

Índice

Introducción

Historia del IFAB

Estructura y funcionamiento del IFAB

Trasfondo de la nueva revisión de las Reglas

Observaciones sobre las Reglas de Juego

Reglas de Juego 2016/17

1 El terreno de juego

2 El balón

3 Los jugadores

4 El equipamiento de los jugadores

5 El árbitro

6 Otros miembros del grupo arbitral

7 Duración del partido

8 Inicio y reanudación del juego

9 Balón en juego

10 El resultado de un partido

11 El fuera de juego

12 Faltas y conducta impropia

13 Golpeos a balón parado

14 El penalti

15 El saque de banda

16 El saque de meta

17 El saque de esquina

Cambios en las reglas 2016/17

Breve resumen de los cambios en las reglas

Detalles de todos los cambios

Glosario

Entidades futbolísticas

Términos futbolísticos

Términos arbitrales

Directrices prácticas para los miembros del equipo arbitral

Introducción

Posicionamiento, desplazamientos y trabajo de equipo

Lenguaje corporal, comunicación y uso del silbato

Otras recomendaciones

- Aplicación de la ley de la ventaja

- Recuperación del tiempo perdido
- Sujetar a un adversario
- Fuera de juego
- Atención/evaluación tras una falta con amonestación/expulsión

Introducción

Historia del IFAB

El IFAB es la entidad universal responsable de la toma de decisiones relativas a las Reglas de Juego del fútbol asociación. Sus objetivos son salvaguardar, codificar y modificar las Reglas de Juego que se aplican en el marco del fútbol mundial organizado por la FIFA. De este modo, el IFAB garantiza que las Reglas de Juego se apliquen de manera uniforme en todo el mundo y, en consecuencia, que el fútbol organizado se practique de igual manera en todo el mundo, lo que conlleva igualmente un control riguroso.

El IFAB se constituyó durante una reunión de dos representantes de las federaciones de fútbol de Inglaterra, Escocia, Gales e Irlanda del Norte el 2 de junio de 1886. La nueva entidad, concebida por iniciativa de la Federación Inglesa de Fútbol, se fundó para redactar de forma armónica una serie de reglas en un momento en el que cada país aplicaba pautas diferentes. Una vez establecida como garante de las Reglas de Juego, la función del IFAB fue y sigue siendo preservar, supervisar, estudiar y, cuando procede, modificar las Reglas de Juego.

El fútbol se extendió con rapidez; en 1904, se reunieron siete naciones en París para formar la FIFA, la *Fédération Internationale de Football Association*, la cual se unió al IFAB en 1913.

El IFAB ha supervisado muchos cambios en las Reglas de Juego desde la creación de las primeras reglas oficiales en 1863. Por ejemplo, el fuera de juego, que en un principio se aplicaba cada vez que un jugador se encontraba por delante del balón, probablemente sea la regla que más se ha modificado. El área de meta apareció por primera vez en 1869, seguida de los saques de esquina en 1872, y el primer penalti fue concedido en 1891; hasta 1902, se podía lanzar desde cualquier punto situado en una línea a 10.97 m de distancia de la portería. La decisión de 1912 de prohibir que los guardametas tocaran el balón con las manos fuera del área aumentó la cantidad de goles marcados y, a partir de 1920, los jugadores ya no podían incurrir en fuera de juego en los saques de banda.

De manera constante, el IFAB fue cambiando el balompié y la mentalidad de jugadores y espectadores. El cambio que prohibía que los guardametas tocaran con la mano el balón tras un «pase atrás» deliberado, el cual se introdujo tras la Copa Mundial de Fútbol de la FIFA Italia 1990™, y la norma de 1998 de que se sancionaran con tarjeta roja las entradas duras por detrás son buenos ejemplos de ese cambio de actitud.

En octubre de 2010, el IFAB decidió reconsiderar la introducción de la detección automática de goles (DAG) y aceptó un periodo de dos años de pruebas intensas. En julio de 2012, el IFAB tomó las decisiones históricas de aprobar los sistemas DAG y el uso de árbitros asistentes adicionales o árbitros de área.

La asamblea general anual de marzo de 2016 también fue histórica, con la aprobación de una fase de pruebas de asistentes de vídeo para los árbitros, junto con la revisión más exhaustiva de las Reglas de Juego en la historia de la IFAB.

Estructura y funcionamiento del IFAB

En 2012, el IFAB comenzó un proceso de reformas que culminó el 13 de enero de 2014, cuando se convirtió en una federación autónoma en virtud de la legislación suiza y aprobó los estatutos que definen su propósito, estructura y responsabilidades, así como los de sus entidades afiliadas. Para garantizar que el trabajo del IFAB sea transparente, democrático y moderno, se estableció una secretaría ejecutiva dirigida por el secretario del IFAB.

Si bien la composición del IFAB no experimentó cambios, la reforma condujo a la formación del panel consultivo futbolístico y del panel consultivo técnico, compuestos por expertos del mundo del fútbol. Estos grupos tienen por misión mejorar el proceso de consulta y favorecer un método más dinámico de desarrollo de las reglas.

Asamblea general anual

La asamblea general anual tiene lugar en febrero o marzo en Inglaterra, Escocia, Gales o Irlanda del Norte siguiendo un orden estricto de rotación, así como en un lugar decidido por la FIFA en los años de celebración de la Copa del Mundo de la FIFA™. Las decisiones de la asamblea general anual sobre las Reglas de Juego son vinculantes para las confederaciones y federaciones nacionales de fútbol a partir del 1 de junio. No obstante, aquellas confederaciones y federaciones donde la temporada o competición no haya terminado el

1 de junio podrán retrasar la aplicación de los cambios hasta el comienzo de la siguiente temporada o el final de la competición; aquellas que comiencen antes del 1 de junio podrán aplicarlas en cuanto el IFAB haya transmitido la circular oficial en la que se anuncien los cambios.

Ninguna confederación o federación podrá alterar las Reglas de Juego a menos que el IFAB haya aprobado los cambios.

Reunión de trabajo anual

La reunión de trabajo anual es la reunión preparatoria para la asamblea general anual y se lleva a cabo en noviembre. Esta reunión puede tomar en consideración los temas presentados por las confederaciones y federaciones y aprobar experimentos y pruebas. No obstante, los cambios en las reglas deberán aprobarse en la asamblea general anual.

Subcomisión técnica

La subcomisión técnica del IFAB se compone de expertos de las cuatro federaciones de fútbol británicas, la FIFA y el IFAB; tiene la responsabilidad de tomar en consideración posibles cambios en las reglas y supervisar los ensayos aprobados en la reunión de trabajo anual y en la asamblea general anual.

Paneles consultivos

El panel consultivo futbolístico y el panel consultivo técnico se componen de expertos del mundo del fútbol que colaboran con el IFAB en el desarrollo de las Reglas de Juego. En ellos participan antiguos jugadores, entrenadores y árbitros de diversas confederaciones y entidades futbolísticas. El panel consultivo futbolístico aporta la perspectiva de jugadores y entrenadores, mientras que el panel consultivo técnico evalúa los aspectos técnicos y posibles consecuencias en el arbitraje de cualquier cambio en las reglas.

Trasfondo de la nueva revisión de las Reglas

Las proposiciones relativas a la revisión actual de las Reglas de Juego figuran en las actas de las asambleas generales n.º 127, 128 y 129. La subcomisión técnica comenzó su labor en otoño de 2014 y las actas de la asamblea general anual n.º 129, celebrada el 28 de febrero de 2015 registran lo siguiente: *«el objeto de la revisión es lograr que las Reglas de Juego sean más accesibles y comprensibles para todos los participantes en el fútbol, así como aportar una mayor coherencia en la comprensión, interpretación y aplicación».*

La revisión se ha centrado en adaptar las reglas al fútbol moderno en todos los aspectos. Estas son las principales modificaciones:

- **Simplificación de la estructura:** se han combinado las reglas y su interpretación, para que toda la información sobre una regla se encuentre en el mismo lugar
- **Actualización de los títulos:** se ha cambiado el nombre de algunas reglas para que refleje su contenido y permita incluir un texto que anteriormente no formaba parte de dichas reglas; p. ej. la Regla n.º 6: «Los árbitros asistentes» ha pasado a ser «Otros miembros del equipo arbitral» para que abarque a los cuartos árbitros, a los asistentes adicionales, etc.
- **Formulación:** tanto en el texto de la versión original en inglés como en esta traducción se han eliminado palabras innecesarias, ya que un uso más coherente de palabras y expresiones hace que las reglas sean más inteligibles y reduce la confusión y los malentendidos. Se han eliminado contradicciones y repeticiones innecesarias.
- **Contenido actualizado:** algunos cambios adaptan las reglas al fútbol moderno, p. ej. la mayor cantidad de suplentes.

Se han introducido dos «nuevas» secciones de gran calado:

- **Explicación de los cambios:** esta sección ofrece el texto antiguo, el nuevo y una explicación de las modificaciones.
- **Glosario:** lista de definiciones de palabras, conceptos y expresiones importantes que a veces no se entienden de forma correcta o se malinterpretan.

El IFAB considera que esta revisión facilita el acceso y la comprensión de las Reglas de Juego a todos aquellos que participan en el fútbol o están interesadas en este deporte, lo que debería redundar en una mayor sintonía a la hora de comprender, interpretar y aplicar las reglas, con menos discusiones y controversias generadas por interpretaciones divergentes.

El IFAB agradece en sumo grado la labor de la subcomisión técnica en esta revisión:

- David Elleray (IFAB, responsable del proyecto)
- Neale Barry (Federación Inglesa de Fútbol)
- Jean-Paul Brigger (FIFA)
- Massimo Busacca (FIFA)

- William Campbell (Federación Irlandesa de Fútbol)
- Ray Ellingham (Federación Galesa de Fútbol)
- John Fleming (Federación Escocesa de Fútbol)
- Fernando Tresaco Gracia (FIFA)

OBSERVACIONES SOBRE LAS REGLAS DE JUEGO

Modificaciones

Con la aprobación de las federaciones nacionales de fútbol, y siempre que se respeten sus principios fundamentales, se podrá modificar la aplicación de las presentes Reglas de Juego en partidos disputados por menores de 16 años, equipos femeninos, jugadores veteranos (mayores de 35 años) y jugadores con discapacidades. En dichos casos, se autorizan las modificaciones de los siguientes elementos:

- dimensiones del terreno de juego;
- tamaño, peso y material del balón;
- distancia entre los postes y altura del travesaño;
- duración de los periodos de juego;
- sustituciones.

No se permitirá ninguna otra modificación sin el consentimiento expreso del IFAB.

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 será la autoritativa.

Clave

Los principales cambios se presentan subrayados y resaltados en color.

REGLAS DE JUEGO 2016/17

REGLA N.º 1: EL TERRENO DE JUEGO

Superficie

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 competición permita una combinación 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 o del International Match Standard, salvo si el IFAB concediera una dispensa excepcional.

Marcación del terreno

El terreno de juego será rectangular y estará delimitado y marcado con líneas continuas que no entrañen peligro alguno. Dichas líneas serán parte integrante de las zonas que delimitan.

Se utilizarán únicamente las líneas estipuladas en la Regla n.º 1 para marcar el terreno de juego.

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

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 de centro.

El centro del campo se hallará en el punto medio de la línea de centro, alrededor del cual se trazará un círculo con un radio de 9.15 m.

Se podrá realizar una marca fuera del terreno de juego, a 9.15 m del cuadrante de esquina y en perpendicular a las líneas de meta y a las de banda.

Todas las líneas deberán tener la misma anchura, con un máximo de 12 cm. Las líneas de meta tendrán la misma anchura que los postes y el travesaño.

En superficies artificiales, se permitirá la coexistencia con otras líneas de demarcación, siempre que sean de un color diferente y puedan distinguirse claramente de las líneas de demarcación de fútbol.

Aquel jugador que realice 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 inmediatamente en cuanto el balón deje de estar en juego.

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
	máximo	120 m
Longitud (línea de meta):	mínimo	45 m
	máximo	90 m

Dimensiones en partidos internacionales

Longitud (línea de banda):	mínimo	100 m
	máximo	110 m
Anchura (línea de meta):	mínimo	64 m
	máximo	75 m

Los organizadores de las competiciones podrán determinar la longitud de la línea de meta y de la línea de banda respetando estos límites

Área de meta

Se trazarán dos líneas perpendiculares a la línea de meta, a 5.5 m de la parte interior de cada uno de los postes de la portería. Dichas líneas se adentrarán 5.5 m en el terreno de juego y se unirán con una línea paralela a la línea de meta. El área delimitada por dichas líneas y la línea de meta será el área de meta.

Área de castigo

Se trazarán dos líneas perpendiculares a la línea de meta, a 16.5 m de la parte interior de cada uno de los postes de la portería. Dichas líneas se adentrarán 16.5 m 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 castigo.

En el interior de ambas áreas de castigo, se marcará un punto a 11 m de distancia del punto medio de la línea que va de un poste a otro: el punto de penalti.

Al exterior de ambas áreas de castigo, se trazará un semicírculo con un radio de 9.15 m y que tomará como centro el punto de penalti.

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 desde el banderín de esquina.

Banderines

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

Se podrán colocar banderines similares en los dos extremos de la línea de centro, a una distancia mínima de 1 m de la línea de banda y por fuera del terreno de juego.

Área técnica

El área técnica se relaciona en particular con los partidos disputados en estadios que cuentan con banquillo para el cuerpo técnico y los suplentes al borde del terreno de juego; sus características se describen a continuación:

- el área técnica se extenderá 1 m a cada lado del banquillo y hasta 1 m de distancia de la línea de banda;
- deberán utilizarse marcaciones para delimitar dicha área;
- el número de personas con presencia autorizada en el área técnica estará determinado por el reglamento de la competición;
- los ocupantes del área técnica:
 - se deberán identificar 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 desde el área técnica una persona a la vez.

Porterías

Las porterías se colocarán en el centro de las líneas de meta.

Estarán formadas por dos postes verticales, equidistantes de los banderines de esquina y unidos en la parte superior por un larguero o travesaño. Los postes y el travesaño deberán estar fabricados con materiales homologados. Además, deberán ser cuadrados, rectangulares, redondos o elípticos y no deberán constituir ningún peligro.

La distancia entre la base de los dos postes será de 7.32 m, y la distancia de la cara inferior del travesaño al suelo será de 2.44 m.

La colocación de los postes con respecto a la línea de meta deberá 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.

Si el travesaño se rompiera o se desencajara, se detendrá el juego hasta que haya sido reparado o devuelto a su posición original. Si no fuera posible repararlo, se deberá suspender el partido. No estará permitido colocar una cuerda ni ningún otro material flexible o peligroso como sustitución del travesaño. El juego se reanudará con un bote neutral.

Se podrán enganchar redes en las porterías y el suelo detrás de estas, y deberán estar sujetas de forma conveniente y no estorbar al guardameta.

Seguridad

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

Detección Automática de Goles (DAG)

La DAG puede usarse para determinar si el balón ha atravesado por completo la línea de meta, esto es, para saber con certeza si se ha anotado un gol y ayudar al árbitro en su decisión.

Allí donde se haga uso de la DAG, se podrá modificar la estructura de las porterías de acuerdo con lo estipulado en el Programa de Calidad de la FIFA para DAG y las Reglas de Juego. El uso de estos sistemas debe estar regulado en el reglamento de la competición.

Principios de la DAG

- El dispositivo se aplicará únicamente a la línea de meta y solo para determinar si se ha anotado gol;
- El dispositivo deberá indicar si se ha anotado gol de manera inmediata y confirmarlo automáticamente en el margen de un segundo, dato que se transmitirá solamente al equipo arbitral (por medio del reloj del árbitro, por vibración y señal visual).

Requisitos y especificaciones de la DAG

Si se emplea uno de estos sistemas en competición, los organizadores deberán garantizar que cuente con la certificación correspondiente de una de las siguientes normas:

- FIFA Quality PRO
- FIFA Quality
- IMS - INTERNATIONAL MATCH STANDARD

Un laboratorio independiente comprobará la precisión y el correcto funcionamiento de los diferentes dispositivos de acuerdo con el Manual de pruebas. Si el dispositivo no funcionara según lo dispuesto en dicho manual, el árbitro no podrá utilizarlo y se lo comunicará a la autoridad competente.

El árbitro deberá comprobar el funcionamiento correcto de esta tecnología antes del partido, según se estipula en el Manual de pruebas del Programa de Calidad de la FIFA para DAG.

Publicidad comercial

Se prohíbe todo tipo de publicidad comercial, ya sea real o virtual, en el terreno de juego, en el suelo dentro del área que abarcan las redes de portería y el área técnica, o en el suelo a una distancia de 1 m 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, y desde el momento en que vuelven a entrar al terreno hasta el término del partido. Está prohibida la publicidad en las porterías, las redes, los banderines de córner y sus postes, y en todo equipo ajeno a estos elementos (p. ej. cámaras, micrófonos, etc.).

Además, el vallado publicitario vertical deberá hallarse al menos:

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

Logotipos y emblemas

Está prohibida la reproducción real o virtual durante el transcurso del partido de logotipos o emblemas representativos de la FIFA o de confederaciones, federaciones nacionales de fútbol, competiciones, clubes u otras entidades en el terreno de juego, las redes de la portería y las zonas que ocupan, las porterías y los postes de los banderines. No obstante, **sí se permitirá en los banderines de esquina.**

REGLA N.º 2: EL BALÓN

Características y medidas

Los balones deberán:

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

Todos los balones utilizados en partidos de competición oficial organizada bajo los auspicios de la FIFA o de las confederaciones deberán portar uno de los siguientes distintivos:

- FIFA Quality PRO
- FIFA Quality
- IMS - INTERNATIONAL MATCH STANDARD

Los balones que lleven marcas de calidad previas, como «FIFA Approved», «FIFA Inspected» o «International Matchball Standard», se podrán utilizar en las competiciones mencionadas anteriormente hasta julio de 2017.

Los distintivos indican que el balón ha sido sometido a las pruebas y controles pertinentes y cumple los requisitos técnicos, diferentes según el distintivo, además de a las especificaciones mínimas estipuladas en la Regla n.º 2, aprobadas previamente por el IFAB. Los centros que lleven a cabo los controles de calidad habrán sido aprobados previamente por la FIFA.

En aquellos partidos en que se haga uso de la detección automática de goles (DAG), los balones deberán llevar uno de los distintivos de calidad indicados anteriormente.

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.

Sustitución de un balón defectuoso

Si el balón no estuviera en perfectas condiciones de uso:

- se detendrá el juego;
- se reanudará con un bote neutral del balón de reserva en el punto donde se detuvo el juego para sustituir el balón defectuoso.

Si el balón perdiera sus propiedades en un saque de centro, de portería, de esquina o de banda, o en un golpeo a balón parado o en el lanzamiento de un penalti, se volverá a ejecutar el saque, el golpeo o el lanzamiento.

Si el balón se dañara antes de que llegue a tocar a un jugador, el travesaño o los postes al ejecutar un penalti o durante una tanda de penaltis, se volverá a ejecutar el penalti.

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

Balones adicionales

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

REGLA N.º 3: **LOS JUGADORES**

Número de jugadores

Disputarán los partidos dos equipos, cada uno de ellos con un máximo de once jugadores, de los que uno 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 abandonaron deliberadamente el terreno de juego, el árbitro no estará obligado a detener el juego y se podrá aplicar la ley de la ventaja; sin embargo, el partido no podrá reanudarse tras la primera interrupción si un equipo no cuenta con un mínimo de siete jugadores.

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 a su llegada.

Número de sustituciones

Competiciones oficiales

En los partidos de competición oficial organizados por la FIFA, las confederaciones o las federaciones nacionales de fútbol, se podrán utilizar como máximo tres suplentes.

El reglamento de la competición estipulará el número de suplentes que podrán convocarse, de tres a un máximo de doce.

Otros partidos

En los partidos de selecciones nacionales de máxima categoría (selecciones «A»), se podrá utilizar un máximo de seis suplentes.

En los demás partidos, se puede 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 permitirán como máximo seis suplentes.

Sustituciones ilimitadas

El uso de las sustituciones ilimitadas está permitido exclusivamente en las categorías inferiores del fútbol (fútbol base/*amateur*), siempre que la federación nacional de fútbol lo apruebe.

Procedimiento de sustitución

Los nombres de los suplentes deberán entregarse al árbitro antes del comienzo del encuentro. Aquellos suplentes cuyo nombre no haya sido facilitado en dicho momento no podrán participar en el partido.

Para sustituir a un jugador, se deberá observar lo siguiente:

- informar al árbitro antes de efectuar la sustitución;
- el jugador sustituido recibirá el permiso del árbitro para salir del terreno de juego, a menos que ya se encuentre fuera del mismo;
- el jugador que vaya a ser sustituido no estará obligado a salir por la línea de centro; además, 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 reemplazado rehusara salir del campo, el partido proseguirá.

El suplente solamente podrá entrar en el campo:

- mientras el juego esté detenido;
- por la línea de centro;
- 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 suplente se convierte en jugador, y el jugador al que sustituye, en jugador sustituido.

Los suplentes podrán reanudar el juego siempre que ya se encuentren dentro del terreno.

Si se realizara una sustitución durante el descanso o antes de la prórroga, esta deberá completarse antes de que se reanude el partido.

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

Cambio del guardameta por un jugador de campo

Cualquiera de los jugadores de campo podrá sustituir al guardameta si:

- se informa previamente al árbitro
- el cambio se efectúa mientras el juego esté detenido

Infracciones y sanciones

Si un suplente inscrito como tal jugara de inicio un partido en lugar de un jugador que figura previamente como titular sin que se haya notificado el cambio al árbitro:

- 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 del hecho a la autoridad competente.

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

- permitirá que prosiga el juego;
- amonestará a ambos jugadores en cuanto deje de estar en juego el balón.

Para cualquier otra infracción de la presente regla:

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

Expulsión de jugadores y suplentes

Si un jugador es expulsado:

- antes de presentar la lista oficial del equipo, no podrá figurar en esta;
- tras ser incluido en la lista oficial del equipo y antes del saque inicial, podrá ser sustituido por uno de los suplentes incluidos en dicha lista, 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.

En el caso de expulsar a un jugador suplente inscrito en la lista oficial antes o después del saque inicial, no podrá ser sustituido por ningún otro jugador.

Personas no autorizadas en el terreno de juego

El entrenador y los demás integrantes de la lista oficial (a excepción de los jugadores y los suplentes) se considerarán miembros del cuerpo técnico. Aquellas personas no incluidas en la lista como jugador, suplente o miembro del cuerpo técnico, se considerarán agentes externos.

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

- detener el juego únicamente si esta persona interfiere con el desarrollo del juego;
- obligar a esta persona a abandonar el terreno de juego en cuanto se interrumpa el partido;
- tomar las medidas disciplinarias apropiadas.

Si se detuviera el juego y la interferencia viniera causada por:

- un miembro del cuerpo técnico, suplente, jugador sustituido o expulsado, se reanudará el juego con libre directo o penalti;
- un agente externo, se reanudará el juego con un bote neutral.

Si el balón se dirigiera a la portería y la interferencia no impide que un jugador del equipo que defiende juegue el balón, se concederá el gol si el balón entra en la portería (incluso si se produjo contacto con el balón), a menos que el balón entre en la portería contraria.

Jugador fuera del terreno de juego

Si después de haber abandonado el terreno de juego con el permiso del árbitro, un jugador volviera a entrar sin el permiso del colegiado, este deberá:

- detener el juego (pero no inmediatamente si el jugador no interfiere en el juego o si cabe aplicar la ley de la ventaja);
- amonestar al jugador por entrar en el campo sin autorización;
- ordenar al jugador que salga del terreno de juego.

Si el árbitro detuviera el juego, lo reanudará:

- con un libre indirecto desde el punto donde se hallaba el balón cuando el juego fue detenido, o
- de conformidad con la Regla n.º 12, si el jugador infringió dicha regla.

No cometerá infracción alguna aquel jugador que, en un lance del juego, cruce una línea de demarcación del terreno de juego.

Gol con una persona no autorizada en el terreno de juego

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

el árbitro deberá anular el gol si esta persona:

- era jugador, suplente, jugador sustituido, jugador expulsado o miembro del cuerpo técnico del equipo que marcó el gol;
- 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 un saque de meta, saque de esquina o bote neutral.

el árbitro deberá conceder el gol si la persona:

- era jugador, suplente, jugador sustituido, jugador expulsado o miembro del cuerpo técnico del equipo que recibió el gol;
- no interfirió en el juego.

En cualquier caso, la persona no autorizada deberá abandonar el terreno de juego por orden del árbitro.

Si después de que se marque un gol y reanudar el juego, el árbitro constata que una persona no autorizada se hallaba en el terreno de juego cuando se marcó el gol, este no se podrá anular. Si la persona no autorizada siguiera en el campo, el árbitro deberá:

- detener el juego;
- ordenar que se retire la persona;
- reanudar el juego con un bote neutral o un saque de falta, según proceda.

El árbitro informará de la incidencia a las autoridades competentes.

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.

REGLA N.º 4: EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

Seguridad

Los jugadores no deberán utilizar ningún elemento del equipamiento, ni objetos ni prenda alguna que entrañe algún tipo de peligro.

Se prohíben todo tipo de accesorios de joyería o bisutería (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 controlar a los jugadores antes del inicio del partido y a los suplentes antes de que entren en el campo. En el caso de que se llevara una prenda o un objeto prohibido o peligroso, el árbitro deberá ordenar al jugador:

- que se desprenda del objeto en cuestión;
- que abandone el terreno cuando vuelva a detenerse el juego si no puede o no quiere acatar la orden.

Deberá amonestarse a aquellos jugadores que rehúsen acatar esta regla o que vuelva a ponerse el mismo objeto o prenda.

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 cara externa, deberá ser del mismo color que la parte de las medias sobre la que se use o que cubra;
- espinilleras: deberán ser de un material tal que proteja de manera razonable y deberán cubrirse con las medias;
- botas.

Los guardametas podrán utilizar pantalones largos.

Aquel jugador que pierda accidentalmente una bota o una espinillera deberá volver a colocársela lo más pronto posible, como muy tarde la próxima vez que el balón deje de estar en juego. Si antes de volver a calzarse o de colocar la espinillera en su sitio, juega el balón o marca un gol, este subirá al marcador.

Colores

- Los dos equipos vestirán colores que los diferencien entre sí y del equipo arbitral;
- Los guardametas vestirán colores diferentes a los de sus compañeros y del equipo arbitral;
- Si las camisetas de los dos guardametas fueran del mismo color y ninguno de ellos dispusiera de camiseta de repuesto, el árbitro deberá permitir que se juegue el partido.

Las camisetas interiores deberán ser del color principal de las mangas de la camiseta. Si se usan mallas térmicas cortas o largas, 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.

Otro equipamiento

Se permiten aquellas protecciones que no sean peligrosas, tales como protectores de cabeza, máscaras faciales, rodilleras y coderas, confeccionados con materiales blandos, ligeros y acolchados. También se permite que los guardametas lleven gorras y gafas deportivas.

Cuando se usen protectores de cabeza, 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
- estar separados de la camiseta;
- no suponer ningún riesgo para el jugador que lo lleve ni para ningún otro (p. ej. un mecanismo de apertura alrededor del cuello);
- carecer de partes que sobresalgan (protuberancias).

Se prohíbe el uso de todo tipo de sistemas electrónicos de comunicación entre los jugadores (incluidos suplentes, jugadores sustituidos y jugadores expulsados) o el cuerpo técnico.

Cuando se usen dispositivos o sistemas de seguimiento de jugadores (con la aprobación de la federación nacional de fútbol o del organizador de la competición):

- no deben ser peligrosos;

- durante el partido, no se permitirá la recepción ni el uso de la información o los datos que transmitan en el interior del área técnica.

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.

Infracciones y sanciones

En caso de infracción de esta regla, no se deberá detener el juego y:

- el árbitro ordenará al jugador infractor que abandone el terreno de juego para que rectifique el equipamiento;
- el jugador abandonará el campo cuando se detenga el juego, a menos que haya corregido los defectos detectados en 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 interrumpir el partido para amonestar al jugador, se concederá un libre indirecto en el punto donde se encontraba el balón cuando se detuvo el juego.

REGLA N.º 5: EL ÁRBITRO

Autoridad del árbitro

Los árbitros dirigirán los partidos y dispondrán de autoridad plena para hacer cumplir las Reglas de Juego.

Decisiones del árbitro

Las decisiones serán tomadas según el criterio del árbitro, conforme a las Reglas de Juego y el espíritu del fútbol, y se basarán en la opinión del árbitro, a criterio del cual se tomarán las medidas adecuadas dentro del marco de las Reglas de Juego.

Las decisiones del árbitro sobre acciones y hechos propios del juego, entre los que se incluye dar por válido un gol y el resultado del partido, serán irrevocables.

El árbitro no podrá rectificar al constatar que la decisión adoptada era incorrecta o por recomendación de otro miembro del equipo arbitral si se ha reanudado el juego, si el árbitro ha señalado el final del primer o del segundo tiempo (incluyendo la prórroga), si se ha abandonado ya el terreno de juego o si ha finalizado el partido.

Si el árbitro no estuviera en disposición de seguir ejerciendo como tal, el partido podrá continuar bajo la supervisión de los demás miembros del equipo arbitral hasta que el balón deje de estar en juego.

Poderes y deberes

El árbitro:

- hará cumplir las Reglas de Juego;
- dirigirá el partido en colaboración con el resto de miembros del equipo arbitral;
- cronometrará el tiempo, tomará nota de las incidencias del partido y remitirá a las autoridades competentes el acta del partido, con datos sobre todas las medidas disciplinarias y sobre cualquier otro incidente que haya ocurrido antes, durante y después del encuentro;
- supervisará y dará la señal de reanudación del juego.

Ley de la ventaja

- permitirá que el juego prosiga si el equipo que sufre la infracción acaba en una situación ventajosa 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 produzcan varias infracciones al mismo tiempo, se castigará la infracción más grave, en lo que respecta a sanción, reanudación, gravedad física y repercusiones tácticas;
- tomará medidas disciplinarias contra jugadores que cometan infracciones merecedoras de amonestación o expulsión;
- dispondrá de la autoridad para tomar medidas disciplinarias desde el momento en que pisa el terreno de juego para realizar la inspección previa al partido hasta que abandone el terreno de juego una vez terminado el encuentro (incluidos los lanzamientos de penalti). Si antes de entrar en el terreno de juego al comienzo del partido, un jugador cometiera una falta merecedora de expulsión, el árbitro podrá impedir que el jugador participe en el partido (ver Regla n.º 3.6); asimismo, el árbitro hará constar todo tipo de conducta improcedente;
- dispondrá de la autoridad para amonestar con tarjeta amarilla o roja desde el momento en que entre en el terreno de juego hasta que termine el partido, lo cual incluye el descanso, la prórroga y las tandas de penaltis;
- tomará medidas contra los miembros del cuerpo técnico de los equipos que no actúen de forma responsable y podrá expulsarlos del terreno de juego y de sus inmediaciones;
- actuará conforme a las indicaciones de los otros miembros del equipo arbitral en caso de producirse incidentes que le hayan pasado inadvertidos.

Lesiones

- permitirá que el juego continúe hasta que el balón deje de estar en juego si estima que la lesión del jugador no entraña gravedad;
- detendrá el juego si estima que la lesión del jugador es grave; entonces, permitirá que sea transportado fuera del terreno de juego para ser atendido, y no podrá volver al terreno de juego hasta que el encuentro no se haya reanudado; si el balón estuviera ya en juego, deberá volver al campo atravesando la línea de banda; en caso contrario, podrá volver a entrar al campo cruzando cualquiera las líneas de demarcación.

Las excepciones a la norma de abandonar el terreno de juego para ser atendido solamente se darán cuando:

- se lesione un guardameta;
 - el guardameta choque con un jugador de campo y requieran atención médica;
 - choquen jugadores del mismo equipo y requieran atención médica;
 - se haya producido una lesión grave;
 - se lesione un jugador como resultado de una falta por la cual se amoneste o expulse al adversario (p. ej. una falta imprudente o violenta), y se valora el alcance de la lesión y se le atiende con rapidez.
- invitará a abandonar el terreno de juego a aquellos jugadores que estén sangrando; solo podrán volver a entrar en el rectángulo de juego tras la señal del árbitro, quien comprobará que la hemorragia ha cesado y que no haya restos de sangre en su uniforme y demás elementos del equipamiento;
 - si el árbitro autorizara la entrada al campo de los médicos o los camilleros, el jugador lesionado deberá salir del terreno de juego, ya sea por su propio pie o en camilla; si no acatara esta medida, se le amonestará por conducta antideportiva;
 - si el árbitro decidiera amonestar o expulsar a un jugador lesionado y este debiera abandonar el terreno de juego para ser atendido, deberá mostrarle la tarjeta antes de que abandone el terreno de juego;
 - si el juego no hubiera sido detenido por cualquier otro motivo o si la lesión sufrida por el jugador no fuera producto de una infracción de las Reglas de Juego, se reanudará el juego con un bote neutral.

Interferencia externa

- detendrá o suspenderá de forma momentánea o definitiva el partido en caso de infringirse las Reglas de Juego o por algún tipo de interferencia externa, p. ej. cuando:
 - la iluminación artificial resulte insuficiente;
 - un objeto lanzado por un espectador golpee a un miembro del equipo arbitral, a un jugador o a un miembro del cuerpo técnico de uno de los equipos; en función de la gravedad del incidente, el árbitro decidirá si proseguir con el partido, detenerlo o suspenderlo de forma momentánea o definitiva;
 - un espectador haga sonar un silbato que interfiera en el juego; en ese caso, se detendrá el juego y se reanudará con un bote neutral;

- 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 bote neutral) únicamente si interfiere en el juego, excepto si el balón se dirige a la portería y la interferencia no impide que un defensor juegue el balón; se concederá gol si entra en la portería (incluso si se produjo contacto con el balón), a menos que el balón entre en la portería del adversario;
 - permitirá continuar si no interfiere con el juego y ordenará la retirada del objeto del campo lo antes posible;
- no permitirá que entren en el terreno de juego personas no autorizadas.

Equipamiento del árbitro

Equipamiento obligatorio

- Silbato(s);
- Reloj(es);
- Tarjetas rojas y amarillas;
- Cuaderno de notas (u otro tipo de artículo que permita registrar las incidencias partido).

Otro equipamiento

Los árbitros tienen autorización para emplear:

- 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;

Tanto los árbitros como el resto de integrantes del equipo arbitral tendrán prohibido llevar artículos y accesorios de joyería o bisutería o cualquier otro tipo de dispositivos electrónicos.

Señales del árbitro

Consulte las ilustraciones para conocer las señales arbitrales aprobadas

Además de la señal habitual con los dos brazos extendidos para señalar la aplicación de la ley de la ventaja, actualmente se

permite levantar un solo brazo, ya que al árbitro no siempre le resulta fácil correr con los dos brazos extendidos.

Responsabilidad del equipo arbitral

Los árbitros 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 organizar, disputar y dirigir un partido.

Podrá tratarse de la decisión:

- de permitir o no la disputa del encuentro dependiendo de las condiciones del terreno de juego, de sus inmediaciones o de las condiciones meteorológicas;
- de suspender definitivamente un partido por la razón que estime oportuna;
- relativa a la idoneidad del equipamiento o de la pelota utilizados durante el partido;
- de interrumpir el partido debido a la intervención de los espectadores o a cualquier otro problema en las zonas exclusivas para el público;
- de interrumpir el partido para permitir que un jugador lesionado sea trasladado fuera del terreno de juego para ser atendido;
- de solicitar que un jugador lesionado sea retirado del terreno de juego para ser atendido;
- de permitir a un jugador llevar cierto tipo de prendas o de elementos del equipamiento;
- de permitir estar presente en las inmediaciones del terreno de juego a persona alguna (incluidos los miembros del cuerpo técnico y del estadio, personal de seguridad, fotógrafos u otros representantes de los medios de comunicación), siempre que el árbitro posea dicha autoridad;
- 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, de la confederación, de la federación nacional de fútbol o de la competición bajo cuya jurisdicción se dispute el partido

REGLA N.º 6: OTROS MIEMBROS DEL EQUIPO ARBITRAL

Para dirigir un partido, se podrán designar más árbitros (dos árbitros asistentes, un cuarto árbitro, dos árbitros asistentes adicionales y el árbitro asistente de reserva) que, junto con el árbitro principal, compondrán el equipo arbitral. Estos ayudarán al árbitro principal a dirigir el partido de acuerdo con las Reglas de Juego, si bien la decisión definitiva será siempre del árbitro principal.

El resto de miembros del equipo arbitral actuará bajo la dirección del árbitro principal. En caso de injerencia o conducta impropia de uno de los asistentes, el árbitro le relevará del puesto y elaborará un informe para las autoridades pertinentes.

Con excepción del árbitro asistente de reserva, colaborarán con el árbitro principal en las faltas e infracciones cuando tengan un mejor ángulo de visión que este. Deberán presentar un informe a las autoridades competentes sobre todos aquellos casos de comportamiento impropio u otros incidentes que ni el árbitro ni ningún otro miembro del equipo arbitral haya apreciado. Además, deberán dar parte al árbitro y a los demás miembros del equipo arbitral de dicho informe.

Los miembros del equipo arbitral 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), controlarán el tiempo y consignarán por escrito los goles, los casos de comportamiento antideportivo o impropio, 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 principal no pueda continuar su labor, deberá precisarse si asumirá sus funciones el cuarto árbitro, el primer árbitro asistente o el primer árbitro asistente adicional.

ÁRBITROS ASISTENTES

Los árbitros asistentes (jueces de línea o linieros) deberán indicar:

- si el balón ha salido completamente del terreno de juego y a qué equipo le corresponde efectuar el saque de esquina, de portería o de banda;

- si un jugador en posición de fuera de juego debe ser sancionado;
- si se solicita una sustitución;
- si en un penalti el guardameta se separa de la línea de meta antes de que se ejecute el lanzamiento y si el balón cruza la línea de meta; en el caso de contar con árbitros asistentes adicionales, deberán situarse a la altura del punto de penalti.

La labor del árbitro asistente comprende 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.

CUARTO ÁRBITRO

El cuarto árbitro se encargará de las siguientes tareas de asistencia al árbitro principal :

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

ÁRBITROS ASISTENTES ADICIONALES

Los árbitros asistentes adicionales (o árbitros de área) podrán indicar:

- cuándo atraviesa el balón completamente la línea de meta, es decir, si se concede un gol;
- a qué equipo corresponde ejecutar el saque de esquina o de meta;
- si en un penalti el guardameta se separa de la línea de meta antes de que se ejecute el lanzamiento y si el balón cruza la línea de meta.

ÁRBITRO ASISTENTE DE RESERVA

La única tarea del árbitro asistente de reserva será reemplazar a un árbitro asistente o cuarto árbitro que no pueda continuar con su labor.

SEÑALES DEL árbitro asistente

SEÑALES DEL árbitro asistente ADICIONAL

REGLA N.º 7: DURACIÓN DEL PARTIDO

Periodos de juego

El partido se desarrollará en dos partes o tiempos de 45 minutos cada una salvo que, de mutuo acuerdo entre el árbitro y los dos equipos antes del inicio del encuentro, se convenga otra duración contemplada en el reglamento de la competición.

Descanso

Los jugadores tendrán derecho a un descanso entre los dos periodos de juego no superior a 15 minutos. El reglamento de la competición deberá estipular claramente la duración del descanso, la cual podrá modificarse únicamente con el consentimiento del árbitro.

Recuperación de tiempo perdido

El árbitro podrá prolongar ambos periodos de juego para recuperar el tiempo perdido debido a:

- sustituciones;
- atención o retirada de jugadores lesionados;
- pérdidas de tiempo deliberadas;
- sanciones disciplinarias;
- interrupciones programadas para beber o por otros motivos médicos contemplados en el reglamento de la competición;
- cualquier otro motivo, incluidos los retrasos significativo a la hora de reanudarse el juego (p. ej. las celebraciones de los goles).

Al final del último minuto de cada uno de los periodos de juego, el cuarto árbitro mostrará el tiempo mínimo que se añadirá por decisión arbitral. El árbitro podrá aumentar el tiempo añadido, pero no reducirlo.

El árbitro no compensará ningún error de cronometraje del primer tiempo modificando la duración del segundo tiempo.

Penalti

En caso de que se deba ejecutar o repetir un penalti en los últimos instantes de un periodo de juego, se prolongará la duración de este hasta que el penalti se ejecute.

Suspensión definitiva del partido

Se volverán a jugar todos aquellos partidos suspendidos definitivamente antes de la duración reglamentaria, a menos que el reglamento de la competición o los organizadores estipulen otro procedimiento.

REGLA N.º 8: INICIO Y REANUDACIÓN DEL JUEGO

Comenzarán con el saque desde el centro del campo ambos periodos de juego, tanto del partido como de la prórroga; además, después de marcar gol, se reanudará el juego también con un saque de centro. Los libres directos o indirectos, los lanzamientos de penalti y los saques de banda, de meta y de esquina constituyen otros tipos de reanudación (v. Reglas n.º 13 - 17). Cuando el árbitro detenga el juego y la regla no contemple ninguno de los tipos de reanudación indicados anteriormente, el juego se reanudará con un bote neutral.

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

Saque inicial

Procedimiento:

- se sortearán los campos mediante el lanzamiento de una moneda al aire y el equipo favorecido en el sorteo escogerá la mitad del campo desde la que atacará en el primer tiempo;
- el equipo adversario sacará de centro;
- el equipo que eligió campo ejecutará el saque de centro con el que dar inicio al segundo tiempo;
- en el segundo tiempo, los equipos cambiarán de campo y atacarán la portería opuesta;
- cuando uno de los equipos marque un gol, el adversario deberá sacar de nuevo de centro.

En el saque inicial:

- todos los jugadores deberán encontrarse en su propia mitad del campo;
- los adversarios del equipo que efectuará el saque inicial deberán encontrarse como mínimo a 9.15 m antes de que el balón esté en juego;
- el balón se colocará en el punto central y deberá permanecer inmóvil;
- el árbitro dará la señal para proceder con el saque;
- el balón estará en juego en el momento en que lo toque el jugador que proceda con el saque y se haya desplazado con claridad;
- será posible marcar gol directo desde el saque inicial al equipo adversario.

Infracciones y sanciones

En caso de que el jugador que ejecuta el saque inicial toque el balón por segunda vez antes de que lo toque otro jugador, se concederá libre indirecto, o libre directo en caso de mano voluntaria.

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

Bote neutral

Procedimiento

El árbitro dejará caer el balón en el punto donde se hallaba cuando el juego fue detenido, a menos que se trate del interior del área de meta, en cuyo caso se procederá al bote neutral sobre la línea delimitadora del área paralela a la línea de fondo, en el punto más cercano al lugar donde se encontraba el balón cuando se detuvo el juego.

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

No habrá límite en el número de jugadores que pueden disputar un bote neutral (incluidos los guardametas); el árbitro no podrá decidir quién puede disputar un bote neutral ni quién lo ganará.

Infracciones y sanciones

Se repetirá el bote neutral si el balón:

- 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 bote neutral, el balón entrara en la portería sin tocar como mínimo a dos jugadores, se reanudará el juego mediante:

- un saque de meta, si el balón entró en la portería del adversario;
- un saque de esquina, si entró en la portería del equipo del jugador que toque el balón.

REGLA N.º 9: BALÓN EN JUEGO

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.

Balón en juego

El balón estará en juego en el resto de situaciones, lo que incluye cuando rebote en un **miembro del equipo arbitral** o en el poste, el travesaño o el palo del banderín de córner y permanezca dentro del terreno de juego.

REGLA N.º 10: EL RESULTADO DE UN PARTIDO

Gol válido

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

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

Equipo ganador

El equipo que marque el mayor número de goles será el ganador. Si ambos equipos marcaran el mismo número de goles o no anotaran gol alguno, el partido terminará en empate.

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

- regla de goles marcados fuera de casa;
- prórroga;
- tanda de penaltis.

Tanda de penaltis

Los lanzamientos desde el punto de penalti se ejecutarán una vez terminado el partido y, a menos que se estipule lo contrario, se aplicarán las Reglas de Juego correspondientes.

Procedimiento

Antes de comenzar la tanda de penaltis

- A menos que deban tenerse en cuenta otras consideraciones (p. ej. estado del terreno de juego, seguridad, etc.), el árbitro sorteará a cara o cruz la portería en la que se desarrollará la tanda de penaltis; esta decisión únicamente podrá modificarse por motivos de seguridad o si la portería no estuviera en condiciones o esa zona del terreno de juego estuviera impracticable.

- El árbitro volverá a sortear a cara o cruz el equipo que comenzará con la tanda; el equipo favorecido por el sorteo decidirá si lanza o no el primer penalti.
- Con la única excepción **del suplente de un guardameta lesionado**, solamente aquellos jugadores que al final del partido se encuentren en el terreno de juego, o aquellos que, ya sea **por lesión, cambios en el equipamiento, etc.**, se encuentren momentáneamente **fuera del mismo**, podrán participar en la tanda de penaltis.
- Cada uno de los equipos se encargará de seleccionar el orden en el que se ejecutarán los lanzamientos. **No se informará del orden al árbitro.**
- Si al finalizar el partido **y antes de o durante la tanda de penaltis**, un equipo tuviera superioridad numérica, deberá reducir el número de jugadores autorizados para equiparlo al de su adversario, y **se informará al árbitro** del nombre y el número de los jugadores excluidos. Ninguno de ellos podrá participar en la tanda de penaltis (salvo en el caso descrito a continuación).
- Aquel guardameta que no se encuentre en condiciones de continuar **antes de o** durante la tanda de penaltis y cuyo equipo no haya utilizado el número máximo permitido de cambios, podrá ser sustituido por un suplente designado como tal en la lista oficial del equipo **o por un jugador excluido previamente para igualar el número de jugadores; el guardameta no podrá participar en la tanda ni podrá lanzar penalti alguno.**

Durante la tanda de penaltis

- Podrán permanecer en el terreno de juego únicamente los jugadores autorizados y los miembros del equipo arbitral.
- Todos los jugadores autorizados, excepto el ejecutor del penalti y los dos guardametas, deberán permanecer en el interior del círculo central.
- El guardameta del equipo del lanzador del penalti deberá permanecer en el terreno de juego, fuera del área de castigo, en la intersección de la línea de meta con la línea de demarcación del área de castigo.
- Cualquiera de los jugadores autorizados podrá sustituir al guardameta.
- **Se considerará el penalti como ejecutado cuando el balón deje de moverse, traspase las líneas de demarcación del terreno de juego o el árbitro interrumpa el juego por una infracción de las Reglas de Juego.**
- El árbitro consignará por escrito todos los lanzamientos.

Los dos equipos ejecutarán cinco lanzamientos cada uno de conformidad con las siguientes estipulaciones:

- Los equipos ejecutarán los lanzamientos por turnos.
- Si antes de que ambos equipos hayan ejecutado sus cinco lanzamientos, uno de ellos hubiera marcado ya más goles que los que el adversario pudiera anotar completando su serie, se dará por terminada la tanda de penaltis.
- Si después de ejecutar sus cinco lanzamientos ambos equipos, el marcador está empatado, se proseguirá con los lanzamientos hasta que un equipo haya marcado un gol más que el otro tras ejecutar el mismo número de lanzamientos.
- Cada uno de los tiros deberá ejecutarlo un jugador diferente y todos los jugadores autorizados deberán haber efectuado ya un tiro antes de poder ejecutar el segundo;
- El principio anteriormente mencionado seguirá aplicándose en la secuencia posterior de tiros, si bien los equipos podrán cambiar el orden de lanzadores.
- La tanda de penaltis no se retrasará por un jugador que haya abandonado el terreno de juego. Se dará por fallado el lanzamiento si dicho jugador no regresara a tiempo para ejecutarlo.

Sustituciones y expulsiones durante la tanda de penaltis

- Se podrá amonestar o expulsar a jugadores, suplentes o jugadores sustituidos.
- Los guardametas expulsados deberán ser sustituidos por un jugador autorizado.
- No se podrá sustituir a un jugador que no esté en condiciones de continuar, aparte del guardameta.
- El árbitro no deberá suspender definitivamente el partido si un equipo se quedara con menos de siete jugadores.

REGLA N.º 11: EL FUERA DE JUEGO

Posición de fuera de juego

El hecho de estar en posición de fuera de juego no constituye infracción.

Se estará en posición de fuera de juego si:

- alguna parte de la cabeza, el cuerpo o los pies del jugador se encuentra en la mitad del campo del adversario (excluyendo la línea de centro), y
- alguna parte de la cabeza, el cuerpo o los pies del jugador se encuentra más cerca de la línea de meta contraria que el balón y el último defensa (el penúltimo, si se cuenta al guardameta).

No se tendrán en consideración las manos ni los brazos de los jugadores, incluidos los de los guardametas.

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

- el último defensa (sin contar al guardameta) o
- los dos últimos adversarios

Infracción por fuera de juego

Únicamente se sancionará a un jugador en posición de fuera de juego en el momento en que se juega el balón o que lo toca un compañero de equipo si llega a participar de forma activa en la jugada de una de las siguientes maneras:

- interviniendo en el juego, al jugar o tocar el balón pasado o tocado por un compañero o
- interfiriendo con un adversario
 - al impedir que juegue o pueda jugar el balón, al obstruir claramente el campo visual del adversario o
 - al disputarle el balón o
 - al intentar jugar claramente un balón que esté cerca de él, cuando su acción afecte la reacción del adversario o
 - al realizar una acción que dificulte claramente la posibilidad del adversario de jugar el balón

o bien

- al sacar ventaja jugando el balón o interfiriendo con un adversario cuando el balón

- haya sido repelido o haya rebotado en un poste, en el travesaño o en un adversario
- haya sido rechazado de manera deliberada por uno de los adversarios

En el caso de aquellos jugadores que, en posición de fuera de juego, reciban el balón jugado deliberadamente por un adversario (excepto si el balón llega de un rechace del adversario), no se considerará que están sacando ventaja de dicha posición.

Por «rechace» se entiende la acción por la cual cualquiera de los jugadores de un equipo detiene el balón cuando este está a punto de entrar en la portería o está muy cerca de esta, utilizando cualquier parte de su cuerpo salvo las manos (a menos que se trate del guardameta dentro de su propia área).

Ausencia de infracción

No existirá infracción por fuera de juego si el jugador recibe el balón directamente de:

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

Infracciones y sanciones

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

En el caso de que un defensor saliera del terreno de juego sin la autorización del árbitro, a efectos de determinar la existencia de fuera de juego se le considerará situado en la línea de meta o de banda hasta que se detenga el juego o hasta que el equipo defensor haya jugado el balón hacia la línea de centro y se encuentre fuera de su área de castigo. Si el defensor abandonó deliberadamente el terreno de juego, deberá ser amonestado en cuanto deje de estar en juego el balón.

Uno o varios jugadores del equipo atacante podrán salir del terreno de juego o permanecer fuera de él para no participar de forma activa en la jugada. Si volvieran a entrar por la línea de meta y participaran en la jugada antes de que volviera a detenerse el juego, o si el equipo

defensor hubiera jugado el balón hacia la línea de centro y se encontrara fuera de su área de castigo, se les considerará en la línea de meta a efectos de determinar el fuera de juego. Se amonestará a aquellos jugadores atacantes que salgan deliberadamente de los límites del terreno de juego, retornen sin la autorización del árbitro, no se les señale el fuera de juego pero sí saquen provecho de su situación.

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

REGLA N.º 12: FALTAS Y CONDUCTA IMPROCEDENTE

Los libres directos e indirectos y los lanzamientos desde el punto de penalti solamente se concederán por faltas e infracciones cometidas cuando el balón esté en juego.

Libre directo

Se concederá un libre directo si, a juicio del árbitro, un jugador cometiera una de las siguientes infracciones de una manera fortuita, imprudente o violenta:

- cargar contra un adversario;
- saltar sobre un adversario;
- dar una patada a un adversario o intentarlo;
- empujar a un adversario;
- golpear a un adversario o intentarlo (cabezazos incluidos);
- hacer una entrada a un adversario o disputarle el balón;
- ponerle la zancadilla a un adversario o intentarlo.

En caso de contacto, la falta se sancionará con libre directo o penalti.

- «Acción fortuita» es aquella en la que el jugador, al disputar el balón, muestra falta de atención o de consideración al adversario o actúa sin precaución. No será necesaria sanción disciplinaria alguna.
- «Acción imprudente» es aquella en la que el jugador realiza la acción sin tener en cuenta el riesgo o las consecuencias para su adversario, por lo que deberá ser amonestado.
- «Acción violenta» es aquella en la que el jugador se excede en la fuerza y la impetuosidad empleadas, corriendo el riesgo de lesionar a su adversario, por lo que deberá ser expulsado.

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

- tocar el balón con la mano de forma voluntaria (excepto el guardameta dentro de su propia área);
- sujetar a un adversario;
- obstaculizar a un adversario con contacto de por medio;
- escupir a un adversario.

Véanse también las faltas recogidas en la Regla n.º 3.

Tocar el balón con la mano

Se considerará «mano» la acción deliberada de un jugador en la que toca el balón con las manos o el brazo.

Se deberán tener en cuenta los siguientes criterios:

- el movimiento de la mano hacia el balón (no del balón hacia la mano);
- la distancia entre el adversario y el balón (balón que llega de forma inesperada);
- la posición de la mano no presupone necesariamente infracción;
- tocar el balón con un objeto sujetado con la mano (prenda, espinillera, etc.) será considerado infracción;
- golpear el balón con un objeto lanzado (bota, espinillera, etc.) será considerado infracción.

Fuera de su propia área, el guardameta estará sujeto a las mismas restricciones que cualquier otro jugador en cuanto a tocar el balón con las manos. Dentro del área, al guardameta no se le sancionará con libre directo ni con ninguna otra sanción, pero sí podrá ser sancionado con un libre indirecto por mano.

Libre indirecto

Se concederá un libre indirecto si un jugador:

- juega de forma peligrosa;
- obstaculiza el movimiento de un adversario **sin que exista contacto**;
- impide que el guardameta saque con la mano, juegue o intente jugar el balón cuando intenta sacar;
- 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:

- retiene el balón con las manos durante más de seis segundos antes de lanzarlo;
- toca el balón con las manos después de que:
 - lo haya lanzado y sin que otro jugador lo haya tocado;
 - un compañero se lo haya cedido intencionadamente con el pie;
 - lo haya recibido directamente de saque de banda efectuado por un compañero de equipo.

El guardameta estará en posesión del balón 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 accidentalmente en él, por ejemplo, después de haber efectuado una parada;
- sostenga el balón con la mano abierta y extendida;
- bote el balón en el suelo o lo lance al aire.

Mientras el guardameta tenga sujeto el balón con las manos, ningún adversario podrá disputarle el balón.

Juego peligroso

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

Están permitidas las voleas acrobáticas (p. ej. rematar de chilena o de tijera), siempre que no entrañen peligro para el adversario.

Obstaculizar el avance de un adversario sin que exista contacto

Obstaculizar el avance de un adversario supone colocarse en el camino del adversario 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.

Aquel jugador que se coloque entre un adversario y el balón por motivos tácticos no cometerá infracción alguna 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.

Medidas disciplinarias

El árbitro estará autorizado a tomar medidas disciplinarias desde que entre en el terreno de juego **para realizar la inspección previa al**

partido y hasta que lo abandone una vez terminado el partido (tanda de penaltis incluida).

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

Aquel jugador que cometa una infracción sancionable con amonestación o expulsión, ya sea dentro o fuera del terreno de juego, contra un adversario, un compañero, un miembro del equipo arbitral o cualquier otra persona, o contra las Reglas del Juego, será sancionado de acuerdo con la naturaleza de la infracción cometida.

La tarjeta amarilla significa amonestación y la tarjeta roja, expulsión.

Solo se podrán mostrar tarjetas amarillas o rojas a los jugadores, a los suplentes o a los jugadores sustituidos.

Retrasar la reanudación del juego para mostrar una tarjeta

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

Ventaja

Si el árbitro aplicara ventaja después de cometerse una falta merecedora de amonestación/expulsión de haberse interrumpido el partido, dicha amonestación/expulsión deberá llevarse a cabo en cuanto deje de estar en juego el balón, salvo que se haya evitado una oportunidad manifiesta de gol y la jugada acabe en gol tras la aplicación de la ley de la ventaja, caso en el que el jugador será amonestado por conducta antideportiva.

No se aplicará la ley de la ventaja en el caso de entradas de extrema dureza, actos violentos o faltas merecedoras de segunda amonestación, a menos que se trate de una oportunidad manifiesta de gol. El árbitro deberá entonces expulsar al jugador en cuanto deje de estar en juego el balón, siempre que el jugador juegue el balón, se lo dispute a un adversario o interfiera con él; en este caso, el árbitro detendrá el juego, expulsará al jugador y reanudará el juego con un libre indirecto.

Si un defensor comenzara a sujetar a un adversario fuera del área de castigo, pero la infracción continuara dentro de la misma, el árbitro señalará penalti.

Infracciones sancionables con amonestación

Será amonestado aquel jugador que sea responsable de:

- retrasar la reanudación del juego;
- manifestar su desaprobación de manera verbal o gestual;
- 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 saque de esquina, en un lanzamiento de falta o en el saque de banda;
- infringir de forma repetido las Reglas de Juego (no está definido el número de infracciones a partir del cual debería sancionarse con amonestación);
- conducta antideportiva.

Será amonestado el suplente o el jugador que sea responsable de:

- retrasar la reanudación del juego;
- manifestar su desaprobación de manera verbal o gestual;
- entrar o volver a entrar en el terreno de juego sin el permiso del árbitro;
- conducta antideportiva.

Amonestaciones por conducta antideportiva

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

- intenta engañar al árbitro, p. ej. al fingir una lesión o pretender haber sido objeto de una falta (simulación);
- intercambia su puesto con el del guardameta durante el partido o sin permiso del árbitro;
- comete de manera imprudente una falta sancionable con libre directo;
- comete falta **o toca el balón con la mano** para obstaculizar o impedir que progrese un ataque claro;
- toca el balón con la mano al intentar marcar un gol (independientemente de si lo consigue o no) **o en el intento sin éxito de evitar un gol** del adversario;
- efectúa marcas no autorizadas en el terreno de juego;

- juega el balón mientras está saliendo del terreno de juego, después de haber recibido permiso para abandonarlo;
- no respeta el espíritu del fútbol;
- con el fin de sortear la regla, emplea de forma deliberada algún truco para pasar el balón a su guardameta (incluso al sacar una falta) con la cabeza, el pecho, la rodilla, etc., independientemente de si el guardameta recoge o no el balón con la mano;
- con sus palabras y comentarios, distrae a un adversario durante el juego o en su reanudación.

Celebración de un gol

Los jugadores estarán autorizados a celebrar la consecución de un gol y expresar su alegría, pero sin extralimitarse, y no deberán ocasionar una pérdida de tiempo excesiva. Asimismo, no se alentarán las celebraciones coreografiadas.

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

Se deberá amonestar a un jugador por:

- trepar a las vallas perimetrales;
- hacer gestos provocadores, denigrantes u ofensivos;
- 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:

- hagan amago de sacar de banda, pero cedan de pronto 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 deliberadamente un enfrentamiento tocando el balón después de que el árbitro haya detenido el juego;
- sacar de forma deliberada una falta desde un punto distinto al correcto para obligar a que se repita.

Infracciones sancionables con expulsión

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

- evitar con mano intencionada un gol o desbaratar una oportunidad manifiesta de gol (excepto en el caso del guardameta dentro de su propia área);
- evitar una oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia su portería mediante una infracción sancionable con falta (excepto aquellas situaciones descritas más abajo);
- cometer una falta con excesiva dureza;
- escupir a un adversario o a otra persona;
- conducta violenta;
- emplear lenguaje o gestos ofensivos, irrespetuosos o humillantes;
- recibir una segunda amonestación en el mismo partido.

Los suplentes y jugadores sustituidos que sean expulsados deberán abandonar igualmente las inmediaciones del terreno de juego y el área técnica.

Evitar un gol o una ocasión manifiesta de gol

Cuando un jugador evite un gol o una oportunidad manifiesta de gol del contrario tocando de forma voluntaria el balón con la mano, deberá ser expulsado en cuanto se produzca la infracción.

Cuando un jugador cometa una falta contra un adversario en su propia área de castigo que evite una oportunidad manifiesta de gol del adversario y el árbitro señale penalti, el infractor será amonestado a menos que:

- la falta consista en sujetar, alejar o empujar al adversario, o bien
- el infractor no intente jugar el balón o no tuviera posibilidad alguna de jugarlo o bien
- la falta fuera sancionable con tarjeta roja en cualquier lugar del terreno de juego donde se produjese (p. ej. por una acción de excesiva dureza, conducta violenta, etc.)

En todos los casos anteriores, se expulsará al jugador.

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

- distancia entre el punto donde se realizó la infracción y la portería;
- sentido del juego;
- probabilidad de mantener o recuperar el balón;
- posición y número de defensores.

Faltas de excesiva dureza

Aquellas entradas o disputas del balón que pongan en peligro la integridad física del adversario o aquellas en las que se emplee el jugador con violencia o brutalidad deberán sancionarse como de excesiva 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, será responsable de jugar con excesiva dureza.

Conducta violenta

Cuando 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, será culpable de conducta violenta a menos que la fuerza empleada sea mínima.

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

Si, con el balón en juego, un jugador, un suplente o un jugador sustituido lanzara un objeto (incluso el balón) contra un adversario o cualquier otra persona, el árbitro deberá detener el juego y amonestar al jugador, suplente o jugador sustituido de la siguiente manera si la infracción fue:

- imprudente: se amonestará al infractor por conducta antideportiva;
- violenta: se expulsará al infractor por conducta violenta.

Reanudación del juego tras faltas y conducta impropia

- Si el balón no estuviera en juego, el partido se reanudará según la decisión adoptada.

- Si el balón estuviera en juego y un jugador cometiera una infracción en el terreno de juego contra:
 - un adversario: libre indirecto, directo o penalti;
 - un compañero de equipo, suplente, jugador sustituido, miembro del cuerpo técnico o miembro del equipo arbitral: libre directo o penalti;
 - otras personas: bote neutral.
- Si el balón estuviera en juego y un jugador cometiera una infracción fuera del terreno de juego:
 - si el jugador ya se encontrara fuera del terreno de juego, se reanudará el juego con un bote neutral;
 - si el jugador saliera del terreno de juego para cometer la falta, el juego se reanudará con un libre indirecto desde el punto donde se encontraba el balón cuando el juego fue detenido. No obstante, si un jugador saliera del campo en un lance del juego y cometiera falta contra otro jugador, se reanudará el juego con un golpeo a balón parado desde el punto de la línea de demarcación más cercana al lugar donde se produjo la infracción. Si la infracción fuera sancionable con libre directo y si el mencionado punto se encontrara en uno de los segmentos de la línea de fondo que delimitan el área de castigo del infractor, se señalará penalti.
- Si un jugador —dentro o fuera del terreno de juego— lanzara un objeto contra un adversario que se encuentra en el terreno de juego, se reanudará el juego mediante un libre directo o penalti desde el punto donde el objeto golpeó o habría golpeado al adversario;
- Se reanudará el juego con un libre indirecto si:
 - un jugador situado dentro del terreno de juego lanza un objeto a una persona situada fuera del terreno de juego;
 - un suplente o un jugador sustituido lanza un objeto a un adversario situado dentro del terreno de juego.

REGLA N.º 13: GOLPEOS A BALÓN PARADO

Tipos

Se concederá un libre directo o indirecto al equipo contrario del jugador responsable de una falta o infracción.

Señal de libre indirecto

El árbitro indicará el lanzamiento de un libre indirecto levantando el brazo por encima de la cabeza; esta señal se mantendrá hasta que se ejecute el golpeo y el balón toque a otro jugador o deje de estar en juego.

Se deberá repetir el libre indirecto si el árbitro omite indicar que el golpeo es indirecto y el balón entra directamente en la portería contraria.

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.

Procedimiento

Tanto los libres directos como los indirectos se ejecutarán desde el punto en que se cometa la infracción, excepto en los siguientes casos:

- los libres indirectos 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 paralela a la línea de meta;
- los golpeos a balón parado a favor del equipo defensor en su área podrán ejecutarse desde cualquier punto del área;
- los golpeos a balón parado por infracciones relacionadas con la entrada, la vuelta o la salida del terreno de juego sin autorización se ejecutarán desde el punto en el que se encuentre el balón cuando se detenga el juego, excepto cuando un jugador salga del terreno de juego durante un lance del partido y cometa falta contra otro jugador; en este caso, se reanudará el juego con un golpeo a balón parado ejecutado en la línea de demarcación más cercana a donde se produjo la falta; en el caso de infracciones sancionables con libre directo dentro del área de castigo del infractor, se señalará penalti;

- si las Reglas de Juego designaran otra posición (v. reglas n.º 3, 11 y 12).

El balón:

- deberá estar inmóvil y el ejecutor del saque no deberá tocarlo por segunda vez hasta que este que lo haya tocado otro jugador;
- estará en juego una vez golpeado y se haya desplazado con claridad, salvo en los casos de golpeos a balón parado a favor del equipo defensor en su área de castigo, donde el balón estará en juego cuando se toca directamente fuera del área de castigo.

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

- como mínimo a 9.15 m del balón, salvo si se hallan bajo palos sobre su propia línea de meta;
- fuera del área de castigo en el caso de golpeos a balón parado dentro de su propia área de castigo.

Se podrá ejecutar un golpeo a balón parado elevando el balón con un solo pie o con los dos pies simultáneamente.

Fintar durante la ejecución de un golpeo a balón parado para confundir a los adversarios forma parte del juego y está permitido.

Si durante la ejecución correcta de un golpeo a balón parado, el lanzador disparara intencionadamente el balón contra un adversario con la intención de jugarlo de nuevo, pero no lo hace de manera imprudente ni violenta, el árbitro deberá permitir que continúe el juego.

Infracciones y sanciones

Si, al ejecutar un golpeo a balón parado, un adversario no se encontrara a la distancia reglamentaria, se volverá a ejecutar el golpeo a menos que pueda aplicarse la ley de la ventaja. Pero si un jugador ejecutara un golpeo a balón parado rápidamente y un adversario que se halle a menos de 9.15 m interceptara el balón, el árbitro deberá permitir que el juego continúe. No obstante, aquel adversario que obstaculice deliberadamente la ejecución de un golpeo a balón parado deberá ser amonestado por retrasar la reanudación del juego.

Si el equipo que defiende ejecutara un golpeo a balón parado rápidamente desde el interior de su área de castigo y algún adversario se hallara todavía dentro de dicha área debido a que no tuvo tiempo de salir, el árbitro permitirá que continúe el juego.

Si el equipo defensor ejecutara un golpeo a balón parado desde su propia área de castigo sin que el balón salga de dicha área, se repetirá el lanzamiento.

Si una vez que el balón esté en juego, el jugador que sacó vuelve a tocar el balón antes de que toque a otro jugador, se concederá libre indirecto o, en caso de mano voluntaria:

- se concederá un libre directo;
- se concederá penalti si la infracción ocurrió dentro del área de castigo del jugador que sacó, a menos que fuera el guardameta, en cuyo caso se señalará un libre indirecto.

REGLA N.º 14: EL PENALTI

Se concederá penalti en el caso de que un jugador cometiera una falta sancionable con libre directo dentro de su área de castigo o fuera del campo en el desarrollo del juego, según se estipula en las Reglas n.º 12 y 13.

Se podrá marcar gol directamente de penalti.

Procedimiento

El balón se depositará en el punto de penalti y allí deberá permanecer inmóvil.

El ejecutor del penalti deberá identificarse de forma inequívoca.

El guardameta deberá permanecer sobre su propia línea de meta, frente al ejecutor del penalti y entre los dos postes hasta que se dispare el balón.

Los jugadores, excepto el ejecutor del penalti y el guardameta, deberán estar:

- a un mínimo de 9.15 m del punto de penalti;
- detrás del punto de penalti;
- dentro de los límites del terreno de juego;
- fuera del área de castigo.

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 penalti.

El ejecutor del penalti lanzará el balón hacia delante; se permiten los golpes de tacón siempre que el balón salga hacia delante.

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

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

El penalti finalizará cuando el balón deje de moverse, deje de estar en juego o el árbitro detenga el juego por infringirse alguna de las reglas.

Con el fin de concluir la ejecución de un penalti, en caso necesario se concederá tiempo adicional al final de cada uno de los dos periodos de juego reglamentarios y los de la prórroga.

Infracciones y sanciones

Una vez que el árbitro haya dado la señal para ejecutar un penalti, se deberá proceder a ello. Si antes de que el balón esté en juego sucede algo de lo siguiente:

el ejecutor del penalti o un compañero de equipo infringe las Reglas de Juego:

- si el balón entra, se repetirá el penalti;
- si el balón no entra, el árbitro detendrá el juego y lo reanudará con un libre indirecto.

excepto en los siguientes casos, en los cuales se detendrá el juego y se reanudará con un libre indirecto, independientemente de si se marcó gol o no:

- si se ejecuta el penalti hacia atrás;
- si lo ejecuta un compañero de equipo del jugador designado para ejecutarlo; el árbitro amonestará al lanzador;
- si el ejecutor del penalti finta habiendo ya finalizado la carrera (se permiten las fintas durante la carrera); el árbitro amonestará al lanzador.

Si el guardameta o un compañero suyo infringe las Reglas de Juego:

- se concederá gol si el balón entra en la portería;
- se repetirá el penalti si el balón no entra; el guardameta será amonestado si es responsable de la infracción.

Si un jugador del equipo defensor y otro del equipo atacante infringieran las Reglas de Juego, se repetirá el penalti a menos que un jugador cometiera una infracción más grave (p. ej. una finta antirreglamentaria).

Si después de que se haya lanzado el penalti:

El ejecutor toca el balón por segunda vez antes de que lo haya tocado otro jugador:

- se concederá libre indirecto (o libre directo en caso de mano voluntaria)

el balón toca a una persona no autorizada en el momento en que se desplaza hacia delante:

- se repetirá el penalti

el balón vuelve al terreno de juego tras el despeje del guardameta, o el rebote en el travesaño o los postes, y toca luego en una persona no autorizada o agente externo:

- el árbitro detendrá el juego;
- se reanudará el juego con un bote neutral en el lugar donde tocó a la persona no autorizada.

Resumen

	Resultado del penalti	
	Gol	Gol no anotado
Adelantamiento de un atacante	Se repite	Libre indirecto
Adelantamiento de un defensor	Gol	Se repite el penalti
Infracción del guardameta	Gol	Se repite el penalti+ amonestación al guardameta
Balón golpeado hacia atrás	Libre indirecto	Libre indirecto
Finta antirreglamentaria	Libre indirecto + amonestación al ejecutor	Libre indirecto + amonestación al ejecutor
Ejecutor incorrecto	Libre indirecto + amonestación al ejecutor incorrecto	Libre indirecto + amonestación al ejecutor incorrecto

REGLA N.º 15: EL SAQUE DE BANDA

El saque de banda se concederá a los adversarios del último jugador que tocó el balón antes de atravesar la línea de banda por el suelo o por el aire.

No se podrá anotar gol directamente de saque de banda:

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

Procedimiento

En el momento de sacar, el lanzador deberá:

- estar de frente al terreno de juego;
- tener ambos pies —aunque sea de forma parcial— sobre la línea de banda o por el exterior de la misma;
- **lanzar** el balón **con ambas manos** desde atrás y por encima de la cabeza desde el punto en que salió del terreno de juego.

Todos los adversarios deberán permanecer a una distancia mínima de 2 m del lugar en que se ejecute el saque de banda.

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 ejecutara correctamente, sacará de banda el equipo contrario.

Si durante la ejecución correcta de un saque de banda, el ejecutor lanzara intencionadamente el balón contra un adversario al objeto de jugarlo de nuevo, pero no lo hace de manera imprudente ni violenta, el árbitro deberá permitir que continúe el juego.

El ejecutor del saque no deberá jugar el balón por segunda vez hasta que este lo haya tocado otro jugador.

Infracciones y sanciones

Si una vez que el balón esté en juego, el jugador que sacó vuelve a tocarlo antes de que toque a otro jugador, se concederá un libre indirecto, o en caso de mano voluntaria:

- se concederá un libre directo;

- se señalará penalti si la infracción ocurrió dentro del área de castigo del lanzador, a menos que fuera el guardameta del equipo defensor el que tocara el balón, en cuyo caso se concederá un libre indirecto.

Aquel adversario que distraiga u obstaculice de forma ilegal al ejecutor (lo que incluye acercarse a menos de 2 m del lugar donde se ejecutará el saque) será amonestado por conducta antideportiva y se concederá un libre indirecto si ya se ejecutó el saque.

Para cualquier otra infracción de esta regla, sacará de banda el equipo contrario.

REGLA N.º 16: EL SAQUE DE META

Se concederá saque de meta cuando el balón haya atravesado completamente la línea de fondo, 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.

Podrá marcarse gol directamente de saque de meta, aunque solamente contra el equipo contrario; si el balón entra directamente en la portería del ejecutor del saque, se concederá saque de esquina al adversario si el balón llegó a salir del área de castigo.

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 salga del área de castigo;
 - Los adversarios deberán permanecer fuera del área de castigo hasta que el balón esté en juego.

Infracciones y sanciones

Si el balón no saliera del área de castigo o lo tocara un jugador antes de salir del área de castigo, se repetirá el saque.

Si una vez que el balón esté en juego, el jugador que sacó vuelve a tocarlo antes de que lo toque otro, se concederá un libre indirecto, o en caso de mano voluntaria:

- se concederá un libre directo;
- se señalará penalti si la infracción ocurrió dentro del área de castigo del jugador que sacó, a menos que fuera el guardameta, en cuyo caso se concederá un libre indirecto.

Si se encontrara un adversario en el área de castigo cuando se ejecuta el saque de meta y tocara o disputara el balón antes de que toque a otro jugador, se repetirá el saque de meta.

Si un jugador pisara el área de castigo antes de que entre en juego el balón y cometiera falta contra un adversario o fuera objeto de falta por parte de él, deberá repetirse el saque de meta y el infractor podrá ser amonestado o expulsado, según la naturaleza de la infracción.

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



REGLA N.º 17: EL SAQUE DE ESQUINA

Se concederá saque de esquina cuando el balón haya atravesado completamente la línea de meta, ya sea por el suelo o por el aire, siempre que el último en tocarlo haya sido un jugador del equipo defensor y no se haya marcado gol.

Se podrá anotar gol directamente de saque de esquina, pero solamente contra el equipo contrario; si el balón entrara directamente en la portería del lanzador, se concederá saque de esquina al adversario.

Procedimiento

-
- El balón se colocará en el cuadrante de esquina más cercano al punto por el que cruzó la línea de fondo;
 - El balón deberá permanecer inmóvil y lo golpeará un jugador del equipo atacante;
 - El balón estará en juego una vez golpeado y se desplace con claridad; no es 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 del cuadrante de esquina hasta que el balón esté en juego.

Infracciones y sanciones

Si una vez que el balón esté en juego, el jugador que sacó vuelve a tocarlo antes de que lo toque otro jugador, se concederá un libre indirecto, o en caso de mano voluntaria:

- se concederá un libre directo;
- se señalará penalti si la infracción ocurrió dentro del área de castigo del jugador que sacó, 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 lanzador golpea intencionadamente el balón contra un adversario al objeto de jugarlo de nuevo, pero no lo hace de manera imprudente ni violenta, el árbitro deberá permitir que el juego continúe.

Para cualquier otra infracción, se repetirá el saque.

Resumen de los cambios en las Reglas de Juego

A continuación, se ofrece una breve descripción de los principales cambios y aclaraciones.

REGLA N.º 1: EL TERRENO DE JUEGO

- No se podrán combinar superficies artificiales y naturales en el terreno.
- Los organizadores de las competiciones podrán determinar las dimensiones del terreno de juego de sus competiciones (respetando siempre las dimensiones estipuladas las Reglas de Juego).
- Toda la publicidad comercial a ras de suelo deberá hallarse como mínimo a un metro de distancia por el exterior de las líneas de demarcación del terreno de juego.
- Se admitirán logotipos/emblemas de federaciones de fútbol, competiciones, etc. en los banderines de esquina (pero no se admite publicidad).

REGLA N.º 2: EL BALÓN

Sin cambios

REGLA N.º 3: LOS JUGADORES

- El partido no comenzará ni proseguirá si uno de los equipos se queda con menos de siete jugadores.
- Los suplentes podrán reanudar el juego, pero deberán haber entrado antes en el terreno de juego.
- Se aclara la situación en que un jugador es expulsado antes/después del saque inicial.
- Libre directo (o penalti) si un suplente/miembro del cuerpo técnico interfiere en el juego.
- Si algo/alguien (aparte de un jugador) toca el balón en su trayectoria hacia la portería, el árbitro podrá conceder gol si dicho toque no afecta a los defensas.
- Si se marca gol con una persona no autorizada en el campo y el árbitro ha reanudado el juego, el gol subirá al marcador y proseguirá el partido.

REGLA N.º 4: EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

- La cinta adhesiva u otro material que se fije sobre las medias o las cubra deberá ser del mismo color que estas.

- El jugador que pierda una bota o una espinillera accidentalmente podrá seguir jugando hasta que el juego vuelva a interrumpirse.
- Las mallas térmicas deberán ser del color de los pantalones cortos o de su parte inferior; todo el equipo deberá usarlas en el mismo color.
- Se prohíbe la comunicación vía electrónica con los suplentes.
- Los jugadores podrán regresar al campo durante el juego tras cambiar/corregir su equipamiento, una vez que dicho equipamiento haya sido revisado (por el árbitro, cuarto árbitro o árbitro asistente) y el árbitro lo indique.

REGLA N.º 5: EL ÁRBITRO

- Toda decisión pasará a ser irrevocable si se reanuda el juego o si el árbitro abandona el terreno de juego.
- Si se cometen varias faltas al mismo tiempo, se penalizará la más grave.
- El árbitro podrá expulsar a un jugador solamente tras efectuar la inspección del campo previa al partido.
- El árbitro solamente podrá hacer uso de las tarjetas rojas y amarillas tras entrar en el terreno al inicio del partido.
- Si un jugador lesionado por una falta merecedora de tarjeta amarilla o roja puede ser examinado o atendido con rapidez, podrá permanecer en el terreno de juego.
- Equipamiento que puede o está autorizado a utilizar el árbitro.
- Se incluyen ilustraciones de las señales del árbitro (en la sección de directrices).

REGLA N.º 6: OTROS MIEMBROS DEL EQUIPO ARBITRAL

- Más detalles sobre los deberes de los asistentes, los árbitros asistentes adicionales y los cuartos árbitros.
- Se incluyen ilustraciones de las señales del árbitro asistente (en la sección de directrices)

REGLA N.º 7: DURACIÓN DEL PARTIDO

- Más razones que justifican el tiempo añadido (p. ej. paradas del juego para beber o por motivos médicos).

REGLA N.º 8: INICIO Y REANUDACIÓN DEL JUEGO

- Se incluyen todas las reanudaciones (anteriormente, solo el saque inicial y el bote neutral).
- El balón deberá moverse claramente para que entre en juego en todas las reanudaciones que se ejecuten con el pie.

- El balón podrá golpearse en cualquier dirección en el saque inicial (anteriormente debía hacerse hacia delante).
- El árbitro no podrá «predefinir» el resultado de un bote neutral.

REGLA N.º 9: BALÓN EN JUEGO

- Si el balón rebota en un miembro del equipo arbitral, estará en juego a menos que atraviere completamente una de las líneas de demarcación.

REGLA N.º 10: EL RESULTADO DE UN PARTIDO

Tanda de penaltis:

- El árbitro sorteará los campos mediante el lanzamiento de una moneda (a menos que existan criterios meteorológicos, de seguridad, etc.).
- Un jugador que se encuentre temporalmente fuera del terreno (p. ej. lesionado) podrá participar al llegar el pitido final.
- Ambos equipos deberán tener el mismo número de jugadores antes de la tanda de penaltis y durante la misma.
- Definición clara de la finalización de un lanzamiento de penalti.
- Los lanzamientos no se retrasarán si un jugador abandonara el terreno; si no llega a tiempo, se dará por fallado el lanzamiento que le hubiera correspondido ejecutar.

REGLA N.º 11: EL FUERA DE JUEGO

- La línea de centro es «neutral» para los fueros de juego; el jugador deberá encontrarse en el campo del adversario.
- Los brazos de los jugadores (también del guardameta) no se tomarán en cuenta para determinar las posiciones de fuera de juego.
- Siempre se ejecutará un golpeo a balón parado por fuera de juego (incluso en campo propio).
- El defensor que se halle fuera del terreno de juego solamente participará en la jugada de forma «activa» cuando su equipo despeje el balón o se detenga el juego.
- Se aplicará el mismo razonamiento a los atacantes que vuelvan hacia su campo; antes de que el equipo defensor despeje el balón o se detenga el juego, el punto de donde volvió será la posición de fuera de juego.

REGLA N.º 12: FALTAS Y CONDUCTA IMPROCEDENTE

- La falta con contacto será libre directo.
- Ventaja por tarjeta roja: libre indirecto si el infractor participa seguidamente en el juego.

- Cambio en las infracciones por mano: no todas serán tarjeta amarilla.
- Algunas faltas que eviten una oportunidad manifiesta de gol en el área de castigo serán penalizadas con tarjeta amarilla.
- La tentativa de conducta violenta será tarjeta roja, aunque no exista contacto.
 - Un golpe en la cabeza o la cara de un adversario sin estar disputándose el balón será tarjeta roja a menos que la fuerza empleada sea mínima.
- La falta contra suplentes, miembros del cuerpo técnico, miembros del equipo arbitral, etc. será libre directo.
- La falta fuera del terreno se penalizará con libre directo en la línea de demarcación (penalti en el área de castigo propia).

REGLA N.º 13: GOLPEOS A BALÓN PARADO

- Diferencia entre «detener» un golpeo a balón parado e «interceptar» el balón una vez ejecutado el golpeo.

REGLA N.º 14: EL PENALTI

- Libre indirecto + tarjeta amarilla si el jugador incorrecto ejecuta deliberadamente el penalti.
- Libre indirecto si se golpea el balón hacia atrás.
- Si se produce una finta antirreglamentaria, será siempre libre indirecto (y tarjeta amarilla).
- Se amonestará al guardameta si comete una infracción y se repetirá el penalti.

REGLA N.º 15: EL SAQUE DE BANDA

- Se aclara que el balón deberá lanzarse con ambas manos.

REGLA N.º 16: EL SAQUE DE META

- Si en un saque de meta el balón entra en la propia portería, será saque de esquina para el adversario.
- El adversario que permanezca en el área de castigo cuando se ejecute el saque de meta no podrá ser el primero en jugar el balón.

REGLA N.º 17: EL SAQUE DE ESQUINA

- Si en un saque de esquina el balón entra en la propia portería, será saque de esquina para el adversario,

Detalles de todos los cambios en las Reglas de Juego (en el orden de las Reglas)

A continuación, se detallan los cambios principales de las Reglas de Juego. En cada cambio, se presenta el texto anterior (si procede) y el [*texto nuevo/modificado/adicional*](#), acompañado de una explicación del cambio.

En el apartado «texto anterior», aparecerá el texto previo citado literalmente o bien una descripción general de su significado.

REGLA N.º 1: EL TERRENO DE JUEGO

1.1. No se podrán combinar superficies artificiales y naturales

Texto anterior

Los partidos podrán jugarse en superficies naturales o artificiales, de acuerdo con el reglamento de la competición.

Nuevo texto

[*El terreno de juego deberá ser una superficie completamente natural o, si lo permiten el reglamento de la competición, una superficie completamente artificial, salvo cuando las normas de competición permitan una combinación de materiales artificiales y naturales \(sistema híbrido\).*](#)

Explicación

Se aclara que, por motivos de seguridad, no se permite mezclar superficies naturales y artificiales en un mismo terreno de juego. Se permite no obstante que la superficie sea diferente en las zonas aledañas, p. ej. césped artificial en la zona de vigilancia de los árbitros asistentes. También se permite una combinación híbrida de material natural y artificial.

1.2. Las competiciones podrán determinar la longitud de las líneas de demarcación (dentro de los parámetros de la Regla n.º 1)

Texto adicional

[*Los organizadores de las competiciones podrán determinar la longitud de la línea de meta y de la línea de banda ajustándose a estos límites.*](#)

Explicación

Se aclara que las competiciones poseen la autoridad necesaria para determinar la longitud de las líneas de banda y las de meta para sus partidos, pero siempre dentro de los límites de la Regla n.º 1.

1.3. El área técnica

La información sobre el área técnica ya no figura al final de la sección de las Reglas de Juego.

1.4. Detección Automática de Goles (DAG)

La información sobre la DAG se ha incorporado a la Regla n.º 1 y ya no forma parte de la Regla n.º 10.

1.5. Publicidad comercial

Texto anterior

Se prohíbe todo tipo de publicidad comercial, ya sea real o virtual, en el terreno de juego y en sus instalaciones y alrededores, incluidas las redes y las áreas que delimitan, o en el área técnica, o a la distancia de un metro de la línea de banda, desde el momento en que los equipos ingresan en el terreno de juego...

Nuevo texto

Se prohíbe todo tipo de publicidad comercial, ya sea real o virtual, en el terreno de juego, en el suelo dentro del área que abarcan las redes de portería y el área técnica, o en el suelo a una distancia de 1 m de las líneas de demarcación, desde el momento en que los equipos entran en el terreno de juego...

Explicación

Se aclara que las restricciones sobre publicidad comercial a ras de suelo conciernen a la zona situada detrás de las líneas de meta, así como a las líneas de banda.

1.6. Logotipos y emblemas en los banderines de esquina

Texto anterior

Está prohibida la reproducción real o virtual de logotipos o emblemas representativos de la FIFA, confederaciones, federaciones miembro, ligas, clubes u otros órganos en el terreno de juego o sus instalaciones y alrededores, incluidas las porterías, los postes de banderines y los banderines mismos durante el tiempo de juego.

Nuevo texto

Está prohibida la reproducción real o virtual durante el transcurso del partido de logotipos o emblemas representativos de la FIFA o de confederaciones, federaciones [nacionales de fútbol](#), [competiciones](#), clubes u otras entidades en el terreno de juego, las redes de portería y las zonas que ocupan, las porterías y los postes de los banderines. No obstante, [sí se permitirá en los banderines de esquina](#).

Explicación

Federaciones nacionales de fútbol sustituye a **asociaciones miembro**.

Competiciones en vez de **ligas** para incluir las copas.

El uso de estos logotipos ya está muy extendido, y el hecho de permitirlos en los banderines está en armonía con la Regla n.º 2, la cual los permite en el balón.

REGLA N.º 2: EL BALÓN

Sin cambios

REGLA N.º 3: LOS JUGADORES

3.1. Cambio en el título

Antiguo título

El número de jugadores

Nuevo título

[Los jugadores](#)

Explicación

El nuevo título refleja la inclusión de referencia a los suplentes, etc.

3.2. Número mínimo de jugadores

Texto anterior

El partido no comenzará si uno de los equipos tiene menos de siete jugadores... A pesar de que un partido no podrá COMENZAR si cualquiera de los equipos tiene menos de siete jugadores, el número mínimo de jugadores en un equipo, necesario para que un encuentro CONTINÚE, se deja al criterio de las federaciones miembro. No obstante, la International Football Association Board opina que un encuentro no debería continuar si hay menos de siete jugadores en cualquiera de los equipos.

Nuevo texto

El partido no comenzará *ni proseguirá* si uno de los equipos dispone de menos de siete jugadores.

Explicación

La recomendación del IFAB sobre el número mínimo de jugadores para que continúe un partido pasa a ser una regla, algo coherente con el número mínimo para comenzar un partido.

3.3. Reanudaciones efectuadas por suplentes

Texto anterior

Un suplente que no haya completado el procedimiento de sustitución entrando en el terreno de juego no podrá reanudar el juego ejecutando un saque de banda o de esquina.

Nuevo texto

Los suplentes podrán reanudar el juego siempre que ya se encuentren en el terreno.

Explicación

Aquel suplente que entre en el terreno podrá reanudar el juego, ya sea mediante saque de esquina o de banda; algunos interpretan incorrectamente la formulación anterior considerando que exige que el juego se haya reanudado antes de que el suplente pueda reanudar el juego.

3.4. Suplente inscrito que comienza el partido en lugar de un jugador designado

Texto anterior

Si un suplente designado entra en el terreno de juego en lugar de otro jugador designado al inicio del partido sin que se haya notificado el cambio al árbitro:

- el árbitro permitirá que el suplente designado siga disputando el partido...

Nuevo texto

Si un suplente inscrito como tal *jugara de inicio un partido* en lugar de un jugador que figura previamente como titular sin que se haya notificado el cambio al árbitro:

- el árbitro permitirá que el suplente siga jugando...

Explicación

Si un titular es «sustituido» por un suplente antes del partido, el titular podrá pasar a ser suplente al llegar. Es más lógico que esta medida entre en vigor cuando comience el partido que cuando el suplente entre en el terreno.

3.5. Personas no autorizadas en el terreno de juego y situación de un jugador expulsado

Texto anterior

Todo aquel que no figure en la lista de jugadores como jugador, suplente o miembro del cuerpo técnico de un equipo se considerará persona externa, al igual que un jugador que ha sido expulsado.

Nuevo texto

Aquellas personas no incluidas en la lista como jugador, suplente o miembro del cuerpo técnico, se considerarán agentes externos.

Explicación

Es más lógico tratar a un jugador expulsado como suplente, ya que si regresara al campo una vez expulsado se señalará falta y golpeo a balón parado.

3.6. Infracciones de los suplentes y miembros del cuerpo técnico

Texto anterior

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

- si el árbitro ha interrumpido el juego, este se reanudará con un libre indirecto...

Si el funcionario oficial de un equipo ingresa en el terreno de juego:

- si el árbitro interrumpe el partido, deberá reanudarlo con un bote neutral...

Nuevo texto

Si se detuviera el juego y la interferencia viniera causada por:

- *un miembro del cuerpo técnico*, suplente, jugador sustituido o expulsado, *se reanudará el juego con libre directo o penalti*

Explicación

Existe un problema creciente con suplentes/miembros del cuerpo técnico que entran en el terreno para intervenir en el juego o dificultar la acción de un adversario, p. ej. para evitar un gol. Evidentemente, esto es «injusto», y resulta más adecuado otorgar un libre directo (o penalti si fuera en el área de castigo propia).

3.7. Jugador expulsado antes o después del saque inicial

Texto adicional

Si un jugador es expulsado:

- *[antes de la entrega de la lista oficial del equipo, no podrá figurar en esta;](#)*
- *[tras ser incluido en la lista oficial del equipo y antes del saque inicial, podrá ser sustituido por uno de los suplentes incluidos en dicha lista, cuyo puesto no podrá ser ocupado por otro jugador;](#)*
- *[tras el saque inicial, no podrá ser sustituido.](#)*

Explicación

Aclaración de la posibilidad de sustituir a un jugador expulsado.

3.8. Consecuencias de que un suplente/miembro del cuerpo técnico/agente externo toque un balón que va a entrar en la portería

Texto anterior

En las situaciones descritas en el apartado 3.6, el árbitro deberá detener el juego si el «intruso» interfiere con el juego o toca el balón.

Si una persona externa ingresa en el terreno de juego:

- el árbitro deberá detener el juego (aunque no inmediatamente si dicha persona no interfiere en el juego)

Nuevo texto

[Si el balón se dirigiera a la portería y la interferencia no impide que un jugador del equipo que defiende juegue el balón, se concederá el gol si el balón entra en la portería \(incluso si se produjo contacto con el balón\), a menos que el balón entre en la portería contraria.](#)

Explicación

Este cambio relacionado con el «espíritu del fútbol» implica que si no se puede evitar el gol, el árbitro puede concederlo (ver 3.9).

3.9. Gol anotado mientras una persona no autorizada se halla en el terreno de juego

Texto anterior

Si después de anotarse un gol el árbitro se percata, antes de que se reanude el juego, de que una persona extra se hallaba en el terreno de juego en el momento de marcarse el gol:

- el árbitro deberá invalidar el gol si:
 - la persona extra era una persona externa e interfería en el juego

- la persona extra era un jugador, suplente, jugador sustituido o funcionario del equipo que anotó el gol

Nuevo texto

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

el árbitro deberá anular el gol si esta persona:

- era jugador, suplente, jugador sustituido, jugador expulsado o miembro del cuerpo técnico del equipo que marcó el gol;
 - interfirió en el juego, a menos que el gol se produzca de la manera indicada anteriormente en «Personas no autorizadas en el terreno de juego»
- se reanudará el juego con un saque de meta, de esquina o bote neutral.

el árbitro deberá conceder el gol si la persona:

era jugador, suplente, jugador sustituido, jugador expulsado o miembro del cuerpo técnico del equipo que recibió el gol; no interfirió en el juego.

En cualquier caso, la persona no autorizada deberá abandonar el terreno de juego por orden del árbitro.

Si después de que se marque un gol y reanudar el juego, el árbitro constata que una persona no autorizada se hallaba en el terreno de juego cuando se marcó el gol, este no se podrá anular. Si la persona no autorizada siguiera en el campo, el árbitro deberá:

- detener el juego;
- ordenar que se retire la persona;
- reanudar el juego con un bote neutral o un saque de falta, según proceda.

El árbitro informará de la incidencia a las autoridades competentes.

Explicación

- Se incorpora el principio descrito en el apartado 3.8.
- Se aclara cómo reanudar el juego si se marca gol cuando hay una persona no autorizada en el terreno y no se ha reanudado el juego.
- Se aclara que si se marca gol mientras había una persona no autorizada en el terreno y se reanuda el juego, el árbitro deberá permitir que prosiga el juego y no podrá anular el gol ni

«invalidar» el periodo transcurrido entre el gol y su constatación de la presencia de la persona no autorizada.

3.10. Referencia al capitán del equipo (antes en la Regla n.º 12)

Texto adicional

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.

Explicación

Resulta más lógico que esta precisión aparezca en la Regla n.º 3 que en la n.º 12.

REGLA N.º 4: EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

4.1. Cinta adhesiva/material sobre/que cubre las medias

Texto anterior

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

- medias: si se usa cinta adhesiva o un material similar en la parte exterior, deberá ser del mismo color que la parte de las medias sobre la que se usa.

Nuevo texto

- medias: si se coloca cinta adhesiva o *cualquier* otro material *en la cara externa,* deberá ser del mismo color que la parte de las medias sobre la que se use *o que cubra.*

Explicación

Se aclara que no solo la cinta adhesiva, sino cualquier otro material debe ser del color de la media que cubra, ya que algunos jugadores llevan calcetines cortos (o prendas similares) de color diferente a la media.

4.2. Pérdida de la bota o la espinillera

Texto anterior

Si un jugador pierde accidentalmente su calzado e inmediatamente después juega la pelota y/o anota un gol... se concederá el gol.

Nuevo texto

Aquel jugador que pierda accidentalmente una bota o una *espinillera* *deberá volver a colocárselo lo más pronto posible, como muy tarde la próxima vez que el balón deje de estar en juego; Si antes de volver a*

[calzarse o de colocar la espinillera en su sitio](#) juega el balón o marca un gol, este subirá al marcador.

Explicación

Queda más claro especificando que la bota debe colocarse de nuevo con rapidez y nunca después de la próxima vez que deje de estar en juego el balón. Es lógico aplicar el mismo principio a las espinilleras.

4.3. Color de la ropa interior

Texto anterior

El equipamiento básico obligatorio de un jugador se compone de las siguientes piezas:

- un jersey o camiseta –si se usa ropa interior, las mangas de esta ropa deberán tener el color principal de las mangas del jersey o camiseta
- pantalones cortos: si se usan mallas térmicas cortas o largas, estas deberán tener el color principal de los pantalones cortos

Nuevo texto

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

- camiseta con mangas
- pantalones cortos

[Las camisetas interiores deberán tener el color principal de las mangas de la camiseta; si se usan mallas térmicas cortas o largas, estas deberán tener el color principal de los pantalones cortos o de su parte inferior; los jugadores del mismo equipo deberán llevarlas del mismo color.](#)

Explicación

- Se sustituye **ropa interior** por **camisetas interiores**.
- Actualmente, los fabricantes elaboran pantalones cortos con una parte inferior (dobladillo) de un color diferente. El cambio de la regla permite que las mallas térmicas cortas o largas sean del mismo color que los pantalones cortos o que el dobladillo, pero todo el equipo deberá usarlas del mismo color.

4.4. Gorras

Texto anterior

El equipamiento protector... no se considera peligroso y, por tanto, se permite su uso.

Nuevo texto

Se permiten aquellas protecciones que no sean peligrosas... También se permite que los guardametas lleven gorras y gafas deportivas.

Explicación

Se incluye una referencia a las gorras para que se permita su uso en las Reglas de Juego.

4.5. Comunicación electrónica con los jugadores (incluidos los suplentes)

Texto anterior

Se prohíbe el uso de sistemas electrónicos entre los jugadores y/o el cuerpo técnico.

Nuevo texto

Se prohíbe el uso de todo tipo de sistemas electrónicos de comunicación entre los jugadores (*incluidos suplentes, jugadores sustituidos y jugadores expulsados*) o el cuerpo técnico.

Explicación

Se aclara que no se permite la comunicación por ningún medio electrónico con los suplentes.

4.6. Jugador que regresa tras cambiar/corregir su equipamiento

Texto anterior

Para cualquier otra infracción de esta regla...:

- todo jugador que haya tenido que salir del terreno para poner en orden su equipamiento no podrá retornar al campo sin la autorización del árbitro
- el árbitro se cerciorará de que el equipamiento del jugador esté en orden antes de permitir que reingrese en el terreno de juego
- el jugador solo podrá reingresar en el terreno de juego cuando el balón no se halle en juego

Nuevo texto

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

- *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)*

Explicación

La regla no dejaba claro si un jugador que optara por salir del terreno de juego (p. ej. para cambiarse las botas) podía regresar mientras el balón estuviera en juego. La nueva formulación permite que el cuarto árbitro o el árbitro asistente compruebe el equipamiento e, independientemente del motivo de haber abandonado el terreno de juego, se actúa con el jugador de la misma manera que si se reincorporara tras ser atendido por lesión, lo cual es más conveniente para el desarrollo del juego y reduce los conflictos y la irritación.

REGLA N.º 5: EL ÁRBITRO

5.1. Decisiones del árbitro: opinión y criterio

Texto adicional

[Las decisiones serán tomadas según el criterio del árbitro, conforme a las Reglas de Juego y el espíritu del fútbol, y se basarán en la opinión del árbitro, a criterio del cual se tomarán las medidas adecuadas dentro del marco de las Reglas de Juego.](#)

Explicación

A lo largo de las Reglas de Juego se repetían expresiones como «en opinión del árbitro» y «bajo el criterio del árbitro»; este enunciado hace innecesarias dichas repeticiones. El concepto de «espíritu del fútbol» figura ahora en las Reglas de Juego.

5.2. Decisiones del árbitro: cuándo no se pueden alterar las decisiones

Texto anterior

El árbitro podrá modificar su decisión únicamente si se da cuenta de que es incorrecta o, si lo juzga necesario, conforme a una indicación por parte de un árbitro asistente o del cuarto árbitro, siempre que no haya reanudado el juego o finalizado el partido.

Nuevo texto

El árbitro *[no podrá rectificar](#)* al constatar que la decisión adoptada era incorrecta o por recomendación de otro miembro del equipo arbitral si se ha reanudado el juego, *[si el árbitro ha señalado el final del primer o del segundo tiempo \(incluyendo la prórroga\), si se ha abandonado ya el terreno de juego](#)* o si ha finalizado el partido.

Explicación

Se aclara que una vez que el árbitro señala el final de un tiempo y abandona el terreno de juego, ya no puede cambiar una decisión, incluso si se dispusiera de nueva información, p. ej. durante el descanso.

5.3. Varias faltas cometidas al mismo tiempo

Texto anterior

- castigará la infracción más grave cuando un jugador cometa más de una infracción al mismo tiempo
- faltas cometidas por jugadores de equipos diferentes: el árbitro debe detener el juego y reanudarlo con un bote neutral

Nuevo texto

- cuando *se produzcan* varias infracciones al mismo tiempo, castigará la infracción más grave *en lo que respecta a sanción, reanudación, gravedad física y repercusiones tácticas,*

Explicación

No será relevante si son uno o varios jugadores o a qué equipo pertenecen, ya que solamente deberá penalizarse la falta más grave. Se introduce el mismo cambio en la Regla n.º 14.

5.4. Autoridad para tomar medidas disciplinarias desde que entra en el terreno de juego (v. 12.8)

Texto anterior

El árbitro posee la autoridad para tomar medidas disciplinarias desde el momento en que ingresa en el terreno de juego hasta que lo abandona después del pitido final.

Nuevo texto

... dispondrá de la autoridad para tomar medidas disciplinarias desde que pisa el terreno de juego *para realizar la inspección previa al partido* y hasta que abandone el terreno de juego una vez *terminado el encuentro (incluidos los lanzamientos de penalti). Si antes de entrar en el terreno de juego al comienzo del partido un jugador cometiera una falta merecedora de expulsión, el árbitro podrá impedir que el jugador participe en el partido (ver Regla n.º 3.6); asimismo, el árbitro hará constar todo tipo de conducta impropia.*

Explicación

La nueva formulación establece exactamente cuándo entra en vigor la autoridad del árbitro para tomar medidas. La anterior formulación de la Regla n.º 12 remitía al momento en el que no había calentamientos previos al partido, o cuando los equipos no entraban en el campo juntos, etc. Es lógico que si, por ejemplo, dos jugadores se enzarzaran en el túnel de vestuarios o en el calentamiento previo al partido, no se les permita jugar, ya que el control del partido peligraría y esto perjudicaría la imagen del fútbol.

Durante la inspección del terreno de juego, el árbitro puede cambiar la marcación, etc., así que es lógico que ahí comience su autoridad para poder expulsar a un jugador. Las faltas no sancionables con expulsión se consignarán en el acta, así que no podrá mostrarse tarjeta amarilla antes del partido ni contar para el partido. (v. también 12.8).

5.5. Autoridad para mostrar tarjetas amarillas y rojas

Texto anterior

El árbitro posee la autoridad de mostrar tarjetas amarillas o rojas en el intervalo del medio tiempo y después de que finalice el partido, así como durante el tiempo suplementario y el lanzamiento de golpees desde el punto penal, ya que el partido permanece bajo su jurisdicción en dichos momentos.

Nuevo texto

... dispondrá de la autoridad para amonestar con tarjeta amarilla o roja *desde el momento en que entre en el terreno de juego hasta que termine el partido, lo cual incluye el descanso, la prórroga y los lanzamientos desde el punto de penalti.*

Explicación

En vista del apartado 5.4, se aclara que el árbitro solamente podrá mostrar tarjeta (amarilla o roja) desde que entra en el campo al inicio del partido.

5.6. Los jugadores pueden ser atendidos rápidamente en el terreno tras una falta sancionada con tarjeta amarilla/tarjeta roja

Texto anterior

El árbitro detendrá el juego si estima que la lesión del jugador es grave; entonces, permitirá que sea transportado fuera del terreno de juego para ser atendido, y no podrá volver al terreno de juego hasta que el encuentro no se haya reanudado...

Las excepciones a la norma de abandonar el terreno de juego solamente pueden existir cuando:

- se lesione un guardameta;
- el guardameta choque con un jugador de campo y requieran atención médica;
- choquen jugadores del mismo equipo y requieran atención médica;
- se haya producido una lesión grave

Texto adicional

- *se lesione un jugador como resultado de una falta por la cual se amoneste o expulse al adversario (p. ej. una falta imprudente o violenta), y se valora el alcance de la lesión y se le atiende con rapidez.*

Explicación

Se suele considerar injusto que un jugador lesionado a raíz de una falta grave deba abandonar el terreno cuando entre el entrenador/doctor, lo cual genera ventaja numérica para el equipo que cometió la falta. (v. Directrices prácticas).

5.7. Consecuencias de que una persona externa toque el balón que va a entrar en la portería

Texto anterior

un balón adicional, un objeto o un animal entre en el terreno de juego durante el partido; el árbitro deberá:

- detener el juego únicamente si interfiere con el juego. El juego se reanudará con un bote neutral

Nuevo texto

Un segundo balón, un objeto o un animal entre en el terreno de juego durante el partido; el árbitro deberá:

- detener el juego (y reanudarlo con un bote neutral) únicamente si interfiere en el juego; *excepto si el balón se dirige a la portería y la interferencia no impide que un defensor juegue el balón, se concede gol si entra en la portería (incluso si se produjo contacto con el balón), a menos que el balón entre en la portería del adversario*

Explicación

Se armoniza la Regla n.º 5 con el cambio en la Regla n.º 3 (v. 3.8).

5.8. Equipamiento del árbitro

Texto adicional

Equipamiento obligatorio

- *Silbato(s)*
- *Reloj(es)*
- *Tarjetas rojas y amarillas*
- *Cuaderno de notas (u otro tipo de material para mantener un registro del partido)*

Otro equipamiento

Los árbitros tienen autorización para emplear:

- 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;

Tanto los árbitros como el resto de integrantes del equipo arbitral tendrán prohibido llevar artículos y accesorios de joyería o bisutería o cualquier otro tipo de dispositivos electrónicos.

Explicación

Situada anteriormente en la Regla n.º 4, esta formulación deja claro el equipamiento permitido al árbitro principal.

REGLA N.º 6: OTROS MIEMBROS DEL EQUIPO ARBITRAL

6.1. Cambio en el título

Antiguo título

Los árbitros asistentes

Nuevo título

Otros miembros del equipo arbitral

Explicación

En esta regla se incluyen ahora las obligaciones de los demás miembros del equipo arbitral (árbitros asistentes, cuarto árbitro, árbitros asistentes adicionales y árbitro asistente de reserva).

6.2. Autoridad del árbitro sobre los otros miembros del equipo arbitral

Texto adicional

Los miembros del equipo arbitral actúan bajo la dirección del árbitro principal.

Explicación

Recalca la autoridad del árbitro.

6.3. Ayuda que prestan al árbitro los otros miembros del equipo arbitral

Texto adicional

Los miembros del equipo arbitral 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), controlarán el tiempo y consignarán por escrito los goles, los casos de comportamiento antideportivo o improcedente, etc.

Explicación

Esta información incluida al principio de la regla sobre la ayuda habitual que se presta al árbitro principal evita su repetición en las secciones sobre cada miembro del equipo arbitral.

6.4. Procedimiento en el caso de que un miembro del equipo arbitral no puede continuar su labor

Texto anterior

Antes del comienzo de la competición, el organizador deberá estipular claramente si el cuarto árbitro asumirá las funciones del árbitro principal en caso de que este último no pueda continuar dirigiendo el partido, o si lo hará el primer árbitro asistente o el primer árbitro asistente adicional y el cuarto árbitro pasará entonces a ser árbitro asistente.

Nuevo texto

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 principal no pueda continuar su labor deberá especificarse si asumirá sus funciones el cuarto árbitro, el primer árbitro asistente o el primer árbitro asistente adicional.

Explicación

Formulación simplificada para que no sea necesario enumerar cada situación.

6.5. Deberes del cuarto árbitro

Texto adicional

El cuarto árbitro se encargará de las siguientes tareas de asistencia al árbitro principal:

- comprobar el equipamiento de jugadores y suplentes;
- indicar la cantidad mínima de tiempo añadido que el árbitro tiene la intención de aplicar al final de cada periodo de juego (incluidas las prórrogas).

Explicación

Se han añadido tareas efectuadas habitualmente por los cuartos árbitros.

REGLA N.º 7: DURACIÓN DEL PARTIDO

7.1. Tiempo añadido

Texto adicional

El árbitro podrá prolongar algunos periodos de juego para recuperar el tiempo perdido debido a:

- [*atención o retirada de jugadores lesionados;*](#)
- [*interrupciones programadas para beber o por motivos médicos contemplados en el reglamento de la competición;*](#)

Explicación

Se han añadido motivos que frecuentemente dan lugar a tiempo añadido. En particular, se han incluido pausas para beber autorizadas para que queden ratificadas en las Reglas de Juego.

REGLA N.º 8: INICIO Y REANUDACIÓN DEL JUEGO

8.1. Inclusión de una referencia a todas las clases de reanudaciones

Texto adicional

[*Los libres directos o indirectos, los lanzamientos de penalti, los saques de banda, de meta y de esquina constituyen otros tipos de reanudación \(ver Reglas n.º 13-17\).*](#)

Explicación

Resultaba ilógico (especialmente para los que nos sean árbitros) que la regla sobre las reanudaciones solamente incluyera el saque inicial y el bote neutral, por lo cual se ha hecho referencia a los otros tipos de reanudaciones del juego.

8.2. Infracciones cuando el balón no está en juego

Texto adicional

[*Las infracciones cometidas cuando el balón no esté en juego no afectarán a la manera en que este se reanude.*](#)

Explicación

Se aclara que la reanudación no se altera por un incidente cuando el balón no está en juego, p. ej. un agarrón antes de un saque de esquina; conducta violenta tras señalar una falta, etc.

8.3. Saque inicial: el balón debe moverse claramente para estar en juego; puede tocarse en cualquier dirección

Texto anterior

- el balón estará en juego en el momento en que sea pateado y se mueva hacia adelante

Nuevo texto

- el balón estará en juego en el momento en que lo toque el jugador que proceda con el saque y se haya desplazado [*con claridad*](#)

Explicación

La ausencia de obligación de que el balón vaya hacia adelante en un saque inicial significa que no es necesario que un atacante se encuentre en la mitad del campo del adversario para recibir el balón, lo cual no está permitido. Al igual que en las otras reglas, el balón debe moverse claramente para evitar que un jugador toque ligeramente el balón y después finja antideportivamente que no se ha realizado el saque.

8.4. Posición en un bote neutral

Texto adicional

[*El árbitro dejará caer el balón en la posición donde se hallaba cuando el juego fue detenido, a menos que se haya detenido en el área de meta, en cuyo caso se procederá al bote neutral sobre la línea delimitadora del área paralela a la línea de fondo, en el punto más cercano al lugar donde se encontraba el balón cuando se detuvo el juego.*](#)

Explicación

Esta formulación evita las diversas repeticiones de esta información que figuraban en ediciones precedentes de las Reglas de Juego.

8.5. El árbitro no podrá determinar quién puede disputar un bote neutral

Texto anterior

El árbitro no podrá decidir qué jugadores podrán participar o no en un bote neutral.

Nuevo texto

[*No hay límite en el número de jugadores que pueden disputar un bote neutral \(incluidos los guardametas\); el árbitro no deberá decidir quién puede disputar un bote neutral ni quién lo ganará.*](#)

Explicación

Aclara que los árbitros no deberán predefinir situaciones de bote neutral.

8.6. Bote neutral lanzado directamente a gol

Texto anterior

Si el balón entra en la portería... directamente...

Nuevo texto

Si tras un bote neutral, el balón entrara en la portería [*sin tocar como mínimo a dos jugadores...*](#)

Explicación

Al sustituir «directamente» por «sin tocar como mínimo a dos jugadores», el contenido queda más claro y coherente con la formulación de otras reglas.

REGLA N.º 9: BALÓN EN JUEGO

9.1. Balón que viene rebotado de un miembro del equipo arbitral

Texto anterior

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

- rebote de los postes, travesaño o poste de esquina y permanezca en el terreno de juego
- rebote del árbitro o de un árbitro asistente ubicado en el interior del terreno de juego

Nuevo texto

El balón estará en juego en el resto de situaciones, lo que incluye cuando rebote en un [*miembro del equipo arbitral*](#) o en el poste, el travesaño o el palo del banderín de córner y permanezca dentro del terreno de juego

Explicación

El cambio confirma que el balón sigue en juego si rebota en un miembro del equipo arbitral que esté al borde del terreno de juego (árbitro asistente, árbitro asistente adicional) y el balón no rebasa completamente la línea de demarcación.

REGLA N.º 10: EL RESULTADO DE UN PARTIDO

10.1. Cambio en el título

Antiguo título

El gol marcado

Nuevo título

[*El resultado de un partido*](#)

Explicación

Se incluyen en esta regla los tiros desde el punto de penalti, los goles marcados fuera de casa, etc.

10.2.1. Elección de la portería para la tanda de penaltis

Texto anterior

El árbitro elegirá la portería en que se ejecutarán los tiros penales. Se podrá cambiar el área de castigo donde se ejecutan los tiros desde el punto penal solo si la portería o la superficie de juego queda inutilizable.

Nuevo texto

A menos que deban tenerse en cuenta otras consideraciones (p. ej. condiciones del terreno de juego, seguridad, etc.), el árbitro sorteará a cara o cruz la portería en la que se desarrollará la tanda de penaltis; esta decisión únicamente podrá modificarse por motivos de seguridad o si la portería no estuviera en condiciones o esa zona del terreno de juego estuviera impracticable.

Explicación

A los árbitros les resulta difícil decidir qué portería utilizar, dado que los aficionados del equipo de casa se encuentran en un extremo y los del equipo visitante, en el otro. Salvo otros imperativos (seguridad, condiciones del terreno, etc.) el método más justo es decidirlo a cara o cruz.

10.2.2. Jugadores autorizados (lo que incluye aquellos que se encuentran temporalmente fuera del terreno)

Texto anterior

Con excepción del caso antes mencionado, solo los jugadores que se encuentran en el terreno de juego al final del partido, incluyendo el tiempo suplementario siempre que proceda, serán elegibles para ejecutar golpes desde el punto penal.

Nuevo texto

Con la única excepción *del suplente de un guardameta lesionado*, solamente aquellos jugadores que al final del partido se encuentren en el terreno de juego o aquellos que, ya sea *por lesión, cambios en el equipamiento, etc.,* se encuentren momentáneamente fuera del mismo, podrán participar en la tanda de penaltis.

Explicación

Se aclara que el jugador que se halle temporalmente fuera del terreno por un motivo legítimo (lesión, cambio en el equipamiento,

etc.) puede participar, como también puede hacerlo un suplente que sustituya a un guardameta.

10.2.3. Designación y orden de los lanzadores de penaltis

Texto anterior

Cada equipo será responsable de elegir a los jugadores que lanzarán el golpeo desde el punto penal de entre aquellos presentes en el terreno de juego al final del partido, así como del orden en el que los jugadores ejecutarán los golpeos.

Nuevo texto

Cada uno de los equipos se encargará de seleccionar el orden en el que ejecutarán los lanzamientos. *No se informará del orden al árbitro.*

Explicación

El nombre o el orden de los lanzadores no tienen que especificarse al árbitro, si bien algunos incorrectamente preguntan los nombres e intervienen si se cambia el orden.

10.2. Mismo número de jugadores

Texto anterior

Si, al finalizar el partido y antes de comenzar a la ejecución de los golpeos desde el punto penal un equipo tiene más jugadores que su adversario, deberá reducir su número para equipararse al de su adversario, y el capitán de equipo deberá comunicar al árbitro el nombre y el número de cada jugador excluido.

Si un jugador se lesiona o es expulsado durante el lanzamiento de golpeos desde el punto penal y su equipo permanece con un jugador menos, el árbitro no deberá reducir el número de jugadores del equipo contrario, encargados de ejecutar los golpeos. Únicamente al inicio de la serie de golpeos desde el punto penal deberá haber un número igual de jugadores por equipo.

Nuevo texto

Si al finalizar el partido y antes de *o durante* la tanda de penaltis, un equipo tuviera superioridad numérica, deberá reducir el número de jugadores autorizados para equiparlo al de su adversario, y se informará al árbitro del nombre y el número de los jugadores excluidos.

Explicación

De este modo, se pone en práctica el principio de juego limpio al inicio de la tanda de penaltis, es decir, que un equipo no debe beneficiarse de tener menos lanzadores que su adversario, ya que esto podría implicar que su mejor lanzador ejecutara un segundo tiro frente al último o peor lanzador del adversario.

10.2.5. El guardameta no puede continuar

Texto anterior

Un guardameta que sufra una lesión durante la ejecución de los golpes y no pueda seguir jugando, podrá ser sustituido por un suplente designado, siempre que su equipo no haya utilizado el número máximo de suplentes permitido por el reglamento de la competición.

Nuevo texto

Los guardametas *que no se encuentren en condiciones de continuar antes de o durante la tanda de penaltis y cuyo* equipo no haya utilizado el número máximo permitido de cambios, podrán ser sustituidos por un suplente designado como tal *o un jugador excluido previamente para igualar el número de jugadores; el guardameta no volverá a participar en la tanda ni podrá lanzar penalti alguno.*

Explicación

Se aclara que en todo momento es posible sustituir al guardameta por un suplente (o por un jugador excluido para igualar el número) pero el guardameta no podrá lanzar ningún penalti.

10.2.6. Cuándo finaliza la ejecución de un penalti (v. 14.3)

Texto adicional

Se considerará el penalti como ejecutado cuando el balón deje de moverse, traspase las líneas de demarcación del terreno de juego o el árbitro interrumpa el juego por una infracción de las Reglas de Juego.

Explicación

Se especifica aquí el momento en el que el árbitro debe decidir que ha finalizado la ejecución de un penalti (v. también 14.3).

10.2.7. Secuencia de lanzadores

Texto adicional

- Cada uno de los tiros deberá ejecutarlo un jugador diferente y todos los jugadores autorizados deberán haber efectuado ya un tiro antes de poder ejecutar el segundo.

- *El principio anteriormente mencionado seguirá aplicándose en la secuencia posterior de tiros, si bien los equipos podrán cambiar el orden de lanzadores.*

Explicación

Todos los miembros de un mismo equipo deben haber ejecutado el mismo número de tiros antes de que un jugador pueda lanzar un nuevo penalti; el orden se podrá alterar en la nueva tanda.

10.2.8. Jugador que sale del terreno de juego

Texto adicional

La tanda de penaltis no se retrasará por un jugador que haya abandonado el terreno de juego. Se dará por fallado el lanzamiento si dicho jugador no regresara a tiempo para ejecutarlo.

Explicación

Se aclara que el árbitro no debe retrasar los tiros desde el punto de penalti ya que si el jugador no vuelve a tiempo, pierde su turno y, con él, el tiro (no marcado). Es importante poner fin a esta posible conducta injusta (instrucciones del entrenador, retraso deliberado, manipulación de partidos, etc.).

REGLA N.º 11: EL FUERA DE JUEGO

11.1. Disposición sobre la línea de centro

Texto anterior

Un jugador no estará en posición de fuera de juego si:

- se encuentra en su propia mitad de campo o...

Nuevo texto

Se estará en posición de fuera de juego si:

- *alguna parte de la cabeza, el cuerpo o los pies del jugador se encuentra en la mitad del campo del adversario (excluyendo la línea de centro)*

Explicación

La línea de centro es «neutral» para marcar el fuera de juego, es decir, que un jugador debe tener parte del cuerpo en el campo adversario para estar en posición de fuera de juego.

11.2. Disposición sobre los brazos de los jugadores

Nuevo texto

Se estará en posición de fuera de juego si:

- alguna parte de la cabeza, el cuerpo o los pies del jugador se encuentra más cerca de la línea de meta contraria que el balón y el último defensor (el penúltimo, si se cuenta al guardameta). No se tendrán en cuenta las *manos ni los brazos de los jugadores, incluidos los de los guardametas.*

Explicación

Las manos y los brazos de defensores, atacantes y guardametas no cuentan para determinar la existencia de fuera de juego.

11.3. En el momento en que se juega el balón, se juzga la posición, no la infracción

Texto anterior

Un jugador en posición de fuera de juego será sancionado solamente si en el momento en que el balón toca o es jugado por uno de sus compañeros, se encuentra, a juicio del árbitro, implicado en el juego activo...

Nuevo texto

Únicamente se sancionará a un jugador en posición de fuera de juego *en el momento en que se juega el balón o que lo toca un compañero de equipo si llega a* participar de forma activa en la jugada de una de las siguientes maneras...

Explicación

Es la posición (de fuera de juego) del jugador lo que se juzga cuando se juega el balón. La infracción se produce después de que se juegue el balón, p. ej. un jugador en fuera de juego que marca tras una parada de un guardameta comete la infracción después de que se juegue el balón.

11.4. Infracción tras un rebote o una parada

Texto anterior

Ganando ventaja de dicha posición significa jugar un balón

- que se desvía o rebota en un poste, en el travesaño o en un adversario...
- que deliberadamente realiza una parada

Nuevo texto

Al sacar *ventaja jugando el balón o interfiriendo con un adversario cuando el balón*

- *haya sido repelido o haya* rebotado en un poste, en el travesaño o en un adversario

- [*haya sido rechazado de manera deliberada*](#) por uno de los adversarios

Explicación

Se aclara que «interferir con un adversario» tras un rebote, un desvío o una parada es una infracción por fuera de juego.

11.5. Posición en los golpeos a balón parado

Texto anterior

Pág. 36 – Para cualquier infracción de fuera de juego, el árbitro deberá otorgar un libre indirecto al equipo adversario, que será lanzado desde el lugar donde se cometió la infracción.

Pág. 111 – Cuando ocurra una infracción de fuera de juego, el árbitro otorgará un libre indirecto que será lanzado desde el lugar donde se hallaba el jugador infractor en el momento en que el balón fue jugado o tocado por uno de sus compañeros.

Nuevo texto

En caso de infracción por fuera de juego, el árbitro concederá un libre indirecto [*en el lugar donde se cometió, incluso si el jugador infractor se encontrara en la propia mitad de campo.*](#)

Explicación

La formulación anterior de la regla y su interpretación son contradictorias. En todas las Reglas de Juego, el principio general es que se concede un golpeo a balón parado en el lugar donde se produce una infracción, y esto se aplica ahora al fuera de juego. Se puede conceder un golpeo a balón parado en el propio campo del jugador si este sale de una **posición** de fuera de juego en el campo del adversario y comete una **infracción** por fuera de juego en la otra mitad del campo.

11.6. Defensor fuera del terreno

Texto anterior

Si un defensor sale del campo por cualquier motivo sin la autorización del árbitro, se le considerará, a efectos de determinar el fuera de juego, que está en su propia línea de meta o de banda hasta la siguiente interrupción del juego. Si el jugador abandona deliberadamente el terreno de juego, deberá ser amonestado en cuanto el balón deje de estar en juego.

Nuevo texto

En el caso de que un defensor saliera *del terreno de juego* sin la autorización del árbitro, a efectos de determinar la existencia de fuera de juego se e considerará situado en la línea de meta o de banda hasta que se detenga el juego *o hasta que el equipo defensor haya jugado el balón hacia la línea de centro y se encuentre fuera de su área de castigo*. Si el defensor abandonó deliberadamente el terreno de juego, deberá ser amonestado en cuanto deje de estar en juego el balón.

Explicación

Es injusto que un defensor lesionado que se encuentre fuera del terreno impida que los jugadores del otro equipo entren en fuera de juego. La nueva formulación define el final de la fase de juego en la que ya no se considera que el defensor está en el campo a efectos de determinar la existencia de fuera de juego.

11.7. Atacante fuera del terreno

Texto anterior

El hecho de que un jugador en posición de fuera de juego salga del terreno de juego para indicar al árbitro que no participa activamente en el juego no constituye una infracción en sí. Sin embargo, si el árbitro considera que el jugador ha salido del campo por razones tácticas para obtener una ventaja injusta al reingresar al terreno de juego, el jugador deberá ser amonestado por conducta antideportiva. El jugador tendrá que solicitar el permiso del árbitro para reingresar en el terreno de juego.

Nuevo texto

Uno o varios jugadores del equipo atacante podrán salir del terreno de juego o permanecer fuera de él para no participar de forma activa en la jugada. Si volvieran a entrar por la línea de meta y participaran en la jugada antes de que volviera a detenerse el juego, o si el equipo defensor hubiera jugado el balón hacia la línea de centro y se encontrara fuera de su área de castigo, se les considerará en la línea de meta a efectos de determinar el fuera de juego. Se amonestará a aquellos jugadores atacantes que salgan deliberadamente de los límites del terreno de juego, retornen sin la autorización del árbitro, no se les señale el fuera de juego pero sí saquen provecho de su situación.

Explicación

Se actuará de la forma descrita si un atacante sale del terreno de juego o permanece fuera de él y después regresa.

11.8. Atacante en la portería

Texto anterior

Si un atacante permanece inmóvil entre los postes de la portería y la parte interior de la red cuando el balón entra en la portería, se concederá un gol. Sin embargo, si el atacante distrae a un adversario, se deberá invalidar el gol, se amonestará al jugador por conducta antideportiva y el juego se reanudará con un bote neutral...

Nuevo texto

En el caso de que un jugador del equipo atacante permaneciera inmóvil dentro de la portería adversaria en el momento en el que el balón entra en esta, se concederá gol a menos que [*el jugador cometiera una infracción por fuera de juego o viole la Regla n.º 12, en cuyo caso*](#) se reanudará el juego con un [*libre directo o indirecto*](#).

Explicación

Se armonizan aquí los cambios en la formulación de la Reglas de Juego sobre fuera de juego (es decir, la supresión de «distrae»), y la capacidad de penalizar una falta fuera del terreno con un libre directo o indirecto cuando el balón está en juego.

REGLA N.º 12: FALTAS Y CONDUCTA IMPROCEDENTE

12.1. Infracciones cuando el balón no está en juego

Texto adicional

[*Los libres directos e indirectos y los lanzamientos de penalti solamente podrán concederse por faltas e infracciones cometidas cuando el balón esté en juego.*](#)

Explicación

Enunciado definitivo (de la sección de interpretaciones), en el sentido de que el balón debe estar en juego para que se penalice una conducta incorrecta con un libre directo, indirecto o con penalti.

12.2. Libre directo: se agrega «disputas»

Texto anterior

Se concederá un libre directo al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes siete infracciones de una manera que el árbitro considere imprudente, temeraria o con el uso de fuerza excesiva:

- realizar una entrada contra un adversario

Nuevo texto

Se concederá un libre directo si, a juicio del árbitro, un jugador cometiera una de las siguientes infracciones de una manera fortuita, imprudente o violenta:

- hacerle una entrada a un adversario [*o disputarle el balón*](#)

Explicación

«Entrar» implica una disputa con el pie, pero algunas disputas pueden implicar otras partes del cuerpo (p. ej. la rodilla) y no estaban incluidas técnicamente.

12.3. Contacto que conlleva libre directo

Texto adicional

[*En caso de contacto, la falta se sancionará con libre directo o penalti.*](#)

Explicación

Se aclara que hay que conceder un libre directo si una falta ha procedido de un contacto.

12.4. Cambio en la versión en español

Texto anterior

«Temeraria» significa que el jugador realiza la acción sin tener en cuenta el riesgo o las consecuencias para su adversario... deberá ser amonestado.

Nuevo texto

«Acción imprudente» es aquella en la que el jugador realiza la acción sin tener en cuenta el riesgo o las consecuencias para su adversario, por lo que deberá ser amonestado.

Explicación

Se ha modificado el nombre del concepto en español, sin cambiar en modo alguno el sentido del original en inglés.

12.5. C Cambio en la versión en español

Texto anterior

«Con uso de fuerza excesiva» significa que el jugador se excede en la fuerza empleada, corriendo el riesgo de lesionar a su adversario... deberá ser expulsado.

Nuevo texto

«Acción violenta» es aquella en la que el jugador se excede en la fuerza y la impetuosidad empleadas, corriendo el riesgo de lesionar a su adversario, por lo que deberá ser expulsado.

Explicación

Se ha modificado el nombre del concepto en español, sin cambiar en modo alguno el sentido del original en inglés.

12.6. Libre directo: se agrega «obstaculizar a un adversario con contacto de por medio»

Texto adicional

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

- [*obstaculizar a un adversario con contacto de por medio*](#)

Explicación

Se confirma que el obstaculizar a un adversario con contacto de por medio tiene como resultado la señalización de un libre directo.

12.7. La obstaculización sin contacto implica libre indirecto

Texto anterior

Se concederá asimismo un libre indirecto al equipo adversario si un jugador... obstaculiza el avance de un adversario.

Nuevo texto

Se concederá un libre indirecto si un jugador... obstaculiza el movimiento de un adversario [*sin que exista contacto*](#).

Explicación

Se confirma que el obstaculizar a un adversario sin contacto tiene como resultado la señalización de un libre indirecto.

12.8. Autoridad necesaria para tomar medidas disciplinarias desde que realiza la inspección previa al partido (v. 5.4)

Texto anterior

El árbitro posee la autoridad para tomar medidas disciplinarias desde el momento en que ingresa en el terreno de juego hasta que lo abandona después del pitido final.

Nuevo texto

El árbitro estará autorizado a tomar medidas disciplinarias desde que entre en el terreno de juego [*para realizar la inspección previa al*](#)

partido y hasta que lo abandone una vez terminado el partido (tanda de penaltis incluida).

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

Explicación

Se trata del mismo cambio que se introdujo y explicó en la Regla n.º 5 (v. 5.4).

12.9. Se aplica la ley de la ventaja en una falta de tarjeta roja y el infractor participa en la jugada

Texto adicional

No se aplicará la ley de la ventaja en el caso de entradas de extrema dureza, actos violentos o faltas merecedoras de segunda amonestación, a menos que se trate de una oportunidad manifiesta de gol. El árbitro deberá entonces expulsar al jugador en cuanto deje de estar en juego el balón, siempre que el jugador juegue el balón, se lo dispute a un adversario o interfiera con él; en este caso, el árbitro detendrá el juego, expulsará al jugador y reanudará el juego con un libre indirecto.

Explicación

Se aclara que, en el caso infrecuente de que un árbitro aplique la ley de la ventaja por una falta de tarjeta roja (solamente en el caso de una oportunidad manifiesta de gol), si el jugador sancionable con tarjeta roja vuelve a participar en el juego, deberá detenerse el juego, ya que no sería justo que este jugador marcara, participara en un gol o impidiera que el adversario marcara.

12.10. Amonestaciones por mano

Texto anterior

Existen diferentes circunstancias en las cuales se amonestará a un jugador por conducta antideportiva; por ejemplo, si el jugador:

- comete una falta táctica para impedir un ataque prometedor
- sujeta al adversario por el motivo táctico de alejarlo del balón o impedir que obtenga el balón
- toca el balón con la mano para impedir que un adversario se apodere de él o arme un ataque
- toca el balón con la mano para intentar marcar un gol (no es necesario que se consiga)

Nuevo texto

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

- comete falta *o toca el balón con la mano* para obstaculizar o impedir que progrese un ataque claro;
- toca el balón con la mano en al intentar marcar gol (independientemente de si lo consigue o no) *o en el intento sin éxito de evitar un* gol del adversario;

Explicación

- Se elimina «impedir que un adversario se apodere de él» como falta merecedora de tarjeta amarilla, ya que esto motiva que algunos árbitros saquen tarjeta amarilla en toda infracción por mano.
- Se indica que una mano será falta de tarjeta amarilla cuando sea «para obstaculizar o impedir que progrese un ataque claro» (como sucede con otras faltas que ocasionan las mismas consecuencias).
- Aclara que un jugador que intente en vano tocar el balón con la mano para evitar un gol deberá ser amonestado.

12.11. Impedir una oportunidad manifiesta de gol en el área de castigo

Texto adicional

Cuando un jugador evite un gol o una oportunidad manifiesta de gol del contrario tocando de forma voluntaria el balón con la mano, deberá ser expulsado en cuanto se produzca la infracción.

Cuando un jugador cometa una falta contra un adversario en su propia área de castigo que evite una oportunidad manifiesta de gol del adversario y el árbitro señale penalti, el infractor será amonestado a menos que:

- *la falta consista en sujetar, alejar o empujar al adversario, o bien*
- *el infractor no intente jugar el balón o no tuviera posibilidad alguna de jugarlo o bien*
- *la falta fuera sancionable con tarjeta roja en cualquier lugar del terreno de juego donde se produjese (p. ej. por una acción de excesiva dureza, conducta violenta, etc.)*

En todos los casos anteriores, se expulsará al jugador.

Explicación

Cuando un defensa comete una falta con la que evita una ocasión manifiesta de gol en el área de castigo, el penalti compensa efectivamente la oportunidad de marcar gol, por lo cual la penalización al jugador debería ser menos severa (tarjeta amarilla)

que cuando se comete la falta fuera del área de castigo. No obstante, cuando la falta sea una infracción por mano o de forma inequívoca no constituya una tentativa clara de jugar el balón o disputarlo (según se define en la formulación), el jugador será expulsado.

12.12. Excesiva dureza, inclusión de «disputa»

Texto anterior

Una entrada que ponga en peligro la integridad física de un adversario deberá ser sancionada como juego brusco grave.

Nuevo texto

Aquellas entradas *o disputas* del balón que pongan en peligro la integridad física del adversario o aquellas en las que se emplee el jugador con violencia o brutalidad deberán sancionarse como de excesiva dureza.

Explicación

El mismo cambio que en 12.2: una «disputa» abarca faltas con los brazos, codos, etc.

12.13. Conducta violenta sin contacto

Texto anterior

Un jugador es culpable de conducta violenta si emplea fuerza excesiva o brutalidad contra un compañero, un espectador, los árbitros del partido o cualquier otra persona.

Nuevo texto

Cuando 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.

Explicación

La tentativa de violencia se penaliza con tarjeta roja aunque no culmine.

12.14. Conducta violenta: contacto con la cabeza/cara

Texto adicional

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, será culpable de conducta violenta a menos que la fuerza empleada sea mínima.

Explicación

Aquel jugador que deliberadamente golpee a un adversario en la cabeza o la cara (sin disputarle el balón) deberá ser expulsado, a menos que la fuerza empleada sea insignificante.

12.15. Faltas contra suplentes, miembros del cuerpo técnico, miembros del equipo arbitral, etc.

Texto anterior

- Si el balón está en juego y un jugador comete una infracción dentro del terreno de juego:
 - contra un adversario, el juego se reanudará con un libre directo desde el lugar donde se produjo la infracción (ver Regla 13 – Posición en golpes libres) o con un penalti (si la infracción se produjo en el área de castigo del infractor)
 - contra un compañero, el juego se reanudará con un libre indirecto desde el lugar donde se produjo la infracción (ver Regla 13 – Posición en golpes libres)
 - contra un suplente o un jugador sustituido, el juego se reanudará con un libre indirecto desde el lugar donde se hallaba el balón cuando el juego fue interrumpido (ver Regla 13 – Posición en golpes libres)
 - contra el árbitro o un árbitro asistente, el juego se reanudará con un libre indirecto desde el lugar donde se produjo la infracción (ver Regla 13 – Posición en golpes libres)
 - contra cualquier otra persona, el juego se reanudará con un bote neutral desde el lugar donde el balón se encontraba cuando el juego fue interrumpido, a menos que se hubiese interrumpido en el área de meta, en cuyo caso el árbitro dejará caer el balón en la línea del área de meta paralela a la línea de meta, en el punto más cercano al sitio donde el balón se encontraba cuando el juego fue interrumpido

Nuevo texto

- Si el balón estuviera en juego y un jugador cometiera una infracción en el terreno de juego contra:
 - un adversario: libre indirecto, directo o penalti

- un compañero de equipo, suplente, jugador sustituido, miembro del cuerpo técnico o miembro del equipo arbitral: libre directo o penalti
- otras persona: bote neutral

Explicación

La penalización de una falta contra otro participante debe reflejar la gravedad de tal acción, p. ej. si una falta contra un miembro del equipo arbitral se sanciona únicamente con libre indirecto, se está transmitiendo un mensaje poco uniforme.

12.16. Faltas fuera del terreno de juego (ver n.º 13.3 + 14.1)

Texto anterior

Si el balón está en juego y la infracción ocurrió fuera del terreno de juego...

- si el jugador sale del terreno de juego para cometer la infracción, el juego se reanuda con un libre indirecto desde el lugar donde estaba el balón cuando el juego fue interrumpido (ver Regla 13 – Posición en golpes libres)

Nuevo texto

Si el balón está en juego y un jugador cometiera una infracción fuera del terreno de juego...

No obstante, si un jugador saliera del campo en un lance del juego y cometiera falta contra otro jugador, se reanuda el juego con un golpeo a balón parado desde el punto de la línea de demarcación más cercana al lugar donde se produjo la infracción. Si la infracción fuera sancionable con libre directo y si el mencionado punto se encontrara en uno de los segmentos de la línea de fondo que delimitan el área de castigo del infractor, se señalará penalti.

Explicación

Se modifica la regla, ya que lo razonable es que se conceda un libre directo si dos jugadores salen del terreno dentro de una acción normal del juego y uno comete falta contra el otro en el exterior. No sería comprensible que el árbitro mostrara tarjeta amarilla o roja y reanudara el juego con un bote neutral o libre indirecto. El libre directo se concede en la línea de banda/línea de meta más cercana a donde se produjo la falta; si fue en el área de castigo del infractor, se señalará penalti.

REGLA N.º 13: GOLPEOS A BALÓN PARADO

13.1. Golpeos a balón parado concedidos al equipo contrario

Texto anterior

Los golpeos libres son directos o indirectos

Nuevo texto

Se concederá un libre directo o indirecto al equipo contrario del jugador responsable de una falta o infracción.

Explicación

La precisión de que se concede un golpeo a balón parado al equipo contrario al inicio de la regla evita repetir «al equipo contrario».

13.2. Posición en golpeos a balón parado

Texto adicional

Tanto los libres directos como los indirectos se ejecutarán desde el punto en que se cometa la infracción, excepto en los siguientes casos:...

Explicación

Esta clara indicación al inicio de la regla permite evitar hacer referencia a la posición en el golpeo a balón parado en muchas otras reglas.

13.3. Faltas fuera del terreno de juego

Texto anterior

Los golpeos libres por infracciones relacionadas con la entrada, el reingreso o la salida del terreno de juego sin permiso se ejecutarán desde la posición del balón cuando se detenga el juego.

Nuevo texto

Los golpeos a balón parado por infracciones relacionadas con la entrada, la vuelta o la salida del terreno de juego sin autorización se ejecutarán desde el punto en el que se encuentre el balón cuando se detenga el juego, *excepto cuando un jugador salga del terreno de juego durante un lance del partido y cometa una falta contra otro jugador; en este caso, se reanudará el juego con un golpeo a balón parado ejecutado en la línea de demarcación más cercana a donde se produjo la falta; en el caso de infracciones sancionables con libre directo dentro del área de castigo del infractor, se señalará penalti.*

Explicación

Se armoniza con los cambios en 12.16 y 14.1.

13.4. El balón debe moverse claramente para estar en juego

Texto anterior

El balón estará en juego en el momento en que sea pateado y entre en movimiento...

Nuevo texto

El balón estará en juego una vez golpeado y se haya desplazado [*con claridad*](#)...

Explicación

Se armoniza con los cambios relativos a los saques iniciales (8.3), los penaltis (14.2) y los saques de esquina (17.2).

13.5. Detener/interceptar golpees a balón parado

Texto anterior

Si un jugador ejecuta un golpeo a balón parado rápidamente y un adversario que se halla cerca del balón obstaculiza intencionadamente la ejecución, el árbitro deberá amonestar al jugador por retrasar la reanudación del juego. Si un jugador ejecuta un golpeo a balón parado rápidamente y un adversario que se halla a menos de 9.15 m intercepta el balón, el árbitro deberá permitir que el juego continúe.

Nuevo texto

Si un jugador ejecutara un golpeo a balón parado rápidamente y un adversario que se halle a menos de 9.15 m interceptara el balón, el árbitro deberá permitir que el juego continúe. [*No obstante, aquel adversario que obstaculice deliberadamente la ejecución de un golpeo a balón parado deberá ser amonestado*](#) por retrasar la reanudación del juego.

Explicación

Se invierte el orden de los párrafos y se aclara la distinción entre «impedir» la ejecución de un golpeo a balón parado e «interceptar» un golpeo a balón parado rápido después de su ejecución.

REGLA N.º 14: EL PENALTI

14.1. Penalti por falta cometida fuera del terreno de juego (v. 12.16 + 13.3)

Texto anterior

Se concederá un penalti contra el equipo que cometa una de las diez infracciones que entrañan un golpeo libre directo, dentro de su propia área de castigo.

Nuevo texto

Se concederá penalti en el caso de que un jugador cometiera una falta sancionable con libre directo dentro de su área de castigo *o fuera del campo en el desarrollo del juego, según se estipula en las Reglas n.º 12 y 13.*

Explicación

Se repiten los cambios de las Reglas n.º 12 y 13, en los que se indica que se pitará penalti por una falta cometida por un defensor fuera del terreno con el balón en juego, en el caso de que el punto más cercano a la falta se encuentre dentro de su propia área de castigo.

14.2. Posición estática y movimiento del balón

Texto anterior

El balón:

- deberá colocarse en el punto penal
- el balón estará en juego en el momento en que sea pateado y entre en movimiento

Nuevo texto

El balón se depositará en el punto de penalti y allí deberá permanecer *inmóvil*

- el balón estará en juego en el momento en que se golpee y *claramente* se desplace

Explicación

Se armoniza con otros cambios.

14.3. Cuándo termina la ejecución de un penalti (v. 10.2.6)

Texto adicional

El penalti finalizará cuando el balón deje de moverse, deje de estar en juego o el árbitro detenga el juego por infringirse alguna de las reglas.

Explicación

Se especifica el momento en el que concluye un lanzamiento de penalti.

14.4. Algunas infracciones siempre se penalizan con un libre indirecto

Texto anterior

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

El ejecutor del penalti infringe las Reglas de Juego:

- el árbitro permitirá que se ejecute el golpeo
- si el balón entra en la portería, se repetirá el golpeo

- si el balón no entra en la portería, el árbitro interrumpirá el juego y reanudará el partido con un golpeo libre indirecto a favor del equipo defensor, a ejecutarse desde el lugar en donde se cometió la infracción

el guardameta infringe las Reglas de Juego:

- el árbitro permitirá que se ejecute el golpeo
- si el balón entra en la portería, se concederá un gol
- si el balón no entra en la portería, se repetirá el golpeo

un compañero del ejecutor del golpeo infringe las Reglas de Juego:

- el árbitro permitirá que se ejecute el golpeo
- si el balón entra en la portería, se repetirá el golpeo
- si el balón no entra en la portería, el árbitro interrumpirá el juego y reanudará el partido con un golpeo libre indirecto a favor del equipo defensor, a ejecutarse desde el lugar en donde se cometió la infracción

un compañero del guardameta infringe las Reglas de Juego:

- el árbitro permitirá que se ejecute el golpeo
- si el balón entra en la portería, se concederá un gol
- si el balón no entra en la portería, se repetirá el golpeo

Nuevo texto

Una vez que el árbitro haya dado la señal para ejecutar un penalti, se deberá proceder a ello. Si antes de que el balón esté en juego sucede algo de lo siguiente:

el ejecutor del penalti o un compañero de equipo infringe las Reglas de Juego:

- si el balón entra, se repetirá el penalti;
- si el balón no entra, el árbitro detendrá el juego y lo reanudará con un libre indirecto.

excepto en los siguientes casos, en los cuales se detendrá el juego y se reanudará con un libre indirecto, independientemente de si se marcó gol o no:

- *si se ejecuta el penalti hacia atrás;*
- *si lo ejecuta un compañero de equipo del jugador designado para ejecutarlo; el árbitro amonestará al lanzador;*
- *si el ejecutor del penalti finta habiendo ya finalizado la carrera (se permiten las fintas durante la carrera); el árbitro amonestará al lanzador.*

Explicación

Destaca que la decisión normal de repetir/conceder gol/señalar libre indirecto no se aplica a estas situaciones, especialmente cuando el jugador incorrecto ejecuta el penalti o se produce una finta antirreglamentaria, los cuales son actos «deliberados» de conducta antideportiva.

14.5. Falta del guardameta

Texto adicional

Se repetirá el penalti si el balón no entra; [el guardameta será amonestado si es responsable de la infracción.](#)

Explicación

Dado que se ha modificado la regla para tratar con mayor severidad una finta antirreglamentaria del lanzador de un penalti, es coherente que se amoneste al guardameta que infrinja la regla y obligue a repetir el lanzamiento. Esta medida debería motivar a los guardametas a respetar esta regla.

14.6. Varias faltas cometidas al mismo tiempo

Texto anterior

Un jugador del equipo defensor y otro del equipo atacante infringen las Reglas de Juego: ... se repetirá el golpeo

Nuevo texto

Si un jugador del equipo defensor y otro del equipo atacante infringieran, se repetirá el penalti [a menos que un jugador cometa una infracción más grave \(p. ej. una finta antirreglamentaria\).](#)

Explicación

Se repite el cambio en la Regla n.º 5, que indica que debe penalizarse la falta más grave (v. 5.3).

REGLA N.º 15: EL SAQUE DE BANDA

15.1. El balón se lanza con ambas manos

Texto anterior

En el momento de lanzar el balón, el ejecutor deberá:

- estar de frente al terreno de juego
- tener una parte de ambos pies sobre la línea de banda o en el exterior de la misma
- servirse de ambas manos
- lanzar el balón desde atrás y por encima de la cabeza

- lanzar el balón desde el sitio donde salió del terreno de juego

Nuevo texto

En el momento de lanzar el balón, el lanzador deberá:

- estar de frente al terreno de juego;
- tener ambos pies —aunque sea de forma parcial— sobre la línea de banda o por el exterior de la misma;
- [lanzar](#) el balón con [ambas manos](#) desde atrás y por encima de la cabeza desde el punto en que salió del terreno de juego.

Explicación

- «**lanzar**» el balón con las dos manos es más claro que «**servirse de ambas manos**»
- la combinación de los puntos 3 y 4 recalca que no se permite el «saque con una mano» (lanzando el balón con una mano y guiándolo con la otra).

15.2. Infracción si los adversarios están a menos de 2 m

Texto anterior

Si un adversario distrae o estorba de forma incorrecta al ejecutor del saque

- será amonestado por conducta antideportiva

Nuevo texto

Aquel adversario que distraiga u obstaculice de forma ilegal al ejecutor [\(lo que incluye acercarse a menos de 2 m del lugar donde se ejecutará el saque\)](#) será amonestado por conducta antideportiva y [se concederá un libre indirecto si ya se ejecutó el saque.](#)

Explicación

No respetar la distancia de 2 m se considera distracción u obstaculización ilegal; se concederá un libre indirecto para reanudar el juego si ya se ejecutó el saque de banda.

REGLA N.º 16: EL SAQUE DE META

16.1. Saque de esquina que entra directamente en la propia portería

Texto adicional

- Podrá marcarse gol directamente de saque de meta, aunque solamente contra el equipo contrario; [si el balón entra directamente](#)

en la portería del ejecutor del saque, se concederá saque de esquina al adversario si el balón llegó a salir del área de castigo.

Explicación

Se aclara la manera correcta de reanudar el juego si se marca gol en propia puerta directamente de un saque de meta (p. ej. debido a una ráfaga de viento).

16.2. El balón debe estar inmóvil

Nuevo texto

- el balón deberá estar inmóvil y un jugador del equipo defensor lo golpeará desde cualquier punto del área de meta

Explicación

El balón deberá estar inmóvil, lo cual no se indicaba en la formulación anterior.

16.3. Adversario en el área de castigo al ejecutarse un saque de meta

Texto adicional

Si se encontrara un adversario en el área de castigo cuando se ejecuta el saque de meta y tocara o disputara el balón antes de que toque a otro jugador, se repetirá el saque de meta.

Explicación

Aquel adversario situado en el área de castigo en el momento en que se ejecuta el saque de meta no podrá tocar/disputar el balón hasta que lo haya tocado otro jugador, para que no saque ventaja por no haber salido del área de castigo según lo exige la regla.

REGLA N.º 17: EL SAQUE DE ESQUINA

17.1. Saque de esquina que entra directamente en la propia portería

Texto adicional

- Se podrá anotar un gol directamente de saque de esquina, pero solamente contra el equipo contrario; si el balón entrara directamente en la portería del lanzador, se concederá saque de esquina al adversario.

Explicación

Se aclara la manera correcta de reanudar el juego si un jugador marca un gol en propia meta directamente de saque de esquina.

17.2. El balón debe estar inmóvil y después moverse con claridad para estar en juego

Nuevo texto

- El balón se colocará en el cuadrante de esquina...
- El balón deberá permanecer *inmóvil y lo golpeará* un jugador del equipo atacante
- El balón estará en juego una vez golpeado y se desplace *con claridad* ...

Explicación

Se aclara que el balón debe estar inmóvil.

Refleja los cambios introducidos en otras reglas.

Es especialmente importante impedir que en los saques de esquina los jugadores toquen el balón ligeramente y después finjan antideportivamente que no se ha ejecutado el saque de esquina.

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 y traducción.

Entidades futbolísticas

- **IFAB:** (*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, cualquier cambio en las reglas solamente puede ser aprobado en la asamblea general anual, que habitualmente se lleva a cabo a finales de febrero o principios de marzo.
- **FIFA** (*Fédération Internationale de Football Association*): entidad directiva **que regula el fútbol a escala internacional**.
- **Confederación:** entidad responsable del fútbol en un continente. Existen seis confederaciones: AFC (Asia), CAF (África), CONCACAF (América del Norte, América Central y Caribe), CONMEBOL (Sudamérica), OFC (Oceanía) y UEFA (Europa).
- **Federación nacional de fútbol:** entidad que regula el fútbol en un país determinado.

Términos futbolísticos

- **Amonestación:** sanción oficial que deriva en un informe a una autoridad disciplinaria; se indica mostrando una tarjeta amarilla; dos amonestaciones en un partido ocasionan la expulsión de un jugador.
- **Área técnica:** zona delimitada junto al terreno de juego destinada a los miembros del cuerpo técnico y dotada de asientos o bancos (*más información en la Regla n.º 1*).
- **Bote neutral:** método de reanudar el juego en el que el árbitro deja caer el balón entre jugadores de ambos equipos; el balón entra en juego cuando toca el suelo.
- **Brutalidad:** acción extremadamente dura, desmesurada o deliberadamente violenta.

- **Carga (sobre un adversario):** pugna física contra un adversario en la que se utiliza el hombro y la parte superior del brazo, el cual se mantiene cerca del cuerpo.
- **Conducta antideportiva:** acción o comportamiento contrarios al espíritu del juego limpio y la deportividad, sancionable con amonestación.
- **Conducta violenta:** acción ajena a una disputa por el balón en la que el jugador se emplea o tiene la intención de emplearse con fuerza excesiva o con brutalidad contra un adversario, o cuando un jugador deliberadamente golpea a alguien en la cabeza o en la cara con fuerza y de forma agresiva.
- **Criterio:** juicio que ejerce el árbitro o un miembro del equipo arbitral al tomar una decisión.
- **Cuerpo técnico:** conjunto de miembros oficiales del equipo que no juegan y que figuran en la lista oficial del equipo, como el entrenador, el fisioterapeuta o el médico (*v. miembro del cuerpo técnico*)
- **Desaprobación:** desacuerdo público (manifestado mediante comunicación verbal o física) con la decisión tomada por un miembro del equipo arbitral; sancionable con amonestación (tarjeta amarilla).
- **Detección automática de goles (DAG):** 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.*
- **Distancia de juego:** distancia al balón que permite que un jugador lo toque 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.
- **Distraer:** perturbar, confundir o llamar la atención (por lo general de manera desmesurada).
- **Engañar:** acción que pretende provocar un error arbitral en su decisión o sanción disciplinaria con el fin de beneficiarse un jugador o su equipo.

- **Entrada:** disputa con el pie por el balón (a ras el suelo o por el aire).
- **Espíritu del fútbol:** principios o valores fundamentales o esenciales del fútbol.
- **Examen de un jugador lesionado:** breve comprobación de una lesión, normalmente por parte de un profesional médico, para determinar si el jugador necesita atención médica.
- **Expulsión:** medida disciplinaria en la que se obliga al jugador a abandonar el campo durante el resto del partido por haber cometido una falta merecedora de expulsión, lo cual se indica mediante una tarjeta roja; si el partido ha comenzado, no se le podrá sustituir.
- **Falta:** acción que rompe, infringe o viola las Reglas de Juego; a veces, hace referencia particularmente a acciones antirreglamentarias cometidas en contra de una persona, especialmente un adversario.
- **Finta:** acción destinada a confundir a un adversario. Las Reglas de Juego definen las fintas reglamentarias y antirreglamentarias.
- **Fortuito:** cualquier acto (por lo general una entrada o una disputa de balón) de un jugador que no sopesa el peligro o las posibles consecuencias que su acción pudiera tener en el adversario.
- **Infracción:** acción contraria a las Reglas de Juego o que las infringe o viola.
- **Intencionado:** acto deliberado (no accidental).
- **Interceptar:** impedir que el balón llegue al destino pretendido.
- **Interferencia indebida:** acciones o influencia innecesarias.
- **Interrumpir:** detener un partido durante determinado tiempo, con la intención de reanudar el juego a continuación (ejemplos de posibles motivos: niebla espesa, lluvia torrencial, tormenta, lesión grave, etc.).
- **Falta de excesiva dureza:** entrada o disputa del balón que pone en peligro la integridad física de un adversario en la que se emplea fuerza y contundencia excesivas; sancionable con expulsión (tarjeta roja).

- **Jugada:** acción de un jugador que entra en contacto con el balón.
- **Lenguaje ofensivo, insultante o degradante:** expresiones verbales de carácter denigrante, hiriente o irrespetuoso; sancionable con expulsión (tarjeta roja).
- **Libre directo:** golpeo a balón parado que permite marcar gol directamente en la portería del adversario.
- **Libre indirecto:** golpeo a balón parado que permite marcar gol únicamente si otro jugador (de uno de los dos equipos) toca el balón después del golpeo.
- **Lista del equipo:** documento oficial del equipo que incluye los nombres, por lo general, de jugadores, suplentes y miembros del cuerpo técnico.
- **Miembro del cuerpo técnico:** toda persona que figura en la lista oficial del equipo y que no es un jugador, como el entrenador, el fisioterapeuta o el médico (*v. Cuerpo técnico*).
- **Obstaculizar:** dificultar, bloquear o impedir la acción o el movimiento de un adversario.
- **Persona no autorizada:** toda aquella que no forma parte del equipo arbitral ni de la lista de los equipos (jugadores, suplentes y miembros del cuerpo técnico del equipo). Se les puede denominar igualmente «agente externo».
 - **Poner en peligro la integridad física de un adversario:** poner a un adversario en peligro de lesión.
 - **Prórroga:** procedimiento empleado en caso de empate al final del tiempo reglamentario por el que se disputan dos periodos de juego suplementarios con el fin de que el partido acabe con un ganador.
 - **Reanudación:** cualquiera de los modos de retomar el juego tras haber sido detenido.
 - **Rechace:** acción de un jugador con el fin de interceptar o desviar el balón cuando va a entrar en la portería o se acerca mucho a ella.

- **Regla de goles marcados fuera de casa:** método para definir el ganador de un partido o de una eliminatoria a doble partido cuando ambos equipos han marcado el mismo número de goles; los tantos marcados fuera de casa cuentan el doble. Conocida también como «regla del valor doble de los goles».
- **Sanción:** medida disciplinaria tomada por el árbitro.
- **Sancionar:** castigar, habitualmente deteniendo el juego y concediendo un golpeo a balón parado o penalti al equipo contrario (v. *también Ventaja*).
- **Saque rápido:** golpeo a balón parado que se ejecuta (con permiso del árbitro) justo después de que se haya detenido el juego.
- **Señal:** indicación física del árbitro o de cualquier miembro del equipo arbitral; por lo general, implica un movimiento de la mano, del brazo o del banderín, o bien el uso del silbato (únicamente en el caso del árbitro).
- **Simulación:** acción que produce la impresión incorrecta o falsa de que ha sucedido algo que, en realidad, no ha sucedido (v. *también Engañar*); cometida por un jugador para obtener una ventaja inmerecida.
- **Sistema electrónico de seguimiento de jugadores (SESJ):** sistema que registra y analiza datos sobre el rendimiento físico de un jugador.
- **Sistema híbrido:** dícese de los terrenos de juego cuya superficie natural se ha reforzado con la integración de fibras sintéticas.
- **Suspender:** poner fin a un partido antes de consumirse el tiempo reglamentario.
- **Tanda de penaltis:** procedimiento para definir el resultado de un partido empatado en el que cada equipo lanza penaltis por turnos hasta que uno de los dos haya marcado un gol más y que ambos equipos hayan ejecutado el mismo número de lanzamientos, a menos que durante los cinco primeros de cada equipo, uno de ellos ya no pueda matemáticamente igualar los tantos del otro aunque marcara todos sus penaltis restantes.

- **Terreno de juego:** superficie delimitada por las líneas de banda, las líneas de meta y la base de las redes de portería (caso de jugarse con ellas).
- **Tiempo adicional:** tiempo que se añade al final de cada parte para compensar el tiempo perdido p. ej. por sustituciones, lesiones, medidas disciplinarias, celebración de goles, etc.
- **Ventaja (ley de la):** regla según la cual el árbitro permite que prosiga el juego tras producirse una falta en el caso de que esto beneficie al equipo que ha sido objeto de dicha falta.
- **Violencia:** uso de mucha más fuerza o contundencia de la necesaria.

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 una 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**
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. Conocido también como juez de línea o linier.
 - **Árbitro asistente adicional:** miembro del equipo arbitral que se sitúa en la línea de meta cercano a la portería para ayudar al árbitro, especialmente en las decisiones relativas a las acciones que se dan en el área de castigo y sus inmediaciones y en decisiones sobre goles dudosos. Conocido también como árbitro de área.

- **Cuarto árbitro:** miembro del equipo arbitral responsable de ayudar al árbitro en cuestiones de fuera y de dentro del campo, como la supervisión del área técnica, el control de suplentes, etc.
- **Árbitro asistente de reserva:** árbitro que sustituirá a un asistente (o, en el caso de que lo permitan las reglas de la competición, a un cuarto árbitro a un árbitro asistente adicional) que no pueda continuar con su labor.

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 n.º 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 determinar si un partido debe dar comienzo o continuar.

Esto tiene especial validez 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 y con el consentimiento de los equipos, el árbitro deberá iniciar/continuar el partido y presentar un informe a las autoridades competentes.

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.
- La posición lateral al juego ayudará a mantener el control de la acción y al árbitro asistente 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 de los árbitros asistentes adicionales

El árbitro asistente deberá hallarse a la altura del último defensa (contando al guardameta, el penúltimo) o del balón, si este se encuentra más cerca de la línea de meta que el último defensa. 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.

2. Posicionamiento 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 con el jugador que ejecute el saque de esquina y deberá comprobar que el balón se coloque dentro del cuadrante de esquina.

Golpeo a balón parado

Durante un golpeo a balón parado, el árbitro asistente deberá ubicarse a la altura del último defensor (el penúltimo, si se cuenta al guardameta) 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 directamente a puerta.

Gol dudoso

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

Si se ha marcado 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 m a lo largo de la línea de banda en dirección a la línea de medio campo.

En aquellas situaciones en las que el balón no hubiera atravesado completamente la línea de meta y el juego continuase con normalidad 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 comprobar primero si el balón está dentro del área de meta. Si el balón no se hallara en el lugar correcto, el 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 asistente deberá colocarse a la altura del borde del área de castigo para verificar 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 árbitro asistente adicional, el asistente deberá ubicarse a la altura del borde del área de castigo; entonces, 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 colocara correctamente, el árbitro asistente adicional deberá dar parte al árbitro.

Control del guardameta

El árbitro asistente deberá ubicarse a la altura del borde del área de castigo 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 tal que le permita controlar la línea de fuera de juego.

Saque de centro

El árbitro asistente deberá hallarse a la misma altura que el último defensa (el penúltimo, si se cuenta al guardameta).

Tanda de penaltis

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, este deberá colocarse en ambas intersecciones de la línea de meta y el área de meta, a derecha e izquierda de la misma; ambos árbitros asistentes se situarán en el círculo central.

Lanzamiento de penalti

El árbitro asistente deberá ubicarse en la intersección entre la línea de meta y el área de castigo, 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).**

Altercado colectivo

En caso de altercado o refriega entre varios jugadores, el árbitro asistente más cercano podrá entrar en el terreno de juego para asistir al árbitro. El otro árbitro asistente 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 golpeo a balón parado muy cerca del árbitro asistente, este podrá entrar en el terreno de juego (normalmente a petición del árbitro) para verificar que la barrera se coloque 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 de centro 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 cuatro árbitros, el árbitro asistente no tendrá que desplazarse a la línea de centro, ya que el primero 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 de centro 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 servirá para explicar una decisión.

Señales

Véase Regla n.º 5 para consultar las ilustraciones de las señales

Uso del silbato

El silbato es necesario para:

- dar comienzo al juego mediante el saque inicial o de centro (1.º y 2.º periodos del tiempo reglamentario y las prórrogas) y la reanudación tras marcarse un gol;
- detener el juego a fin de:
 - señalar un golpeo a balón parado o un penalti;
 - interrumpir o suspender un partido;
 - al final de cada periodo de juego.
- reanudar el juego en:
 - golpeos a balón parado, al ordenar a la barrera colocarse a la distancia reglamentaria;
 - lanzamientos de penalti.
- 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 o saque de banda que haya sido evidente;
- para reanudar el juego mediante:
 - la mayoría de golpeos a balón parado, un saque de meta, un saque de esquina, un saque de banda o un bote neutral.

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 al pitido antes de reanudar el juego (p. ej. al confirmar que los defensores estén a 9.15 m en un golpeo a balón parado), 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 bote neutral.

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 portería (decisiones difíciles).

Sistema electrónico de comunicación

Cuando se utilice un sistema electrónico de comunicación, el árbitro indicará a los árbitros asistentes 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. **Por lo general, se llevará 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 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 asistente deberá pasar el banderín a la otra mano, por debajo de la cintura. Cada vez que el asistente señale que el balón no está en juego, mantendrá la señal hasta que el árbitro se percate de ella.

Si el asistente señalara una falta merecedora de expulsión y la señal no se viera inmediatamente:

- si se detuvo el juego, podrá cambiarse el tipo de reanudación conforme a las Reglas de Juego (golpeo a balón parado, penalti, etc.)

- si el juego se ha reanudado, el árbitro aún podrá adoptar medidas disciplinarias, pero no sancionará la infracción con golpeo a balón parado o penalti.

Gestos con la mano

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

Véase Regla n.º 6 para consultar las ilustraciones con las señales.

Saque de esquina/saque de meta

Cuando el balón atraviere completamente la línea de meta cerca del árbitro asistente, este deberá hacer una señal con la mano derecha (mejor campo de visión) para indicar si es saque de meta o saque de esquina.

Cuando el balón atraviere completamente la línea de meta, el árbitro asistente deberá elevar el banderín para informar al árbitro principal de que el balón no está en juego y además:

- si está cerca del árbitro asistente: indicar si es saque de meta o saque de esquina;
- si está lejos del árbitro asistente: establecer contacto visual y seguir la decisión del árbitro. El asistente podrá igualmente efectuar una señal directa si la decisión es clara.

Faltas

El árbitro asistente deberá levantar el banderín cuando se cometa una falta o se dé un caso de conducta impropia en sus inmediaciones o fuera del campo visual del árbitro principal. En el resto de situaciones, el 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 principal o si el campo visual de este estaba obstaculizado;
- el árbitro principal no habría aplicado la ley de 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 golpeno a balón parado;
- establecer contacto visual con el árbitro;
- agitar ligeramente el banderín hacia delante y atrás (evitando los movimientos exagerados o bruscos).

El árbitro asistente deberá esperar y permitir que continúe la jugada, y no levantará el banderín cuando el equipo contra el cual se haya cometido la falta salga beneficiado y se aplique la ley de la ventaja; por lo tanto, es muy importante que el asistente establezca contacto visual con el árbitro principal.

Faltas dentro del área de castigo

Cuando un defensor cometa una falta dentro del área de castigo fuera del campo visual del árbitro principal, especialmente cerca del 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 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 castigo

Cuando un defensor cometa una falta fuera del área de castigo (cerca del borde de la misma), el 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 asistente deberá poder informar si se ha cometido o no una falta, o si la falta ha sido dentro o fuera del área de castigo, y qué medida disciplinaria se debería tomar. Si la falta se produjo fuera del área de castigo, el asistente deberá desplazarse claramente por la línea de banda hacia la línea de centro para indicarlo.

Gol dudoso

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

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

Fuera de juego

La primera acción de un asistente para indicar un fuera de juego es levantar el banderín (empleando la mano derecha para obtener un mejor campo de visión); 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 falta. Si el árbitro no ve el banderín de inmediato, el 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 penalti

Si el guardameta se aparta de la línea de meta antes de que se produzca el lanzamiento y no se anota el gol, el asistente levantará el banderín.

Sustitución

Una vez que el asistente haya sido informado (por el cuarto árbitro o un miembro del cuerpo técnico) de que se solicita una sustitución, deberá indicarlo al árbitro en la siguiente interrupción 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 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 asistente deberá levantar el banderín para indicar al árbitro principal que el balón no está en juego, establecer contacto visual con él y seguir la señal de este.

3. Árbitros asistentes adicionales

Los árbitros asistentes adicionales o árbitros de área utilizan un sistema de comunicación por radio (no los banderines) para comunicarse con el árbitro principal. 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 principal 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 campo (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 principal tomará la decisión final.

Otras recomendaciones

Aplicación de la ley de la ventaja

El árbitro podrá aplicar la ley de la ventaja siempre que se produzca una infracción o falta, pero debería tener en cuenta lo siguiente para decidir si debe aplicarla o detener el juego:

- la gravedad de la infracción: si la infracción justifica 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 reinante en el partido.

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.

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 castigo, en los saques de esquina y los golpes a balón parado. Al tratar estas situaciones, el árbitro deberá:

- advertir al 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 penalti y amonestar al jugador si la infracción ocurre después de que el balón esté en juego.

Fuera de juego

Atención/examen tras una falta con amonestación/expulsión

Anteriormente, un jugador lesionado que recibiera atención médica en el terreno de juego debía salir antes de que el partido se reanudara. Esto puede resultar injusto si la lesión fue ocasionada por un adversario, ya que el equipo responsable de la falta disfrutará de superioridad numérica al reanudarse el juego.

No obstante, se introdujo esta condición porque los jugadores a menudo utilizaban de manera antideportiva la 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 falta física 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 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 del campo 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 abandonará el 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.

El árbitro deberá compensar íntegramente esta interrupción.