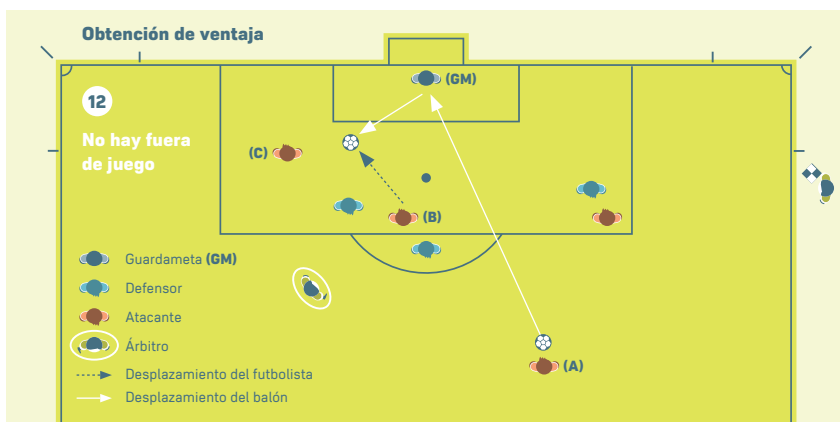
Obtención de ventaja



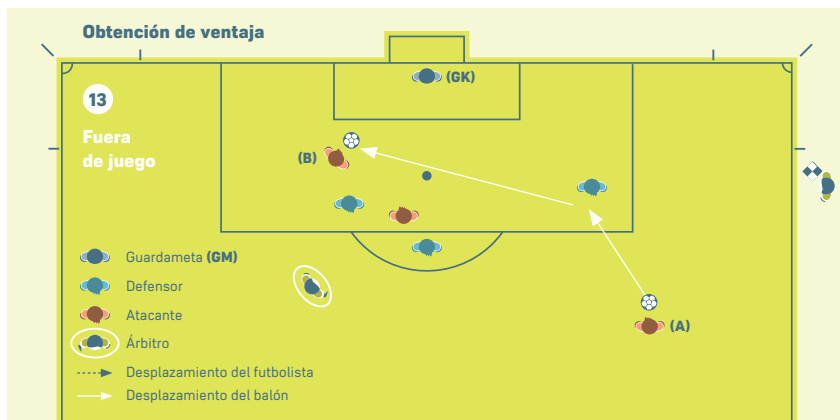
Un atacante **en posición de fuera de juego** (B) deberá ser sancionado por **jugar o tocar un balón** que le llega rebotado, desviado o de una parada del guardameta adversario si dicho atacante ya estaba **en posición de fuera de juego** la última vez que uno de sus compañeros de equipo haya tocado o jugado el balón.



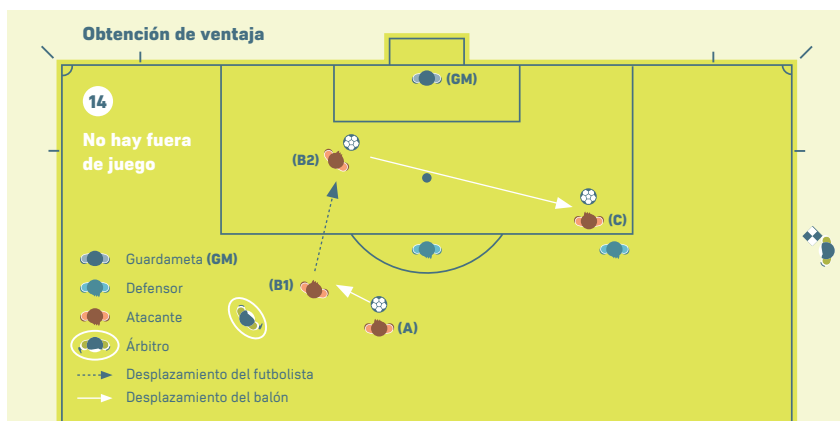
Un atacante **en posición de fuera de juego** (B) deberá ser sancionado por **jugar o tocar un balón** que le llega rebotado, desviado o salvado por un jugador del equipo defensor si ya estaba **en posición de fuera de juego** la última vez que uno de sus compañeros de equipo haya tocado o jugado el balón.



El tiro de un compañero de equipo (A) rebota en el guardameta adversario, el jugador (B) —en posición correcta— juega el balón y a (C), **en posición de fuera de juego**, no se le señala la infracción porque no ha tocado el balón y, por tanto, no ha sacado provecho de su posición incorrecta.



El tiro de un compañero (A) rebota en un adversario o sale desviado por este en dirección al jugador (B), quien es sancionado por jugar o tocar el **balón** porque previamente estaba **en posición de fuera de juego**.



El atacante (C) está **en posición de fuera de juego**, pero sin interferir en el juego de ningún adversario, en el momento en que un compañero (A) pasa el balón al jugador (B1) —en posición correcta— que corre hacia la portería adversaria hasta la posición (B2) y, desde ahí, pasa el balón, al compañero (C). El atacante (C) se hallaba **en posición correcta** cuando recibió el pase, por lo que no se señalará infracción alguna.

5. Lesiones

La seguridad de los jugadores es lo más importante; por esta razón, el árbitro deberá facilitar la labor del personal sanitario, especialmente en el caso de una lesión grave o si se considera que se ha producido una lesión en la cabeza. Asimismo, respetará los protocolos de evaluación y tratamiento y prestará su colaboración para que estos se sigan.

6. Tratamiento o evaluación tras una infracción con amonestación o expulsión

En el pasado, todo jugador lesionado que recibiera atención médica en el terreno de juego debía salir antes de la reanudación. Esto puede resultar injusto si la lesión fue ocasionada por un adversario, ya que el equipo responsable de la infracción disfrutará de superioridad numérica al reanudarse el juego.

No obstante, se introdujo esta condición porque los jugadores a menudo utilizaban de manera antideportiva una lesión para retrasar la reanudación por motivos tácticos.

Como término medio entre estas dos situaciones injustas, el IFAB ha decidido que únicamente como resultado de una infracción de carácter físico por la cual se amoneste o expulse al adversario se podrá examinar o atender con rapidez a un jugador lesionado y que después permanezca en el terreno de juego.

En principio, el retraso no debería ser superior al tiempo necesario para que uno o varios médicos entren en el terreno a fin de examinar una lesión. La diferencia es que el momento en el que el árbitro solía ordenar a los médicos y al jugador que salieran pasa a ser el momento en el que los médicos abandonan el terreno de juego pero el jugador puede quedarse.

Para garantizar que el jugador lesionado no utilice o prolongue este tiempo de forma abusiva, se recomienda a los árbitros que:

- tengan en cuenta la situación del partido y los posibles motivos tácticos para retrasar la reanudación;
- informen al jugador lesionado de que si necesita atención médica, esta deberá ser breve;

- hagan señales a los médicos (no a los camilleros) y, en la medida de lo posible, les recuerden que deben actuar con rapidez.

Cuando el árbitro decida que el juego debe reanudarse:

- los médicos saldrán del terreno de juego y el jugador se quedará o
- el jugador abandonará el terreno de juego para seguir siendo atendido (puede ser necesario hacer una señal a los camilleros).

Como norma general, la reanudación no deberá retrasarse más de 20-25 segundos desde el momento en que todos los participantes estén listos para que se reanude el juego, excepto en el caso de una lesión grave o si se considera que se ha producido una lesión en la cabeza.

El árbitro deberá compensar todas las interrupciones del juego.

