

Directrices prácticas

para los
miembros
del equipo
arbitral

Introducción

Estas directrices contienen recomendaciones prácticas para los miembros del equipo arbitral, las cuales 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 juego». Los árbitros deben valerse del sentido común y tomar en cuenta este espíritu al aplicar las Reglas de Juego, especialmente al determinar si un partido debe dar comienzo o continuar.

Esto se aplica 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 debería permitir que un partido comience/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, iniciar/continuar el partido y presentar un informe a las autoridades competentes.

Se utilizarán las siguientes abreviaturas:

- AA = árbitro asistente
- AAA = árbitro asistente adicional

Posicionamiento, movimiento y trabajo de equipo

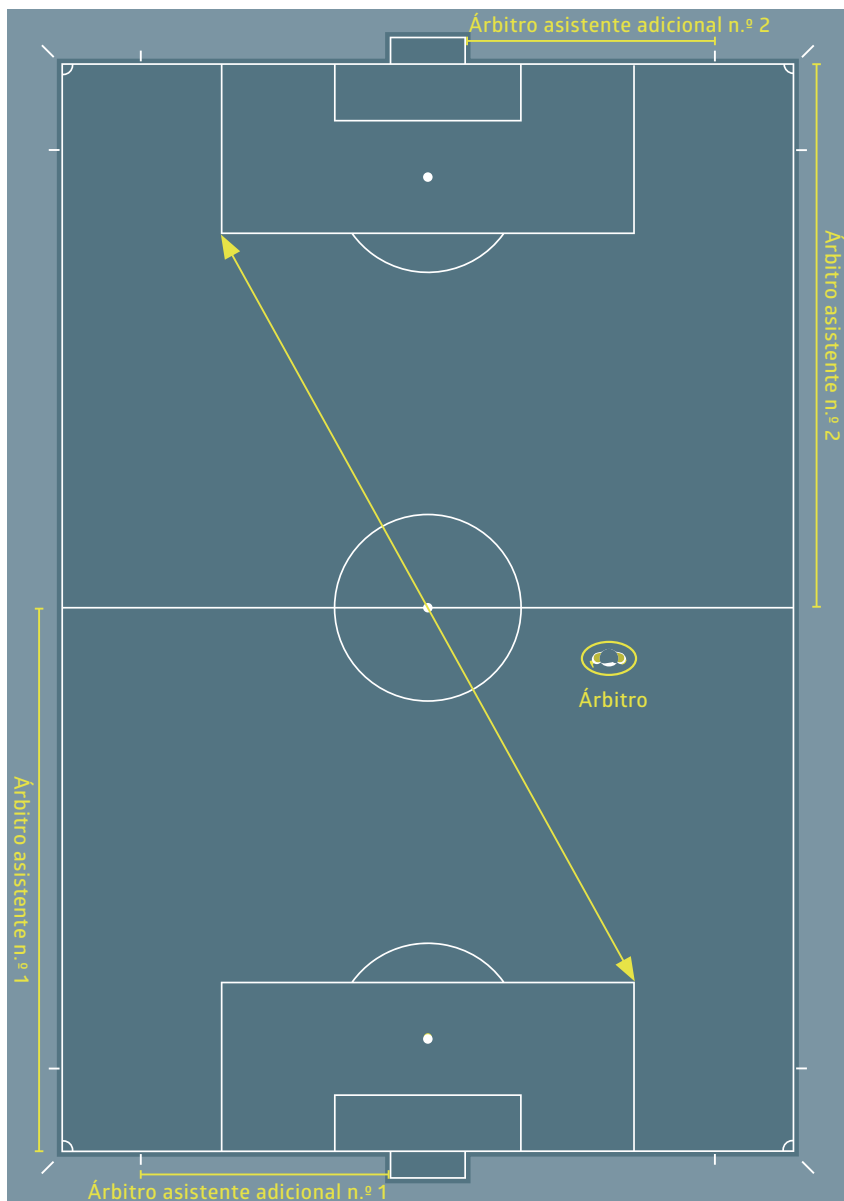
1. Posicionamiento y desplazamientos

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 son directrices básicas. La referencia a una «zona» destaca una posición recomendada en la cual el árbitro podrá optimizar su eficacia. Dicha zona podrá ser más amplia, más reducida 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 principal.
- El árbitro asistente principal deberá encontrarse en el campo de visión del árbitro; este utilizará por lo general un sistema de diagonal amplia.
- Una posición lateral al juego ayudará a mantener el juego y al AA principal en su campo visual.
- El árbitro estará suficientemente cerca de la jugada para observar el juego, pero no deberá interferir en el mismo.
- «Lo que se debe ver» no ocurre siempre cerca del balón. El árbitro también prestará atención a:
 - enfrentamientos entre jugadores lejos del balón;
 - posibles infracciones en el área hacia donde se dirige el juego;
 - infracciones que ocurran tras haberse alejado el balón.



Posicionamiento de los árbitros asistentes y árbitros asistentes adicionales

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

El árbitro asistente adicional se posicionará detrás de la línea de meta, excepto cuando sea necesario desplazarse por la línea de meta para analizar una situación de gol dudoso. 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**

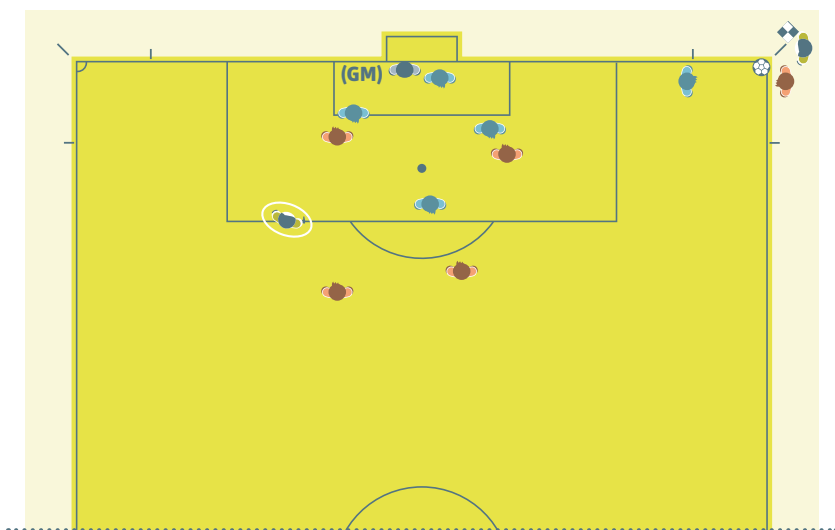
2. Colocación y trabajo de equipo

Consultas

Para consultas sobre decisiones disciplinarias, el contacto visual y una señal discreta con la mano entre el árbitro asistente y el árbitro principal 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 para observar a los jugadores y el terreno de juego.

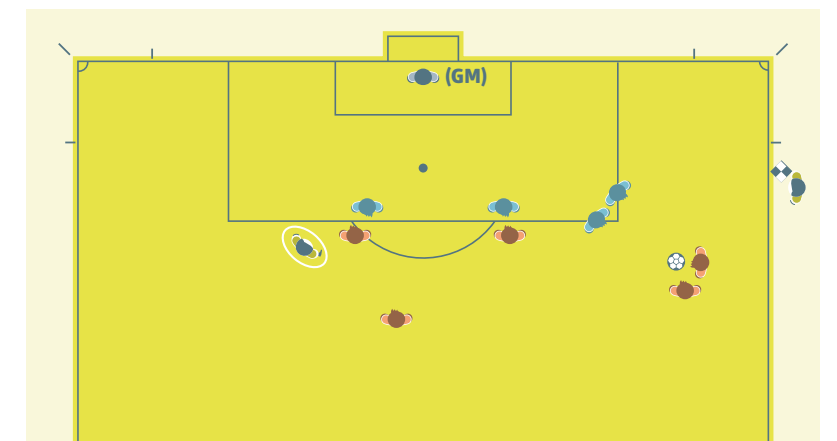
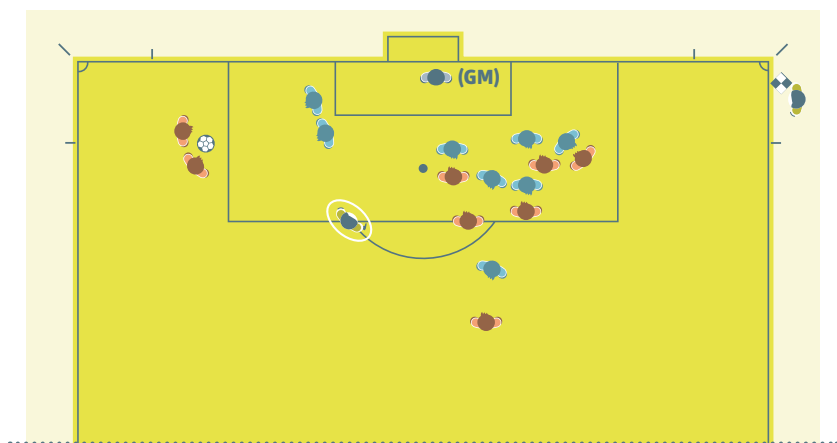
Saque de esquina

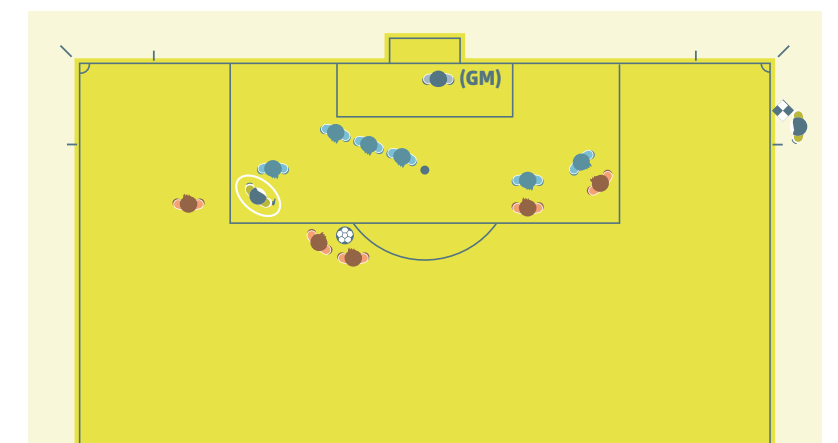
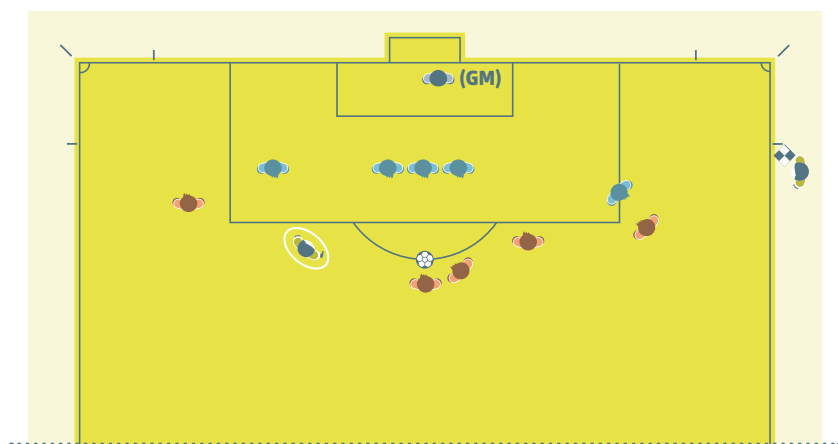
Durante un saque de esquina, el árbitro asistente se colocará detrás del banderín de esquina, a la altura de la línea de meta, pero no deberá interferir en el jugador que ejecute el saque de esquina y deberá comprobar que el balón se coloque adecuadamente en el cuadrante de esquina.



Tiro libre

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



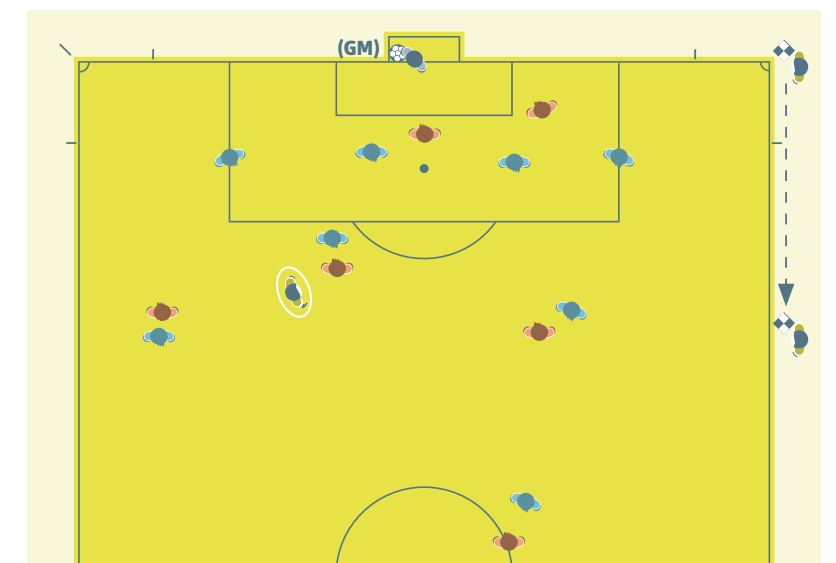


Gol dudoso

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

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

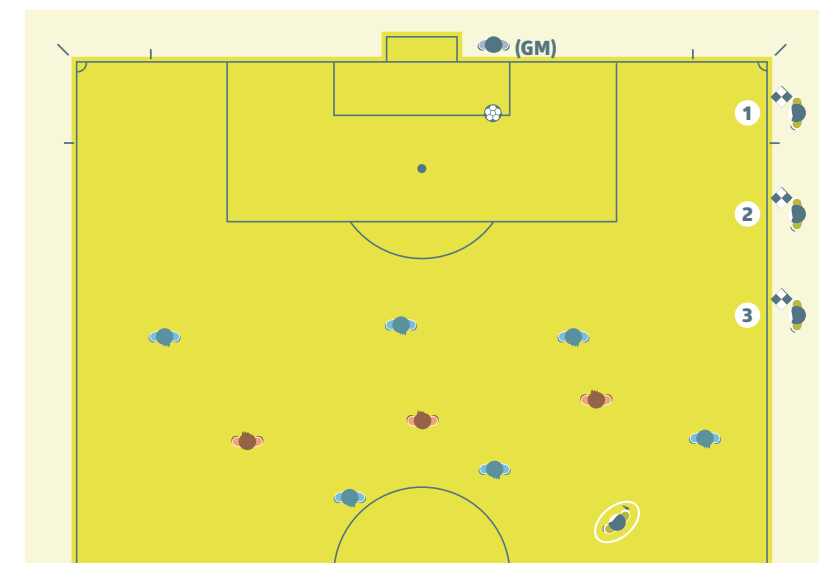
En situaciones en que el balón no hubiera atravesado completamente la línea de meta y el juego continuase normalmente por no haberse marcado un gol, el árbitro establecerá contacto visual con el árbitro asistente y, si resulta necesario, este le hará una señal discreta con la mano.



Saque de meta

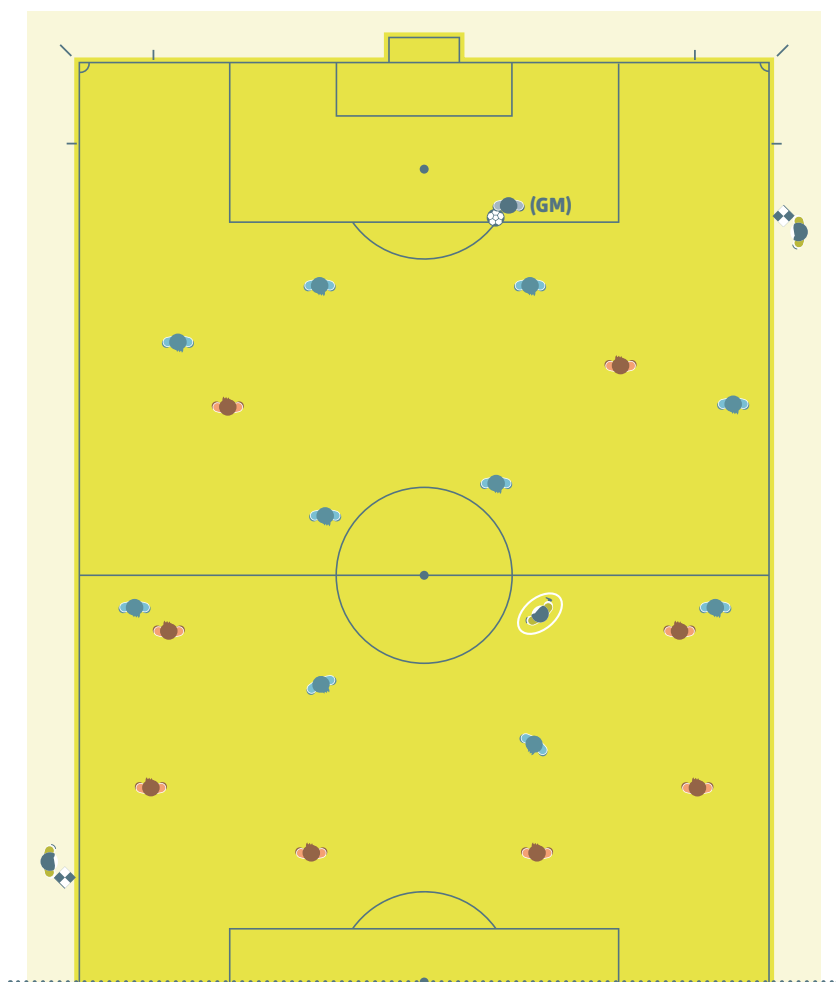
El árbitro asistente deberá controlar primero si el balón está dentro del área de meta. Si el balón no se halla en el lugar correcto, el árbitro asistente no deberá moverse de su posición, sino que establecerá contacto visual con el árbitro y levantará el banderín. Una vez que el balón haya sido colocado en el lugar correcto dentro del área de meta, el árbitro asistente deberá colocarse a la altura del borde del área de penalti para controlar que el balón salga de dicha área (balón en juego) y los adversarios se encuentren fuera de la misma. Finalmente, el árbitro asistente deberá situarse en una posición tal que le permita controlar la línea de fuera de juego.

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



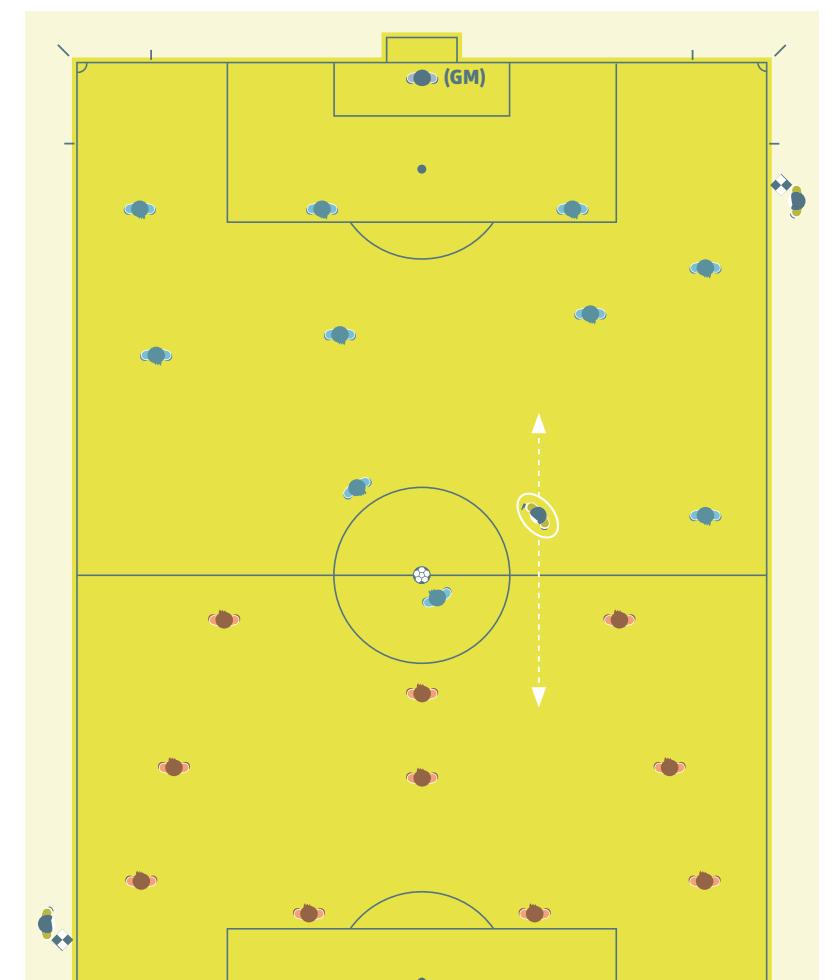
El guardameta saca el balón de sus manos

El árbitro asistente deberá ubicarse a la altura del borde del área de penalti y controlará que el guardameta no lleve el balón con las manos más allá de dicha área. Una vez que el guardameta haya soltado el balón, el árbitro asistente deberá situarse en una posición adecuada para controlar la línea de fuera de juego.



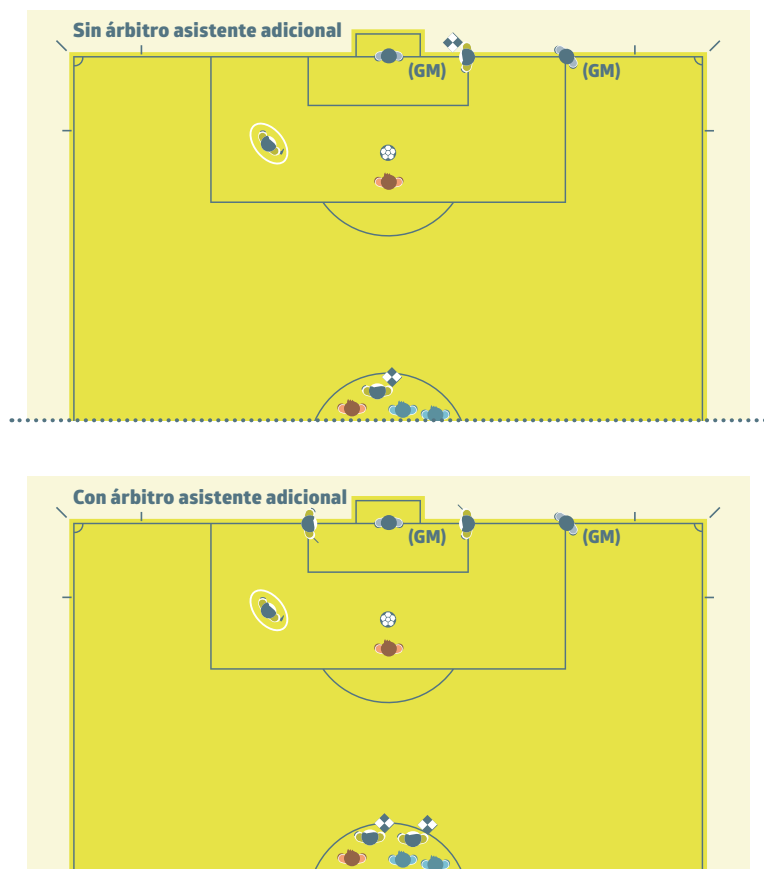
Saque de inicial

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



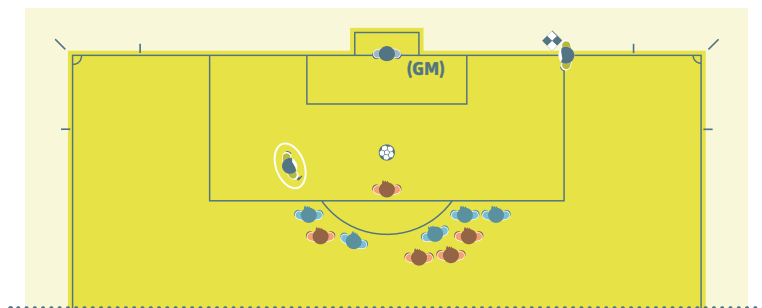
Tiros desde el punto de penal

Uno de los AA deberá ubicarse en la intersección de la línea de meta y el área de meta. El otro AA se ubicará en el círculo central para controlar a los jugadores. Si hay AAA, estos deberán colocarse en cada intersección entre la línea de meta y el área de meta, a la derecha e izquierda de la misma, salvo cuando se utilice DAG, en cuyo caso solamente se requiere un AAA. El AAA2 y el AA1 deberán hacer un seguimiento de los jugadores en el círculo central, mientras que el AA2 y el cuarto árbitro deberán hacer un seguimiento de las áreas técnicas.

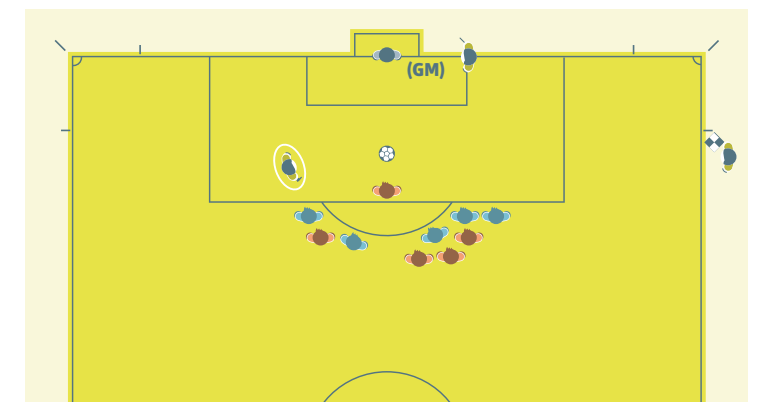


Lanzamiento de un penalti

El árbitro asistente deberá ubicarse en la intersección entre la línea de meta y el área de penalti,



excepto cuando haya árbitro asistente adicional; en tal caso, el árbitro asistente adicional se situará en este lugar y el árbitro asistente se colocará a la altura del punto de penalti (que constituye la línea de fuera de juego).



Enfrentamiento colectivo

En situaciones de enfrentamiento colectivo de jugadores, el árbitro asistente más cercano podrá ingresar en el terreno de juego para asistir al árbitro. El otro AA deberá observar igualmente la situación y tomar nota de los detalles del incidente. 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 ayudar a controlar que los jugadores del equipo defensor se coloquen a 9.15 m del balón. En dicho caso, el árbitro 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 media para ayudar en el procedimiento de sustitución; el árbitro 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 media, 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 media para ayudar al cuarto árbitro.



Lenguaje corporal, comunicación y uso del silbato

1. Árbitros

Lenguaje corporal

El lenguaje corporal es una herramienta que el árbitro utilizará:

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

El lenguaje corporal no sirve para explicar una decisión.

Señales

Ver Regla 5 para consultar las ilustraciones de las señales

Uso del silbato

El silbato es necesario para:

- dar comienzo al juego (1^{er} y 2^o periodo del juego normal y tiempo suplementario), tras un gol
- detener el juego:
 - para conceder un tiro libre o un penalti
 - para interrumpir o suspender un partido
 - al final de cada periodo
- reanudar el juego en:
 - tiros libres cuando se requiere que los jugadores estén a una distancia apropiada
 - penaltis

- 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, saque de esquina, saque de banda o un gol que haya sido evidente;
- para reanudar el juego en:
 - la mayoría de tiros libres, un saque de meta, un saque de esquina, un saque de banda o un 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. al asegurarse de que los defensores estén a 9.15 m 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. 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 y de meta (decisiones difíciles).

Sistema electrónico de comunicación

Cuando se utilice un sistema electrónico de comunicación, el árbitro indicará a los AA antes del partido cuándo puede ser conveniente utilizarlo, acompañado de una señal física o en vez de ella.

Técnica del banderín

El banderín del árbitro asistente debe estar siempre desplegado y visible para el árbitro. Esto significa por lo general que se lleva 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 su 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, penalti, etc.)
- si el juego se ha reanudado, el árbitro aún podrá adoptar medidas disciplinarias, pero no sancionará la infracción con tiro libre o penalti

Señales con la mano o gestos

Por regla general, los árbitros asistentes no deberán servirse de señales 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 conversación antes del partido.

Señales

Ver Regla 6 para consultar las ilustraciones con las señales.

Saque de esquina/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 atraviesa claramente la línea de meta, no es 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 dar ninguna señal, especialmente cuando el árbitro dé una señal.

Faltas

El árbitro asistente deberá levantar el banderín cuando se cometa una infracción o se dé un caso de conducta incorrecta en sus inmediaciones 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 vio y escuchó, y de los jugadores que tomaron parte.

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

- la infracción ocurrió fuera del campo visual del árbitro o si el campo visual del árbitro estaba obstaculizado
- el árbitro no habría aplicado la 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 utilizar 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 una ventaja; por lo tanto, es muy importante que el árbitro asistente establezca contacto visual con el árbitro.

Faltas dentro del área de penalti

Cuando un defensor cometa una infracción dentro del área de penalti fuera del campo visual del árbitro, especialmente 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 de penalti

Cuando un defensor cometa una infracción fuera del área de penalti (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 poder informar si se ha cometido o no una infracción, o si la infracción ha sido dentro o fuera del área de penalti, y qué medida disciplinaria se debería tomar. Si la infracción se produjo fuera del área de penalti, el árbitro asistente deberá desplazarse claramente por la línea de banda hacia la línea media para indicarlo.

Gol dudoso

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

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

Fuera de juego

La primera acción de un AA para indicar una decisión de fuera de juego es levantar el banderín (empleando la mano derecha para obtener una mejor línea visual); si entonces el árbitro detiene el juego, deberá utilizar el banderín para indicar el área del terreno de juego en la que se produjo la infracción. Si el árbitro no ve el banderín de inmediato, el árbitro asistente deberá mantener la señal hasta que el árbitro se percate de ella, o el balón se encuentre claramente en posesión del equipo que defiende.

Lanzamiento de un penalti

Si el guardameta se mueve fuera de la línea de meta antes de que se produzca la ejecución y no se anota el gol, el árbitro asistente levantará el banderín.

Sustitución

Una vez que el árbitro asistente haya sido informado (por el cuarto árbitro o un miembro del cuerpo técnico) de que se solicita una sustitución, el árbitro asistente 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 y 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 (no 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 conversación antes del partido.

Situaciones de «gol dudoso»

El árbitro asistente adicional, tras determinar que el balón ha cruzado completamente la línea de meta dentro de la portería, deberá:

- informar inmediatamente mediante el sistema de comunicación al árbitro de que se debería conceder 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 palo de banderín con el sistema de señal electrónica); esta señal no es necesaria cuando el balón cruce muy claramente la línea de meta.

El árbitro tomará la decisión final.



Otras recomendaciones

1. La ventaja

El árbitro podrá conceder la ventaja siempre que se produzca una infracción o falta, pero debería 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 oportunidad 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 un contraataque peligroso contra la portería adversaria;
- el ambiente del partido

2. Recuperación del tiempo perdido

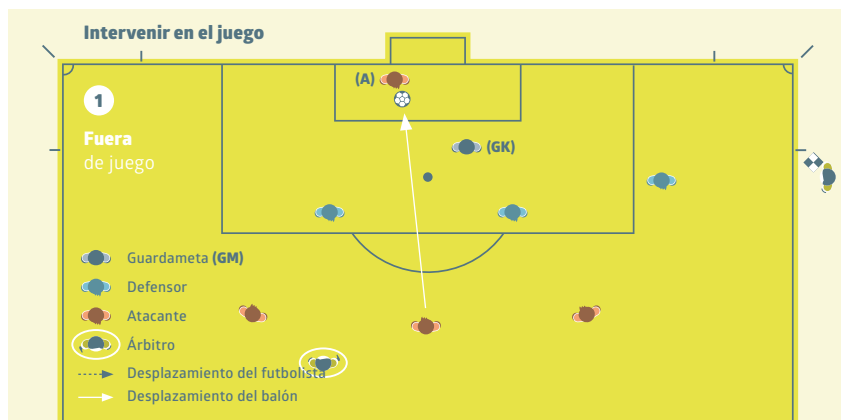
Muchas de las paradas del juego son totalmente normales (p. ej. saques de banda, saques de meta). Se deberá recuperar el tiempo perdido únicamente cuando dichas interrupciones sean excesivas.

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 de penalti, 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 tiro libre directo o un penalti y amonestar al jugador si la infracción ocurre después de que el balón esté en juego.

4. Fuera de juego



Si un atacante **en posición de fuera de juego** (A), pero sin interferir en adversario alguno, **toca el balón**, el asistente levantará el banderín en el momento en el que el jugador **toque el balón**.



Si un atacante **en posición de fuera de juego** (A), pero sin interferir en 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, **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.



Si un atacante **en posición de fuera de juego** (1) corre hacia el balón, pero **no llega a jugarlo**, el asistente deberá señalar **saque de meta**.



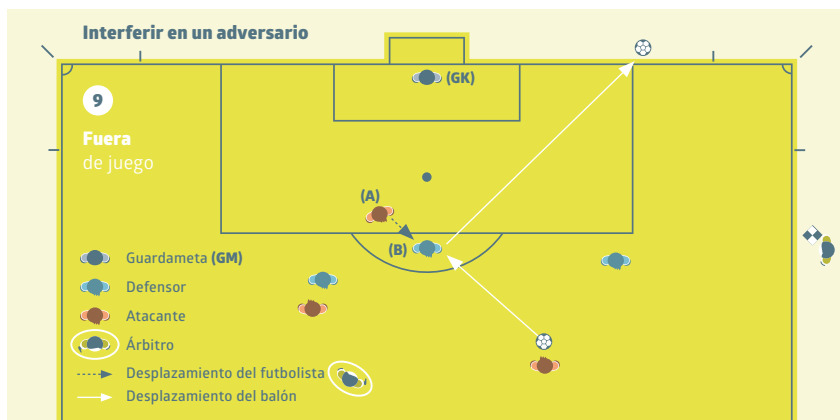
Si un atacante **en posición de fuera de juego** (A) obstruyera claramente el campo visual del guardameta, deberá ser sancionado por impedir a un adversario jugar el balón o poder jugarlo.



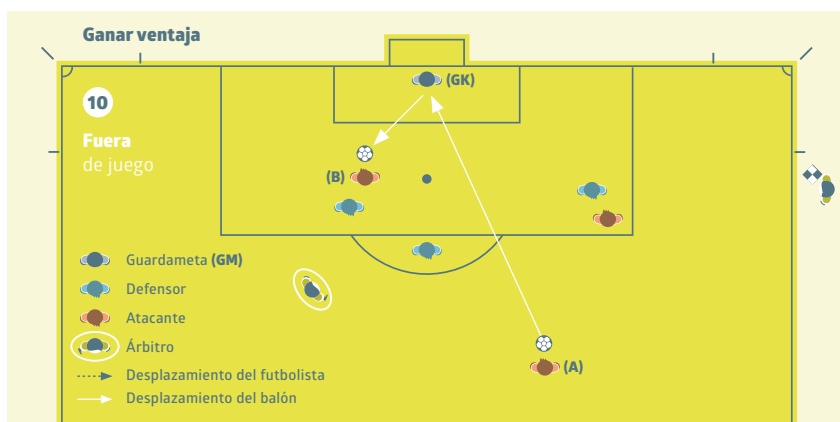
El atacante **en posición de fuera de juego** (A) no obstruye con claridad el campo visual del guardameta ni disputa la pelota a un adversario.



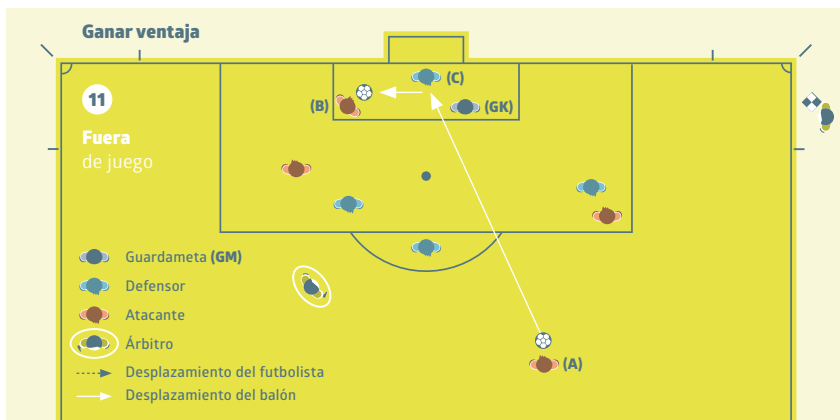
Un atacante **en posición de fuera de juego** (A) corre hacia el balón, pero no impide que el adversario lo juegue o pueda jugarlo. (A) no le disputa la pelota al adversario (B).



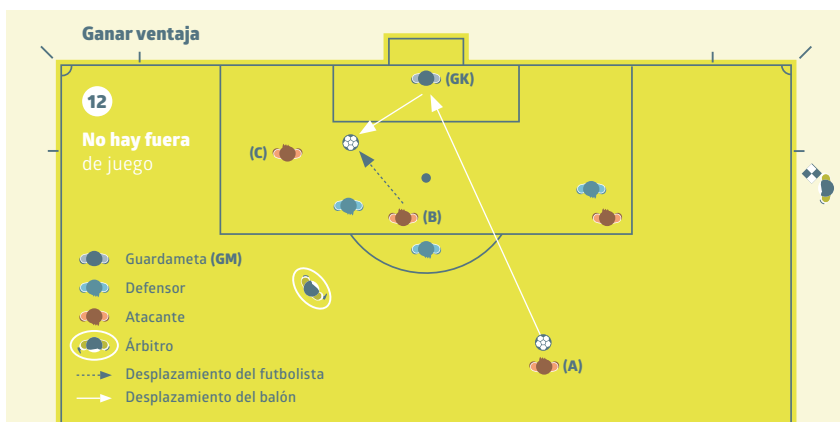
Un atacante **en posición de fuera de juego** (A) corre hacia el balón e impide que el adversario (B) juegue o pueda jugar el balón al disputárselo, luego (A) le disputa la pelota al adversario (B).



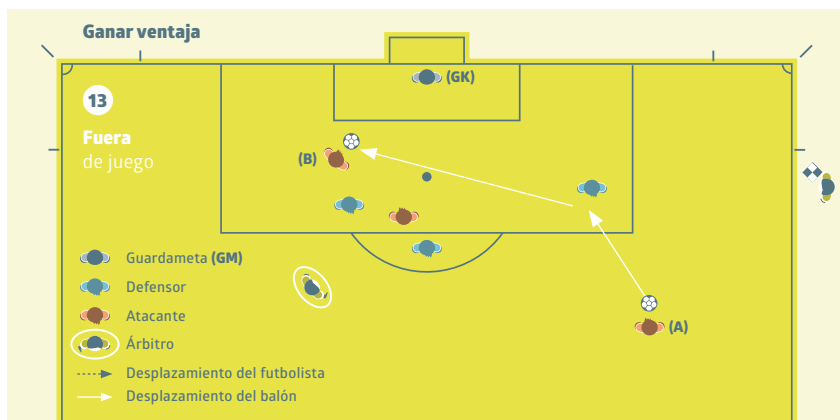
A un atacante **en posición de fuera de juego** (B) se le sancionará por **jugar o tocar un balón** que le llega rebotado, desviado o de una salvada del guardameta adversario, estando ya **en posición de fuera de juego** la última vez que se tocó el balón o este fue jugado por uno de sus compañeros de equipo.



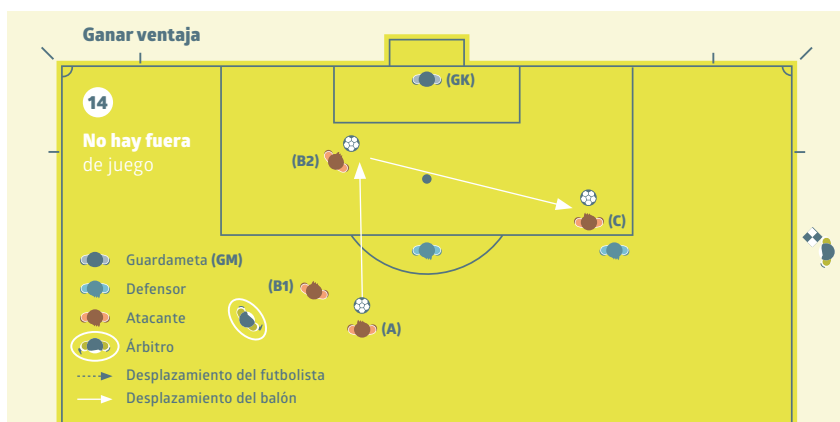
A un atacante **en posición de fuera de juego** (B) se le sancionará por **jugar o tocar un balón** que le llega rebotado, desviado o de una salvada de un jugador del equipo defensor, estando ya **en posición de fuera de juego** la última vez que se tocó el balón o este fue jugado por uno de sus compañeros de equipo.



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 tocó el balón y, por tanto, no sacó 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** al hallarse previamente **en posición de fuera de juego**.



El atacante (C) está **en posición de fuera de juego**, pero sin interferir en 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, y que pasa el balón al compañero (B2), y este, al compañero (C). El atacante (C) se hallaba **en posición correcta** cuando recibió el pase, por lo que no se señalará infracción alguna.

5. Tratamiento/evaluación tras una infracción con amonestación/expulsión

Anteriormente, un 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 física por la cual se amoneste o expulse al adversario se podrá evaluar o tratar 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 que requería el que uno o varios médicos entraran en el terreno para evaluar 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 se marchan 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 mente 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 saldrá 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.

El árbitro deberá compensar totalmente la interrupción del juego.