Edició 2023/24

REGLES DE JOC

FUTBOL

FEDERACIÓ CATALANA DE FUTBOL

IFAB®
THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD



Reglas de Juego

23/24

Descargar
la aplicación de las
Reglas de Juego

IFAB®

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD





The International Football Association Board
Münstergasse 9, 8001 Zúrich, Suiza
T: +41 (0)44 245 1886, F: +41 (0)44 245 1887
www.theifab.com

Queda prohibida la reproducción total o parcial de esta publicación por cualquier medio o procedimiento sin el consentimiento previo del International Football Association Board.

Entrada en vigor: 1 de julio de 2023

IFAB®

Reglas de Juego

2023/24

Índice

Acerca de las Reglas 9

Observaciones y adaptaciones 16

Observaciones sobre las Reglas de Juego 17

Adaptación de las Reglas 20

Pautas para las exclusiones temporales (bancos de castigo) 22

Pautas para las sustituciones ilimitadas 28

Reglas de Juego 2023/24 31

1. El terreno de juego 33
2. El balón 43
3. Los jugadores 47
4. El equipamiento de los jugadores 55
5. El árbitro 63
6. Los otros miembros del equipo arbitral 75
7. La duración del partido 83
8. Inicio y reanudación del juego 87
9. Balón en juego 91
10. El resultado de un partido 93
11. El fuera de juego 99
12. Faltas y conducta incorrecta 105
13. Tiros libres 123
14. El penal 127
15. El saque de banda 133
16. El saque de meta 137
17. El saque de esquina 141

Protocolo del VAR 144

Programa de calidad de la FIFA 156

Cambios en las Reglas 2023/24 160

Resumen de los cambios en las Reglas de Juego 161

Análisis detallado de todos los cambios 164

Glosario 172

Entidades futbolísticas 173

Términos futbolísticos 174

Términos arbitrales 186

Directrices prácticas para los miembros del equipo arbitral 188

Introducción 189

Posicionamiento, movimiento y trabajo en equipo 190

Lenguaje corporal, comunicación y uso del silbato 204

Otras recomendaciones 212

IFAB®

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD

Acerca de las Reglas

IFAB®

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD



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?».

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. Sirva de ejemplo la modificación temporal de la Regla n.º 3, introducida como respuesta a la situación originada por la pandemia, y con la que se ofrecía la opción a las competiciones de aumentar de tres a cinco el número máximo de sustituciones por equipo. Dicha modificación se integró de manera definitiva en las Reglas de Juego en 2022. Por otro lado, se sigue con las pruebas de las sustituciones adicionales por conmoción cerebral, con el fin de priorizar el bienestar y la salud del futbolista en caso de posibles conmociones cerebrales que pudieran provocar una inferioridad numérica en su equipo.

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 (incluidos los que siguen cursos de formación), espectadores y medios de comunicación.

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

IFAB®



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.

Por consiguiente, para que se modifique una Regla, el IFAB y todos los órganos involucrados en el proceso decisorio deben tener la convicción de que el cambio beneficiará al fútbol. Esto significa que, a menudo, el posible cambio se pondrá antes a prueba.

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 cooperando con la comunidad del fútbol mundial para que los cambios de las Reglas beneficien al fútbol en todos los niveles y en cada rincón del mundo, y con ello se respete, valore y proteja la integridad de este deporte, de las Reglas y de los árbitros.

El futuro

Siempre con el bienestar del futbolista como principal objetivo, el IFAB seguirá trabajando con sus paneles consultivos, continuará con las rondas de consultas e informará sobre los ensayos con sustituciones por conmoción cerebral con el fin de que el fútbol sea cada vez más justo y atractivo, tanto para practicarlo como para disfrutarlo como espectador.

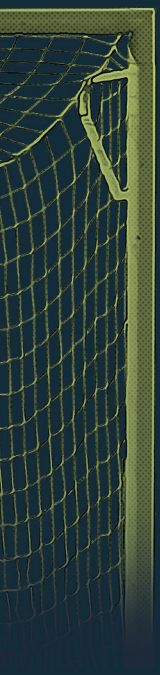
También es importante mantener la universalidad de las Reglas, para que los jugadores jóvenes vean partidos por televisión y traten de emular lo que han visto.

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. De hecho, muchas de las últimas modificaciones provienen de propuestas que nos han llegado de distintos lugares del planeta.

Esperamos mantener este contacto de un modo más sencillo e intenso en un futuro. Para más información, consulten nuestra página web: **www.theifab.com**

Pueden seguir enviando sus sugerencias, ideas y preguntas a **lawenquiries@theifab.com**.

IFAB



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 2023/24 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.


IFAB
FIFA
SOCAR
FIFA
SOCAR

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 redunda 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.

**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);
- el uso de sustituciones ilimitadas;
- el uso de exclusiones temporales (bancos de castigo) para algunas amonestaciones (tarjetas amarillas) o todas ellas.

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».

Autorización para adaptar otros aspectos

Las federaciones nacionales de fútbol tienen la opción de adaptar de manera distinta las Reglas para cada competición, puesto que no tienen obligación de aplicarlas universalmente ni de aplicarlas todas. **En cambio, no se permite ningún otro tipo de adaptación distinta a las que figuran en este documento sin el permiso del IFAB.**

Las federaciones nacionales deben informar al IFAB sobre las adaptaciones que lleven a cabo y las categorías en las que las aplican, así como, en particular, sobre los motivos que les han llevado a aplicarlas; podrán también indicar ideas o estrategias para seguir afinando estos cambios, que a su vez el IFAB podrá compartir para que el fútbol siga desarrollándose en el seno de otras federaciones.

El IFAB está interesado en conocer otras posibles adaptaciones de las Reglas de Juego que sirvan para aumentar la participación, hacer que el fútbol sea más atractivo y fomentar su desarrollo mundial.

Pautas para las exclusiones temporales (bancos de castigo)

La asamblea general anual del IFAB n.º 131, celebrada en Londres el 3 de marzo de 2017, aprobó el uso de las exclusiones temporales (bancos de castigo) para todas o algunas amonestaciones o tarjetas amarillas, en el fútbol juvenil, de veteranos, de personas con discapacidad y fútbol base, siempre y cuando así lo apruebe la federación nacional de fútbol con competencia sobre la competición, la confederación o la FIFA, según corresponda.

Se hace referencia a las exclusiones temporales en:

Regla 5. El árbitro (facultades y obligaciones)
Medidas disciplinarias

El árbitro tiene 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 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, después de que el jugador haya abandonado el terreno de juego.
- El árbitro deberá incluir en el periodo de exclusión temporal el tiempo perdido por interrupciones que darán pie a añadir tiempo adicional al final del periodo de juego (p. ej. sustituciones, lesiones, 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, el cual se podrá conceder mientras el balón esté en juego.
- El árbitro decidirá en última instancia cuándo puede regresar el jugador.
- 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).
- 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).
- Los jugadores en exclusión temporal al final del partido podrán participar en la tanda de penales.

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 exclusions 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 (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 (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).
- Si un jugador que ya ha sido excluido temporalmente fuera amonestado (tarjeta amarilla) más adelante, seguirá jugando.
- Si un jugador amonestado (tarjeta amarilla) es sancionado posteriormente con una exclusión temporal, podrá seguir jugando al término de esta.
- Si un jugador fuera excluido temporalmente por segunda vez en el mismo partido, cumplirá la exclusión temporal y no podrá volver a participar en ese encuentro. Dicho jugador podrá ser reemplazado por un suplente al terminar el segundo periodo de exclusión temporal si su equipo no ha utilizado todas las sustituciones; sin embargo, si un jugador recibiera, además, una tarjeta amarilla que no conlleve exclusión temporal, no podrá ser reemplazado o sustituido.
- Aquel jugador que reciba una segunda amonestación (tarjeta amarilla) en el mismo partido será expulsado, no volverá a participar en el partido y no podrá ser reemplazado ni sustituido.

**En algunas competiciones, puede resultar útil emplear las exclusiones temporales solamente para las amonestaciones (tarjetas amarillas) por 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 agarrando, arrastrando, empujando o cometiendo una infracción por mano;*
- *hacer una finta antirreglamentaria en un penal.*


FIFA
FIFA
REFEREE
2022

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 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 (número de sustituciones)
Sustituciones ilimitadas

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

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.


IFAB
FIFA.com
FIFA
REFEREE
2022
LIVING FOOTBALL
FIFA

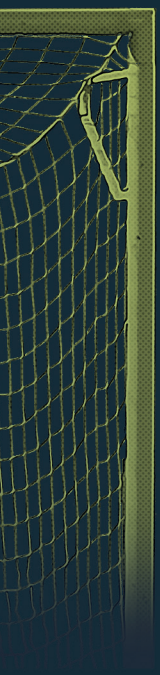
IFAB®

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD



Reglas de Juego 2023/24

IFAB



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.

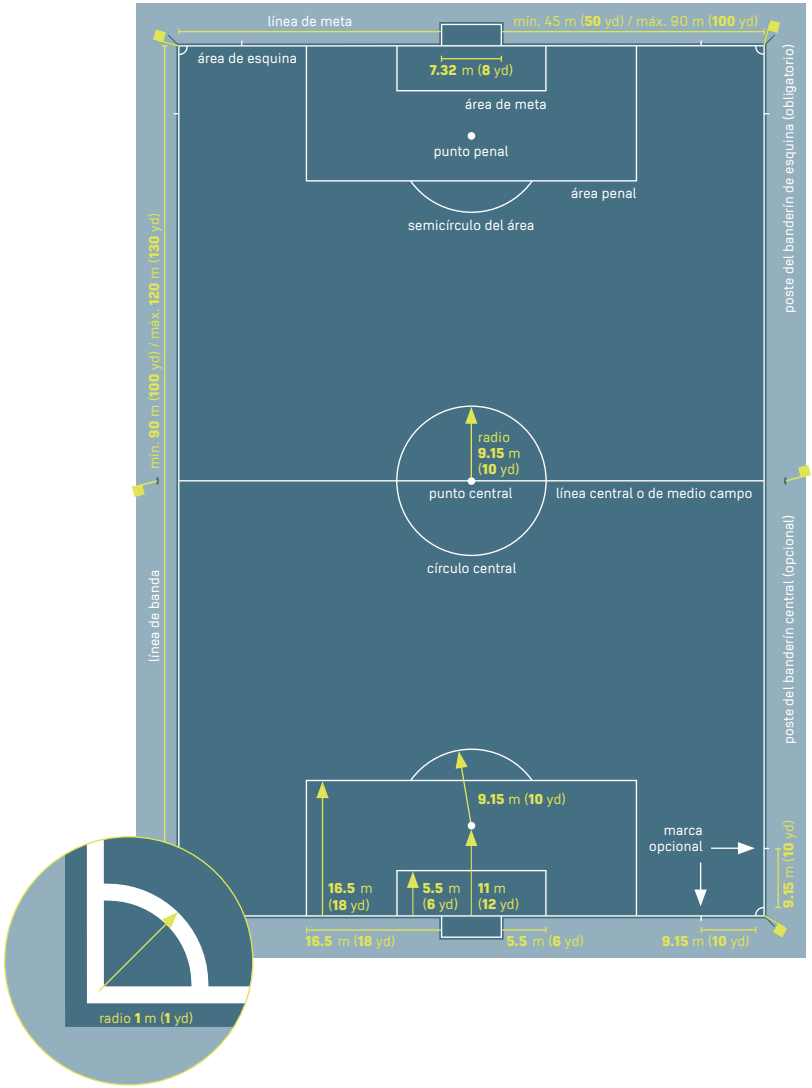
2. Marcación del terreno

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):
  mínimo 90 m (100 yd)
  máximo 120 m (130 yd)
- Longitud (línea de meta):
  mínimo 45 m (50 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):
  mínimo 100 m (110 yd)
  máximo 110 m (120 yd)
- Longitud (línea de meta):
  mínimo 64 m (70 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.

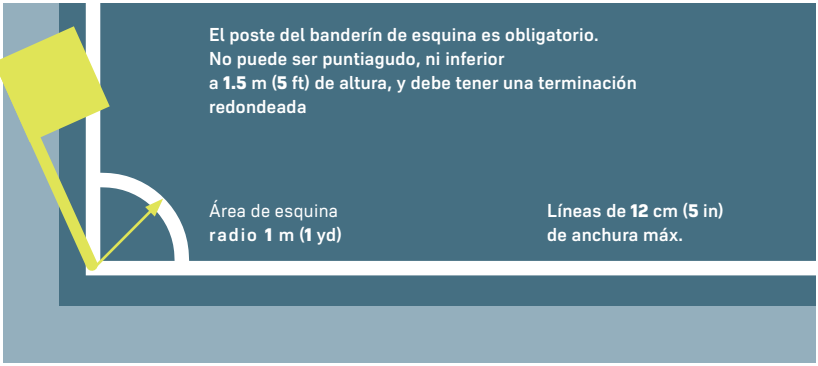
7. Área de esquina

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.

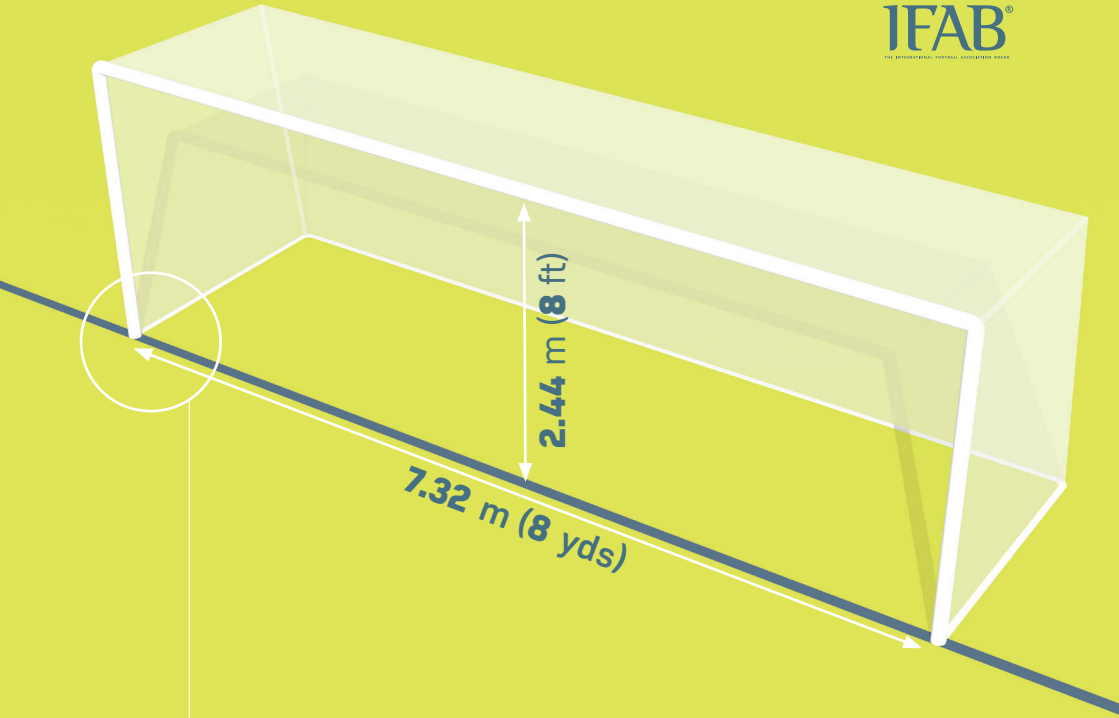
11. Detección automática de goles (DAG)

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

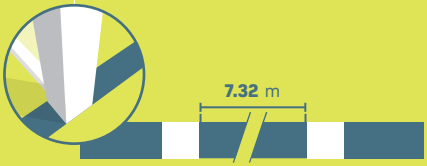
El uso de estos sistemas debe estar regulado en el reglamento de la competición.

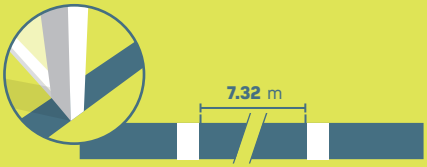
Principios de la DAG
El sistema DAG se aplicará únicamente a la línea de meta y solo para determinar si se ha anotado un gol.

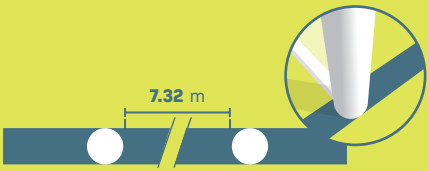
El dispositivo deberá indicar si se ha anotado gol de manera inmediata y confirmarlo automáticamente en un tiempo máximo de un segundo, dato que se transmitirá solamente al equipo arbitral (por medio del reloj del árbitro, por vibración y señal visual); también se podrá transmitir a la sala de vídeo.

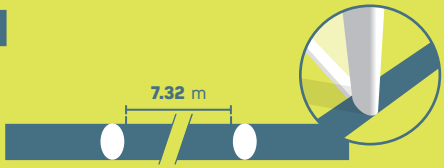


La colocación de los postes con respecto a la línea de meta deberá ajustarse a la de los gráficos presentados a continuación:









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.

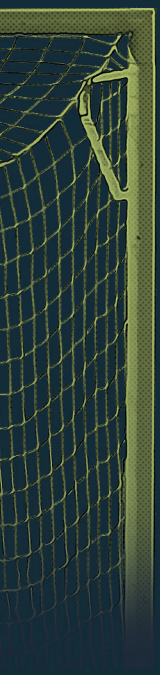
Área de revisión

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.

IFAB®



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/cm^2) 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.

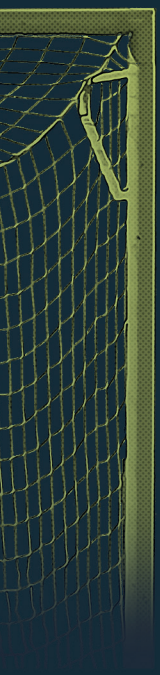
El balón no podrá ser reemplazado durante el transcurso del partido sin la autorización del árbitro.

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.


IFAB
adidas
ERREJOTA

IFAB



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 seis.

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.

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 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 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 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.

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 constatara 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 constatara 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:

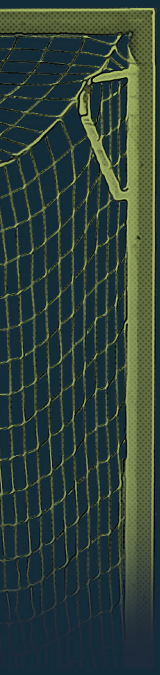
- detener el juego;
- ordenar que la persona no autorizada salga del terreno de juego;
- reanudar el juego con un balón a tierra o un tiro libre, según proceda.

El árbitro informará de la incidencia a las autoridades competentes.

10. Capitán del equipo

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.

IFAB®



Regla 4

El equipamiento de los jugadores

1. Seguridad

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 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:

- 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 tal que proteja de manera razonable; quedarán cubiertas por las medias;
- calzado de fútbol.

Los guardametas podrán utilizar pantalones largos.

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 protectores de cabeza, máscaras faciales, rodilleras y coderas fabricados con materiales blandos, ligeros y acolchados. También están permitidas las gorras para guardametas y las gafas de protección.

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.

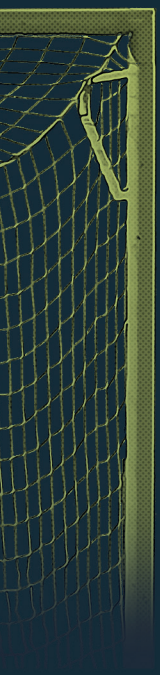
Los jugadores que abandonen el terreno de juego para corregir o cambiar su equipamiento deberán:

- 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.


IFAB
BOUFAL
17

IFAB



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 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 12.3 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 el equipo que sufre la infracción se beneficiara de la ventaja tras la acción, y sancionará la infracción cometida 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 estima que la lesión del jugador es leve;
- detendrá el juego si estima que algún 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 no se les permitirá volver a entrar en él hasta 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 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), si la evaluación y el tratamiento se llevan a cabo con rapidez;
- 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.

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 del Programa de Ayuda y Aprobación de la Implementación del VAR (PAAI) descritos en los documentos del PAAI de la FIFA, 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 directa (no la segunda amonestación);
- confusión de identidad (cuando el árbitro amonesta o expulsa al jugador equivocado del equipo infractor).

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 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.

Se prohíbe que los árbitros y los demás miembros del equipo arbitral «en el terreno de juego» lleven accesorios de joyería o cualquier otro equipamiento electrónico, cámaras incluidas.

6. Señales del árbitro

Consulte las ilustraciones para conocer las señales arbitrales aprobadas.



Penal



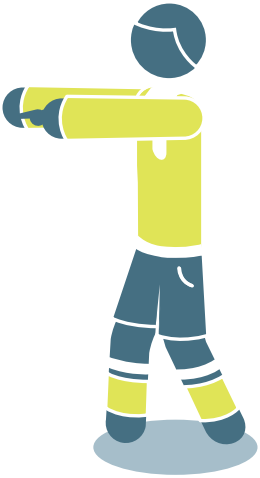
Tiro libre **indirecto**



Tiro libre **directo**



Ventaja (1)



Ventaja (2)



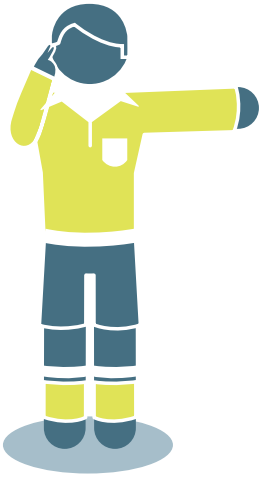
Saque **de esquina**



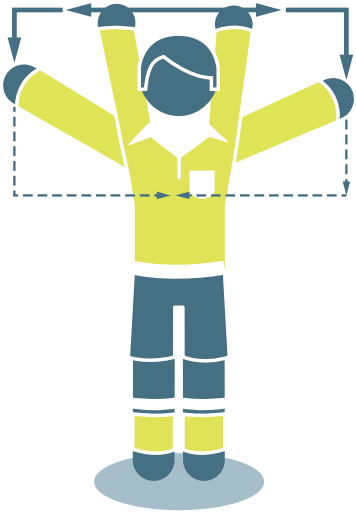
Saque **de meta**



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



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



Revisión: señal de la televisión

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.

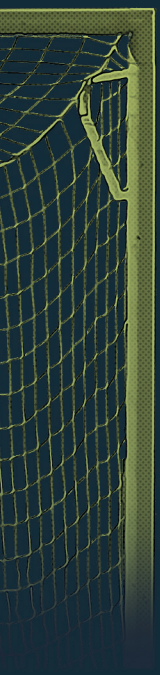
Tales decisiones pueden ser:

- 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.


IFAB
ATHIX
FIFA
REFEREE
2022

IFAB®

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD



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 remplazará 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 directa (no segunda amonestación) o una confusión de identidad cuando el árbitro amonesta o expulsa al jugador equivocado del equipo infractor.

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.



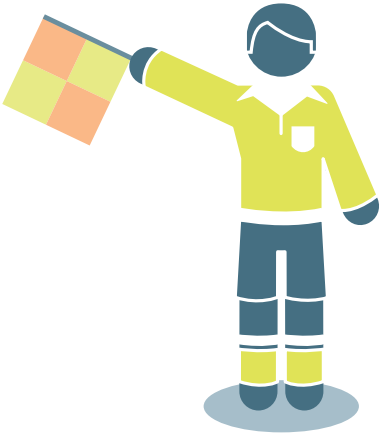
Sustitución



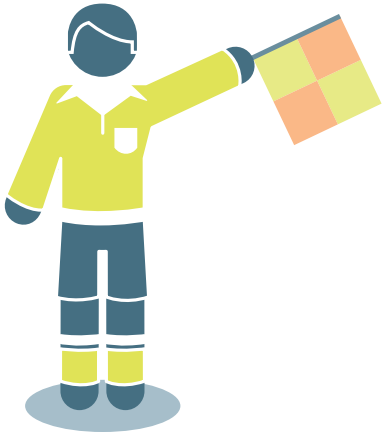
Tiro libre
para el atacante



Tiro libre
para el defensor



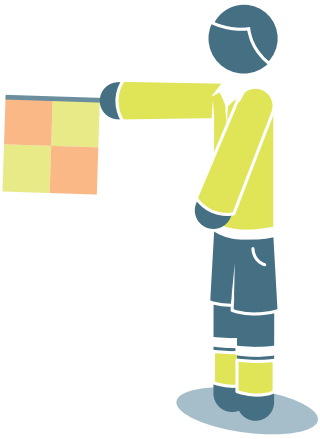
Saque de banda
para el atacante



Saque de banda
para el defensor



Saque **de esquina**



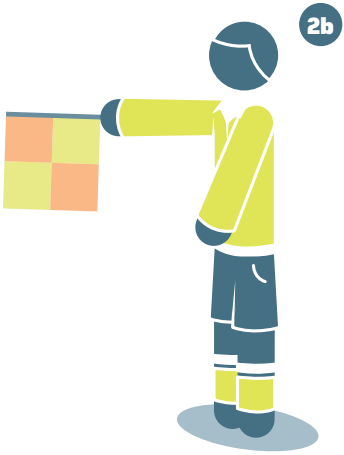
Saque **de meta**



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

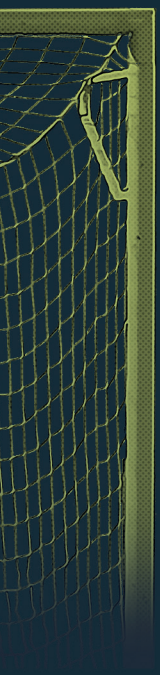
7. Señales del árbitro asistente adicional



Gol

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

IFAB



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.

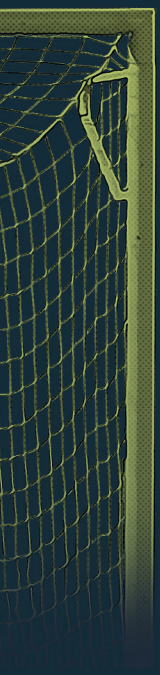
4. **Tiro penal**
   En caso de que se deba ejecutar o repetir un penal al final de un periodo, se prolongará este hasta que el penal se haya completado.

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.


IFAB

IFAB®

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD



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

- El árbitro concederá un balón a tierra al guardameta del equipo defensor en su área penal si, al detener el juego:
  - el balón está en el área penal o
  - el último toque del balón se ha producido dentro del área penal.
- En el resto de casos, el árbitro concederá un balón a tierra a favor de un jugador del equipo que haya tocado el balón por última vez en la posición donde se haya producido el último contacto del esférico con un jugador, un agente externo o, como figura en la Regla 9.1, un miembro del equipo arbitral.
- El resto de 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

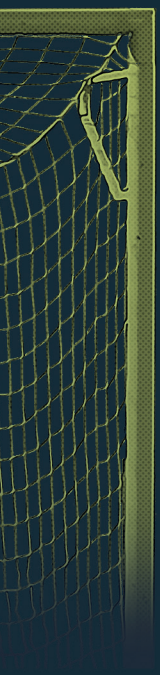
Se repetirá el balón a tierra si este:

- 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.

IFAB®



Regla 9

Balón en juego

1. Balón no en juego

El balón no estará en juego cuando:

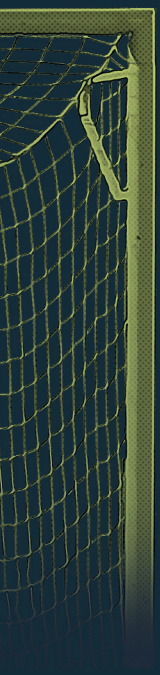
- haya atravesado completamente la línea de meta o de banda, ya sea por el suelo o por el aire;
- el juego haya sido detenido por el árbitro;
- el balón toque a un miembro del equipo arbitral, permanezca en el terreno de juego y, además:
  - un equipo inicie un ataque prometedor o
  - el balón entre 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.

IFAB



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:

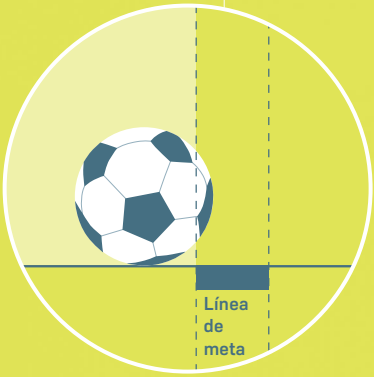
- regla de goles marcados fuera de casa;
- dos periodos de igual duración de tiempo suplementario que no excedan los 15 minutos cada uno;
- tanda de penales.

Se podrán combinar varios de los procedimientos anteriores.

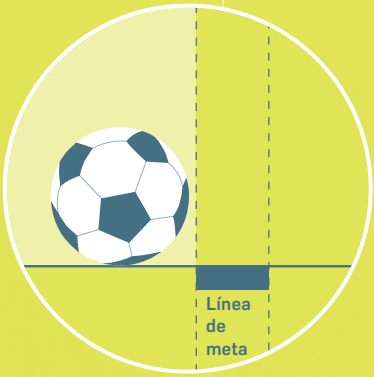
Es gol

No es gol

No es gol



Es gol



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 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 equipararlo 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 el balón por segunda vez.
- 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.
- Si tanto el guardameta como el lanzador cometieran una infracción al mismo tiempo, se registrará el tiro 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.

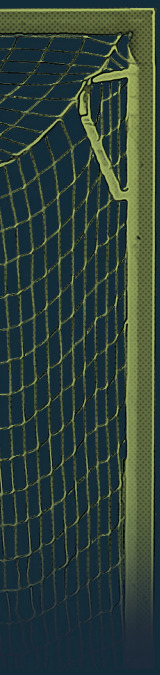
- Si, antes de que ambos equipos hayan ejecutado sus cinco tiros, uno hubiera marcado más goles que los que el adversario pudiera anotar con sus cinco lanzamientos, se dará por terminada la tanda.
- Si, después de ejecutar ambos equipos sus cinco lanzamientos, el marcador siguiera empatado, se proseguirá 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.

IFAB

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD



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.*

- 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.

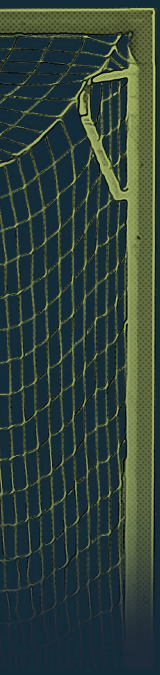
A efectos de determinar el fuera de juego, si un defensor saliera del terreno de juego sin la autorización del árbitro, se considerará que el jugador está situado en la línea de meta o de banda hasta que se detenga de nuevo el juego o hasta que el equipo defensor haya jugado el balón hacia la línea central 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.


IFAB
REFEREE
Concacaf
EXCELL by

IFAB



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.

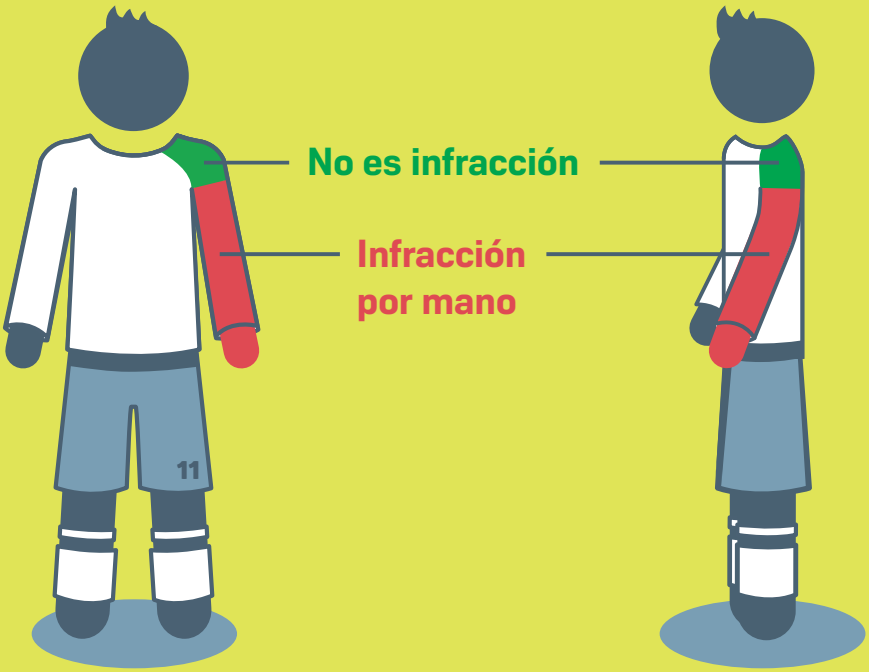
Tocar el balón con la mano

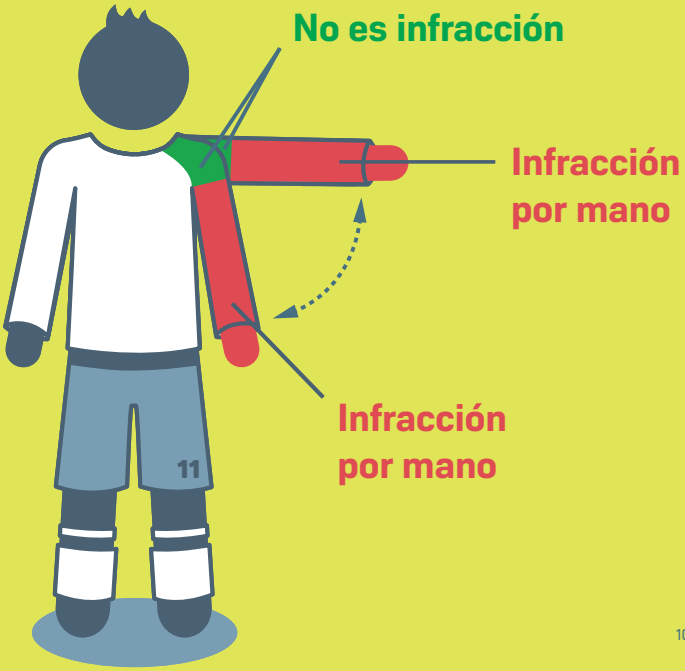
Con el fin de determinar con claridad las infracciones por mano, el límite superior del brazo coincide con el punto inferior de la axila, tal y como ilustra el gráfico.

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.


No es infracción
Infracción
por mano
11


No es infracción
Infracción
por mano
Infracción
por mano
11

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:

- retener el balón con las manos o los brazos durante más de seis segundos antes de lanzarlo;
- tocar el balón con las manos o los brazos después de lanzarlo 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.

El guardameta estará también en posesión del balón en sus manos cuando:

- retenga el balón en las manos o entre la mano y una superficie (p. ej. el suelo, su propio cuerpo) o cuando lo toque con cualquier parte de las manos o los brazos, excepto si el balón rebota en el guardameta o después de que este haya efectuado una «salvada»;
- sostenga el balón con la mano abierta y extendida;
- haga rebotar el balón en el suelo o lo lance al aire.

Mientras el guardameta esté en posesión del balón en sus manos, ningún adversario podrá disputárselo.

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. 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. 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 interfiera 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;
- 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;
- 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) o en un intento de evitar un gol del adversario sin conseguirlo;
- 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 la reanudación del juego 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.

Infracciones sancionables con expulsión

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

- impedir mediante una infracción por mano un gol o evitar una ocasión manifiesta de gol (excepto en el caso del guardameta dentro de su propia área);
- 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, deberá ser expulsado, independientemente de dónde se produzca esta (salvo que se trate del guardameta en su propia área).

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.

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. recogepelotas, 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.

4. 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 reanudará 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 reanudará 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 reanudará el juego con un libre indirecto desde el punto de la línea de demarcación más cercano al lugar donde se cometió la infracción.

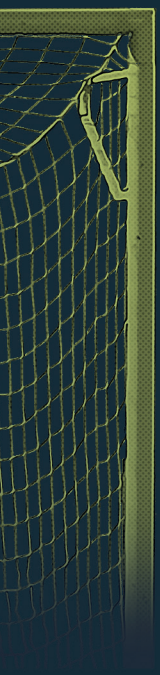
Si un jugador contactara con el balón con un objeto que llevara en la mano (bota o botín, espinillera, etc.), se reanudará el juego con un libre directo (o se señalará tiro penal).

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.


IFAB

IFAB



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 golpeara 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.

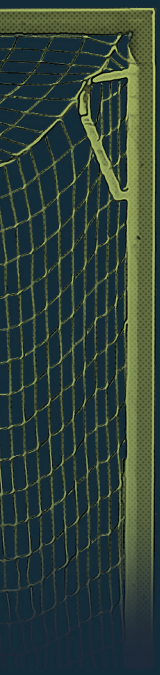
Si, durante la ejecución de un tiro libre, algún jugador del equipo atacante estuviera situado a menos de 1 m (1 yd) de la barrera formada por tres o más jugadores del equipo defensor, se concederá un libre indirecto.

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.

IFAB



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 en el punto penal, 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:

- el ejecutor del penal o un compañero de equipo infringe las Reglas de Juego:
  - si el balón entrara en la portería, se repetirá el penal;
  - si el balón no entrara en la portería, 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, 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 evitara que el balón entrara en la portería, se repetirá el tiro penal;

  Si la infracción del guardameta conllevara 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, se concederá gol;
  - si el balón no entrara en la portería, 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).
- tanto el guardameta como el lanzador cometen una infracción al mismo tiempo: se amonestará al lanzador y se reanudará el juego con un libre indirecto para el equipo defensor.

Tras el lanzamiento del penal:

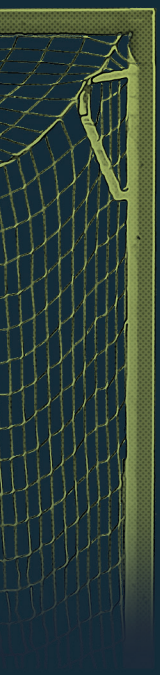
- si el ejecutor del penal volviera a tocar el balón antes de que lo toque otro jugador:
  - se concederá un libre indirecto (o libre directo en caso de que el ejecutor cometa una infracción por mano);

- 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	
	Gol	**No es gol**
Adelantamiento de un atacante	Se repite	Libre indirecto
Adelantamiento de un defensor	Gol	Se repite
Adelantamiento de un defensor y un atacante	Se repite	Se repite
Infracción 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	Libre indirecto y amonestación al ejecutor	Libre indirecto y amonestación al ejecutor
Balón golpeado hacia atrás	Libre indirecto	Libre indirecto
Finta antirreglamentaria	Libre indirecto y amonestación al ejecutor	Libre indirecto y amonestación al ejecutor
Ejecutor no designado	Libre indirecto y amonestación al ejecutor	Libre indirecto y amonestación al ejecutor

IFAB



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.

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, 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:

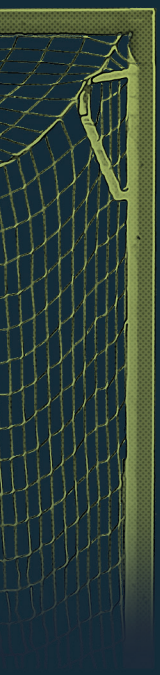
- se concederá un libre directo o
- se concederá un tiro penal si la infracción se cometió dentro de su área, a menos que fuera el guardameta del equipo defensor, en cuyo caso se concederá un libre indirecto.

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.


IFAB
PUMA
26
PUMA
PUMA

IFAB



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.

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, 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

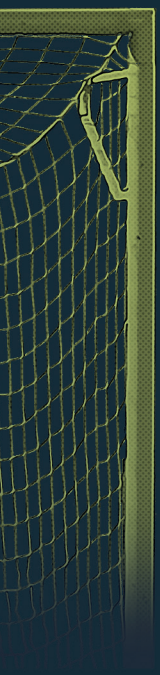
del área penal en el momento de ejecutar el saque de meta, entrara en ella antes de que el balón esté en juego, o tocara o disputara el balón antes de que este esté en juego, se repetirá el saque de meta.

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.


IFAB
asics

IFAB



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.

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.
- 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:

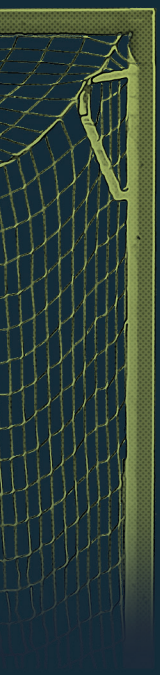
- se concederá un libre directo;
- se concederá un tiro penal si la infracción se cometió dentro de su área penal, a menos que fuera el guardameta, en cuyo caso se concederá un libre indirecto.

Si durante la ejecución correcta de un saque de esquina el ejecutor golpeara 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.


IFAB
ERIKSEN
10

IFAB



Protocolo del VAR

Protocolo: principios, aspectos prácticos y procedimientos

El Protocolo del árbitro asistente de vídeo (VAR) se ajusta, en la medida de lo posible, a los principios y la filosofía de las Reglas de Juego.

La actuación de los VAR solo estará permitida cuando el organizador del encuentro o de la competición cumpla todos los requisitos del Programa de Ayuda y Aprobación de la Implementación del VAR (PAAI) (descritos en los documentos del PAAI de la FIFA) y haya recibido por escrito el permiso de la FIFA.

1. Principios

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:

1. El 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 únicamente en caso de que se produzca un **«error claro, obvio y manifiesto»** o un **«incidente grave inadvertido»** en relación con:

   a. **gol/no gol;**
   b. **penal/no penal;**
   c. **tarjeta roja directa** (no así la segunda tarjeta amarilla/amonestación);
   d. **confusión de identidad** (cuando el árbitro amonesta o expulsa al jugador equivocado del equipo infractor).

2. El árbitro siempre deberá tomar una decisión, es decir, el árbitro no podrá omitir una decisión y, posteriormente, recurrir al VAR para tomarla; podrá revisarse la decisión de permitir que prosiga el juego tras una supuesta infracción.
3. No se modificará la decisión inicial tomada por el árbitro a menos que la revisión de la jugada demuestre claramente que la decisión constituyó un error claro, obvio y manifiesto.
4. Solo el árbitro podrá iniciar una revisión; el VAR (y el resto de miembros del equipo arbitral) únicamente pueden recomendar al árbitro que esta se lleve a cabo.
5. La decisión final será siempre del árbitro, ya sea a partir de la información del VAR o después de haber realizado una revisión en el terreno de juego.
6. No hay límite de tiempo para el proceso de revisión, puesto que la precisión es más importante que la rapidez.
7. Los jugadores y el cuerpo técnico no deberán rodear al árbitro ni intentarán influir en su decisión de revisar una decisión, en el proceso mismo de la revisión ni en la decisión final.
8. El árbitro deberá permanecer visible durante el proceso de revisión para garantizar la transparencia.
9. Si el juego prosiguiera tras un incidente que se revisa seguidamente, no se cancelará por ello ninguna medida disciplinaria tomada o requerida tras el incidente, aunque se modifique la decisión inicial (a excepción de una amonestación o expulsión por detener un ataque prometedor o evitar una ocasión manifiesta de gol).
10. Si el juego se reanudara después de ser detenido, el árbitro no podrá llevar a cabo una revisión salvo en casos de confusión de identidad o ante una posible infracción sancionable con expulsión por conducta violenta, escupir, morder o actuar de forma extremadamente ofensiva, insultante, o humillante.
11. El periodo de juego que se podrá revisar antes y después de un incidente lo determinan las Reglas de Juego y el Protocolo del VAR.
12. Dado que los VAR chequean automáticamente todas las situaciones o decisiones, no es necesario que los entrenadores o jugadores soliciten una revisión.

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

El árbitro solo podrá recibir asistencia del VAR en el caso de cuatro categorías de decisiones o incidentes que pueden cambiar el curso del partido. En todas estas situaciones, el VAR solo podrá intervenir *después de que el árbitro haya tomado una decisión (primera decisión o decisión inicial),* incluida también la de permitir que el juego prosiga, o si el equipo arbitral no ha visto un incidente grave o este les ha pasado inadvertido.

La decisión inicial del árbitro no se modificará salvo si se ha producido un «error claro, obvio y manifiesto» (lo cual incluye cualquier decisión tomada por el árbitro a partir de la información de otro miembro del equipo arbitral, como un fuera de juego).

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»:

a. Gol/no gol

- Infracción cometida por el equipo atacante en la jugada del gol o al marcar el gol (mano, falta, fuera de juego, etc.).
- Balón no en juego antes del gol.
- Decisiones sobre la concesión de un gol (gol/no gol).
- Infracción cometida por el guardameta o el lanzador durante la ejecución de un penal o adelantamiento de un atacante o defensor que participa directamente en el juego si el penal rebota en un poste, el travesaño o el guardameta.

b. Penal/no penal

- Infracción cometida por el equipo atacante en la jugada del incidente sancionable con penal (mano, falta, fuera de juego, etc.).
- Balón no en juego antes del incidente.
- Localización de la infracción (dentro o fuera del área penal).
- Concesión errónea de un penal.
- Infracción sancionable con penal no sancionada.

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.

d. Confusión de identidad (tarjeta roja o amarilla)

Si el árbitro sanciona una infracción y saca tarjeta amarilla o roja al jugador equivocado del equipo infractor (sancionado), 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 directa.

3. Aspectos prácticos

La actuación de los VAR durante un partido implica los siguientes aspectos prácticos:

- el VAR verá el partido en la sala de vídeo con la ayuda de uno o varios asistentes (AVAR);
- en función del número de cámaras y de otras consideraciones, podrá haber más de un AVAR y uno o varios técnicos de repeticiones;
- 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,
- el VAR tendrá acceso independiente a las repeticiones de las imágenes de la retransmisión televisiva y el control sobre estas;
- el VAR estará conectado al sistema de comunicación utilizado por el equipo arbitral y tendrá acceso a todo lo que en él se diga; para hablar con el árbitro, el VAR deberá apretar un botón previamente (para evitar que el árbitro se distraiga con las conversaciones mantenidas en la sala de vídeo);
- si el VAR estuviera ocupándose de un chequeo o una revisión, el AVAR podrá hablar con el árbitro, sobre todo si es preciso detener el juego o impedir que este se reanude;
- si el árbitro decidiera ver una repetición en vídeo, el VAR seleccionará el ángulo y la velocidad más apropiados; el árbitro podrá solicitar otro ángulo o velocidad alternativos o adicionales.

4. Procedimientos

Decisión inicial

- El árbitro y el resto del equipo arbitral deberán tomar siempre una decisión inicial (incluidas las posibles sanciones disciplinarias) como si no hubiese VAR (excepto si un incidente pasa «inadvertido»).
- El árbitro y el resto del equipo arbitral no estarán autorizados a «omitir su decisión», ya que ello conduciría a un arbitraje «débil o indeciso», demasiadas revisiones y problemas significativos en caso de que suceda un fallo en la tecnología.
- El árbitro es la única persona que puede tomar la decisión final; el VAR tiene el mismo estatus que el resto del equipo arbitral y solo puede asistir al árbitro.
- Solo estará permitido retrasar la señalización de una infracción con el banderín o el silbato en *situaciones de ataque muy claras,* en las que un jugador esté a punto de marcar un gol o tenga un camino despejado en o hacia el área penal del equipo oponente.
- Si el árbitro asistente no levantara el banderín al objeto de retrasar la señalización de una infracción, posteriormente deberá levantarlo en los siguientes casos: si el equipo atacante marca un gol; si a dicho equipo se le concede un penal, un tiro libre, un saque de esquina o un saque de banda, o si mantiene la posesión del balón una vez que ha finalizado el ataque inicial. En el resto de situaciones, el árbitro asistente decidirá si levanta o no el banderín en función de las circunstancias del juego.

Chequeo

- El VAR chequeará de forma automática las imágenes de la retransmisión televisiva para detectar decisiones o incidentes —reales o potenciales— relacionados con goles, penales o tarjetas rojas directas, así como en casos de confusiones de identidad, sirviéndose para ello de distintos ángulos y velocidades de reproducción.
- El VAR podrá chequear las imágenes a velocidad normal o a cámara lenta pero, en general, las reproducciones a cámara lenta deberían limitarse a los hechos, como la ubicación de una infracción o un jugador, el punto de contacto en el caso de las infracciones de carácter físico y de mano, el balón

no en juego (incluida la decisión de gol/no gol); se utilizará la velocidad normal para comprobar la «intensidad» de una infracción o decidir si se ha cometido una infracción por mano.

- Si el chequeo no indica un «error claro, obvio y manifiesto» ni un «incidente grave inadvertido», no suele ser necesario que el VAR se comunique con el árbitro, lo cual se denomina «chequeo silencioso»; no obstante, la confirmación por parte del VAR de que no se ha producido un «error claro, obvio y manifiesto» ni un «incidente grave inadvertido» puede ayudar al árbitro o al árbitro asistente a controlar a los jugadores o el partido.
- Si fuera preciso retrasar la reanudación para realizar un chequeo, el árbitro lo indicará señalando claramente al auricular con un dedo y extendiendo la otra mano o el otro brazo; esta señal deberá mantenerse hasta que el chequeo se complete, puesto que con ella se comunica que el árbitro está recibiendo información (del VAR o de cualquier otro miembro del equipo arbitral).
- Si el chequeo indica que es probable que se haya producido un «error claro, obvio y manifiesto» o un «incidente grave inadvertido», el VAR se lo comunicará al árbitro, quien entonces decidirá iniciar o no la revisión de la jugada.

Revisión

- El árbitro podrá iniciar la revisión de un posible «error claro, obvio y manifiesto» o un «incidente grave inadvertido» en los siguientes casos:
  - cuando el VAR (u otro miembro del equipo arbitral) recomiende una revisión;
  - cuando el árbitro sospeche que algo grave ha podido pasar inadvertido.
- Si el juego ya se ha detenido, el árbitro retrasará la reanudación.
- Si el juego no se ha detenido, el árbitro lo detendrá en cuanto el balón se encuentre en una zona o situación neutral (normalmente cuando ninguno de los equipos esté atacando) y entonces hará la «señal de la televisión».
- El VAR describirá al árbitro lo que se ve en la(s) imagen(es) televisiva(s); a continuación, el árbitro:

- hará la «señal de la televisión» (si no la hubiera mostrado todavía) y se dirigirá al área de revisión para ver una repetición de las imágenes captadas por las cámaras («revisión en el terreno de juego») antes de tomar la decisión final. El resto de miembros del equipo arbitral no revisarán las imágenes salvo que, en circunstancias excepcionales, el árbitro así lo solicite.

o

- tomará la decisión final a partir de su propia percepción y de la información facilitada por el VAR y, cuando proceda, a partir de la proveniente de otros miembros del equipo arbitral, lo cual se denomina «revisión basada únicamente en el VAR».

- Al cabo de ambos procesos de revisión, el árbitro debe hacer la «señal de la televisión» y tomar inmediatamente la decisión final.
- Para las decisiones subjetivas, p. ej. la intensidad de una falta en una disputa, la interferencia en un fuera de juego o las consideraciones en una mano, es apropiado realizar una revisión en el terreno de juego.
- La «revisión basada únicamente en el VAR» suele ser apropiada para decisiones objetivas, como el lugar donde se ha producido una infracción o la posición de un jugador (fuera de juego), el punto de contacto (mano o falta), la localización (dentro o fuera del área penal), balón no en juego, etc., mientras que la «revisión en el terreno de juego» está indicada en ese mismo tipo de decisiones si va a servir para controlar a los jugadores o el partido o hacer que se acepte la decisión la decisión (p. ej., decisión crucial en la última fase del partido).
- La revisión deberá llevarse a cabo con la mayor eficiencia posible, si bien la precisión de la decisión final debe primar sobre la rapidez. Por este motivo, y puesto que algunas situaciones son complejas e incluyen varias decisiones o incidentes revisables, no hay un tiempo máximo establecido para el proceso de revisión.
- El VAR podrá solicitar diferentes ángulos o velocidades de reproducción pero, en general, las repeticiones a cámara lenta deberían limitarse a los hechos, como la ubicación de una infracción o un jugador, el punto de contacto en el caso de las infracciones de carácter físico y de mano, balón no

en juego (incluida la decisión de gol/no gol); se utilizará la velocidad normal para comprobar la «intensidad» de una infracción o decidir si se ha cometido infracción por mano.

- Las decisiones o los incidentes relacionados con la concesión de goles o penales y las tarjetas rojas por evitar una ocasión manifiesta de gol, podrán requerir la revisión de la jugada de ataque que haya dado lugar a la decisión o al incidente, la cual podrá incluir también la revisión de la manera en que el equipo atacante ganó la posesión del balón con balón en juego, no en una reanudación.
- Las Reglas de Juego no permiten la modificación de decisiones de reanudación (saques de esquina, saques de banda, etc.) una vez que el juego se ha reanudado, por lo que no se pueden revisar.
- Si el juego se reanudara después de ser detenido, el árbitro solo podrá llevar a cabo una revisión, y tomar las correspondientes medidas disciplinarias, en caso de confusión de identidad o ante una posible infracción de expulsión por conducta violenta, escupir, morder o actuar de forma extremadamente ofensiva, insultante, o humillante.

Decisión final

- Al término del proceso de revisión, el árbitro debe hacer la «señal de la televisión» y, acto seguido, comunicar su decisión final.
- En ese momento, el árbitro impondrá, modificará o anulará la sanción disciplinaria y reanudará el juego conforme a las Reglas de Juego.

Jugadores, suplentes y cuerpo técnico

- Dado que los VAR chequean automáticamente todas las situaciones o decisiones, no es necesario que los entrenadores o jugadores soliciten un **chequeo** o una **revisión.**
- Los jugadores, los suplentes y el cuerpo técnico no deben intentar influir o interferir en el proceso de revisión, incluido el momento en que se comunica la decisión final.
- Durante el proceso de revisión, los jugadores deben permanecer en el terreno de juego, mientras que los suplentes y el cuerpo técnico deben permanecer fuera del mismo.

- Se amonestará a aquellos jugadores, suplentes, jugadores sustituidos o miembros del cuerpo técnico que hagan la señal de la televisión de manera exagerada o accedan al área de revisión.
- Se expulsará a los jugadores, suplentes, jugadores sustituidos o miembros del cuerpo técnico que accedan a la sala de vídeo.

Validez del partido

Como norma general, no se invalidará el partido por los motivos siguientes:

- errores en el funcionamiento de la tecnología de VAR (al igual que sucede con la detección automática de goles o DAG);
- decisiones erróneas en las que haya participado el VAR (puesto que el VAR forma parte del cuerpo arbitral);
- decisiones de no revisar un incidente;
- revisiones de situaciones o decisiones no revisables.

VAR, AVAR o técnicos de repeticiones que no estén en condiciones de ejercer su labor

La Regla 6. Los otros miembros del equipo arbitral estipula: «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 los partidos en los que haya VAR, esto se aplica también a los técnicos de repeticiones.

Para formar parte del equipo arbitral de vídeo o ser técnico de repeticiones, es necesario contar con una formación y titulación específica. Por lo tanto, los siguientes principios deben figurar en el reglamento de la competición:

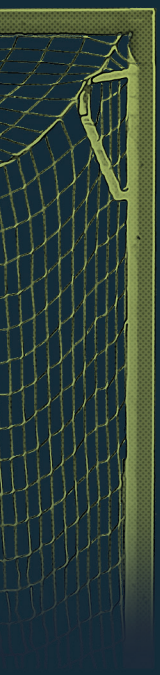
- Solo aquellas personas con la cualificación necesaria podrán sustituir a un VAR, AVAR o técnico de repeticiones que no pueda comenzar o continuar su labor.
- Si no se pudiera disponer de un sustituto cualificado para el VAR o el técnico de repeticiones en cuestión*, se deberá disputar/continuar el encuentro sin usar el sistema VAR.

- Si no se pudiera disponer de un sustituto cualificado para el AVAR en cuestión*, se deberá disputar/continuar el encuentro sin usar el sistema VAR, a menos que —en circunstancias excepcionales— ambos equipos acuerden por escrito disputar/continuar el partido solo con el VAR y el técnico de repeticiones.

**Esta norma no será de aplicación cuando haya varios AVAR/técnicos de repeticiones.*


IFAB

IFAB



Programa de calidad de la FIFA

Programa de calidad de la FIFA

Sobre la base de investigaciones científicas, el Programa de calidad de la FIFA establece criterios para los productos, superficies de juego y tecnologías empleadas en el fútbol. Además de los requisitos de calidad obligatorios en ciertos ámbitos de aplicación, se ofrecen recomendaciones uniformes en otras áreas, a partir de las que los organizadores de competiciones pueden precisar sus propios reglamentos.

La funcionalidad de los productos, superficies y tecnologías se comprueba en instituciones independientes, de acuerdo con los estándares correspondientes. Los centros que llevan a cabo los controles de calidad están sujetos a la aprobación de la FIFA. Los siguientes sellos de calidad identifican los productos, superficies y tecnologías analizados y homologados conforme a los criterios actuales:



FIFA Basic*

Los requisitos de este estándar identifican productos que cumplen con los criterios básicos en materia de rendimiento, precisión, seguridad y durabilidad en el contexto del fútbol. El objetivo es establecer unos mínimos y garantizar que resulten asequibles para poder emplearse en todos los niveles del fútbol.

FIFA Quality

Los criterios de las pruebas hacen hincapié en mayor medida que en el estándar FIFA Basic en la durabilidad y seguridad de estos productos, superficies y tecnologías. Aunque también se comprueban los criterios de rendimiento y precisión, lo principal es garantizar que se pueda usar durante un periodo de tiempo prolongado.

FIFA Quality Pro

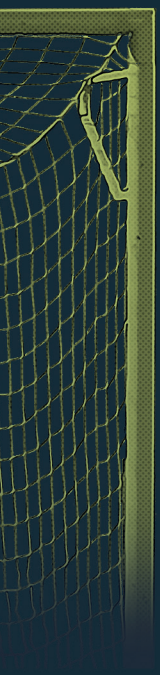
Los criterios se centran principalmente en una seguridad, precisión y rendimiento excelentes. Los productos, superficies y tecnologías que cuentan con este sello de calidad están destinados a ofrecer un rendimiento y un uso óptimos en el máximo nivel.

Para obtener más información sobre el Programa de calidad de la FIFA, los estándares y los productos, superficies y tecnologías homologadas, visite **https://www.fifa.com/es/technical/football-technology**.

**FIFA Basic sustituye al International Match Standard (IMS). Los balones y superficies de juego evaluados conforme al IMS se pueden seguir usando hasta que expire su certificación.*


IFAB

IFAB



Cambios en las Reglas 2023/24

Resumen de los cambios en las Reglas de Juego

Regla 3. Los jugadores

- Aclaración sobre las personas no autorizadas que se hallen en el terreno de juego en el momento de que se marque un gol

Regla 6. Los otros miembros del equipo arbitral

- A partir de ahora, se permite que el árbitro asistente de reserva ayude al árbitro principal de la misma forma que el resto del equipo arbitral en el terreno de juego

Regla 7. La duración del partido

- Las «celebraciones de goles» se convierten en un punto independiente de la lista de motivos de pérdida de tiempo por los que el árbitro puede prolongar cada periodo de juego

Regla 10. El resultado de un partido

- Se aclara que las advertencias y amonestaciones impuestas a los miembros del cuerpo técnico y a los jugadores no se tienen en consideración durante la tanda de penales

Regla 11. El fuera de juego

- Se aclaran las directrices para diferenciar entre «juego voluntario» y «desvíos», como se estipuló en la circular n.º 26 (julio de 2022)

Regla 12. Faltas y conducta incorrecta

- Se aclara que, si el árbitro señala tiro penal por una infracción que cometa un jugador del equipo defensor en la disputa del balón (salvo que agarre, arrastre o empuje al adversario y no tenga posibilidad de jugar el balón), sancionará a dicho jugador con la misma amonestación que si pretendiera jugar el balón; es decir, si con la infracción el jugador detuviera un ataque prometedor o interfiera en él: no se le amonestaría (no se mostraría tarjeta amarilla); si evitara un gol o una ocasión manifiesta de gol: se le amonestaría (se mostraría tarjeta amarilla)

Regla 12. Faltas y conducta incorrecta

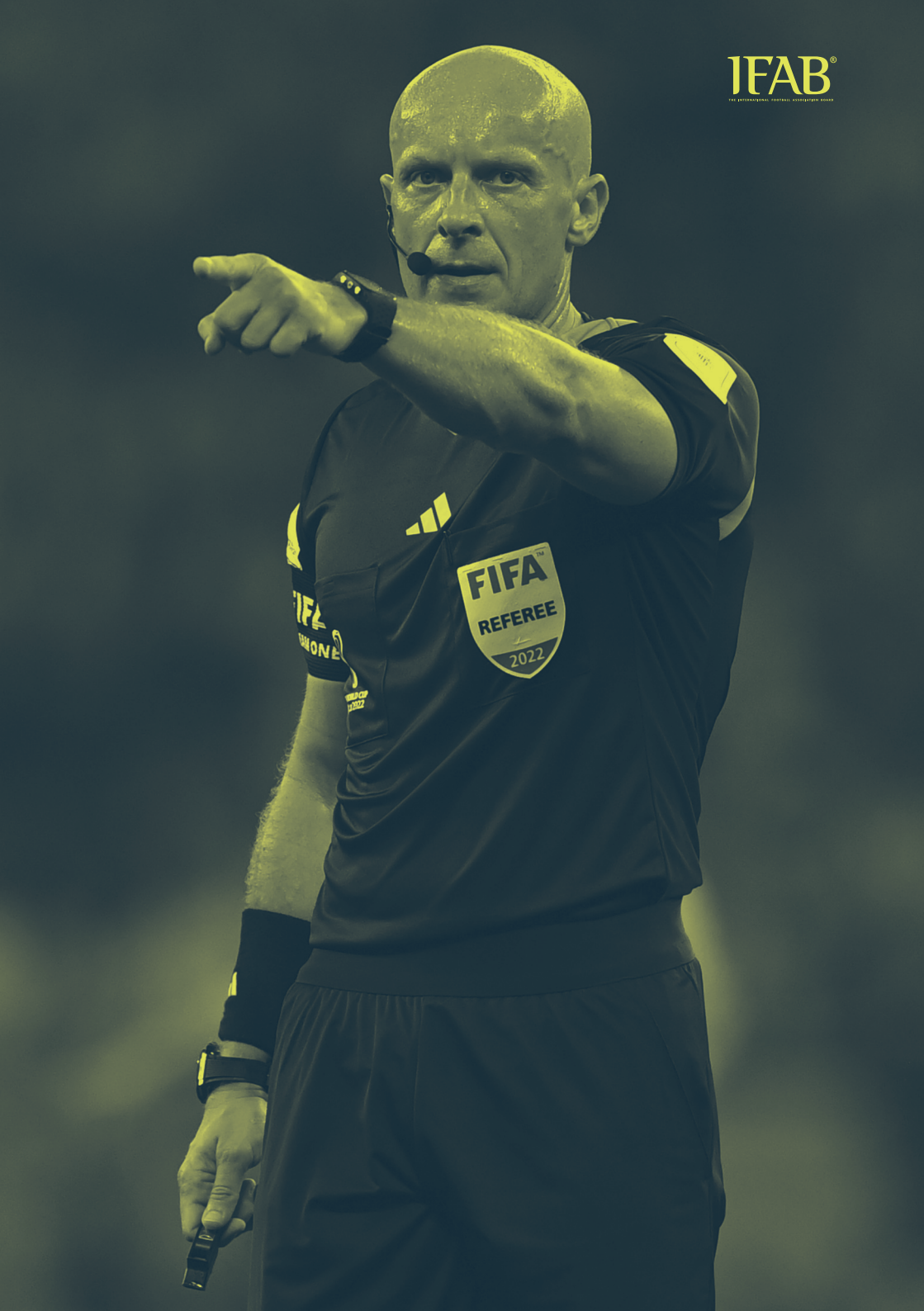
- Se aclara que no se podrá sancionar al primer entrenador presente en el área técnica por una infracción cometida por un jugador que no se pueda identificar

Regla 14. El penal

- Se aclara que, con su conducta, el guardameta no faltará el respeto al espíritu del fútbol ni al adversario, p. ej. distrayendo de forma antirreglamentaria al ejecutor del tiro

Protocolo del VAR

- Se confirma que para emplear el sistema de VAR simplificado no es necesario contar con un técnico de repeticiones


IFAB
FIFA
REFEREE
2022

Análisis detallado de todos los cambios

A continuación, se presentan los principales cambios introducidos en la edición 2023/24 de las Reglas de Juego. Siempre que se ha considerado necesario, se ha añadido a cada uno de ellos el texto de la edición precedente y el nuevo/modificado/añadido, 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. Las modificaciones más relevantes están subrayadas.

Regla 3. Los jugadores (p. 52)

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

Texto adicional

Si después de anotarse un gol y antes de reanudarse el juego, el árbitro constatara 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.

Explicación

Se aclara que el árbitro tomará medidas contra una persona no autorizada que se halle en el terreno de juego cuando se marque un gol únicamente si dicha persona ha interferido en el juego; es decir, la Regla no exige que el árbitro señale infracción por entrar en el campo si la intrusión no tiene consecuencias en la jugada.

Regla 6. Los otros miembros del equipo arbitral (p. 75, 77)

Texto modificado

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)].

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.
(…)
~~Con excepción del árbitro asistente de reserva, los,~~ 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 (…)
(…)

4. Árbitro asistente de reserva

~~La única tarea del~~ El árbitro asistente de reserva ~~será remplazar~~ remplazará a un árbitro asistente, ~~o~~ 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.

Explicación

Cada vez se usan más árbitros asistentes de reserva, de manera que lo lógico es que estos puedan ayudar al árbitro principal de la misma forma que los demás miembros del equipo arbitral en el terreno de juego.

Regla 7. La duración del partido (p. 83)

3. Recuperación del tiempo perdido

Texto modificado

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

- sustituciones;
- (...)
- celebraciones de goles;
- cualquier otro motivo, lo que incluye todo retraso significativo al reanudarse el juego (p. ej. ~~celebraciones de goles~~ debido a una interferencia causada por un agente externo)

Explicación

A partir de ahora, las celebraciones de goles se convertirán en un punto independiente para dejar claro que suelen suponer una pérdida de tiempo importante, por la que el árbitro debe prolongar cada periodo de juego.

Regla 10. El resultado de un partido (p. 95)

3. Tanda de penales

Texto modificado

La tanda de penales ~~desde el punto penal~~ se ejecutará una vez terminado el partido (...); las advertencias y amonestaciones ~~registradas~~impuestas a jugadores y miembros del cuerpo técnico durante el encuentro no se tendrán en consideración en la tanda de penales.

Explicación

Se aclara que las advertencias y amonestaciones impuestas a los miembros del cuerpo técnico y a los jugadores no se tienen en consideración durante la tanda de penales.

Regla 11. El fuera de juego (p. 100, 101)

2. Infracción por fuera de juego

Texto adicional

(…)
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.

Explicación

El texto adicional aclara los criterios que se seguirán para distinguir entre «juego voluntario» y «desvíos», y parte de la asunción de que un jugador en claro fuera de juego no pasa a estar en posición reglamentaria automáticamente siempre que el rival se desplaza y toca el balón. Este enunciado se publicó la circular n.º 26 del IFAB (julio de 2022).

Regla 12. Faltas y conducta incorrecta (p. 112, 115)

3. Medidas disciplinarias

Texto adicional

(…)

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 para obstaculizar o impedir que progrese un ataque prometedor;
- 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 ~~el balón,~~o disputar el balón;
- evitar una ocasión manifiesta de gol de un adversario mediante una infracción con ~~disputa de balón~~la que se pretende jugar o disputar el balón y por la que el árbitro señala tiro penal;

(…)

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 ~~el balón~~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.

Explicación

No está claro en todos los casos que con una acción se pretenda jugar o disputar el balón (o ambas cosas a la vez). El mismo principio se aplicará a una acción en la que se dispute del balón con la intención de jugarlo. Si el árbitro señalara un tiro penal a raíz de una infracción con la que el jugador hubiese evitado una ocasión manifiesta de gol, solo expulsará al infractor si dicha infracción se cometió sin tener posibilidad de jugar el balón.

Regla 12. Faltas y conducta incorrecta (p. 116)

3. Medidas disciplinarias

Texto adicional

(…)

Miembros del cuerpo técnico

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

Explicación

Se aclara que solo se sancionará al primer entrenador por una infracción cometida por un infractor que no se pueda identificar ubicado en el área técnica o perteneciente a ella; es decir, esta medida no se aplicará en el caso de una infracción cometida por un jugador que no se pueda identificar.

Regla 14. El penal (p. 127)

1. Procedimiento

Texto adicional

(…)

El guardameta deberá permanecer sobre su propia línea de meta, entre los dos postes de la portería ~~pero sin tocar estos, ni el travesaño o la red,~~ 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.

Explicación

Se aclara que, con su conducta, el guardameta no faltará el respeto al fútbol ni al adversario, p. ej. distrayendo de forma antirreglamentaria al ejecutor del tiro.

Protocolo del VAR (p. 148)

3. Aspectos prácticos

Texto modificado

- el VAR verá el partido en la sala de vídeo con la ayuda de uno o varios asistentes (AVAR)~~y un técnico de repeticiones;~~
- en función del número de cámaras y de otras consideraciones, podrá haber más de un AVAR y uno o varios técnicos de repeticiones;
- (…)

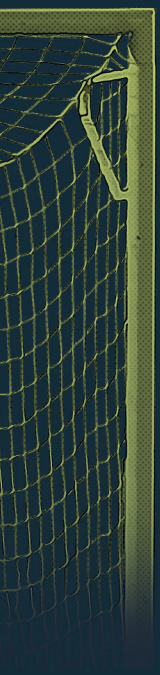
Explicación

El texto modificado aclara que, para emplear el sistema de VAR simplificado, no es necesario contar con un técnico de repeticiones.


IFAB
FIFA
TEAM ONE
FIFA
REFEREE
2022
ASSISTANT
REFEREE
2022

IFAB

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD



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 pueden aprobarse 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)
Método de reanudación del juego en el que el árbitro deja caer el balón ante un jugador del equipo que tocó el balón por última vez, excepto si lo hizo dentro de su área penal, caso en el que el árbitro dejará caer el balón ante el guardameta. El balón volverá a estar en juego en cuanto toque el suelo.

Brutalidad (→ brutality)
Acción especialmente dura, desmesurada o premeditadamente violenta.

C

Camiseta
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
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 la que, a juicio del árbitro, 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.

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».

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.).

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.

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, en el caso de que esta decisión beneficie al equipo que ha sufrido dicha infracción.



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.

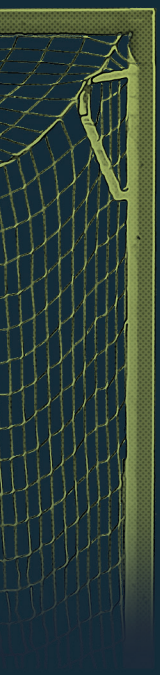
- **Cuarto árbitro**
  Miembro del equipo arbitral que ayuda al árbitro en tareas que se desempeñan tanto fuera como dentro del campo, tales como la supervisión del área técnica, el control de las sustituciones, etc.

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).

IFAB



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

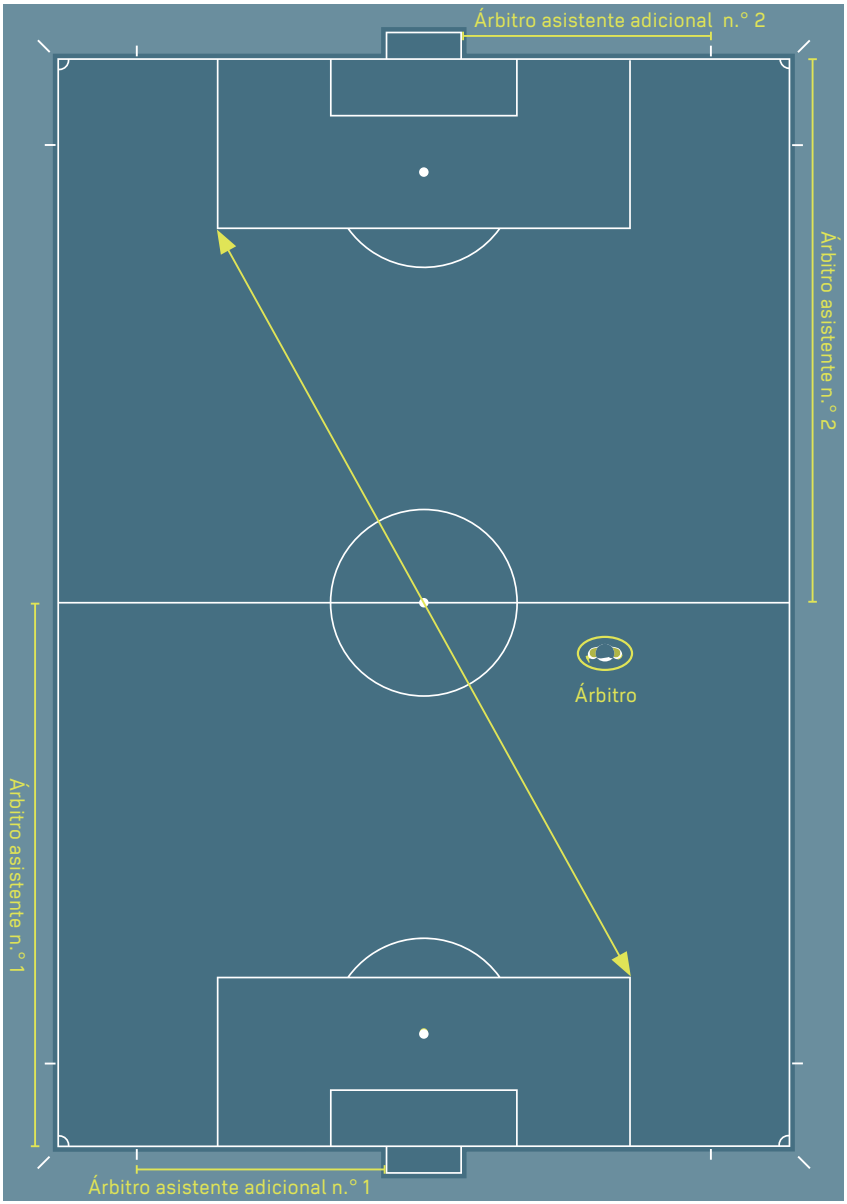
1. Posicionamiento y desplazamientos

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.


Árbitro asistente adicional n.° 2
Árbitro asistente n.° 2
Árbitro
Árbitro asistente n.° 1
Árbitro asistente adicional n.° 1

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

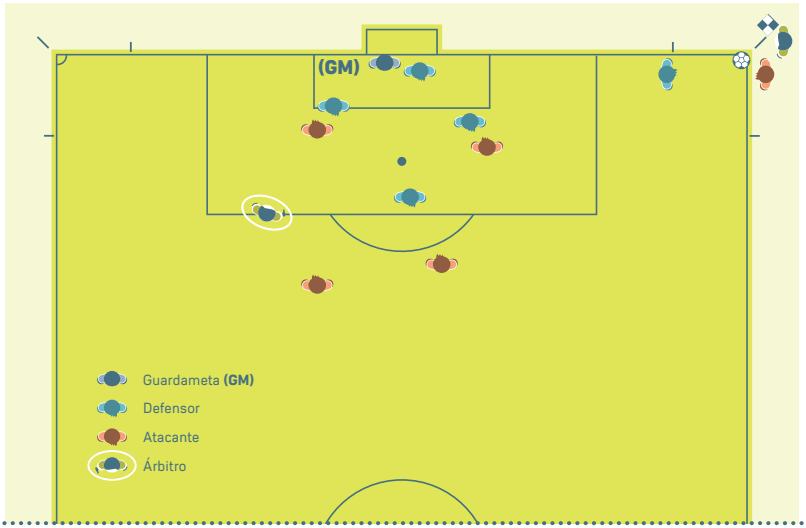
2. Posicionamiento y trabajo en equipo

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.

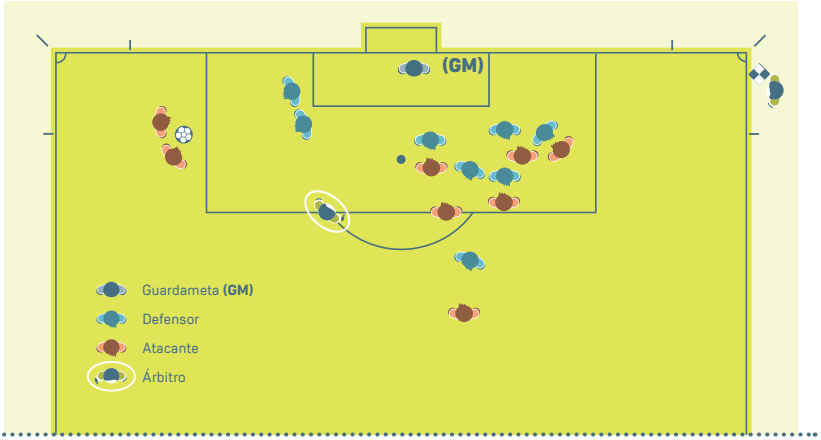
Saque de esquina

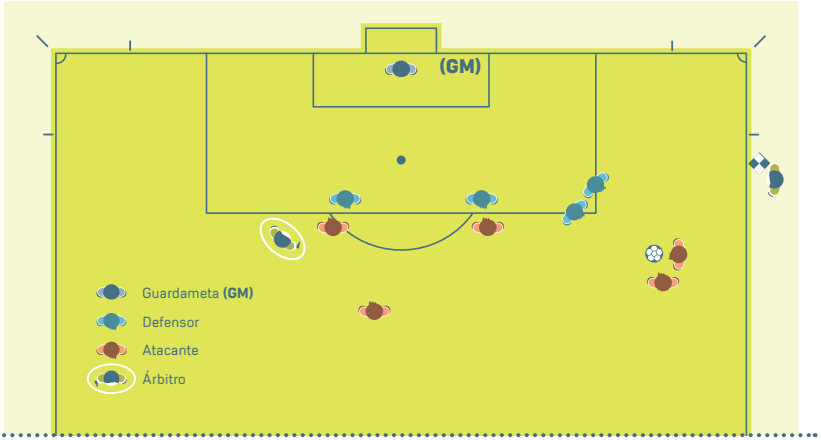
Durante un saque de esquina, el árbitro asistente se colocará detrás del banderín de esquina y a la altura de la línea de meta, pero no deberá interferir en el ejecutor del saque de esquina. Además, el árbitro asistente deberá comprobar que el balón se coloque adecuadamente en el cuadrante de esquina.

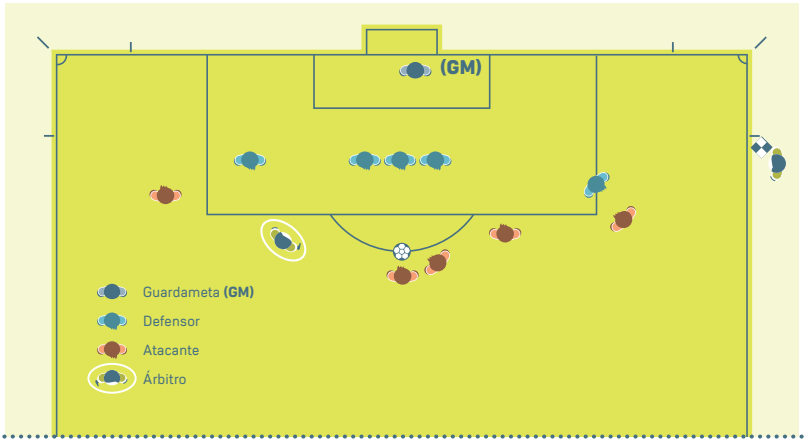


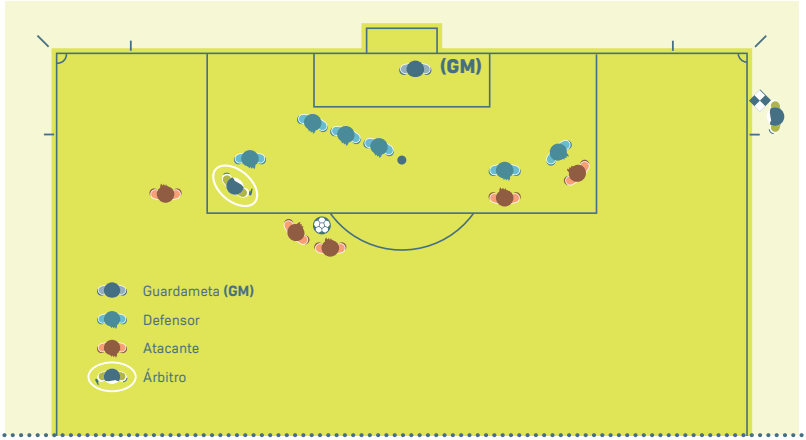
Tiro libre

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.






(GM)
Guardameta (GM)
Defensor
Atacante
Árbitro

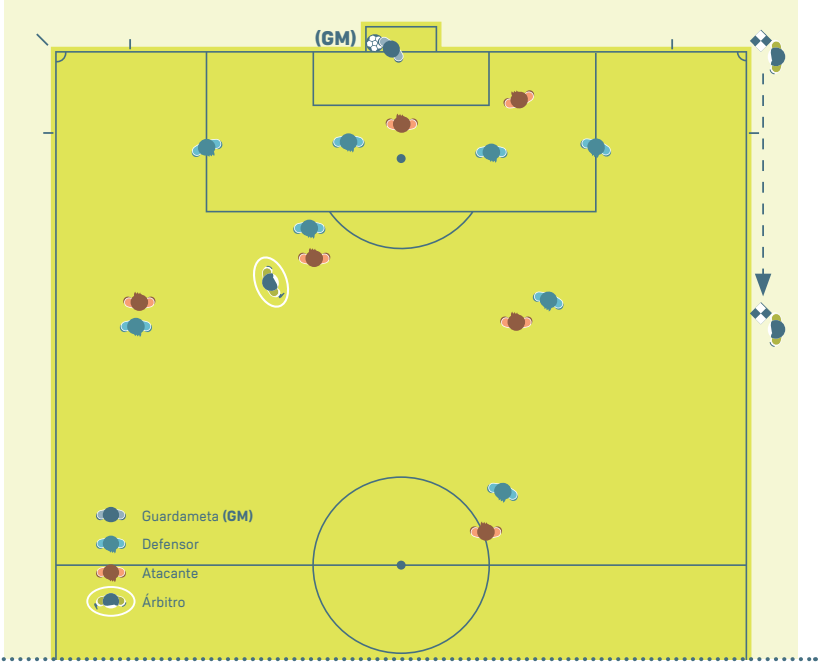

(GM)
Guardameta (GM)
Defensor
Atacante
Árbitro

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.

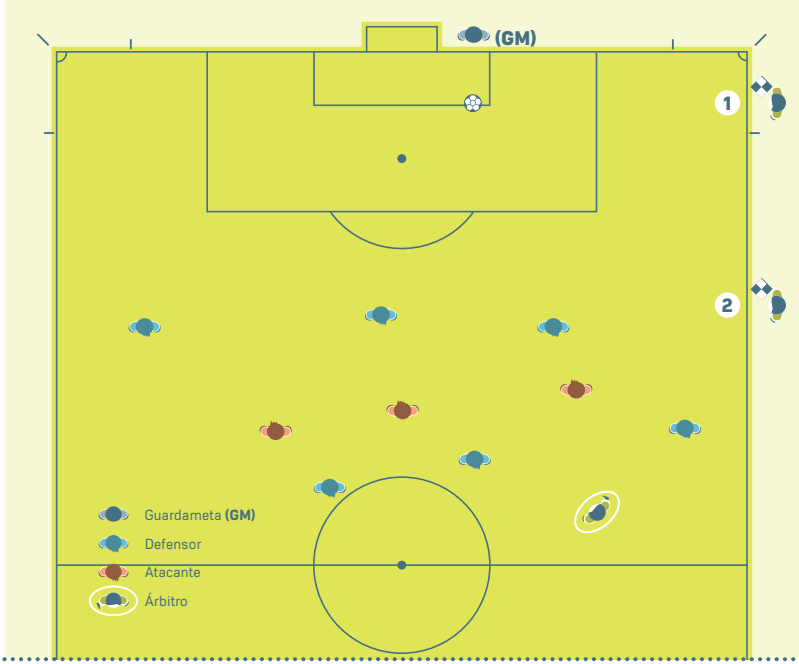
En situaciones en que el balón no hubiera atravesado completamente la línea de meta y el juego continuase normalmente por no haberse marcado gol, el árbitro establecerá contacto visual con el árbitro asistente y, si resulta necesario, este le hará una señal discreta con la mano.



Saque de meta

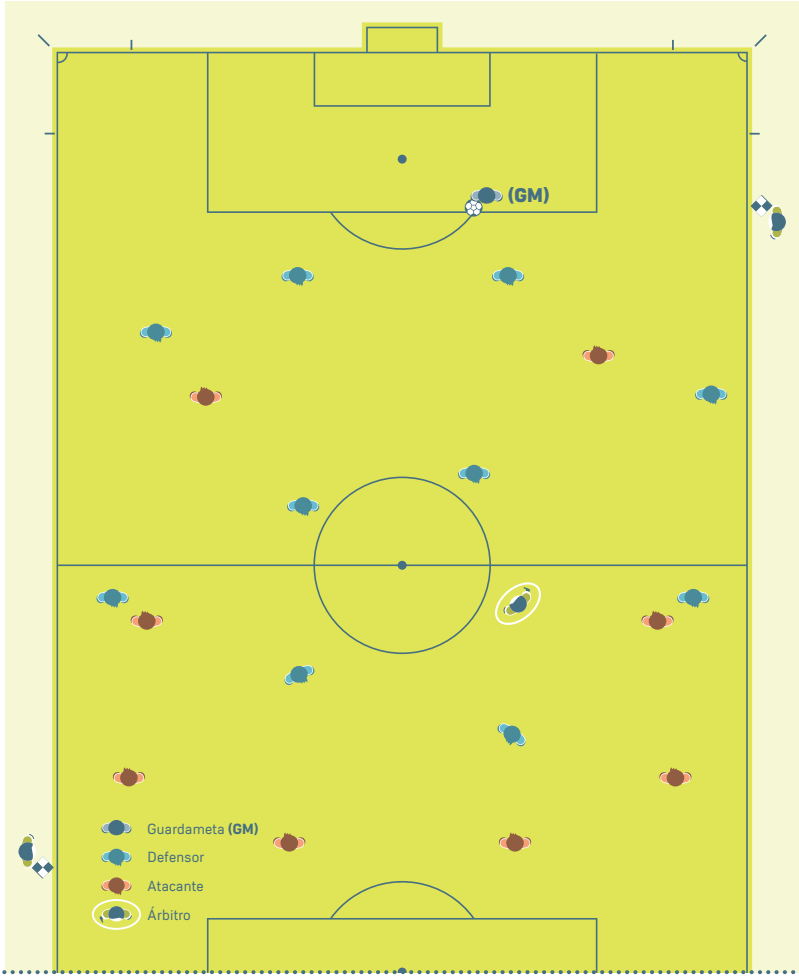
El árbitro asistente deberá controlar primero si el balón está dentro del área de meta. Si el balón no se hallara en el lugar correcto, el árbitro asistente no deberá moverse de su posición, sino que establecerá contacto visual con el árbitro y levantará el banderín. Una vez que el balón haya sido colocado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



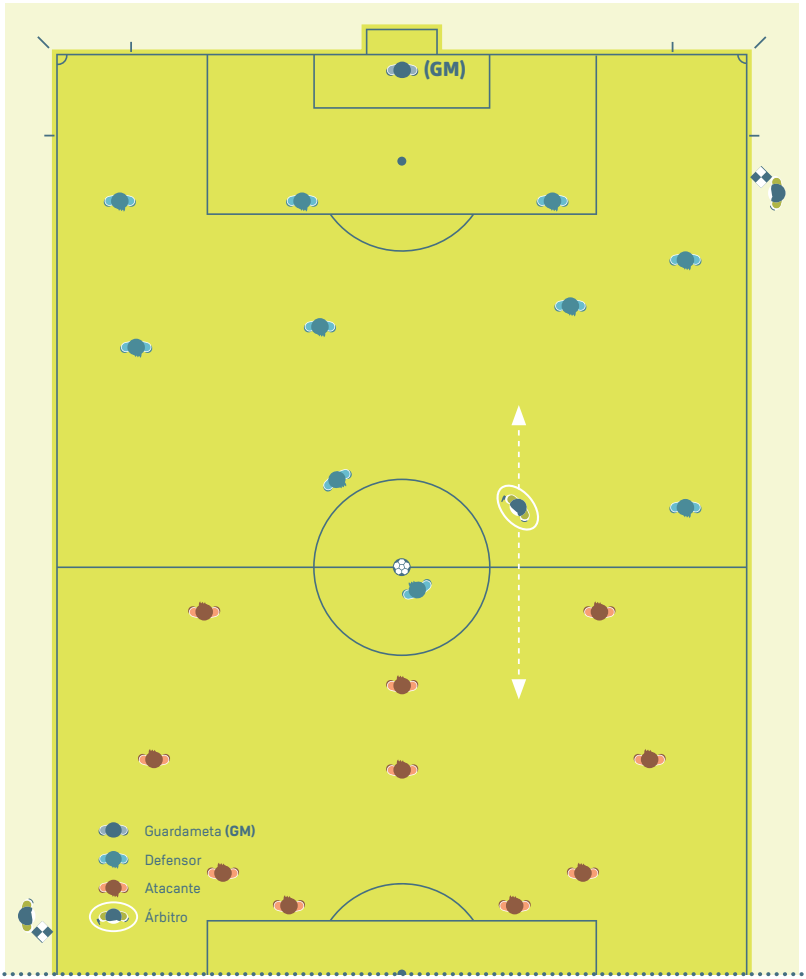
Saque del guardameta

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

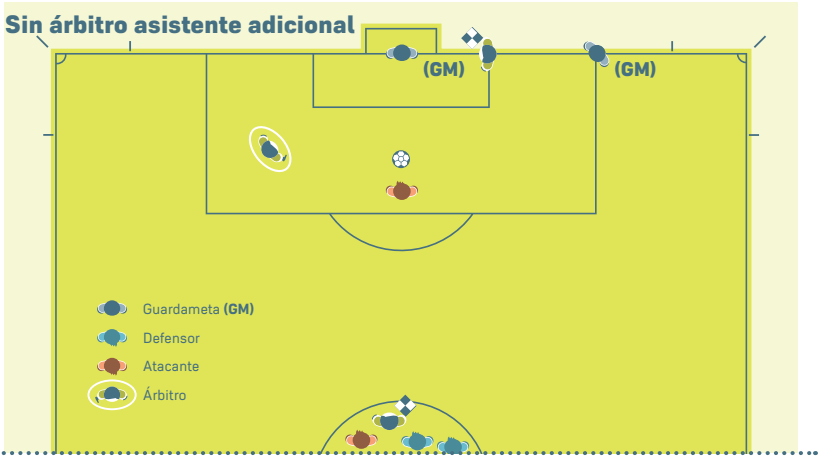
El árbitro asistente deberá hallarse a la misma altura que el penúltimo jugador del equipo defensor.



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.

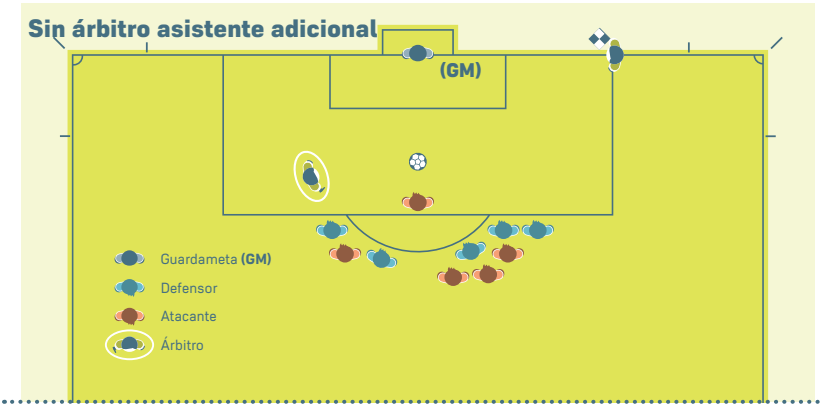
Si hubiera árbitro asistente adicional, estos deberán colocarse en las intersecciones entre la línea de meta y el área de meta, a la derecha e izquierda de la misma, salvo cuando se utilice la detección automática de goles, en cuyo caso solamente se requiere un árbitro asistente adicional. El árbitro 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 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 (que constituye la línea de fuera de juego).



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.


IFAB
FIFA
REFEREE
2021
FIFA

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 árbitro 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 atraviese 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 centralpara 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 atraviese 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

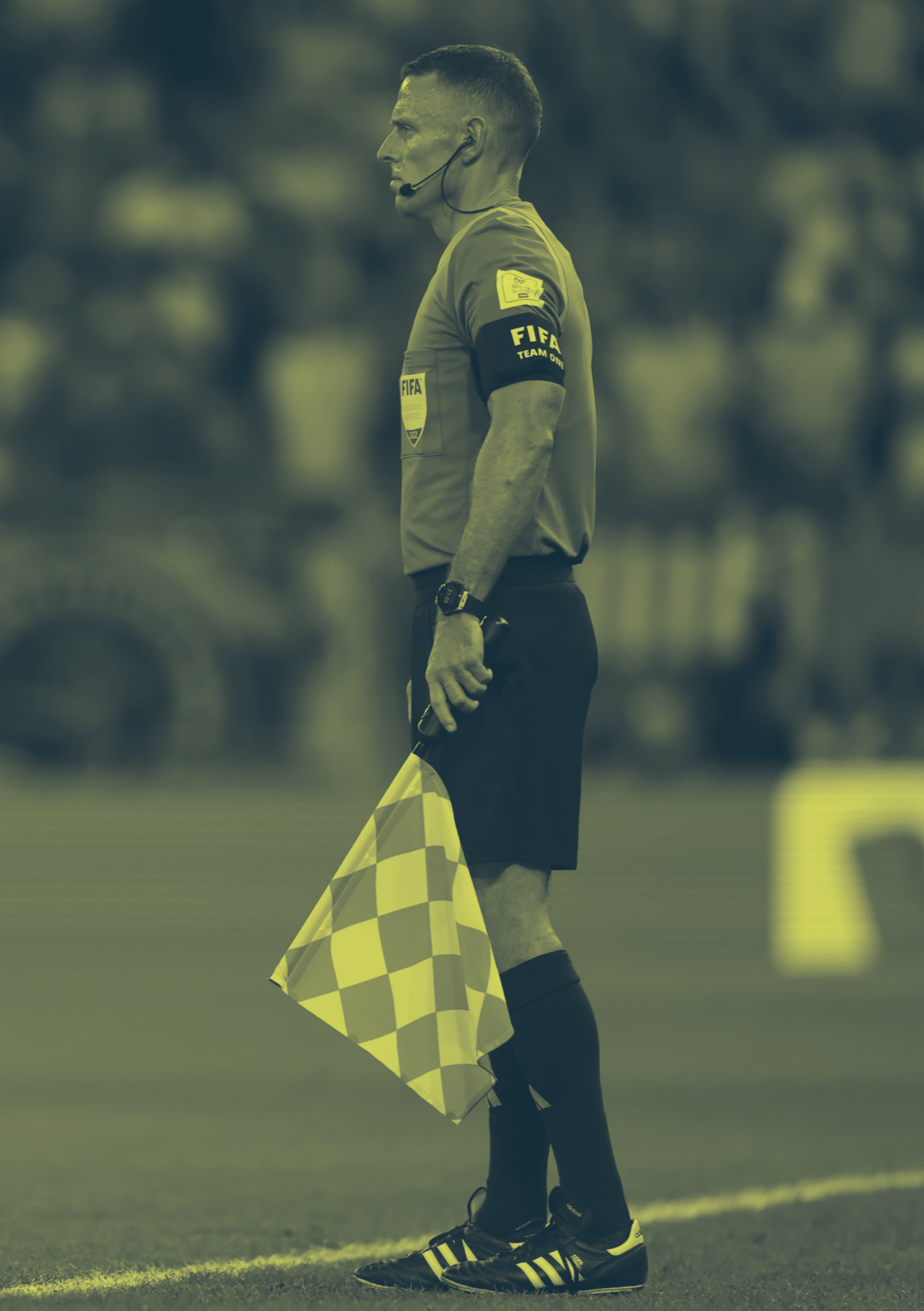
Los árbitros asistentes adicionales utilizan un sistema de comunicación por radio (distinto al de los banderines) para comunicarse con el árbitro. Si el sistema de comunicación por radio no funcionara, los árbitros asistentes adicionales utilizarán el palo de un banderín dotado con el sistema de señal 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.


FIFA

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** (A) corre hacia el balón, a la vez que uno de sus compañeros, situado **en posición correcta** (B), corre también hacia el balón y acaba jugándolo. Dado que el jugador (A) no llega a tocar el balón, no se le puede señalar fuera de juego.



Un jugador en **posición de fuera de juego** (A) podrá ser sancionado antes de que juegue o toque el balón si, a juicio del árbitro, ningún otro compañero en posición correcta pudiera jugarlo.



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.**



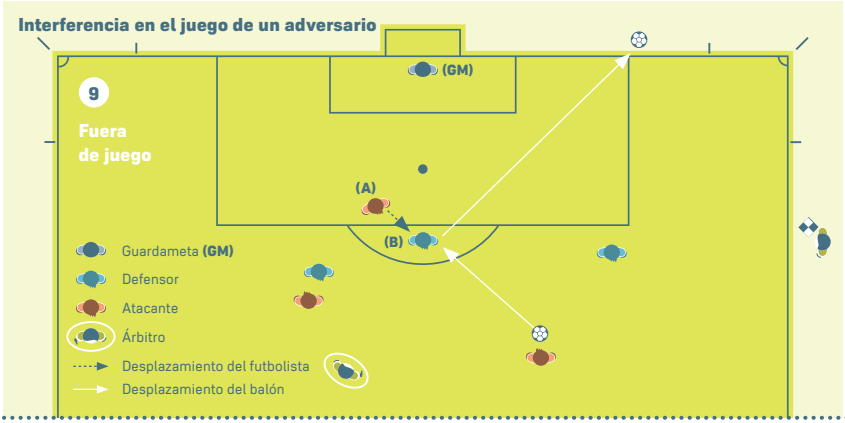
Un atacante **en posición de fuera de juego** (A) obstruye claramente el campo visual del guardameta. El jugador deberá ser sancionado por impedir a un adversario jugar el balón o llegar a jugarlo.



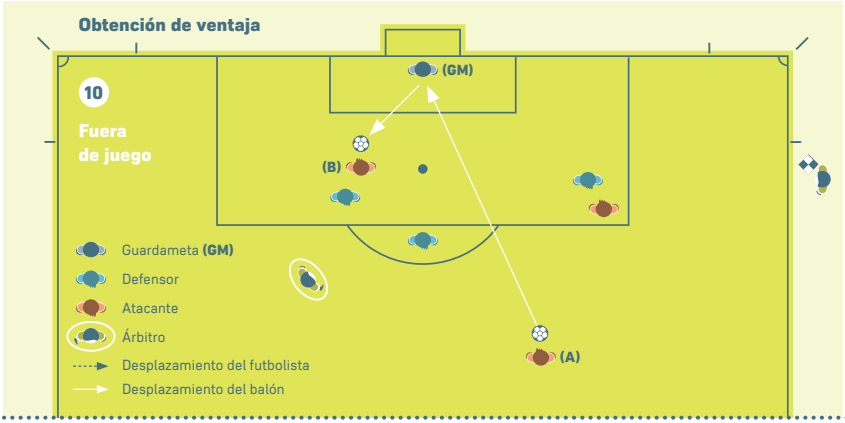
El atacante **en posición de fuera de juego** (A) **no** obstruye con claridad el campo visual del guardameta ni disputa la pelota a un adversario.



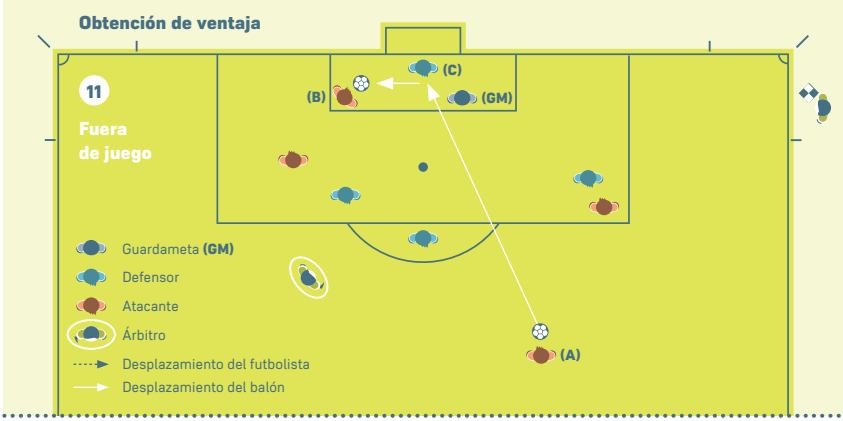
Un atacante **en posición de fuera de juego** (A) corre hacia el balón, pero no impide que el adversario lo juegue o pueda jugarlo. (A) no le disputa la pelota al adversario (B).



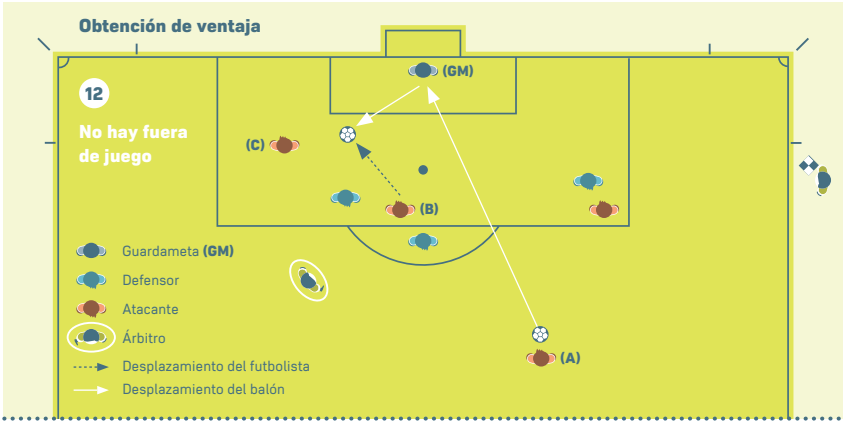
Un atacante **en posición de fuera de juego** (A) corre hacia el balón e impide que el adversario (B) juegue o pueda jugar el balón al disputárselo, luego (A) le disputa la pelota al adversario (B).



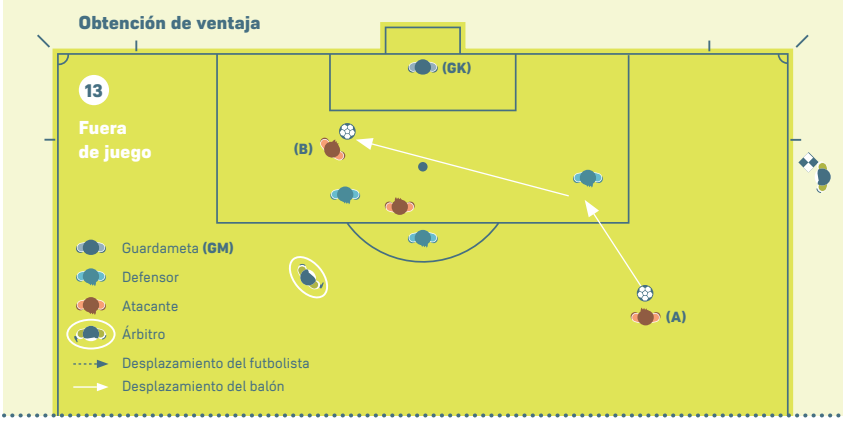
Un atacante **en posición de fuera de juego** (B) deberá ser sancionado por **jugar o tocar un balón** que le llega rebotado, desviado o de una parada del guardameta adversario si dicho atacante ya estaba **en posición de fuera de juego** la última vez que uno de sus compañeros de equipo haya tocado o jugado el balón.



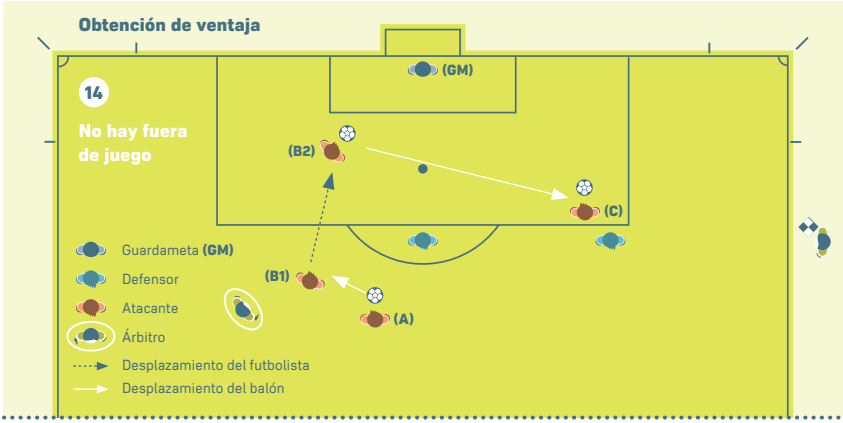
Un atacante **en posición de fuera de juego** (B) deberá ser sancionado por **jugar o tocar un balón** que le llega rebotado, desviado o salvado por un jugador del equipo defensor si ya estaba **en posición de fuera de juego** la última vez que uno de sus compañeros de equipo haya tocado o jugado el 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.

Notas

Notas

Notas

Notas

Notas

Notas

Notas

Notas

Notas

Notas

Notas

IFAB®

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD





IFAB®

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD

FA WALES FIFA