

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 Los otros miembros del equipo arbitral

7 La duración del partido

8 El inicio y la reanudación del juego

9 El balón en juego o fuera de juego

10 El resultado de un partido

11 El fuera de juego

12 Faltas y conducta incorrecta

13 Tiros libres

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

- La Ventaja
- Recuperación del tiempo perdido
- Sujetar a un adversario
- Fuera de juego
- Tratamiento/evaluación tras una infracción 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 tocan 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 tocan 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 sustitutos.

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 de meta 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 1 – EL TERRENO DE JUEGO

Superficie de juego

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

El color de las superficies artificiales deberá ser verde.

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

Marcación del terreno

El terreno de juego será rectangular y estará marcado con líneas continuas que no entrañen ningún peligro. Dichas líneas pertenecerán a las zonas que demarcan.

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

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

El terreno de juego estará dividido en dos mitades por una línea media que unirá los puntos medios de las dos líneas de banda.

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

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

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

Cuando se usen superficies artificiales, se permitirán otras líneas, siempre que sean de un color diferente y puedan distinguirse claramente de las líneas de fútbol.

Un jugador que realiza marcas no autorizadas en el terreno de juego, será amonestado por conducta antideportiva. Si el árbitro se percata 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 penalti

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 será el área de penalti.

En cada área de penalti se marcará un punto de penalti a 11 m de distancia del punto medio de la línea entre los postes de portería.

Al exterior de cada área de penalti se trazará un semicírculo con un radio de 9.15 m desde el centro del 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 en cada extremo de la línea media, a una distancia mínima de 1 m al exterior de la línea de banda.

Área técnica

El área técnica se relaciona en particular con los partidos disputados en estadios que cuentan con un área especial con asientos para el cuerpo técnico y los sustitutos, como se describe a continuación:

- el área técnica se extenderá únicamente 1 m a cada lado del área de asientos y hacia adelante 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:
 - deberán identificarse antes del inicio del partido, de conformidad con el reglamento de la competición;
 - deberán comportarse de un modo responsable;
 - deberán permanecer dentro de los límites del área técnica, salvo en circunstancias especiales, por ejemplo, si un fisioterapeuta o un médico debe entrar en el terreno de juego, con el permiso del árbitro, para evaluar la lesión de un jugador
- solamente una persona a la vez estará autorizada para dar instrucciones tácticas desde el área técnica

Porterías

Una portería se colocará en el centro de cada línea de meta.

Consistirán en dos postes verticales, equidistantes de los banderines de esquina y unidos en la parte superior por una barra horizontal (travesaño). Los postes y el travesaño deberán estar fabricados de un material aprobado. Deberán tener forma cuadrada, rectangular, redonda o elíptica y no deberán constituir ningún peligro.

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

La colocación de los postes de meta en relación con la línea de meta debe ajustarse a los gráficos.

Los postes y el travesaño deberán ser blancos y tendrán la misma anchura y espesor, como máximo 12 cm.

Si el travesaño se rompe o se sale de su sitio, se detendrá el juego hasta que haya sido reparado o colocado en su lugar. Si no es posible repararlo, se deberá suspender el partido. No se permite colocar una cuerda ni ningún otro material flexible o peligroso para sustituir el travesaño. El juego se reanudará con un balón a tierra.

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)

Los sistemas de DAG pueden usarse para verificar si se ha anotado un gol y ayudar al árbitro en su decisión.

Allí donde se haga uso de los sistemas de DAG, se podrá modificar la estructura de las porterías de acuerdo con lo estipulado en el Programa de Calidad de la FIFA para la 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 utiliza 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 instituto independiente de análisis comprobará la precisión y el correcto funcionamiento de los diferentes sistemas de acuerdo con el Manual de Pruebas. Si el dispositivo no funciona según lo dispuesto en el Manual de Pruebas, 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 la 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 pausa de medio tiempo, 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 esquina y sus postes, y en todo equipo ajeno a estos elementos (p. ej. cámaras, micrófonos, etc.).

Además, la publicidad vertical deberá hallarse al menos a:

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

Logotipos y emblemas

Durante el tiempo de juego la reproducción real o virtual de logotipos o emblemas representativos de la FIFA, confederaciones, federaciones nacionales de fútbol, competiciones, clubes u otras entidades está prohibida en el terreno de juego, las redes de la portería y las zonas que ocupan, las porterías y los postes de los banderines de esquina. No obstante, **sí se permite en las banderas de los banderines de esquina.**

REGLA 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.

Cada distintivo indica que el balón ha sido examinado oficialmente y cumple los requisitos técnicos para dicho distintivo, los cuales son adicionales a las especificaciones mínimas estipuladas en la Regla 2 y que deben ser aprobadas por el IFAB. Los institutos que lleven a cabo los controles de calidad estarán sujetos a la aprobación de la FIFA.

En los partidos en que se utilice el sistema de 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 queda deteriorado:

- se detendrá el juego y
- se reanudará dejando caer el balón de reserva a tierra en el sitio donde se dañó el balón original

Si el balón se deteriora en un saque de inicial, saque de meta, saque de esquina, tiro libre, penalti o saque de banda, se volverá a ejecutar el saque o el tiro.

Si el balón se deteriora durante la ejecución de un penalti o de una tanda de penaltis, mientras se mueve hacia adelante y antes de que toque a un jugador, el travesaño o los postes de la portería, se volverá a ejecutar el penalti.

El balón no podrá ser cambiado durante el 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 2 y su uso lo controle el árbitro.

REGLA 3 – LOS JUGADORES

Número de jugadores

Un partido es jugado por dos equipos, cada uno de ellos con un máximo de once jugadores; de los que uno de ellos será el guardameta. El partido no comenzará **ni proseguirá** si uno de los equipos tiene menos de siete jugadores.

Si un equipo tiene menos de siete jugadores debido a que uno o varios jugadores salieron deliberadamente el terreno de juego, el árbitro no estará obligado a detener el juego y se podrá aplicar la ventaja, pero el partido no deberá reanudarse después de que el balón esté fuera de juego si un equipo no tiene siete jugadores como mínimo.

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

Número de sustituciones

Competiciones oficiales

Se podrán utilizar como máximo tres sustitutos en cualquier partido de una competición oficial bajo los auspicios de la FIFA, las confederaciones o las asociaciones nacionales de fútbol.

El reglamento de la competición deberá estipular cuántos sustitutos podrán ser nombrados, de tres a un máximo de doce.

Otros partidos

En los partidos de selecciones nacionales “A” se podrán utilizar un máximo de seis sustitutos.

En todos los demás partidos se podrán utilizar un número mayor de sustitutos, siempre que:

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

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

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 sustitutos deberán entregarse al árbitro antes del comienzo del encuentro. Aquellos sustitutos cuyo nombre no haya sido facilitado en dicho momento no podrán participar en el partido.

Para sustituir a un jugador por un sustituto se deberá tener en cuenta lo siguiente:

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

El sustituto solamente entrará al terreno de juego:

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

Una sustitución es efectiva cuando el sustituto entra en el terreno de juego; desde ese momento, el sustituto se convierte en jugador, y el jugador que ha sido sustituido se convierte en jugador sustituido.

Un sustituto podrán ejecutar cualquier tipo de reanudación del juego, siempre que primero entre en el terreno de juego

Si se realiza una sustitución durante la pausa del medio tiempo o antes del tiempo suplementario, el procedimiento de sustitución deberá completarse antes de que se reanude el partido.

Tanto los jugadores sustituidos como los sustitutos están sometidos a la autoridad del árbitro, independientemente de que jueguen o no.

Cambio de guardameta

Cualquiera de los jugadores podrá cambiar su puesto con el guardameta si:

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

Infracciones y sanciones

Si un sustituto **comienza** un partido en lugar de un jugador sin que se haya notificado el cambio al árbitro:

- el árbitro permitirá que el sustituto siga jugando;
- no se adoptarán sanciones disciplinarias contra el sustituto;

- el jugador podrá pasar a ser un sustituto;
- no se reducirá el número de sustituciones;
- el árbitro elevará un informe del hecho a la autoridad competente.

Si un jugador cambia su puesto con el guardameta sin la autorización del árbitro, este:

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

Para cualquier otra infracción de esta Regla:

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

Jugadores y sustitutos expulsados

Un jugador que es expulsado:

- antes de la entrega de la lista del equipo, no puede ser designado para ningún puesto en la lista del equipo
- tras ser designado en la lista del equipo y antes del saque inicial, puede ser sustituido por un sustituto, cuyo puesto no podrá ser ocupado por otro jugador; no se reducirá el número de sustituciones que puede hacer el equipo
- tras el saque inicial, no puede ser sustituido

Un sustituto que es expulsado antes o después del saque inicial no puede ser sustituido en la lista del equipo.

Personas no autorizadas en el terreno de juego

El entrenador y los demás integrantes de la lista del equipo (a excepción de los jugadores y los sustitutos) se considerarán miembros del cuerpo técnico. Toda persona no inscrita en la lista del equipo como jugador, sustituto o miembro del cuerpo técnico es un agente externo.

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

- detener el juego únicamente si hay una interferencia en el juego;
- hacer que la persona salga del terreno de juego cuando se detenga el juego;
- tomar la medida disciplinaria apropiada.

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

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

Si el balón va a entrar en la portería y la interferencia no impide que un jugador del equipo defensor juegue el balón, se concede gol si el balón entra en la portería (incluso si se produjo un contacto con el balón), a menos que el balón entre en la portería del adversario.

Jugador fuera del terreno de juego

Si un jugador que sale del terreno de juego con el permiso del árbitro vuelve a entrar sin su permiso, el árbitro deberá:

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

Si el árbitro detiene el juego, lo reanudará:

- con un tiro libre indirecto desde el lugar donde se hallaba el balón cuando el juego fue detenido o
- de acuerdo con la Regla 12, si el jugador infringió esta regla

Un jugador que cruza una línea de demarcación del terreno de juego como un movimiento del juego no comete ninguna infracción.

Gol marcado mientras una persona no autorizada se halla en el terreno de juego

Si después de anotarse un gol el árbitro se da cuenta, antes de que se reanude el juego, de 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 la persona no autorizada era:
 - un jugador, sustituto, jugador sustituido, jugador expulsado o miembro del cuerpo técnico del equipo que marcó el gol;
 - un agente externo que 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'**.

El juego se reanudará con un saque de meta, saque de esquina o balón a tierra.

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

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

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

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

El árbitro elevará informe de la incidencia a las autoridades competentes.

Capitán del equipo

El capitán de un equipo no goza de una categoría especial o privilegio alguno, pero tiene cierto grado de responsabilidad en lo concerniente a la conducta de su equipo.

REGLA 4 – EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

Seguridad

Un jugador no debe llevar equipamiento que sea peligroso ni llevar ningún objeto que sea peligroso

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 inspeccionar a los jugadores antes del inicio del partido y a los sustitutos antes de que entren en el terreno de juego. Si un jugador lleva una prenda u objeto prohibido o peligroso, el árbitro deberá ordenar al jugador:

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

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

Equipamiento obligatorio

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

- una camiseta con mangas;
- pantalones cortos ;
- medias: si se coloca cinta adhesiva **o cualquier otro material en la parte exterior**, deberá ser del mismo color que la parte de las medias sobre la que se use **o que cubra**;
- espinilleras: deberán estar fabricadas de un material adecuado que ofrezca una protección razonable y quedar cubiertas por las medias;
- calzado.

Los guardametas podrán utilizar pantalones largos.

Un jugador que pierda accidentalmente un zapato o una espinillera deberá volver a colocárselo lo más pronto posible, **nunca más tarde que la próxima vez que el balón deje de estar en juego**; si antes de ello el jugador juega el balón y/o marca un gol, el gol será válido.

Colores

- Los dos equipos vestirán colores que los diferencien entre sí y del equipo arbitral;
- Cada guardameta vestirá colores que lo diferencien de los demás jugadores y del equipo arbitral;
- Si las camisetas de los dos guardametas son del mismo color y ninguno de ellos tiene una camiseta de otro color, 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 permite el equipamiento protector no peligroso, como por ejemplo protectores de cabeza, máscaras faciales, rodilleras y protectores del brazo fabricados con material blando, ligero y acolchado. También se permiten **gorras** para guardametas 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 jugador (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 (**lo que incluye a los sustitutos, jugadores sustituidos y jugadores expulsados**) y/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 en el área técnica de la información o los datos transmitidos por estos dispositivos.

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 cualquier infracción de esta regla, no es necesario detener el juego y:

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

Un jugador que abandone 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).

Un jugador que entre en el terreno de juego sin permiso debe ser amonestado; si se detiene el juego para amonestar al jugador, se concederá un tiro libre indirecto en el lugar donde se encontraba el balón cuando se detuvo el juego.

REGLA 5 – EL ÁRBITRO

Autoridad del árbitro

Un partido será controlado por un árbitro, quien tendrá la autoridad total para hacer cumplir las Reglas de Juego en dicho encuentro.

Decisiones del árbitro

Las decisiones serán tomadas según mejor criterio del árbitro de acuerdo a las Reglas de Juego y el espíritu del juego y se basarán en la opinión del árbitro, quien tiene la discreción para tomar las decisiones adecuadas dentro del marco de las Reglas de Juego.

Las decisiones del árbitro sobre hechos relacionados con el juego, incluyendo el determinar si se marcó un gol o no y el resultado del partido, son definitivas.

El árbitro no podrá cambiar una decisión si se da cuenta que era incorrecta o conforme a una indicación de otro miembro del equipo arbitral si se ha reanudado el juego o el árbitro ha señalado el final del primer o del segundo tiempo (incluyendo el tiempo suplementario) y abandonado el terreno de juego o ha finalizado el partido.

Si el árbitro está incapacitado, 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;
- controlará el partido en colaboración con los otros miembros del equipo arbitral;
- actuará como cronometrador, tomará nota de los incidentes en el partido y remitirá a las autoridades competentes un informe del partido, con datos sobre todas las medidas disciplinarias y sobre cualquier otro incidente que haya ocurrido antes, durante y después del partido;
- supervisará y/o indicará la reanudación del juego.

Ventaja

- permitirá que el juego continúe si el equipo contra el cual se ha cometido una infracción se beneficia de una ventaja, y sancionará la infracción cometida inicialmente si la ventaja prevista no sobreviene en ese momento o dentro de unos pocos segundos

Medidas disciplinarias

- castigará la infracción más grave, en términos de sanción, reanudación, gravedad física y repercusiones tácticas, cuando se cometan más de una infracción al mismo tiempo;
- tomará medidas disciplinarias contra jugadores que cometan infracciones merecedoras de amonestación o expulsión;

- tendrá la autoridad para tomar medidas disciplinarias desde el momento en que entra en el terreno de juego para realizar la inspección previa al partido hasta que lo abandona una vez terminado el partido (lo cual incluye los tiros desde el punto de penalti). Si, antes de entrar en el terreno de juego al comienzo del partido, un jugador comete una infracción merecedora de expulsión, el árbitro tiene autoridad para impedir que el jugador participe en el partido (ver Regla 3.6); el árbitro elaborará un informe sobre todo tipo de conducta incorrecta;
- tendrá autoridad para mostrar tarjetas amarillas o rojas desde el momento en que entra en el terreno de juego al comienzo del partido hasta que el partido ha terminado, lo cual incluye la pausa del medio tiempo, el tiempo suplementario y los tiros desde el punto de penalti;
- 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 sus alrededores;
- actuará conforme a las indicaciones de los otros miembros del equipo arbitral en relación con incidentes que no haya podido observar.

Lesiones

- permitirá que el juego continúe hasta que el balón esté fuera de juego si un jugador está levemente lesionado;
- detendrá el juego si algún jugador ha sufrido una lesión grave y se asegurará de que sea transportado fuera del terreno de juego. Un jugador lesionado no podrá ser tratado en el terreno de juego, y no se le permitirá volver a entrar en él hasta que el juego haya sido reanudado; si el balón está en juego, el reingreso debe hacerse por la línea de banda; pero si el balón está fuera de juego, puede realizarse por cualquier línea de demarcación. Excepciones a la norma de salir el terreno de juego son solamente cuando:
 - se lesione un guardameta;
 - un guardameta y un jugador de campo choquen y requieran atención;
 - jugadores del mismo equipo choquen y requieran atención;
 - se haya producido una lesión grave;
 - se lesione un jugador como resultado de una infracción con contacto físico por la cual se amoneste o expulse al adversario (p. ej. una infracción temeraria o con fuerza excesiva), si la evaluación y el tratamiento se lleva a cabo con rapidez.
- se asegurará de que todo jugador que esté sangrando abandone el terreno de juego. El jugador solo podrá volver a entrar tras la señal del árbitro, quien se cerciorará de que la hemorragia haya cesado y que no haya sangre en su equipamiento;
- si el árbitro autorizara la entrada de los médicos y/o camilleros, el jugador lesionado deberá salir del terreno de juego, ya sea caminando o en camilla; si el jugador no acatara esta disposición, deberá ser amonestado por conducta antideportiva;
- si el árbitro decidiera amonestar o expulsar a un jugador lesionado y este debiera salir del terreno de juego para recibir tratamiento, 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 balón a tierra.

Interferencia externa

- detendrá, suspenderá temporalmente o suspenderá de manera definitiva el partido por cualquier tipo de infracción de las Reglas de Juego o interferencia externa, p. ej. cuando:
 - la iluminación artificial sea inadecuada;
 - un objeto lanzado por un espectador golpee a un miembro del equipo arbitral, a un jugador o a un miembro del cuerpo técnico de un equipo; el árbitro podrá permitir que el partido continúe, o bien lo detenga, lo suspenda temporalmente o lo suspenda definitivamente, según la gravedad del incidente;
 - un espectador haga sonar un silbato que interfiera en el juego; en ese caso, se detendrá el juego y se reanudará con un balón a tierra;
 - un segundo balón, un objeto o un animal entre en el terreno de juego durante el partido; en este caso, el árbitro deberá:
 - detener el juego (y reanudarlo con un balón a tierra) únicamente si interfiere en el juego, excepto si el balón va a entrar en la portería y la interferencia no impide que un defensor juegue el balón; se concederá 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 del adversario;
 - permitir continuar el juego si no hay interferencia en el juego y ordenar que se retire del terreno de juego lo antes posible.
- no permitirá que personas no autorizadas entren en el terreno de juego.

Equipamiento del árbitro

Equipamiento obligatorio

- Silbato(s);
- Reloj(es);
- Tarjetas rojas y amarillas;
- Cuaderno de notas (u otro medio para anotar las incidencias del partido).

Otro equipamiento

Los árbitros tienen autorización para emplear:

- Equipamiento para comunicarse con los otros miembros del equipo arbitral: banderines con señal acústica, auriculares, etc.;
- Sistemas de seguimiento electrónico del rendimiento u otro tipo de dispositivos de control del rendimiento físico;
- Aerosol evanescente.

Se prohíbe que los árbitros y los demás miembros del equipo arbitral lleven joyas o cualquier otro equipamiento electrónico.

Señales del árbitro

Consulte los gráficos para ver las señales arbitrales aprobadas

Además de la señal actual con los dos brazos para señalar la ventaja, se permite actualmente una señal similar con un solo brazo, ya que no siempre le resulta fácil al árbitro correr con los dos brazos extendidos.

Responsabilidad del equipo arbitral

Un árbitro u otro miembro del equipo arbitral no será responsable de:

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

Entre tales situaciones pueden tratarse de decisiones:

- de permitir o no la disputa del encuentro dependiendo de las condiciones del terreno de juego, de sus inmediateces o de las condiciones meteorológicas;
- de suspender definitivamente un partido por la razón que estime oportuna;
- relativa a la idoneidad del equipamiento o del balón utilizados durante el partido;
- de detener o no un partido debido a la interferencia de los espectadores o a cualquier problema en el área de los espectadores;
- de detener o no el juego para permitir que un jugador lesionado sea transportado fuera del terreno de juego para recibir tratamiento;
- de solicitar que un jugador lesionado sea retirado del terreno de juego para recibir tratamiento;
- de permitir o no a un jugador llevar cierta ropa o equipamiento;
- donde el árbitro posea esta autoridad, de permitir o no a una persona (incluidos los miembros del cuerpo técnico y del estadio, personal de seguridad, fotógrafos u otros representantes de los medios de comunicación) estar presente en los alrededores del terreno de juego;
- cualquier otra decisión tomada conforme a las Reglas de Juego o de acuerdo con sus deberes y lo estipulado por las normas o reglamentos de la FIFA, confederación, federación nacional de fútbol o competición bajo cuya jurisdicción se dispute el partido.

REGLA 6 – LOS OTROS MIEMBROS DEL EQUIPO ARBITRAL

Se podrán designar para un partido otros miembros del equipo arbitral (dos árbitros asistentes, el cuarto árbitro, dos árbitros asistentes adicionales y el árbitro asistente de reserva). Estos ayudarán al árbitro a controlar el partido de acuerdo con las Reglas de Juego, pero el árbitro siempre tomará la decisión definitiva.

Los miembros del equipo arbitral actuarán bajo la dirección del árbitro. En caso de interferencia indebida o conducta incorrecta de uno de sus miembros, el árbitro prescindirá de sus servicios y elaborará un informe para las autoridades pertinentes.

Con excepción del árbitro asistente de reserva, ayudarán al árbitro en las faltas e infracciones cuando tengan una mejor visión que éste y deberán elevar un informe a las autoridades competentes sobre cualquier conducta incorrecta grave u otros incidentes que ni el árbitro ni el resto de miembros del equipo arbitral hayan apreciado. Deberán informar al árbitro y a los demás miembros del equipo arbitral de la elaboración de cualquier 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) y mantener registros de tiempo, goles, conducta incorrecta, etc.

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

ÁRBITROS ASISTENTES

Tendrán la tarea de indicar si:

- el balón ha salido completamente del terreno de juego y a qué equipo le corresponde efectuar el saque de esquina, de meta o de banda;
- un jugador en posición de fuera de juego debe ser sancionado;
- se solicita una sustitución;
- en el lanzamiento de un penalti, el guardameta se mueve fuera de la línea de meta antes de que se pateo el balón y si éste ha cruzado la línea de meta; si se han designado árbitros asistentes adicionales, el árbitro asistente deberá colocarse alineado con el punto de penalti.

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

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

CUARTO ÁRBITRO

La labor del cuarto árbitro también incluye:

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

ÁRBITROS ASISTENTES ADICIONALES

Los árbitros asistentes adicionales podrán indicar:

- cuando el balón haya atravesado completamente la línea de meta, lo que incluye cuando se marca un gol;
- a qué equipo corresponde ejecutar el saque de esquina o de meta;
- si, en la ejecución de un penalti, el guardameta se mueve fuera de la línea de meta antes de que se pateo el balón y si éste ha cruzado 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 7 – LA DURACIÓN DEL PARTIDO

Periodos de juego

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

Pausa del medio tiempo

Los jugadores tendrán derecho a un pausa en el medio tiempo no superior a 15 minutos. El reglamento de la competición deberá estipular claramente la duración de la pausa del medio tiempo, la cual solamente podrá modificarse con el permiso del árbitro.

Recuperación de tiempo perdido

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

- sustituciones;
- **evaluación y/o retirada de jugadores lesionados;**
- pérdida de tiempo;
- sanciones disciplinarias;
- **paradas del juego para beber o por motivos médicos autorizados por el reglamento de la competición;**
- cualquier otro motivo, lo que incluye todo retraso significativo en una reanudación (p. ej. celebraciones de goles).

El cuarto árbitro indicará el tiempo mínimo por recuperar, decidido por el árbitro, al final del último minuto de cada periodo. El árbitro podrá aumentar el tiempo adicional pero no reducirlo.

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

Penalti

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

Partido suspendido definitivamente

Un partido suspendido definitivamente se volverá a jugar, a menos que el reglamento de la competición o el organizador de la competición estipule otro procedimiento.

REGLA 8 – EL INICIO Y LA REANUDACIÓN DEL JUEGO

El juego se iniciará con un saque inicial al comienzo de cada tiempo de un partido, del tiempo suplementario y después de cada gol marcado. Los tiros libres (directos o indirectos), penaltis, saques de banda, saques de meta y saques de esquina constituyen otros tipos de reanudación del juego (ver Reglas 13 - 17). Cuando el árbitro detiene el juego por un motivo no indicado en las Reglas de Juego, el juego se reanuda con un balón a tierra.

Si se produce una infracción cuando el balón no está en juego, esto no cambiará la manera en que se reanude el juego.

Saque inicial

Procedimiento:

- se realizará un sorteo mediante el lanzamiento de una moneda al aire y el equipo favorecido en el sorteo decidirá la dirección en la que atacará en el primer tiempo del partido;
- el equipo adversario realizará el saque de inicial;
- el equipo que ganó el sorteo ejecutará el saque de inicial para iniciar el segundo tiempo;
- en el segundo tiempo, los equipos cambiarán de mitad de campo y atacarán la portería opuesta;
- cuando un equipo marque un gol, el equipo adversario reanudará el juego con un saque inicial.

En el saque inicial:

- todos los jugadores deberán encontrarse en su propia mitad del terreno de juego;
- los adversarios del equipo que efectuará el saque inicial deberán encontrarse como mínimo a 9.15 m del balón hasta que el balón esté en juego;
- el balón se hallará inmóvil en el punto central;
- el árbitro dará la señal;
- **el balón estará en juego en el momento en que sea pateado y se mueva con claridad;**
- se podrá marcar un gol directamente **contra el equipo adversario** desde un saque de inicial.

Infracciones y sanciones

En caso de que el ejecutor del saque de inicial toque el balón por segunda vez antes de que lo toque otro jugador, se concederá un tiro libre indirecto, o bien un tiro libre directo si lo toca con la mano deliberadamente.

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

Balón a tierra

Procedimiento

El árbitro dejará caer el balón en el lugar donde se hallaba cuando el juego fue detenido, a menos que se haya detenido en el área de meta, en cuyo caso dejará caer el balón en la línea del área de meta paralela a la línea de meta, 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 hay límite en el número de jugadores que pueden disputar un balón a tierra (lo que incluye a los guardametas); el árbitro no podrá decidir quién puede disputar un balón a tierra ni quién lo ganará.

Infracciones y sanciones

Se repetirá el balón a tierra si:

- 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 se patea un balón que se ha dejado caer a tierra y entra en la portería sin tocar como mínimo a dos jugadores, el juego se reanuda con:

REGLA 9 – EL BALÓN EN JUEGO O FUERA DE JUEGO

Balón fuera de juego

El balón estará fuera de 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 de **un miembro del equipo arbitral**, poste de la portería, travesaño o banderín de esquina y permanezca en el terreno de juego.

REGLA 10 - EL RESULTADO DE UN PARTIDO

Gol marcado

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

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

Equipo ganador

El equipo que haya marcado el mayor número de goles será el ganador. Si ambos equipos marcan el mismo número de goles o ninguno, el partido terminará en empate.

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

- regla de goles marcados fuera de casa;
- tiempo suplementario;
- tiros desde el punto de penalti.

Tiros desde el punto de penalti

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

Procedimiento

Antes de comenzar los tiros desde el punto de penalti

- A menos que deban tenerse en cuenta otras consideraciones (p. ej. estado del terreno de juego, seguridad, etc.), el árbitro realizará un sorteo mediante el lanzamiento de una moneda al aire para decidir la portería en la que se desarrollarán los tiros desde el punto de penalti; 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 realizará un nuevo sorteo mediante el lanzamiento de una moneda y el equipo que resulte favorecido decidirá si ejecutará el primer o el segundo penalti.
- Con excepción del sustituto 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 tiros desde el punto de penalti.
- Cada equipo será responsable de decidir el orden en el que ejecutarán los tiros. No se informará del orden al árbitro.

- Si, al finalizar el partido y antes de los tiros desde el punto de penalti o durante ellos, un equipo tiene más jugadores que su adversario, deberá reducir su número para equiparlo al de su adversario, y se informará al árbitro del nombre y el número de cada jugador excluido. Ningún jugador excluido podrá participar en los tiros (salvo en el caso descrito a continuación).
- Un guardameta que no pueda continuar antes o durante los tiros y cuyo equipo no haya utilizado el número máximo permitido de sustituciones, podrá ser sustituido por un sustituto designado o un jugador excluido para igualar el número de jugadores, pero el guardameta no volverá a participar ni podrá ejecutar un tiro.

Durante los tiros desde el punto de penalti

- Solamente los jugadores elegibles y los miembros del equipo arbitral podrán permanecer en el terreno de juego.
- Todos los jugadores elegibles, excepto el jugador que ejecutará el penalti y los dos guardametas, deberán permanecer en el interior del círculo central.
- El guardameta del equipo del ejecutor del penalti deberá permanecer en el terreno de juego, fuera del área de penalti, en la intersección de la línea de meta con la línea de demarcación del área de penalti.
- Cualquier jugador elegible puede cambiar su puesto con el guardameta.
- Se considerará que el penalti se ha completado cuando el balón deje de moverse, deje de estar en juego o el árbitro detenga el juego por una infracción de las Reglas de Juego.
- El árbitro llevará el control de todos los tiros.

Cada equipo ejecutará cinco tiros bajo las condiciones estipuladas más abajo

- Los tiros deberán ejecutarse alternadamente.
- Si antes de que ambos equipos hayan ejecutado sus cinco tiros, uno hubiera marcado más goles que los que el otro pudiera anotar aún completando sus cinco tiros, se darán por terminados los tiros desde el punto de penalti.
- Si ambos equipos han ejecutado sus cinco tiros y el marcador está empatado, se proseguirá con los tiros hasta que un equipo haya marcado un gol más que el otro tras ejecutar el mismo número de tiros.
- Cada tiro deberá ser ejecutado por un jugador diferente y todos los jugadores elegibles deberán ejecutar un tiro antes de que un jugador pueda ejecutar un segundo tiro.
- El principio anteriormente mencionado sigue aplicándose en toda secuencia posterior de tiros, pero los equipos pueden cambiar el orden de los tiradores.
- Los tiros desde el punto penal no deben retardarse por un jugador que abandone el terreno de juego. El tiro del jugador se considerará no marcado si el jugador no regresa a tiempo para ejecutarlo.

Sustituciones y expulsiones durante los tiros desde el punto de penalti

- Un jugador, sustituto o jugador sustituido podrá ser amonestado o expulsado.
- Un guardameta que sea expulsado deberá ser sustituido por un jugador elegible.
- No se podrá sustituir a un jugador que no pueda continuar, excepto el guardameta.

- El árbitro no deberá suspender definitivamente el partido si un equipo se quedara con menos de siete jugadores.

REGLA 11 – EL FUERA DE JUEGO

Posición de fuera de juego

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

Un jugador estará en posición de fuera de juego si:

- cualquier parte de su cabeza, cuerpo o pies se encuentra en la mitad del terreno de juego adversario (excluyendo la línea media) y
- cualquier parte de su cabeza, cuerpo o pies se halla más cerca de la línea de meta contraria que el balón y el penúltimo adversario

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

Un jugador no estará en posición de fuera de juego si se encuentra a la misma altura que:

- el penúltimo adversario o
- los dos últimos adversarios

Infracción por fuera de juego

Un jugador en posición de fuera de juego en el momento en que el balón toca o es jugado por un compañero de equipo será sancionado únicamente si llega a participar de forma activa de una de las siguientes maneras:

- interviniendo en el juego, al jugar o tocar el balón pasado o tocado por un compañero o
- interfiriendo en un adversario al
 - impedir que juegue o pueda jugar el balón, al obstruir claramente el campo visual del adversario o
 - disputarle el balón o
 - intentar jugar claramente un balón que esté cerca de él, y esta acción tenga un impacto en un adversario o
 - realizar una acción que afecte claramente a la capacidad de un adversario de jugar el balón

o bien

- ganando ventaja de dicha posición 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
 - “salvado” deliberadamente por un adversario

Se considera que un jugador en posición de fuera de juego no ha ganado ventaja de dicha posición cuando recibe el balón de un adversario que deliberadamente juega el balón, con la excepción de una “salvada” deliberada por parte de un adversario.

Se entiende por “salvada” cuando un jugador detenga el balón que va a entrar en la portería o se acerca mucho a ella, utilizando cualquier parte de su cuerpo salvo las manos (a menos que se trate de un guardameta en el área de penalti).

No es 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

Si se produce una infracción por fuera de juego, el árbitro concederá un tiro libre indirecto **en el lugar donde se produjo, incluso si se produjo en la propia mitad del terreno de juego del jugador.**

A efectos de determinar el fuera de juego, se considerará que un jugador del equipo defensor que sale del terreno de juego sin la autorización del árbitro está situado en la línea de meta o de banda hasta la siguiente parada del juego **o hasta que el equipo defensor haya jugado el balón hacia la línea media y se encuentre fuera de su área de penalti.** Si el jugador abandonó deliberadamente el terreno de juego, deberá ser amonestado en cuanto deje de estar en juego el balón.

Un jugador del equipo atacante podrá salir del terreno de juego o permanecer fuera de él para no participar de forma activa en el juego. Si el jugador vuelve a entrar por la línea de meta y participa en la jugada antes de la siguiente parada del juego, **o antes que el equipo defensor haya jugado el balón hacia la línea media y se encuentra fuera de su área de penalti, se considerará que está situado en la línea de meta a efectos de determinar el fuera de juego.** Se amonestará a todo jugador que salga deliberadamente del terreno de juego y vuelva a entrar sin la autorización del árbitro y no es sancionado por fuera de juego pero obtiene una ventaja por ello.

Si un jugador del equipo 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 a menos que el jugador **cometa una infracción por fuera de juego o viole la Regla 12, en cuyo caso** el juego se reanudará con un tiro libre directo o indirecto.

REGLA 12 – FALTAS Y CONDUCTA INCORRECTA

Los tiros libres directos e indirectos y los penaltis solamente podrán concederse por infracciones cometidas cuando el balón esté en juego.

Tiro libre directo

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

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

Si una infracción implica un contacto físico, se penalizará con un tiro libre directo o penalti.

- “Imprudente” significa que un jugador muestra falta de atención o de consideración o actúa sin precaución al disputar un balón a un adversario. No será necesaria una sanción disciplinaria
- “Temeraria” significa que un jugador realiza una acción sin tener en cuenta el riesgo o las consecuencias para su adversario, y deberá ser amonestado
- “Con uso de fuerza excesiva” significa que el jugador se excede en la fuerza empleada, pone en peligro la integridad física del adversario, y deberá ser expulsado

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

- tocar el balón deliberadamente con las manos (excepto el guardameta dentro de su propia área de penalti;)
- sujetar a un adversario
- obstaculizar a un adversario mediante un contacto físico
- escupir a un adversario

Ver también las infracciones de la Regla 3

Tocar el balón con la mano

Tocar el balón con la mano implica la acción deliberada de un jugador de tocar el balón con la mano o el brazo.

Se deberá tener en cuenta lo siguiente:

- 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 una infracción;
- tocar el balón con un objeto sujetado con la mano (como una prenda, espinillera, etc.) se considera una infracción;

- golpear el balón con un objeto lanzado (una bota, espinillera, etc.) se considera una infracción.

El guardameta está sujeto a las mismas restricciones que cualquier otro jugador en cuanto a tocar el balón con las manos fuera de su propia área de penalti. Dentro de su propia área de penalti, el guardameta no será culpable de infracciones por mano sancionables con tiro libre directo ni de ninguna sanción relacionada, pero sí podrá ser culpable de infracciones por mano sancionables con tiro libre indirecto.

Tiro libre indirecto

Se concederá un tiro libre indirecto si un jugador:

- juega de forma peligrosa;
- obstaculiza el movimiento de un adversario **sin que exista un contacto físico**;
- impide que el guardameta lance el balón con las manos o pateo o intenta patear el balón cuando el guardameta está en el proceso de lanzar el balón con las manos;
- comete cualquier otra infracción que no haya sido mencionada en las Reglas de Juego, por la cual el juego sea detenido para amonestar o expulsar a un jugador.

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

- controla 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 pasado intencionalmente con el pie;
 - lo haya recibido directamente de un saque de banda lanzado por un compañero de su equipo.

El guardameta estará en posesión del balón cuando:

- tenga 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 "salvada";
- tenga el balón en la mano abierta y extendida;
- bote el balón en el suelo o lo lance al aire.

Cuando el guardameta tenga posesión del balón con las manos, ningún adversario podrá disputarle el balón.

Juego peligroso

Juego peligroso es toda acción que, al intentar jugar el balón, supone un peligro de lesión para alguna persona (incluyendo al propio jugador); esto incluye impedir que un adversario que está cerca juegue el balón por miedo a lesionarse.

Están permitidos los remates de “chilena” o las “tijeras”, siempre que no entrañen ningún peligro para el adversario.

Obstaculizar el avance de un adversario sin que exista contacto

Obstaculizar el avance de un adversario supone 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 tienen derecho a su posición en el terreno de juego; encontrarse en el camino de un adversario no es lo mismo que moverse hacia el camino de un adversario.

Un jugador que se coloca entre un adversario y el balón por motivos tácticos no cometerá una infracción 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 tiene la autoridad para tomar medidas disciplinarias desde que entra en el terreno de juego **para realizar la inspección previa al partido** hasta que abandona el terreno de juego una vez terminado el partido **(lo que incluye los tiros desde el punto de penalti)**.

Si antes de entrar en el terreno de juego al comienzo del partido, un jugador cometiera una infracción merecedora de expulsión, el árbitro tendrá la autoridad para impedir que el jugador participe en el partido (v. Regla 3.6). El árbitro elaborará un informe sobre las conductas incorrectas.

Todo jugador que cometa una infracción sancionable con una amonestación o una 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 conforme a la infracción cometida.

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

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

Retrasar la reanudación del juego para mostrar una tarjeta

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

Ventaja

Si el árbitro aplica la ventaja por una infracción merecedora de una amonestación/expulsión si el juego hubiera sido detenido, dicha amonestación/expulsión deberá aplicarse en cuanto el balón deje de estar en juego, excepto cuando en una oportunidad manifiesta de gol y tras la ventaja se marque gol, el jugador será amonestado por conducta antideportiva.

No se debería aplicar la ventaja en situaciones de juego brusco grave, conducta violenta o segunda infracción merecedora de amonestación, a menos que exista una clara oportunidad de marcar un gol. El árbitro expulsará al jugador en cuanto el balón deje de estar en juego, pero si el jugador juega el balón o se lo disputa o interfiere a un adversario, el árbitro detendrá el juego, expulsará al jugador y reanudará el juego con un tiro libre indirecto.

Si un defensor comienza a sujetar a un adversario fuera del área de penalti y continúa sujetándolo dentro de la misma, el árbitro concederá un penalti.

Infracciones sancionables con una amonestación

Un jugador será amonestado si es culpable de:

- retardar la reanudación del juego;
- desaprobar con palabras o acciones;
- entrar o volver a entrar en el terreno de juego, o bien abandonarlo, de manera deliberada y sin permiso del árbitro;
- no respetar la distancia reglamentaria en un saque de esquina, tiro libre o saque de banda;
- Infringir reiteradamente las Reglas de Juego (no hay un número de infracciones ni otro tipo de indicación específica sobre lo que implica “infringir reiteradamente”);
- conducta antideportiva.

Un sustituto o jugador sustituido será amonestado si es culpable de:

- retardar la reanudación del juego;
- desaprobar con palabras o acciones;
- 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 un jugador:

- intenta engañar al árbitro, p. ej. al fingir una lesión o pretender haber sido objeto de una infracción (simulación);
- intercambia su puesto con el guardameta durante el juego o sin permiso del árbitro;
- comete de manera temeraria una infracción sancionable con tiro libre directo;
- comete una infracción o toca el balón con la mano para interferir o detener un ataque prometedor;
- toca el balón con la mano en un intento de marcar un gol (independientemente de que lo consiga o no) o en un intento de evitar un gol sin conseguirlo;
- efectúa marcas no autorizadas en el terreno de juego;

- juega el balón cuando está saliendo del terreno de juego, después de haber recibido permiso para abandonarlo;
- muestra una falta de respeto por el juego;
- emplea un truco deliberado para pasar el balón a su guardameta (incluso mientras ejecuta un tiro libre) con la cabeza, el pecho, la rodilla, etc. a fin de burlar la Regla, independientemente de si el guardameta toca el balón con las manos o no;
- distrae de forma verbal a un adversario durante el juego o en una reanudación.

Celebración de un gol

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

El hecho de salir del terreno de juego para celebrar un gol no es una 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.

Retardar la reanudación del juego

Los árbitros amonestarán a los jugadores que retarden la reanudación del juego cuando:

- fijan lanzar un saque de banda, pero dejan de repente el balón a un compañero para que efectúe el saque;
- retarden la salida del terreno de juego durante una sustitución;
- retarden excesivamente una reanudación;
- pateen o lancen el balón lejos, o provoquen deliberadamente un enfrentamiento tocando el balón después de que el árbitro haya detenido el juego;
- ejecuten un tiro libre desde un lugar erróneo para forzar su repetición.

Infracciones sancionables con expulsión

Se deberá expulsar a un jugador, un sustituto o un jugador sustituido que cometa alguna de las siguientes infracciones:

- impedir con mano intencionada un gol o malograr una oportunidad manifiesta de gol (excepto en el caso del guardameta dentro de su propia área de penalti);
- malograr una oportunidad manifiesta de gol a un adversario que se dirige hacia la portería contraria del jugador mediante una infracción sancionable con un tiro libre (excepto las situaciones que se describen más abajo);
- juego brusco grave;
- escupir a un adversario o a cualquier otra persona;
- conducta violenta;

- emplear lenguaje y/o gestos ofensivo, insultante o humillante;
- recibir una segunda amonestación en el mismo partido.

Un jugador, un sustituto, o un jugador sustituido que ha sido expulsado deberá abandonar los alrededores del terreno de juego y del área técnica.

Impedir un gol o una oportunidad manifiesta de gol

Cuando un jugador impida un gol o malogre una oportunidad manifiesta de gol del equipo adversario mediante una mano deliberada, el jugador será expulsado independientemente de donde se produzca la infracción.

Cuando un jugador cometa una infracción contra un adversario dentro de su propia área de penalti que malogre una oportunidad manifiesta de gol de un adversario y el árbitro conceda un penalti, el infractor será amonestado a menos que:

- la infracción consista en sujetar, alejar o empujar a un adversario, o bien
- el infractor no intente jugar el balón o no tenga posibilidad alguna de jugarlo o bien
- la infracción fuera sancionable con expulsión en cualquier lugar del terreno de juego donde se produjese (p. ej. juego brusco grave, conducta violenta, etc.)

En todas las circunstancias anteriores, se expulsará al jugador.

Se debe tener en cuenta lo siguiente:

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

Juego brusco grave

Una entrada o disputa del balón que ponga en peligro la integridad física de un adversario o utilice una fuerza excesiva o brutalidad deberá ser sancionada como juego brusco grave.

Todo jugador que arremeta contra un adversario en la disputa del balón de frente, por un lado o por detrás, utilizando una o ambas piernas con fuerza excesiva o poniendo en peligro la integridad física del adversario, será culpable de juego brusco grave.

Conducta violenta

Conducta violenta es cuando un jugador emplea o intenta emplear una fuerza excesiva o brutalidad contra un adversario cuando no le está disputando el balón, o contra un compañero de equipo, miembro del cuerpo técnico, miembro del equipo arbitral, espectador o cualquier otra persona, independientemente de si se produce un contacto.

Además, un jugador que, sin estar disputando el balón, golpee deliberadamente a un adversario o a cualquier otra persona en la cabeza o cara con la mano o el

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

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

Si el balón está en juego y un jugador, sustituto o jugador sustituido lanza un objeto (incluso el balón) contra un adversario o cualquier otra persona, el árbitro deberá detener el juego y si la infracción fue:

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

Reanudación del juego tras faltas y conducta incorrecta

- Si el balón no estuviera en juego, el partido se reanudará según la decisión adoptada anteriormente.
- Si el balón estuviera en juego y un jugador cometiera una infracción dentro del terreno de juego contra:
 - un adversario: tiro libre indirecto o directo o penalti, según el caso,
 - un compañero de equipo, sustituto, jugador sustituido, miembro del cuerpo técnico o miembro del equipo arbitral: tiro libre directo o penalti, según el caso,
 - cualquier otra persona: balón a tierra.
- 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, el juego se reanudará con un balón a tierra,
 - si el jugador saliera del terreno de juego para cometer la infracción, el juego se reanudará con un tiro libre indirecto desde el lugar donde estaba el balón cuando el juego fue detenido. No obstante, si un jugador sale del terreno de juego como parte del juego y cometiera una infracción contra otro jugador, el juego se reanudará con un tiro libre desde la línea de demarcación más cercana al lugar donde se produjo la infracción; en el caso de las infracciones sancionables con tiro libre directo, se concederá un penalti si sucede dentro del área de penalti del infractor.
- Si un jugador que se halla dentro o fuera del terreno de juego lanza un objeto contra un adversario que se encuentra en el terreno de juego, el juego se reanudará mediante un tiro libre directo desde el lugar donde el objeto golpeó o habría golpeado al adversario o un penalti.
- El juego se reanudará con un tiro libre indirecto si:
 - un jugador situado dentro del terreno de juego lanza un objeto a una persona que esté fuera del terreno de juego;
 - un sustituto o jugador sustituido lanza un objeto a un adversario situado dentro del terreno de juego.

REGLA 13 - TIROS LIBRES

Tipos de tiros libres

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

Señal de tiro libre indirecto

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

Se deberá repetir un tiro libre indirecto si el árbitro se olvida de indicar que el tiro es indirecto y el balón es rematado directamente a las redes.

El balón entra en la portería

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

Procedimiento

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

- los tiros libres indirectos concedidos a favor del equipo atacante por una infracción que ha ocurrido dentro del área de meta del adversario se ejecutarán desde el punto más próximo de la línea del área de meta paralela a la línea de meta;
- los tiros libres a favor del equipo defensor en su área de meta podrán ejecutarse desde cualquier punto del área de meta;
- los tiros libres por infracciones relacionadas con la entrada o la salida del terreno de juego de un jugador sin permiso se ejecutarán desde el lugar donde se encontraba el balón cuando se detuvo el juego. Sin embargo cuando un jugador abandone el terreno de juego como parte del juego y cometa una infracción contra otro jugador el juego será reanudado con un tiro libre ejecutado en la línea de demarcación más cercana a donde se produjo la infracción; en el caso de infracciones sancionables con tiro libre directo dentro del área de penalti del infractor, se concederá un penalti;
- si las Reglas de Juego designaran otra posición (ver Reglas 3, 11, 12).

El balón:

- deberá estar inmóvil y el ejecutor del saque no deberá tocar el balón por segunda vez hasta que este que haya tocado a otro jugador;
- estará en juego cuando sea pateado y se mueva con claridad, salvo para un tiro libre a favor del equipo defensor en su área de penalti, donde el balón estará en juego cuando sea pateado directamente fuera del área de penalti.

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

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

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

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

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

Infracciones y sanciones

Si al ejecutar un tiro libre un adversario se encuentra más cerca del balón que la distancia reglamentaria, se volverá a ejecutar el tiro a menos que se pueda aplicar la ventaja; pero si un jugador ejecuta un tiro libre rápidamente y un adversario que se halla a menos de 9.15 metros intercepta el balón, el árbitro permitirá que el juego continúe. No obstante, **un adversario que impida deliberadamente el saque de un tiro libre** deberá ser amonestado por retardar la reanudación del juego.

Si el equipo que defiende ejecuta rápidamente un tiro libre dentro de su área de penalti y algún adversario se halla todavía dentro de dicha área debido a que no tuvo tiempo de salir, el árbitro permitirá que el juego continúe.

Si el equipo defensor ejecuta un tiro libre dentro de su propia área de penalti y el balón no sale de dicha área, se repetirá el saque.

Si, una vez que el balón esté en juego, el jugador que ejecutó el tiro libre vuelve a tocar el balón antes de que lo toque a otro jugador, se concederá un tiro libre indirecto, o en caso de que el ejecutor toque deliberadamente el balón con la mano:

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

REGLA 14 – EL PENALTI

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

Se podrá marcar un gol directamente de un penalti.

Procedimiento

El balón deberá estar inmóvil en el punto de penalti.

El ejecutor del penalti deberá ser debidamente identificado.

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

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;
- en el terreno de juego;
- fuera del área de penalti.

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 pateará el balón hacia delante; se permite golpear el balón con el tacón siempre que el balón se mueva hacia delante.

El balón estará en juego en el momento en que sea pateado y se mueva claramente.

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

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

Se concederá tiempo adicional al final de cada tiempo del partido o del tiempo suplementario para poder ejecutar y completar un penalti.

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

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

- el penalti es ejecutado hacia atrás;
- el penalti es ejecutado por un compañero de equipo del jugador designado para ejecutarlo; el árbitro amonestará al jugador que ejecutó el penalti;
- el ejecutor del penalti hace una finta al patear el balón habiendo ya finalizado la carrera (se permiten las fintas durante la carrera); el árbitro amonestará al ejecutor

el guardameta o un compañero de equipo infringe las Reglas de Juego:

- si el balón entra en la portería, se concederá un gol;
- si el balón no entra en la portería, se repetirá el penalti; el guardameta será amonestado si es el culpable 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 del penalti vuelve a tocar el balón antes de que haya tocado a otro jugador:

- se concederá un tiro libre indirecto (o tiro libre directo en caso de que el ejecutor toque deliberadamente el balón con la mano)

el balón es tocado por un agente externo cuando se mueve hacia delante:

- se repetirá el penalti

el balón vuelve al terreno de juego rebotado del guardameta, el travesaño o los postes, y después es tocado por un agente externo:

- el árbitro detendrá el juego;
- el juego será reanudado con un balón a tierra en el lugar donde fue tocado por el agente externo.

Resumen

	Resultado del penalti	
	Gol	No Gol
Adelantamiento de un atacante	Se repite el penalti	Tiro libre indirecto
Adelantamiento de un defensor	Gol	Se repite el penalti

Infracción del guardameta	Gol	Se repite el penal + amonestación al guardameta
Balón pateado hacia atrás	Tiro libre indirecto	Tiro libre indirecto
Finta antirreglamentaria	Tiro libre indirecto y amonestación al ejecutor	Tiro libre indirecto y amonestación al ejecutor
Ejecutor no identificado	Tiro libre indirecto y amonestación al ejecutor no identificado	Tiro libre indirecto y amonestación al ejecutor no identificado

REGLA 15 – EL SAQUE DE BANDA

Se concederá un saque de banda 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 un gol directamente de un saque de banda:

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

Procedimiento

En el momento del saque de banda, el lanzador deberá:

- estar de frente al terreno de juego;
- tener una parte de cada pie sobre la línea de banda o en el suelo al exterior de la misma;
- lanzar el balón con ambas manos desde atrás y por encima de la cabeza desde el lugar en que salió del terreno de juego.

Todos los adversarios deberán permanecer a una distancia mínima de 2 metros 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 toca el suelo antes de entrar en el terreno de juego, se repetirá el saque de banda desde la misma posición. Si no se ejecutó correctamente, el saque deberá ser ejecutado por el equipo adversario.

Si durante la ejecución correcta de un saque de banda el ejecutor lanza intencionadamente el balón contra un adversario con la intención de jugarlo de nuevo, pero no lo hace de manera imprudente, temeraria, ni empleando una fuerza excesiva, el árbitro permitirá que continúe el juego.

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

Infracciones y sanciones

Si, una vez que el balón esté en juego, el jugador que realizó el saque vuelve a tocarlo antes de que toque a otro jugador, se concederá un tiro libre indirecto, o en caso de que toque deliberadamente el balón con la mano:

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

Un adversario que distraiga u obstaculice al ejecutor del saque de banda (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 tiro libre indirecto si ya se ejecutó el saque.

Para cualquier otra infracción de esta regla, un jugador del equipo adversario repetirá el saque.

REGLA 16 – EL SAQUE DE META

Se concederá un saque de meta cuando el balón haya atravesado completamente la línea de meta, por el suelo o por el aire, siendo el último en tocar el balón un jugador del equipo atacante, y no se haya marcado un gol.

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

Procedimiento

-
- El balón deberá estar inmóvil y un jugador del equipo defensor lo pateará desde cualquier lugar del área de meta
 - El balón estará en juego en el momento en que salga del área de penalti
 - Los adversarios deberán permanecer fuera del área de penalti hasta que el balón esté en juego

Infracciones y sanciones

Si el balón no sale del área de penalti o es tocado por un jugador antes de salir del área de penalti, se repetirá el saque de meta.

Si, una vez que el balón esté en juego, el jugador que ejecutó el saque vuelve a tocarlo antes de que toque a otro jugador, se concederá un tiro libre indirecto, o en caso de que toque deliberadamente el balón con la mano:

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

Si un adversario que se encuentra en el área de penalti cuando se ejecuta un saque de meta toca o disputa el balón antes de que toque a otro jugador, se repetirá el saque de meta.

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

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

REGLA 17 – EL SAQUE DE ESQUINA

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

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

Procedimiento

- El balón se colocará en el cuadrante de esquina más cercano al lugar por el que cruzó la línea de meta;
- El balón deberá estar inmóvil y será pateado por un jugador del equipo atacante ;
- El balón estará en juego cuando sea pateado y se mueva 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 realizó el saque vuelve a tocarlo antes de que este toque a otro jugador, se concederá un tiro libre indirecto, o en caso de que toque deliberadamente el balón con la mano:

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

Si durante la ejecución correcta de un saque de esquina el ejecutor patea intencionadamente el balón contra un adversario con la intención de jugarlo de nuevo, pero no lo hace de manera imprudente ni temeraria, ni empleando una fuerza excesiva, el árbitro permitirá que el juego continúe.

Para cualquier otra infracción de esta regla, 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 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 2 – EL BALÓN

Sin cambios

REGLA 3 – LOS JUGADORES

- El partido no comenzará ni proseguirá si uno de los equipos tiene menos de 7 jugadores.
- Los sustitutos 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.
- Tiro libre directo (o penalti) si un sustituto/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 terreno de juego y el árbitro ha reanudado el juego, el gol subirá al marcador y proseguirá el partido.

REGLA 4 – EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

- La cinta adhesiva u otro material que se ponga sobre las medias o las cubra deberá ser del mismo color que estas.
- El jugador que pierda calzado o una espinillera accidentalmente podrá seguir jugando hasta la siguiente parada del juego.
- Las mallas térmicas deberán ser del color de los pantalones cortos o del dobladillo; todo el equipo deberá usar el mismo color.
- Se prohíbe la comunicación vía electrónica con los sustitutos.
- Un jugador podrá regresar al terreno de juego durante el juego tras cambiar/corregir su equipamiento, una vez que dicho equipamiento haya sido comprobado (por el árbitro, cuarto árbitro o árbitro asistente) y el árbitro lo indique.

REGLA 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 infracciones al mismo tiempo, se penalizará la más grave.
- El árbitro podrá expulsar a un jugador a partir de la inspección del terreno de juego 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 infracción merecedora de tarjeta amarilla o roja puede ser evaluado o atendido con rapidez, no deberá abandonar en el terreno de juego.
- Equipamiento que puede o está autorizado a utilizar el árbitro.
- Se incluyen diagramas de señales del árbitro (en la sección de directrices).

REGLA 6 – LOS 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 7 – LA DURACIÓN DEL PARTIDO

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

REGLA 8 – EL INICIO Y LA REANUDACIÓN DEL JUEGO

- Se incluyen todas las reanudaciones (anteriormente solo se mencionaban el saque de inicial y el balón a tierra).
- El balón deberá moverse claramente para que entre en juego en todas las reanudaciones que se ejecuten con el pie.
- El balón podrá patearse en cualquier dirección en el saque inicial (anteriormente debía hacerse hacia delante).
- El árbitro no podrá «predefinir» el resultado de un balón a tierra.

REGLA 9 – EL BALÓN EN JUEGO O NO EN JUEGO

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

REGLA 10 – EL RESULTADO DE UN PARTIDO

Tiros desde el punto de penalti:

- El árbitro lanzará una moneda para elegir la portería (a menos que existan criterios meteorológicos, de seguridad, etc.);
- Un jugador que se encuentre temporalmente fuera del terreno (p. ej. lesionado) al final del partido podrá participar;
- Ambos equipos deberán tener el mismo número de jugadores antes de los tiros desde el punto de penalti y durante la misma;
- Definición clara de cuándo finaliza el penalti;
- Un penalti no se retrasará si un jugador abandona el terreno; si no llega a tiempo, se dará por fallado el penalti que le hubiera correspondido ejecutar.

REGLA N.º 11: EL FUERA DE JUEGO

- La línea media es «neutral» para los fueros de juego; el jugador deberá encontrarse en el terreno de juego del adversario.
- Los brazos de los jugadores (incluyendo a los guardametas) no se tomarán en cuenta para determinar las posiciones de fuera de juego.
- La infracción de fuera de juego se reanuda con un tiro libre indirecto donde se produjo (incluso en la propia mitad del campo).
- El defensor que se halle fuera del terreno de juego solamente podrá participar 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 a entrar en el terreno de juego;

REGLA 12 – FALTAS Y CONDUCTA INCORRECTA

- Una infracción con contacto será tiro libre directo.
- Ventaja por tarjeta roja: tiro libre indirecto si el infractor participa seguidamente en el juego.
- Cambio en las infracciones por mano, no todas son tarjeta amarilla.
- Algunas infracciones que eviten una oportunidad manifiesta de gol en el área de penalti 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 insignificante.
- Una infracción contra sustitutos, miembros del cuerpo técnico, miembros del equipo arbitral, etc. será tiro libre directo.
- Una infracción fuera del terreno se penalizará con tiro libre directo en la línea de demarcación (penalti en el área de penalti propia).

REGLA 13 – TIROS LIBRES

- Diferencia entre ‘impedir’ un tiro libre e ‘interceptar’ el balón una vez ejecutado el tiro libre.

REGLA 14 – EL PENALTI

- Tiro libre indirecto y tarjeta amarilla si el jugador no identificado ejecuta deliberadamente el penalti.
- Tiro libre indirecto si se patea el balón hacia atrás.
- Si se produce una finta antirreglamentaria, será siempre tiro libre indirecto (y tarjeta amarilla).
- Se amonestará al guardameta si comete una infracción y se repetirá el penalti.

REGLA 15 – EL SAQUE DE BANDA

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

REGLA 16 – EL SAQUE DE META

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

REGLA 17 - EL SAQUE DE ESQUINA

- Si en un saque de esquina el balón entra en la portería, propia 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 no basados en el idioma o la fraseología. En cada cambio se indica la antigua formulación (si procede) y la *formulación nueva/modificada/adicional*, acompañada de una explicación del cambio.

El texto que figura en los cuadros de 'texto anterior' puede ser el texto anterior citado literalmente o bien una descripción general de su significado.

REGLA 1 - EL TERRENO DE JUEGO	
1.1 - No se podrán combinar superficies artificiales y naturales	
TEXTO ANTERIOR	TEXTO NUEVO
Los partidos podrán jugarse en superficies naturales o artificiales, de acuerdo con el reglamento de la competición.	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 integrada 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.	

REGLA 1 - EL TERRENO DE JUEGO	
1.2 - Las competiciones podrán determinar la longitud de las líneas de demarcación (dentro de los parámetros de la Regla 1)	
TEXTO ADICIONAL	
Los organizadores de las competiciones podrán determinar la longitud de la línea de meta y de la línea de banda respetando 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 1.	

REGLA 1 - EL TERRENO DE JUEGO	
1.3. El área técnica	
EXPLICACIÓN	
La información sobre el área técnica ya no figura al final de la sección de las Reglas de Juego.	

REGLA 1 - EL TERRENO DE JUEGO
1.4 - Sistema de Detección Automática de Goles (DAG)
EXPLICACIÓN
La información sobre DAG se ha desplazado de la regla 10 a la regla 1

REGLA 1 - EL TERRENO DE JUEGO	
1.5 - Publicidad comercial sobre el suelo	
TEXTO ANTERIOR	TEXTO NUEVO
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, ...	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, ...
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.	

REGLA 1 - EL TERRENO DE JUEGO	
1.6 - Logotipos y emblemas en los banderines de esquina	
TEXTO ANTERIOR	TEXTO NUEVO
Está prohibida la reproducción real o virtual de logotipos o emblemas representativos de la FIFA, confederaciones, asociaciones miembro, ligas, clubes u otros órganos en el terreno de juego o sus instalaciones y alrededores, incluidas las metas, los postes de banderines y los banderines mismos durante el tiempo de juego.	Durante el tiempo de juego la reproducción real o virtual de logotipos o emblemas representativos de la FIFA, confederaciones, federaciones nacionales de fútbol, competiciones, clubes u otras entidades está prohibida en el terreno de juego, las redes de la portería y las zonas que ocupan, las porterías y los postes de los banderines de esquina. No obstante, sí se permite en las banderas de 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 2, la cual los permite en el balón.

REGLA 2 - EL BALÓN
Sin cambios

REGLA 3 - LOS JUGADORES	
3.1 - Cambio en el título	
TITULO ANTERIOR	TITULO NUEVO
El número de jugadores	Los jugadores
EXPLICACIÓN	
El nuevo título refleja la inclusión de referencia a los sustitutos, etc.	

REGLA 3 - LOS JUGADORES	
3.2 - Número mínimo de jugadores	
TEXTO ANTERIOR	TEXTO NUEVO
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 asociaciones miembro. No obstante, el International Football Association Board opina que un encuentro no debería continuar si hay menos de siete jugadores en cualquiera de los equipos.	El partido no comenzará ni proseguirá si uno de los equipos tiene 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.	

REGLA 3 - LOS JUGADORES	
3.3 - Reanudaciones efectuadas por sustitutos	
TEXTO ANTERIOR	TEXTO NUEVO
Un sustituto que no haya completado el procedimiento de sustitución entrando en el terreno de juego no	Un sustituto podrán ejecutar cualquier tipo de reanudación del juego, siempre que primero entre en el terreno de

podrá reanudar el juego con un saque de banda o de esquina.	juego
EXPLICACIÓN	
Se aclara que un sustituto que entre en el terreno de juego puede ejecutar cualquier reanudación del juego, lo que incluye un saque de esquina o de banda; algunos interpretan incorrectamente la formulación 'anterior' considerando que exige que el juego se haya reanudado antes de que un sustituto pueda ejecutar una reanudación del juego.	

REGLA 3 - LOS JUGADORES	
3.4 - Un sustituto designado comienza el partido en lugar de un jugador designado	
TEXTO ANTERIOR	TEXTO NUEVO
Si un sustituto 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: <ul style="list-style-type: none"> • el árbitro permitirá que el sustituto designado siga disputando el partido • ... 	Si un sustituto comienza un partido en lugar de un jugador sin que se haya notificado el cambio al árbitro: <ul style="list-style-type: none"> • el árbitro permitirá que el sustituto siga jugando • ...
EXPLICACIÓN	
Se aclara que si un jugador designado es 'sustituido' por un sustituto antes del inicio partido, el jugador podrá pasar a ser sustituto. Es más lógico que esto entre en vigor antes de que comience el partido que cuando el sustituto entre en el terreno.	

REGLA 3 - LOS JUGADORES	
3.5 - Personas no autorizadas en el terreno de juego y situación de un jugador expulsado	
TEXTO ANTERIOR	TEXTO NUEVO
Todo aquel que no figure en la lista de jugadores como jugador, sustituto o funcionario oficial de un equipo se considerará persona externa, al igual que un jugador que ha sido expulsado.	Toda persona no inscrita en la lista del equipo como jugador, sustituto o miembro del cuerpo técnico es un agente externo.

EXPLICACIÓN
Es más lógico tratar a un jugador expulsado como un sustituto, con el fin de que un jugador que regrese al terreno de juego (habiendo sido expulsado) se le pueda penalizar con un tiro libre.

REGLA 3 - LOS JUGADORES	
3.6 - Infracciones de los sustitutos y miembros del cuerpo técnico	
TEXTO ANTERIOR	TEXTO NUEVO
<p>Si un sustituto o un jugador sustituido ingresa en el terreno de juego sin permiso:</p> <ul style="list-style-type: none"> el árbitro deberá interrumpir el juego (aunque no inmediatamente si el jugador en cuestión no interfiere en el juego o si cabe aplicar la ventaja) <p>Si el funcionario oficial de un equipo ingresa en el terreno de juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> el árbitro deberá interrumpir el juego (aunque no inmediatamente si el funcionario no interfiere en el juego o cabe aplicar la ventaja) 	<p>Si se detiene el juego y la interferencia fue causada por:</p> <ul style="list-style-type: none"> un miembro del cuerpo técnico, sustituto, jugador sustituido o jugador expulsado, se reanudará el juego con un tiro libre directo o un penalti

EXPLICACIÓN
Existe un problema creciente con sustitutos/miembros del cuerpo técnico que entran en el terreno para interferir en el juego o con un adversario, p. ej. para impedir un gol. Evidentemente, esto es 'injusto', y resulta más adecuado otorgar un tiro libre directo (o penalti si fuera en el área de penalti propia).

REGLA 3 - LOS JUGADORES
3.7 - Un jugador que es expulsado antes o después del saque inicial
TEXTO ADICIONAL
Un jugador que es expulsado: <ul style="list-style-type: none"> • antes de la entrega de la lista del equipo, no puede ser designado para ningún puesto en la lista del equipo • tras ser designado en la lista del equipo y antes del saque inicial, puede ser sustituido por un sustituto, cuyo puesto no podrá ser ocupado por otro jugador; no se reducirá el número de sustituciones que puede hacer el equipo • tras el saque inicial, no puede ser sustituido
EXPLICACIÓN
Se aclara si se puede sustituir a un jugador expulsado.

REGLA 3 - LOS JUGADORES	
3.8 - Consecuencias de que un sustituto/miembro del cuerpo técnico/agente externo toque un balón que va a entrar en la portería	
TEXTO ANTERIOR	TEXTO NUEVO
Si una persona externa ingresa en el terreno de juego: <ul style="list-style-type: none"> • el árbitro deberá interrumpir el juego (aunque no inmediatamente si dicha persona no interfiere en el juego) 	Si el balón va a entrar en la portería y la interferencia no impide que un jugador del equipo defensor juegue el balón, se concede gol si el balón entra en la portería (incluso si se produjo un contacto con el balón), a menos que el balón entre en la portería del adversario.
EXPLICACIÓN	
Este cambio relacionado con el "espíritu del juego" implica que el árbitro puede aplicar la ventaja si se falla en el intento de impedir un gol, el árbitro puede concederlo (ver 3.9)	

REGLA 3 - LOS JUGADORES	
3.9 - Gol anotado mientras una persona no autorizada se halla en el terreno de juego	
TEXTO ANTERIOR	TEXTO NUEVO
Si después de anotarse un gol el árbitro se percató, 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:	Si después de anotarse un gol el árbitro se da cuenta, antes de que se reanude el juego, de que una persona no autorizada se hallaba en el terreno de juego en el momento de marcarse el

<ul style="list-style-type: none"> •el árbitro deberá invalidar el gol si: <ul style="list-style-type: none"> ○ a persona extra era una persona externa e interfería en el juego ○ la persona extra era un jugador, sustituto, jugador sustituido o funcionario del equipo que anotó el gol •el árbitro deberá conceder el gol si: <ul style="list-style-type: none"> ○ la persona extra era una persona externa que no interfería en el juego ○ la persona extra era un jugador, sustituto, jugador sustituido o funcionario oficial del equipo que recibió el gol. 	<p>gol:</p> <ul style="list-style-type: none"> •el árbitro deberá anular el gol si la persona no autorizada era: <ul style="list-style-type: none"> • un jugador, sustituto, jugador sustituido, jugador expulsado o miembro del cuerpo técnico del equipo que marcó el gol • un agente externo que 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’ <p>El juego se reanudará con un saque de meta, saque de esquina o balón a tierra</p> <p>Si, después de que se marque un gol y se haya reanudado el juego, el árbitro se da cuenta de que había una persona no autorizada en el terreno de juego cuando se marcó el gol, este no se podrá anular. Si la persona no autorizada está todavía en el terreno de juego, el árbitro deberá:</p> <ul style="list-style-type: none"> •detener el juego; •ordenar que la persona no autorizada salga del terreno de juego; • reanudar el juego con un balón a tierra o un tiro libre, según proceda.
--	--

EXPLICACIÓN

- Se incorpora el principio descrito en el apartado 3.8.
- Se aclara cómo reanudar el juego si se marca un gol cuando hay una persona no autorizada en el terreno y no se ha reanudado el juego
- Se aclara que si se marca un 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 ‘anular’ el periodo transcurrido entre el gol y su constatación de la presencia de la persona no autorizada

REGLA 3 – LOS JUGADORES

3.10 – Referencia al capitán del equipo (desplazado de la Regla 12 a la regla 3)

TEXTO ADICIONAL

El capitán de un equipo no goza de una categoría especial o privilegio alguno, pero tiene cierto grado de responsabilidad en lo concerniente a la conducta de su equipo.
EXPLICACIÓN
Resulta más lógico que esta precisión aparezca en la Regla 3 que en la Regla 12

REGLA 4 - EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES	
4.1 - Cinta adhesiva/material sobre/que cubre las medias	
TEXTO ANTERIOR	TEXTO NUEVO
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.	medias: si se coloca cinta adhesiva o cualquier otro material en la parte exterior, deberá ser del mismo color que la parte de las medias sobre la que se use o que cubra
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.	

REGLA 4 - EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES	
4.2 - Pérdida del calzado y la espinillera	
TEXTO ANTERIOR	TEXTO NUEVO
Si un jugador pierde accidentalmente su calzado e inmediatamente después juega la pelota y/o anota un gol, no existirá infracción alguna y se concederá el gol, ya que la pérdida del calzado fue accidental.	Un jugador que pierda accidentalmente un zapato o una espinillera deberá volver a colocárselo lo más pronto posible, nunca más tarde que la próxima vez que el balón deje de estar en juego; si antes de ello el jugador juega el balón y/o marca un gol, el gol será válido.
EXPLICACIÓN	
Queda más claro especificando que el calzado debe colocarse de nuevo con rapidez y nunca después de la próxima vez que el balón. deje de estar en juego Es lógico aplicar el mismo principio a las espinilleras.	

REGLA 4 - EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

4.3 - Color de la ropa interior	
TEXTO ANTERIOR	TEXTO NUEVO
<p>El equipamiento básico obligatorio de un jugador se compone de las siguientes piezas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 	<p>El equipamiento obligatorio de un jugador se compone de las siguientes prendas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • una camiseta con mangas • pantalones cortos <p>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.</p>
EXPLICACIÓN	
<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	

REGLA 4 - EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES	
4.4 - Gorras	
TEXTO ANTERIOR	TEXTO NUEVO
<p>El equipamiento protector moderno, tal como protectores de cabeza, máscaras faciales, rodilleras y protectores del brazo confeccionados en material blando y ligero, no se considera peligroso y, por tanto, se permite su uso.</p>	<p>Se permite el equipamiento protector no peligroso, como por ejemplo protectores de cabeza, máscaras faciales, rodilleras y protectores del brazo fabricados con material blando, ligero y acolchado. También se permiten gorras para guardametas y gafas deportivas.</p>
EXPLICACIÓN	
<p>Se incluye una referencia a las gorras para que se permita su uso en las Reglas de Juego.</p>	

REGLA 4 - EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

4.5 – Comunicación por medios electrónicos con los jugadores (lo que incluye los sustitutos)	
TEXTO ANTERIOR	TEXTO NUEVO
Se prohíbe el uso de sistemas electrónicos entre los jugadores y/o el cuerpo técnico.	Se prohíbe el uso de todo tipo de sistemas electrónicos de comunicación entre los jugadores (lo que incluye a los sustitutos, jugadores sustituidos y jugadores expulsados) y/o el cuerpo técnico.
EXPLICACIÓN	
Se aclara que no se permite la comunicación por ningún medio electrónico con los sustitutos.	

REGLA 4 – EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES	
4.6 – Un jugador que regresa tras cambiar/corregir su equipamiento	
TEXTO ANTERIOR	TEXTO NUEVO
<p>Para cualquier otra infracción de esta regla:</p> <ul style="list-style-type: none"> • todo jugador que haya tenido que salir del terreno para poner en orden su equipamiento no podrá retornar al terreno de juego 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 	<p>Un jugador que abandone el terreno de juego para corregir o cambiar su equipamiento deberá:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 5 – EL ÁRBITRO
5.1 – Decisiones del árbitro: opinión y criterio
TEXTO ADICIONAL
Las decisiones serán tomadas según mejor criterio del árbitro de acuerdo a las Reglas de Juego y el espíritu del juego y se basarán en la opinión del árbitro,

quien tiene la discreción para tomar las decisiones 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 juego» figura ahora en las Reglas de Juego.

REGLA 5 - EL ÁRBITRO	
5.2 - Decisiones del árbitro: cuándo no se puede cambiar una decisión	
TEXTO ANTERIOR	TEXTO NUEVO
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.	El árbitro no podrá cambiar una decisión si se da cuenta que era incorrecta o conforme a una indicación de otro miembro del equipo arbitral si se ha reanudado el juego o el árbitro ha señalado el final del primer o del segundo tiempo (incluyendo el tiempo suplementario) y abandonado el terreno de juego o 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 la pausa del medio tiempo.	

REGLA 5 - EL ÁRBITRO	
5.3 - Más de una infracción cometida al mismo tiempo	
TEXTO ANTERIOR	TEXTO NUEVO
<ul style="list-style-type: none"> • Castigará la infracción más grave cuando un jugador cometa más de una infracción al mismo tiempo • Infracciones cometidas por jugadores de diferentes equipos: <ul style="list-style-type: none"> - el árbitro deberá interrumpir el juego y lo reanudará con un balón a tierra 	<ul style="list-style-type: none"> • castigará la infracción más grave, en términos de sanción, reanudación, gravedad física y repercusiones tácticas, cuando se cometan más de una infracción al mismo tiempo
EXPLICACIÓN	
No será relevante si son uno o varios jugadores cometen más de una infracción al mismo tiempo o a qué equipo pertenecen, ya que solamente deberá penalizarse la infracción más grave. Se introduce el mismo cambio en la Regla 14.	

REGLA 5 - EL ÁRBITRO

5.4 – Autoridad para tomar medidas disciplinarias desde que entra en el terreno de juego (ver 12.8)	
TEXTO ANTERIOR	TEXTO NUEVO
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.	tendrá la autoridad para tomar medidas disciplinarias desde el momento en que entra en el terreno de juego para realizar la inspección previa al partido hasta que lo abandona una vez terminado el partido (lo cual incluye los tiros desde el punto de penalti). Si, antes de entrar en el terreno de juego al comienzo del partido, un jugador comete una infracción merecedora de expulsión, el árbitro tiene autoridad para impedir que el jugador participe en el partido (ver Regla 3.6); el árbitro elaborará un informe sobre todo tipo de conducta incorrecta
EXPLICACIÓN	
<p>La nueva formulación establece exactamente cuándo entra en vigor la autoridad del árbitro para tomar medidas. La anterior formulación de la Regla 12 hacía referencia a cuando no había calentamientos previos al partido, o cuando los equipos no entraban en el terreno de juego juntos, etc. Es lógico que si, por ejemplo, dos jugadores entablan una lucha 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 a la imagen del juego.</p> <p>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 infracciones no sancionables con expulsión se comunicarán en el informe, así que no podrá mostrarse tarjeta amarilla antes del partido ni contar para el partido. (Ver también 12.8).</p>	

REGLA 5 – EL ÁRBITRO	
5.6 – Los jugadores pueden ser evaluados y atendidos rápidamente en el terreno tras una infracción sancionada con tarjeta amarilla/tarjeta roja	
TEXTO ANTERIOR	TEXTO ADICIONAL
<p>Las excepciones a esta disposición se harán solo cuando: se lesione un guardameta</p> <ul style="list-style-type: none"> • un guardameta y un jugador de campo choquen y requieran atención inmediata • jugadores del mismo equipo choquen y requieran atención inmediata • ocurra una lesión grave, por ejemplo, tragarse la lengua, conmoción cerebral, fractura 	<p>Excepciones a la norma de salir del terreno de juego son solamente cuando:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ... • se lesione un jugador como resultado de una infracción con contacto físico por la cual se amoneste o expulse al adversario (p. ej. una infracción temeraria o con fuerza excesiva), si la evaluación y el tratamiento se lleva a cabo con

de pierna	rapidez
EXPLICACIÓN	
Se suele considerar injusto que un jugador lesionado por una infracción grave deba salir del terreno de juego cuando entre el entrenador/doctor, lo cual genera una ventaja numérica para el equipo que cometió la infracción. (v. Directrices prácticas).	

REGLA 5 - EL ÁRBITRO	
5.7 - Consecuencias de que una persona externa toque un balón que va a entrar en la portería	
TEXTO ANTERIOR	TEXTO NUEVO
En caso de que un balón adicional, un objeto o un animal entre en el terreno de juego durante el partido, el árbitro deberá interrumpir el juego únicamente si dicho balón, objeto o animal interfiere en el juego.	<ul style="list-style-type: none"> • un segundo balón, un objeto o un animal entre en el terreno de juego durante el partido; en este caso, el árbitro deberá: <ul style="list-style-type: none"> ○ detener el juego (y reanudarlo con un balón a tierra) únicamente si interfiere en el juego, excepto si el balón va a entrar en la portería y la interferencia no impide que un defensor juegue el balón; se concederá 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 del adversario;
EXPLICACIÓN	
Se armoniza la Regla 5 con el cambio en la Regla 3 (ver 3.8).	

REGLA 5 - EL ÁRBITRO	
5.8 - Equipamiento del árbitro	
TEXTO ADICIONAL	
Equipamiento obligatorio <ul style="list-style-type: none"> • Silbato(s); • Reloj(es); • Tarjetas rojas y amarillas; • Cuaderno de notas (u otro medio para anotar las incidencias del partido) Otro equipamiento <p>Los árbitros tienen autorización para emplear:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Equipamiento para comunicarse con los otros miembros del equipo arbitral: banderines con señal acústica, auriculares, etc. • Sistemas de seguimiento electrónico del rendimiento u otro tipo de dispositivos de control del rendimiento físico; • Aerosol evanescente. 	

Se prohíbe que los árbitros y los demás miembros del equipo arbitral lleven joyas o cualquier otro equipamiento electrónico.
EXPLICACIÓN
Desplazado de la regla 4 a la regla 5; la formulación aclara qué equipamiento se permite o se puede permitir utilizar a un miembro del equipo arbitral.

REGLA 6 - LOS OTROS MIEMBROS DELEQUIPO ARBITRAL	
6.1 - Cambio en el título	
TÍTULO ANTERIOR	TITULO NUEVO
Los árbitros asistentes	Los 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).	

REGLA 6 - LOS OTROS MIEMBROS DEL EQUIPO ARBITRAL	
6.2 - La autoridad del árbitro sobre los otros miembros del equipo arbitral	
TEXTO ADICIONAL	
Los miembros del equipo arbitral actuarán bajo la dirección del árbitro.	
EXPLICACIÓN	
Se recalca el liderazgo del árbitro.	

REGLA 6 - LOS OTROS MIEMBROS DEL EQUIPO ARBITRAL	
6.3 - Ayuda que prestan al árbitro los otros miembros del equipo arbitral	
TEXTO ADICIONAL	
Los miembros del equipo arbitral actuarán bajo la dirección del árbitro. En caso de interferencia indebida o conducta incorrecta de uno de sus miembros, el árbitro prescindirá de sus servicios y elaborará un informe para las autoridades pertinentes.	
EXPLICACIÓN	
Esta información incluida al principio de la regla sobre la ayuda habitual que se presta al árbitro evita su repetición en las secciones sobre cada miembro del equipo arbitral.	

REGLA 6 - LOS OTROS MIEMBROS DELEQUIPO ARBITRAL
--

6.4 – Procedimiento en el caso de que un miembro del equipo arbitral no puede continuar su labor	
TEXTO ANTERIOR	TEXTO NUEVO
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 y el cuarto árbitro pasará entonces a ser árbitro asistente.	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 deberá dejarse claro, en el caso de que el árbitro no pueda continuar su labor, 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.	

REGLA 6 – LOS OTROS MIEMBROS DEL EQUIPO ARBITRAL	
6.5 – Deberes del cuarto árbitro	
TEXTO ADICIONAL	
La labor del cuarto árbitro también incluye: <ul style="list-style-type: none"> • comprobar el equipamiento de jugadores y sustitutos; • indicar la cantidad mínima de tiempo adicional que el árbitro tiene la intención de añadir al final de cada tiempo (lo que incluye el tiempo suplementario); 	
EXPLICACIÓN	
Se han añadido tareas efectuadas habitualmente por los cuartos árbitros.	

REGLA 7 – LA DURACIÓN DEL PARTIDO	
7.1 – Tiempo añadido	
TEXTO ADICIONAL	
El árbitro podrá prolongar cada periodo de juego para recuperar el tiempo perdido debido a: <ul style="list-style-type: none"> • evaluación y/o retirada de jugadores lesionados; • paradas del juego para beber o por motivos médicos autorizados por 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 8 – EL INICIO Y LA REANUDACIÓN DEL JUEGO

8.1 - Inclusión de una referencia a todas las clases de reanudaciones
TEXTO ADICIONAL
Los tiros libres (directos o indirectos), penaltis, saques de banda, saques de meta y saques de esquina constituyen otros tipos de reanudación del juego (ver Reglas 13 - 17)
EXPLICACIÓN
Resultaba ilógico (especialmente para personas que no son árbitros) que la regla sobre las reanudaciones solamente incluyera el saque inicial y el balón a tierra, por lo cual se ha hecho referencia a los otros tipos de reanudaciones del juego.

REGLA 8 - EL INICIO Y LA REANUDACIÓN DEL JUEGO
8.2 - Infracciones cuando el balón no está en juego
TEXTO ADICIONAL
Si se produce una infracción cuando el balón no está en juego, esto no cambiará la manera en que se reanude el juego.
EXPLICACIÓN
Se aclara que la reanudación del juego no se altera por un incidente que ocurre cuando el balón no está en juego, p. ej. un agarrón antes de un saque de esquina; conducta violenta tras señalar una infracción, etc.

REGLA 8 - EL INICIO Y LA REANUDACIÓN DEL JUEGO	
8.3 - Saque inicial: el balón debe moverse claramente para estar en juego; puede patearse en cualquier dirección	
TEXTO ANTERIOR	TEXTO NUEVO
El balón estará en juego en el momento en que sea pateado y se mueva hacia adelante	El balón estará en juego en el momento en que sea pateado y se mueva con claridad
EXPLICACIÓN	
Con el nuevo texto no es necesario que balón se mueva hacia delante en un saque inicial lo que implica que no es necesario que un atacante se encuentre en la mitad del terreno de juego del adversario (lo cual no estaba permitido) para recibir el balón. 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.	

REGLA 8 - EL INICIO Y LA REANUDACIÓN DEL JUEGO
8.4 - Posición de un balón a tierra
TEXTO ADICIONAL
El árbitro dejará caer el balón en el lugar donde se hallaba cuando el juego fue detenido, a menos que se haya detenido en el área de meta, en cuyo caso dejará caer el balón en la línea del área de meta paralela a la línea de meta, 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.

REGLA 8 - EL INICIO Y LA REANUDACIÓN DEL JUEGO

8.5 – El árbitro no podrá determinar quién puede disputar un balón a tierra	
TEXTO ANTERIOR	TEXTO NUEVO
El árbitro no podrá decidir qué jugadores podrán participar o no en un balón a tierra.	No hay límite en el número de jugadores que pueden disputar un balón a tierra (lo que incluye a los guardametas); el árbitro no podrá decidir quién puede disputar un balón a tierra ni quién lo ganará
EXPLICACIÓN	
Se aclara que los árbitros no deberán ‘predefinir’ situaciones de balón a tierra.	

REGLA 8 – EL INICIO Y LA REANUDACIÓN DEL JUEGO	
8.6 – Balón a tierra pateado directamente a gol	
TEXTO ANTERIOR	TEXTO NUEVO
Si el balón entra en la meta: <ul style="list-style-type: none"> • si se patea un balón que se ha dejado caer a tierra y entra directamente en la meta contraria, se concederá saque de meta • si se patea un balón que se ha dejado caer a tierra y entra directamente en la propia meta, se concederá saque de esquina al equipo contrario. 	Si se patea un balón que se ha dejado caer a tierra y entra en la portería sin tocar como mínimo a dos jugadores, el juego se reanuda con: <ul style="list-style-type: none"> • un saque de meta si el balón entró en la portería del adversario • un saque de esquina si entró en la portería de su equipo
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 9 – EL BALÓN EN JUEGO O FUERA DE JUEGO	
9.1 – Balón que viene rebotado de un miembro del equipo arbitral	
TEXTO ANTERIOR	TEXTO NUEVO
El balón estará en juego en cualquier otro momento, incluso cuando: <ul style="list-style-type: none"> •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 	El balón estará en juego en el resto de situaciones, lo que incluye cuando rebote de un miembro del equipo arbitral, poste de la portería, travesaño o banderín de esquina y permanezca en el 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 10 –EL RESULTADO DE UN PARTIDO	
10.1 - Cambio en el título	
TITULO ANTERIOR	TITULO NUEVO
El gol marcado	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.	

REGLA 10 –EL RESULTADO DE UN PARTIDO	
10.2.1 - Elección de portería para los tiros desde el punto de penalti	
TEXTO ANTERIOR	TEXTO NUEVO
El árbitro elegirá la meta en que se ejecutarán los tiros penales Se podrá cambiar el área penal donde se ejecutan los tiros desde el punto penal solo si la meta o la superficie de juego queda inutilizable.	A menos que deban tenerse en cuenta otras consideraciones (p. ej. estado del terreno de juego, seguridad, etc.), el árbitro realizará un sorteo mediante el lanzamiento de una moneda al aire para decidir la portería en la que se desarrollarán los tiros desde el punto de penalti; 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, cuando los aficionados del equipo de local 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 mediante un sorteo.	

REGLA 10 –EL RESULTADO DE UN PARTIDO	
10.2.2 - Jugadores elegibles (lo que incluye aquellos que se encuentran temporalmente fuera del terreno)	
TEXTO ANTERIOR	TEXTO NUEVO
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 tiros desde el punto penal	Con excepción del sustituto 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 tiros desde el punto de penalti.
EXPLICACIÓN	
Se aclara que un 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 sustituto que sustituya a un guardameta.	

REGLA 10 -EL RESULTADO DE UN PARTIDO	
10.2.3 - Designación y orden de los lanzadores de penaltis	
TEXTO ANTERIOR	TEXTO NUEVO
Cada equipo será responsable de elegir a los jugadores que lanzarán el tiro 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 tiros.	Cada equipo será responsable de decidir el orden en el que ejecutarán los tiros. No se informará del orden al árbitro
EXPLICACIÓN	
Se aclara que el nombre y/o el orden de los lanzadores no tienen que especificarse al árbitro (algunos incorrectamente preguntan los nombres e intervienen si se cambia el orden).	

REGLA 10 -EL RESULTADO DE UN PARTIDO	
10.2.4 - Mismo número de jugadores	
TEXTO ANTERIOR	TEXTO NUEVO
Si, al finalizar el partido y antes de comenzar a la ejecución de los tiros 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. Así, todo jugador excluido no podrá participar en el lanzamiento de tiros desde el punto penal.	Si, al finalizar el partido y antes de los tiros desde el punto de penalti o durante ellos, un equipo tiene más jugadores que su adversario, deberá reducir su número para equiparlo al de su adversario, y se informará al árbitro del nombre y el número de cada jugador excluido. Ningún jugador excluido podrá participar en los tiros (salvo en el caso descrito a continuación)
EXPLICACIÓN	
De este modo, se pone en práctica el principio de juego limpio al inicio de los tiros desde el punto de penalti, 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.	

REGLA 10 -EL RESULTADO DE UN PARTIDO	
10.2.5 - El guardameta no puede continuar	
TEXTO ANTERIOR	TEXTO NUEVO
un guardameta que sufra una lesión durante la ejecución de los tiros y no pueda seguir jugando, podrá ser sustituido por un suplente designado, siempre que su equipo no haya utilizado el número máximo de sustitutos permitido por el reglamento de la competición	Un guardameta que no pueda continuar antes o durante los tiros y cuyo equipo no haya utilizado el número máximo permitido de sustituciones, podrá ser sustituido por un sustituto designado o un jugador excluido para igualar el número de jugadores, pero el guardameta no

	volverá a participar ni podrá ejecutar un tiro
EXPLICACIÓN	
Se aclara que en todo momento es posible sustituir al guardameta por un sustituto (o por un jugador excluido para igualar el número) pero dicho guardameta no podrá ejecutar ningún penalti.	

REGLA 10 –EL RESULTADO DE UN PARTIDO	
10.2.6 – Cuándo finaliza la ejecución de un penalti (v. 14.3)	
TEXTO ADICIONAL	
Se considerará que el penalti se ha completado cuando el balón deje de moverse, deje de estar en juego o el árbitro detenga el juego por una infracción de las Reglas de Juego	
EXPLICACIÓN	
Se aclara el momento en el que la ejecución de un penalti ha finalizado o completado (v. también 14.3)	

REGLA 10 –EL RESULTADO DE UN PARTIDO	
10.2.7 – Secuencia de lanzadores	
TEXTO ADICIONAL	
<ul style="list-style-type: none"> •Cada tiro deberá ser ejecutado por un jugador diferente y todos los jugadores elegibles deberán ejecutar un tiro antes de que un jugador pueda ejecutar un segundo tiro • El principio anteriormente mencionado sigue aplicándose en toda secuencia posterior de tiros, pero los equipos pueden cambiar el orden de los tiradores 	
EXPLICACIÓN	
Todos los miembros de un mismo equipo deben haber ejecutado el mismo número de lanzamientos antes de que un jugador pueda ejecutar un nuevo penalti; el orden se podrá alterar en la nueva tanda.	

REGLA 10 –EL RESULTADO DE UN PARTIDO	
10.2.8 – Jugador que sale del terreno de juego	
TEXTO ADICIONAL	
<ul style="list-style-type: none"> • Los tiros desde el punto penal no deben retardarse por un jugador que abandone el terreno de juego. El tiro del jugador se considerará no marcado si el jugador no regresa a tiempo para ejecutarlo 	
EXPLICACIÓN	
Se aclara que el árbitro no debe retrasar los tiros desde el punto de penalti cuando un jugador sale del terreno de juego; si el jugador no vuelve a tiempo, se pierde el tiro y se considera no marcado. Es importante poner fin a esta posible conducta injusta (instrucciones del entrenador, retraso deliberado, manipulación de partidos, etc.).	

REGLA 11 – EL FUERA DE JUEGO	
11.1 – Disposición sobre la línea media	
TEXTO ANTERIOR	TEXTO NUEVO
Un jugador estará en posición de fuera de juego si: <ul style="list-style-type: none"> •se encuentra más cerca de la línea 	Un jugador estará en posición de fuera de juego si: <ul style="list-style-type: none"> •cualquier parte de su cabeza,

de meta contraria que el balón y el penúltimo adversario	cuerpo o pies se encuentra en la mitad del terreno de juego adversario (excluyendo la línea media)
EXPLICACIÓN	
Se aclara que la línea media es 'neutral' para el fuera de juego, es decir, que un jugador debe tener parte del cuerpo en el terreno de juego adversario para estar en posición de fuera de juego.	

REGLA 11 - EL FUERA DE JUEGO	
11.2 - Disposición sobre los brazos de los jugadores	
TEXTO ADICIONAL	
Un jugador estará en posición de fuera de juego si: <ul style="list-style-type: none"> • cualquier parte de su cabeza, cuerpo o pies se halla más cerca de la línea de meta contraria que el balón y el penúltimo adversario. No se tendrán en consideración las manos ni los brazos de los jugadores, incluidos los de los guardametas 	
EXPLICACIÓN	
Se aclara que las manos y los brazos de los defensores, atacantes y guardametas no cuentan para determinar un fuera de juego.	

REGLA 11 - EL FUERA DE JUEGO	
11.3 - En el momento en que se juega el balón, se juzga la posición, no la infracción	
TEXTO ANTERIOR	TEXTO NUEVO
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:	Un jugador en posición de fuera de juego en el momento en que el balón toca o es jugado por un compañero de equipo será sancionado únicamente si llega a participar de forma activa de una de las siguientes maneras:
EXPLICACIÓN	
Se aclara que lo que se juzga cuando se juega el balón es la posición (de fuera de juego) del jugador. La infracción se produce después de que se juegue el balón, p. ej. un jugador en fuera de juego que marca tras una "salvada" de un guardameta comete la infracción después de que el balón fue jugado.	

REGLA 11 - EL FUERA DE JUEGO	
11.4 - Infracción tras un rebote o una "salvada"	
TEXTO ANTERIOR	TEXTO NUEVO
• "ganando ventaja de dicha posición" significa jugar un balón ...	• ganando ventaja de dicha posición jugando el balón o interfiriendo con un adversario cuando el balón haya sido
EXPLICACIÓN	
Se aclara que «interferir con un adversario» tras un rebote, un desvío o una "salvada" es una infracción por fuera de juego.	

REGLA 11 - EL FUERA DE JUEGO

11.5 - Posición del tiro libre indirecto	
TEXTO ANTERIOR	TEXTO NUEVO
<p>Página 37. Para cualquier infracción de fuera de juego, el árbitro deberá otorgar un tiro libre indirecto al equipo adversario, que será lanzado desde el lugar donde se cometió la infracción</p> <p>Página 111. Cuando ocurra una infracción de fuera de juego, el árbitro otorgará un tiro 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.</p>	<p>Si se produce una infracción por fuera de juego, el árbitro concederá un tiro libre indirecto en el lugar donde se produjo, incluso si se produjo en la propia mitad del terreno de juego del jugador.</p>
EXPLICACIÓN	
<p>La formulación anterior de la regla y su interpretación eran contradictorias. En todas las Reglas de Juego, el principio general es que se concede un tiro libre en el lugar donde se produce una infracción, y esto se aplica ahora al fuera de juego. Se puede conceder un tiro libre en la mitad del terreno de juego del jugador si este sale de una posición de fuera de juego en la mitad del terreno de juego del adversario y comete una infracción por fuera de juego en su propia mitad del terreno de juego.</p>	

REGLA 11 - EL FUERA DE JUEGO	
11.6 - Jugador del equipo defensor fuera del terreno	
TEXTO ANTERIOR	TEXTO NUEVO
<p>Si un defensor sale del terreno de juego 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 el siguiente momento en que el balón esté fuera de juego.</p>	<p>A efectos de determinar el fuera de juego, se considerará que un jugador del equipo defensor que sale del terreno de juego sin la autorización del árbitro está situado en la línea de meta o de banda hasta la siguiente parada del juego o hasta que el equipo defensor haya jugado el balón hacia la línea media y se encuentre fuera de su área de penalti. Si el jugador abandonó deliberadamente el terreno de juego, deberá ser amonestado en cuanto deje de estar en juego el balón.</p>
EXPLICACIÓN	
<p>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 terreno de juego a efectos de determinar la existencia de fuera de juego.</p>	

REGLA 11 - EL FUERA DE JUEGO

11.7 - Jugador del equipo atacante fuera del terreno	
TEXTO ANTERIOR	TEXTO NUEVO
<p>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 terreno de juego por razones tácticas para obtener una ventaja ilícita 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.</p>	<p>Un jugador del equipo atacante podrá salir del terreno de juego o permanecer fuera de él para no participar de forma activa en el juego. Si el jugador vuelve a entrar por la línea de meta y participa en la jugada antes de la siguiente parada del juego, o antes que el equipo defensor haya jugado el balón hacia la línea media y se encuentra fuera de su área de penalti, se considerará que está situado en la línea de meta a efectos de determinar el fuera de juego. Se amonestará a todo jugador que salga deliberadamente del terreno de juego y vuelva a entrar sin la autorización del árbitro y no es sancionado por fuera de juego pero obtiene una ventaja por ello.</p>
EXPLICACIÓN	
Se aclara cómo actuar si un atacante sale del terreno de juego o permanece fuera de él y después regresa.	

REGLA 11 - EL FUERA DE JUEGO	
11.8 - Jugador del equipo atacante dentro de la portería	
TEXTO ANTERIOR	TEXTO NUEVO
<p>Si un atacante permanece inmóvil entre los postes de la meta y la parte interior de la red cuando el balón entra en la meta, 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 balón a tierra en el lugar donde se encontraba el balón 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.</p>	<p>Si un jugador del equipo 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 a menos que el jugador cometa una infracción por fuera de juego o viole la Regla 12, en cuyo caso el juego se reanudará con un tiro libre directo o indirecto.</p>
EXPLICACIÓN	
Se armoniza con los cambios en la formulación de la regla sobre fuera de juego (es decir, la supresión de 'distrae'), y la capacidad de penalizar una infracción	

fuera del terreno de juego con un tiro libre cuando el balón está en juego.

REGLA 12 – FALTAS Y CONDUCTA INCORRECTA
12.1 – Infracciones cuando el balón no está en juego
TEXTO ADICIONAL
Los tiros libres directos e indirectos y los penaltis solamente podrán concederse por 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 tiro libre o un penalti

REGLA 12 – FALTAS Y CONDUCTA INCORRECTA	
12.2 – Tiro libre directo: se añade ‘disputar el balón’	
TEXTO ANTERIOR	TEXTO NUEVO
Se concederá un tiro 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: <ul style="list-style-type: none">• ...• realizar una entrada contra un adversario	Se concederá un tiro libre directo si un jugador comete una de las siguientes infracciones de una manera que el árbitro considere imprudente, temeraria o con el uso de una fuerza excesiva: <ul style="list-style-type: none">• ...• hacer una entrada a un adversario o disputarle el balón;
EXPLICACIÓN	
Una “entrada” implica una disputa con el pie, pero algunas disputas pueden implicar otras partes del cuerpo (p. ej. la rodilla) y no estaban incluidas técnicamente.	

REGLA 12 – FALTAS Y CONDUCTA INCORRECTA
12.3 – Un contacto conlleva tiro libre directo
TEXTO ADICIONAL
Si una infracción implica un contacto físico, se penalizará con un tiro libre directo o penalti
EXPLICACIÓN
Se aclara que se concederá un tiro libre directo si una infracción implica un contacto físico.

REGLA 12 – FALTAS Y CONDUCTA INCORRECTA
12.4 – Tiro libre directo: se agrega ‘obstaculizar a un adversario mediante un contacto’
TEXTO ADICIONAL
Se concederá asimismo un tiro libre directo si un jugador comete una de las siguientes infracciones: <ul style="list-style-type: none">• ...• obstaculizar a un adversario mediante un contacto físico

EXPLICACIÓN
Se confirma que el obstaculizar a un adversario mediante un contacto físico se sanciona con un tiro libre directo.

REGLA 12 - FALTAS Y CONDUCTA INCORRECTA	
12.5 - La obstaculización sin contacto implica tiro libre indirecto	
TEXTO ANTERIOR	TEXTO NUEVO
Se concederá asimismo un tiro libre indirecto al equipo adversario si un jugador, en opinión del árbitro: <ul style="list-style-type: none"> • ... • obstaculiza el avance de un adversario 	Se concederá un tiro libre indirecto si un jugador: <ul style="list-style-type: none"> • ... • obstaculiza el movimiento de un adversario sin que exista un contacto físico;
EXPLICACIÓN	
Se confirma que el obstaculizar a un adversario sin contacto físico se sanciona con un tiro libre indirecto.	

REGLA 12 - FALTAS Y CONDUCTA INCORRECTA	
12.6 - Autoridad necesaria para tomar medidas disciplinarias desde que realiza la inspección previa al partido	
TEXTO ANTERIOR	TEXTO NUEVO
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.	Tendrá la autoridad para tomar medidas disciplinarias desde el momento en que entra en el terreno de juego para realizar la inspección previa al partido hasta que lo abandona una vez terminado el partido (lo cual incluye los tiros desde el punto de penalti). Si, antes de entrar en el terreno de juego al comienzo del partido, un jugador comete una infracción merecedora de expulsión, el árbitro tiene autoridad para impedir que el jugador participe en el partido (ver Regla 3.6); el árbitro elaborará un informe sobre todo tipo de conducta incorrecta
EXPLICACIÓN	
Se trata del mismo cambio que se introdujo y explicó en la Regla 5 (v. 5.4)	

REGLA 12 - FALTAS Y CONDUCTA INCORRECTA	
12.7 - Se aplica la ventaja en una infracción de tarjeta roja y el infractor participa en la jugada	
TEXTO ADICIONAL	
No se debería aplicar la ventaja en situaciones de juego brusco grave, conducta violenta o segunda infracción merecedora de amonestación, a menos que exista una clara oportunidad de marcar un gol. El árbitro expulsará al jugador en cuanto el balón deje de estar en juego, pero si el jugador juega el balón o se lo	

disputa o interfiere a un adversario , el árbitro detendrá el juego, expulsará al jugador y reanudará el juego con un tiro libre indirecto.
EXPLICACIÓN
Un árbitro no debería aplicar la ventaja si un jugador debe ser expulsado (juego brusco grave, conducta violenta, segunda amonestación) a menos que haya una ocasión manifiesta de marcar un gol. Si esto ocurre, el árbitro deberá expulsar al jugador en la siguiente detención del juego pero si dicho jugador 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.

REGLA 12 – FALTAS Y CONDUCTA INCORRECTA	
12.8 – Amonestaciones por infracción por mano	
TEXTO ANTERIOR	TEXTO NUEVO
Existen diferentes circunstancias en las cuales se amonestará a un jugador por conducta antideportiva; por ejemplo, si el jugador: <ul style="list-style-type: none"> • ... • toca el balón con la mano para impedir que un adversario se apodere de él o arme un ataque (se exceptúa al guardameta dentro de su propia área penal) • toca el balón con la mano para intentar marcar un gol (no es necesario que se consiga) 	Existen diferentes circunstancias en las cuales se amonestará a un jugador por conducta antideportiva, entre ellas si un jugador: <ul style="list-style-type: none"> • ... • comete una infracción o toca el balón con la mano para interferir o detener un ataque prometedor; • toca el balón con la mano en un intento de marcar un gol (independientemente de que lo consiga o no) o en un intento de evitar un gol sin conseguirlo.
EXPLICACIÓN	
<ul style="list-style-type: none"> • Se elimina ‘impedir que un adversario se apodere de él’ como infracción 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 infracción de tarjeta amarilla cuando sea ‘para interferir en un ataque prometedor o detenerlo’ (como sucede con otras faltas que ocasionan las mismas consecuencias). • Aclara que un jugador que toque el balón con la mano para intentar evitar un gol sin conseguirlo deberá ser amonestado. 	

REGLA 12 – FALTAS Y CONDUCTA INCORRECTA	
12.9 – Malograr una oportunidad manifiesta de gol en el área de penalti	
TEXTO ADICIONAL	
<p>Cuando un jugador impida un gol o malogre una oportunidad manifiesta de gol del equipo contrario mediante una mano deliberada, el jugador será expulsado independientemente de donde se produzca la infracción.</p> <p>Cuando un jugador cometa una infracción contra un adversario dentro de su propia área de penalti que malogre una oportunidad manifiesta de gol de un adversario y el árbitro conceda un penalti, el infractor será amonestado a menos que:</p> <ul style="list-style-type: none"> • la infracción consista en sujetar, alejar o empujar a un adversario, o bien • el infractor no intente jugar el balón o no tenga posibilidad alguna de 	

<p>jugarlo o bien</p> <ul style="list-style-type: none"> la infracción fuera sancionable con expulsión en cualquier lugar del terreno de juego donde se produjese (p. ej. juego brusco grave, conducta violenta, etc.) <p>En todas las circunstancias anteriores, se expulsará al jugador.</p>
EXPLICACIÓN
<p>Cuando un jugador del equipo defensor comete una infracción que malogra una oportunidad manifiesta de gol en el área de penalti, 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 infracción fuera del área de penalti. No obstante, cuando se trata de una infracción por mano o claramente no hay un intento de jugar el balón o disputarlo (según se define en la formulación), el jugador será expulsado.</p>

REGLA 12 - FALTAS Y CONDUCTA INCORRECTA	
12.10 - Juego brusco grave, se incluye 'disputar el balón'	
TEXTO ANTERIOR	TEXTO NUEVO
Una entrada que ponga en peligro la integridad física de un adversario deberá ser sancionada como juego brusco grave.	Una entrada o disputa del balón que ponga en peligro la integridad física de un adversario o utilice una fuerza excesiva o brutalidad deberá ser sancionada como juego brusco grave.
EXPLICACIÓN	
El mismo cambio que en 12.2: una 'disputa' incluye infracciones con los brazos, codos, etc.	

REGLA 12 - FALTAS Y CONDUCTA INCORRECTA	
12.11 - Conducta violenta sin contacto	
TEXTO ANTERIOR	TEXTO NUEVO
Un jugador será culpable de conducta violenta si emplea fuerza excesiva o brutalidad contra un rival sin que el balón esté en disputa entre los dos.	Conducta violenta es cuando un jugador emplea o intenta emplear una fuerza excesiva o brutalidad contra un adversario cuando no le está disputando el balón, o contra un compañero de equipo, miembro del cuerpo técnico, miembro del equipo arbitral, espectador o cualquier otra persona, independientemente de si se produce un contacto.
EXPLICACIÓN	
Se aclara que una tentativa de violencia se penaliza con tarjeta roja aunque no culmine	
REGLA 12 - FALTAS Y CONDUCTA INCORRECTA	
12.12 - Conducta violenta: contacto con la cabeza/cara	
TEXTO ADICIONAL	
Además, un jugador que, sin estar disputando el balón, golpee deliberadamente a un adversario o a cualquier otra persona en la cabeza o cara con la mano o el brazo, será culpable de conducta violenta a menos que la fuerza empleada sea insignificante.	

EXPLICACIÓN
Se aclara que un jugador que deliberadamente golpee a un adversario en la cabeza/cara (sin disputarle el balón) deberá ser expulsado (a menos que la fuerza empleada sea insignificante).

REGLA 12 - FALTAS Y CONDUCTA INCORRECTA

12.13 - Faltas contra sustitutos, miembros del cuerpo técnico, miembros del equipo arbitral, etc.

TEXTO ANTERIOR	TEXTO NUEVO
<p>Si el balón está en juego y un jugador comete una infracción dentro del terreno de juego</p> <ul style="list-style-type: none"> • contra un adversario, el juego se reanudará con un tiro libre directo desde el lugar donde se produjo la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres) o con un penalti (si la infracción se produjo en el area penal del infractor) • contra un compañero, el juego se reanudará con un tiro libre indirecto desde el lugar donde se produjo la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres) • contra un sustituto o un jugador sustituido, el juego se reanudará con un tiro libre indirecto desde el lugar donde se hallaba el balón cuando el juego fue interrumpido (ver Regla 13 – Posición en tiros libres) • ... 	<p>Si el balón estuviera en juego y un jugador cometiera una infracción dentro del terreno de juego contra:</p> <ul style="list-style-type: none"> • un adversario: tiro libre indirecto o directo o penalti, según el caso • un compañero de equipo, sustituto, jugador sustituido, miembro del cuerpo técnico o miembro del equipo arbitral: tiro libre directo o penalti, según el caso • cualquier otra persona: balón a tierra

EXPLICACIÓN

La sanción de una infracción contra otro participante debe reflejar la gravedad de tal acción, p. ej. si una infracción contra un miembro del equipo arbitral se sanciona únicamente con tiro libre indirecto, se está transmitiendo un mensaje muy débil y pobre.

REGLA 12 - FALTAS Y CONDUCTA INCORRECTA

12.14- Faltas fuera del terreno de juego (ver 13.3 y 14.1)

TEXTO ANTERIOR	TEXTO NUEVO
<p>Si el balón está en juego y la infracción ocurrió fuera del terreno de juego</p> <ul style="list-style-type: none"> • si el jugador está fuera del terreno de juego y comete la 	<p>Si el balón estuviera en juego y un jugador cometiera una infracción fuera del terreno de juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> • si el jugador ya se encontrara

<p>infracción, el partido se reanudará con un balón a tierra en el lugar donde el balón se hallaba 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</p> <ul style="list-style-type: none"> • si el jugador sale del terreno de juego para cometer la infracción, el juego se reanudará con un tiro libre indirecto desde el lugar donde estaba el balón cuando el juego fue interrumpido (ver Regla 13 – Posición en tiros libres) 	<p>fuera del terreno de juego, el juego se reanudará con un balón a tierra</p> <ul style="list-style-type: none"> • si el jugador saliera del terreno de juego para cometer la infracción, el juego se reanudará con un tiro libre indirecto desde el lugar donde estaba el balón cuando el juego fue detenido. No obstante, si un jugador sale del terreno de juego como parte del juego y cometiera una infracción contra otro jugador, el juego se reanudará con un tiro libre desde la línea de demarcación más cercana al lugar donde se produjo la infracción; en el caso de las infracciones sancionables con tiro libre directo, se concederá un penalti si sucede dentro del área de penalti del infractor
--	--

EXPLICACIÓN

Se modifica la regla, ya que lo razonable es que se conceda un tiro libre si dos jugadores salen del terreno de juego como parte de una acción normal del juego y uno comete una infracción contra el otro fuera del terreno de juego. No sería comprensible que el árbitro mostrara tarjeta amarilla o roja y reanudara el juego con un balón a tierra (o tiro libre indirecto). El tiro libre se concede en la línea de banda/línea de meta más cercana a donde se produjo la infracción; si fue en el área de penalti del infractor, se concederá un penalti.

REGLA 13 – TIROS LIBRES

13.1 – Tiros libres concedidos al equipo adversario

TEXTO ANTERIOR

Los tiros libres son directos o indirectos.

TEXTO NUEVO

Se concederá un tiro libre directo o indirecto al equipo adversario de un jugador responsable de una falta o infracción

EXPLICACIÓN

La precisión de que se concede un tiro libre al equipo adversario al inicio de la Regla evita repetir *'al equipo adversario'*.

REGLA 13 – TIROS LIBRES

13.2 – Posición en tiros libres

TEXTO ADICIONAL

Todos los tiros libres se ejecutarán desde el lugar donde se produzca 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 tiro libre en muchas otras reglas.

REGLA 13 - TIROS LIBRES	
13.3 - Infracciones fuera del terreno de juego	
TEXTO ANTERIOR	TEXTO NUEVO
Los tiros 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.	los tiros libres por infracciones relacionadas con la entrada o la salida del terreno de juego de un jugador sin permiso se ejecutarán desde el lugar donde se encontraba el balón cuando se detuvo el juego. Sin embargo cuando un jugador abandone el terreno de juego como parte del juego y cometa una infracción contra otro jugador el juego será reanudado con un tiro libre ejecutado en la línea de demarcación más cercana a donde se produjo la infracción; en el caso de infracciones sancionables con tiro libre directo dentro del área de penalti del infractor, se concederá un penalti
EXPLICACIÓN	
Se armoniza con los cambios en 12.16 y 14.1.	

REGLA 13 - TIROS LIBRES	
13.4 - El balón debe moverse claramente para estar en juego	
TEXTO ANTERIOR	TEXTO NUEVO
el balón estará en juego en el momento en que es pateado y se pone en movimiento	estará en juego cuando sea pateado y se mueva con claridad, salvo para un tiro libre a favor del equipo defensor en su área de penalti, donde el balón estará en juego cuando sea pateado directamente fuera del área de penalti
EXPLICACIÓN	
Se armoniza con los cambios relativos a los saques iniciales (8.3), los penaltis (14.2) y los saques de esquina (17.2).	

REGLA 13 - TIROS LIBRES	
13.5 - Detener/interceptar tiros libres	
TEXTO ANTERIOR	TEXTO NUEVO
Si un jugador decide ejecutar un tiro libre rápidamente y un adversario que se halla a menos de 9.15 metros intercepta el balón, el árbitro deberá permitir que el juego continúe.	Si al ejecutar un tiro libre un adversario se encuentra más cerca del balón que la distancia reglamentaria, se volverá a ejecutar el tiro a menos que se pueda aplicar la ventaja; pero si un jugador ejecuta un tiro libre rápidamente y un adversario que se halla a menos de 9.15 metros intercepta el balón, el árbitro permitirá que el juego continúe. No obstante, un
Si un jugador decide ejecutar un tiro libre 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.	adversario que impida deliberadamente el saque de un tiro libre deberá ser amonestado por retardar la reanudación del juego.
EXPLICACIÓN	
Se invierte el orden de los párrafos; se aclara la distinción entre 'impedir' la ejecución de un tiro libre e 'interceptar' un tiro libre rápido después de su ejecución.	

REGLA 14 - EL PENALTI	
14.1 - Penalti por una infracción cometida fuera del terreno de juego (ver 12.16 y 13.3)	
TEXTO ANTERIOR	TEXTO NUEVO
Se concederá un penalti contra el equipo que cometa una de las diez infracciones que entrañan un tiro libre directo, dentro de su propia área penal y mientras el balón esté en juego.	Se concederá un penalti si un jugador comete una infracción sancionable con tiro libre directo dentro de su área de penalti o fuera del terreno de juego como parte del juego, según se estipula en las Reglas 12 y 13
EXPLICACIÓN	
Se repiten los cambios de las Reglas 12 y 13, en los que se indica que se concede un penalti por una infracción cometida por un defensor fuera del terreno de juego con el balón en juego, en el caso de que el punto más cercano a la infracción se encuentre dentro de su propia área de penalti.	

REGLA 14 - EL PENALTI	
14.2 - Posición estática y movimiento del balón	
TEXTO ANTERIOR	TEXTO NUEVO
El balón: <ul style="list-style-type: none"> deberá colocarse en el punto penal estará en juego en el momento en que sea pateado y se mueva hacia adelante 	El balón deberá estar inmóvil en el punto de penalti
EXPLICACIÓN	
Se armoniza con otros cambios.	

REGLA 14 - EL PENALTI	
14.3 - Cuándo ha terminado la ejecución de un penalti (ver 10.2.6)	
TEXTO ADICIONAL	
La ejecución del penalti se completará cuando el balón deje de moverse, deje de estar en juego o el árbitro detenga el juego por alguna infracción de las reglas	
EXPLICACIÓN	
Se aclara el momento en el que concluye un lanzamiento de penalti.	

REGLA 14 - EL PENALTI

14.4 - Algunas infracciones siempre se penalizan con un tiro libre indirecto	
TEXTO ANTERIOR	TEXTO NUEVO
<p>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:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ... • ... 	<p>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:</p> <p>el ejecutor del penalti o un compañero de equipo infringe las Reglas de Juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> • si el balón entra en la portería, se repetirá el penalti • si el balón no entra en la portería, el árbitro detendrá el juego y lo reanudará con un tiro libre indirecto <p>excepto en los siguientes casos, en los cuales se detendrá el juego y se reanudará con un tiro libre indirecto, independientemente de si se marcó gol o no:</p> <ul style="list-style-type: none"> • el penalti es ejecutado hacia atrás • el penalti es ejecutado por un compañero de equipo del jugador designado para ejecutarlo; el árbitro amonestará al jugador que ejecutó el penalti; • el ejecutor del penalti hace una finta al patear el balón habiendo ya finalizado la carrera (se permiten las fintas durante la carrera); el árbitro amonestará al ejecutor
EXPLICACIÓN	
<p>Se destaca que las decisiones estándar de repetir/conceder gol/sancionar con tiro libre indirecto no se aplica a estas situaciones, especialmente cuando un jugador no identificado ejecuta el penalti o se produce una finta antirreglamentaria, los cuales son actos 'deliberados' de conducta antideportiva.</p>	

REGLA 14 - EL PENALTI
14.5 - Infracciones cometidas por el guardameta
TEXTO ADICIONAL
<p>el guardameta o un compañero de equipo infringe las Reglas de Juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> • si el balón entra en la portería, se concederá un gol • si el balón no entra en la portería, se repetirá el penalti; el guardameta será amonestado si es el 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 la ejecución. Esta medida debería motivar a los guardametas a respetar esta regla.

REGLA 14 - EL PENALTI	
14.6 - Varias infracciones infracciones al mismo tiempo	
TEXTO ANTERIOR	TEXTO NUEVO
Un jugador del equipo defensor y otro del equipo atacante infringen las Reglas de Juego: <ul style="list-style-type: none"> se repetirá el tiro 	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).
EXPLICACIÓN	
Se repite el cambio en la Regla 5, que indica que debe penalizarse la infracción más grave (ver 5.3).	

REGLA 15 - EL SAQUE DE BANDA	
15.1 - El balón se lanza con ambas manos	
TEXTO ANTERIOR	TEXTO NUEVO
En el momento de lanzar el balón, el ejecutor deberá: <ul style="list-style-type: none"> 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 	En el momento del saque de banda, el lanzador deberá: <ul style="list-style-type: none"> estar de frente al terreno de juego; tener una parte de cada pie sobre la línea de banda o en el suelo al exterior de la misma lanzar el balón con ambas manos desde atrás y por encima de la cabeza desde el lugar en que salió del terreno de juego.
EXPLICACIÓN	
<ul style="list-style-type: none"> «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). 	

REGLA 15 - EL SAQUE DE BANDA	
15.2 - Infracción si los adversarios están a menos de 2 m	
TEXTO ANTERIOR	TEXTO NUEVO
Si un adversario distrae o estorba de forma incorrecta al ejecutor del saque:	Un adversario que distraiga u obstaculice al ejecutor del saque de banda (lo que incluye acercarse a

<ul style="list-style-type: none"> será amonestado por conducta antideportiva 	<p>menos de 2 m del lugar donde se ejecutará el saque) será amonestado por conducta antideportiva y se concederá un tiro libre indirecto si ya se ejecutó el saque.</p>
EXPLICACIÓN	
<p>Se aclara que no respetar la distancia de 2 m se considera una distracción u obstaculización ilegal; se concederá un tiro libre indirecto para reanudar el juego si ya se ejecutó el saque de banda.</p>	

REGLA 16 - EL SAQUE DE META
16.1 - Saque de esquina que entra directamente en la propia portería
TEXTO ADICIONAL
<p>Se podrá marcar un gol directamente de un saque de meta, pero solamente contra el equipo adversario; si el balón entra directamente en la portería del ejecutor del saque, se concederá un saque de esquina al adversario si el balón salió del área de penalti.</p>
EXPLICACIÓN
<p>Se aclara la manera correcta de reanudar el juego si se marca un gol en la portería propia directamente de un saque de meta (p. ej. debido a una ráfaga de viento).</p>

REGLA 16 - EL SAQUE DE META
16.2 - El balón debe estar inmóvil
NUEVO TEXTO
<p>El balón deberá estar inmóvil y un jugador del equipo defensor lo pateará desde cualquier lugar del área de meta</p>
EXPLICACIÓN
<p>Se aclara que el balón debe estar inmóvil, lo cual no se indicaba en la formulación anterior.</p>

REGLA 16 - EL SAQUE DE META
16.3 - Adversarios en el área de penalti cuando se ejecuta un saque de meta
TEXTO ADICIONAL
<p>Si un adversario que se encuentra en el área de penalti cuando se ejecuta un saque de meta toca o disputa el balón antes de que toque a otro jugador, se repetirá el saque de meta</p>
EXPLICACIÓN
<p>Se aclara que todo adversario situado en el área de penalti cuando 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 penalti según lo exige la regla.</p>

REGLA 17 - EL SAQUE DE ESQUINA
17.1 - Saque de esquina que entra directamente en la propia portería
TEXTO ADICIONAL
<p>Se podrá marcar un gol directamente de un saque de esquina, pero solamente</p>

contra el equipo adversario; si el balón entra directamente en la portería del ejecutor del saque, se concederá un saque de esquina al adversario.
EXPLICACIÓN
Se aclara la manera correcta de reanudar el juego si un jugador marca un gol en su propia portería directamente de un saque de esquina.

REGLA 17 - EL SAQUE DE ESQUINA
17.2 - El balón debe estar inmóvil y después moverse con claridad para estar en juego
NUEVO TEXTO
<ul style="list-style-type: none"> • El balón se colocará en el cuadrante de esquina más cercano al lugar por el que cruzó la línea de meta; • El balón deberá estar inmóvil y será pateado por un jugador del equipo atacante ; • El balón estará en juego cuando sea pateado y se mueva con claridad; no es necesario que salga del cuadrante de esquina;
EXPLICACIÓN
<p>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.</p>

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*).
- **Balón a tierra:** 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 en la que no hay 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 y/o física) con la decisión tomada por un miembro del equipo arbitral; sancionable con una 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 del árbitro 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 del suelo o por el aire).
- **Espíritu del juego:** principios o valores fundamentales o esenciales del fútbol
- **Evaluación 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 salir del terreno de juego durante el resto del partido por haber cometido una infracción 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 permitidas y las antirreglamentarias.
- **Fuerza excesiva** acción en la que un jugador se excede en la fuerza empleada, pone en peligro la integridad física del adversario, y deberá ser expulsado
- **Imprudente:** acción en la que un jugador muestra falta de atención o de consideración o actúa sin precaución al disputar un balón a un adversario. No será necesaria una sanción disciplinaria
- **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.
- **Juego brusco grave:** entrada o disputa del balón que pone en peligro la integridad física de un adversario o que emplea una fuerza excesiva o brutalidad; 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).
- **Lista del equipo:** documento oficial del equipo que incluye los nombres, por lo general, de jugadores, sustitutos 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, sustitutos 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.
- **Reanudación:** cualquiera de las maneras de continuar el juego tras haber sido detenido.
- **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.
- **Salvada:** acción realizada por un jugador con el fin de detener o desviar el balón que va en dirección a la portería o muy cerca de ella con cualquier parte del cuerpo excepto con las manos (a menos que sea el guardameta en su propia área de penalti)
- **Sanción:** medida disciplinaria tomada por el árbitro.
- **Sancionar:** castigar, habitualmente deteniendo el juego y concediendo un tiro libre o penalti al equipo contrario (*ver también Ventaja*).
- **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
- **Sistema electrónico de seguimiento de jugadores (SESJ):** sistema que registra y analiza datos sobre el rendimiento físico de un jugador.

- **Sistema híbrido:** dicese de los terrenos de juego cuya superficie natural se ha reforzado con la integración de fibras sintéticas.
- **Suspender definitivamente:** poner fin a un partido antes de consumirse el tiempo reglamentario.
- **Suspender temporalmente:** 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.).
- **Temeraria:** acción que un jugador realiza sin tener en cuenta el riesgo o las consecuencias para su adversario, y deberá ser amonestado
- **Terreno de juego:** superficie delimitada por las líneas de banda, las líneas de meta y las redes de las porterías (si se utilizan)
- **Tiempo suplementario:** procedimiento empleado para tratar de decidir el resultado de un partido que consta de dos periodos adicionales de juego de no más de 15 minutos.
- **Tiro Libre directo:** golpeo del balón con el pie para reanudar el juego a balón parado que permite marcar gol directamente en la portería del adversario.
- **Tiro Libre indirecto:** golpeo del balón con el pie para reanudar el juego a balón parado que permite marcar gol únicamente si otro jugador (de uno de los dos equipos) toca el balón después del pateo.
- **Tiro libre rápido:** tiro libre que se ejecuta (con permiso del árbitro) justo después de que se haya detenido el juego.
- **Tiros desde el punto de penalti:** procedimiento para definir el resultado de un partido empatado en el que cada equipo lanza penaltis alternadamente 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.
- **Tiempo adicional:** tiempo que se añade al final de cada periodo para compensar el tiempo perdido p. ej. por sustituciones, lesiones, medidas disciplinarias, celebración de goles, etc.
- **Tiempo suplementario:** Método para intentar definir el resultado de un partido mediante dos periodos de juego añadidos
- **Tiro libre directo:** Tiro libre que permite marcar gol introduciendo el balón directamente en la portería del adversario
- **Tiro libre indirecto:** Tiro libre que permite marcar gol únicamente si otro jugador (de cualquier equipo) toca el balón después del tiro
- **Tiro libre rápido:** Tiro libre que se ejecuta (con permiso del árbitro) justo después de que se haya detenido el juego

- **Tiros desde el punto penal:** Método para definir el resultado de un partido en el que cada equipo tira por turnos hasta que uno de los dos equipos haya marcado un gol de más y que ambos equipos hayan ejecutado el mismo número de tiros (*a menos que durante los cinco primeros tiros de cada equipo, un equipo ya no pueda matemáticamente igualar los tantos del otro aunque marcara todos sus tiros restantes*)
- **Ventaja:** El árbitro permite que el juego continúe tras cometerse una infracción, en el caso de que esto beneficie al equipo que ha sido objeto de dicha infracción.

Términos arbitrales

- **Miembro(s) del equipo arbitral:** término general que designa a una o varias personas responsables de controlar 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 de la toma de las decisiones finales o definitivas.
- **Otros miembros del equipo arbitral**
En las diferentes competiciones, se podrá designar a otros miembros del equipo arbitral para que ayuden al árbitro :
 - **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 especialmente en las decisiones relativas a situaciones de fuera de juego y saques de meta, de esquina y de banda.
 - **Árbitro asistente adicional:** miembro del equipo arbitral que se sitúa en la línea de meta cercano a la portería para ayudar al árbitro, especialmente en las decisiones relativas a las acciones que ocurren en el área de penalti y sus inmediaciones y en decisiones sobre goles dudosos.
 - **Cuarto árbitro:** miembro del equipo arbitral responsable de ayudar al árbitro en cuestiones de fuera y de dentro del terreno de juego, como la supervisión del área técnica, el control de sustitutos, etc.
 - **Árbitro asistente de reserva:** árbitro asistente 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 5 se hace referencia a que los árbitros actúan de conformidad con las Reglas de Juego y el «espíritu del juego». Los árbitros deben valerse del sentido común y tomar en cuenta este espíritu al aplicar las Reglas de Juego, especialmente al determinar si un partido debe dar comienzo o continuar.

Esto se aplica especialmente en las categorías inferiores del fútbol, en las que quizá no siempre sea posible aplicar estrictamente las reglas. Por ejemplo, a menos que existan dudas relativas a la seguridad, el árbitro debería permitir que un partido comience/prosiga si:

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

En tales casos, el árbitro deberá, con el consentimiento de los equipos, iniciar/continuar el partido y presentar un informe a las autoridades competentes.

Se utilizarán las siguientes abreviaturas:

- AA = árbitro asistente
- AAA = árbitro asistente adicional

Posicionamiento, movimiento y trabajo de equipo

1. Posicionamiento y desplazamientos

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

Las posiciones propuestas en los siguientes gráficos son directrices básicas. La referencia a una «zona» destaca una posición recomendada en la cual el árbitro podrá optimizar su eficacia. Dicha zona podrá ser más amplia, más reducida o de diferente forma, según las circunstancias concretas del partido.

Recomendaciones:

- El juego debería desarrollarse entre la posición del árbitro y la del árbitro asistente principal.
- El árbitro asistente principal deberá encontrarse en el campo de visión del árbitro; este utilizará por lo general un sistema de diagonal amplia.

- Una posición lateral al juego ayudará a mantener el juego y al AA principal en su campo visual
- El árbitro estará suficientemente cerca de la jugada para observar el juego, pero no deberá interferir en el mismo
- «Lo que se debe ver» no ocurre siempre cerca del balón. El árbitro también prestará atención a:
 - enfrentamientos entre jugadores lejos del balón;
 - posibles infracciones en el área hacia donde se dirige el juego;
 - infracciones que ocurran tras haberse alejado el balón.

Posicionamiento de los árbitros asistentes y árbitros asistentes adicionales

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

El árbitro asistente adicional se posicionará detrás de la línea de meta, excepto cuando sea necesario desplazarse por la línea de meta para analizar una situación de gol dudoso. No está permitido que el árbitro asistente adicional entre en el terreno de juego, salvo en circunstancias excepcionales.

2. Colocación y trabajo de equipo

Consultas

Para consultas sobre decisiones disciplinarias, el contacto visual y una señal discreta con la mano entre el árbitro asistente y el árbitro 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 adecuadamente en el cuadrante de esquina.

Tiro libre

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

Gol dudoso

Si se ha marcado un gol y no existe duda alguna en cuanto a la decisión al respecto, el árbitro y el ÁRBITRO ASISTENTE deberán establecer contacto visual

y el ÁRBITRO ASISTENTE deberá correr rápidamente 25-30 metros a lo largo de la línea de banda en dirección hacia la línea media, sin levantar su banderín.

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

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

Saque de meta

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

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

El guardameta saca el balón de sus manos

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

Saque de inicial

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

Tiros desde el punto de penal

Uno de los AA deberá ubicarse en la intersección de la línea de meta y el área de meta. El otro AA se ubicará en el círculo central para controlar a los jugadores. Si hay AAA, estos deberán colocarse en cada intersección entre la línea de meta y el área de meta, a la derecha e izquierda de la misma; ambos AA se situarán en el círculo central.

Lanzamiento de un penalti

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

Enfrentamiento colectivo

En situaciones de enfrentamiento colectivo de jugadores, el árbitro asistente más cercano podrá ingresar en el terreno de juego para asistir al árbitro. El otro AA deberá observar igualmente la situación y tomar nota de los detalles del incidente. El cuarto árbitro deberá permanecer cerca de las áreas técnicas.

Distancia reglamentaria

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

Sustitución

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

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

Lenguaje corporal, comunicación y uso del silbato

1. Árbitros

Lenguaje corporal

El lenguaje corporal es una herramienta que el árbitro utilizará:

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

El lenguaje corporal no sirve para explicar una decisión.

Señales

Ver Regla 5 para consultar las ilustraciones de las señales

Uso del silbato

El silbato es necesario para:

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

NO será necesario hacer uso del silbato para:

- detener el juego:
 - por un saque de meta, saque de esquina o saque de banda que haya sido evidente;
- para reanudar el juego mediante:
 - la mayoría de tiros libres, un saque de meta, un saque de esquina, un saque de banda o un balón a tierra

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

Si el árbitro desea que los jugadores esperen el toque del silbato antes de reanudar el juego (p. ej. al asegurarse de que los defensores estén a 9.15 m en un tiro libre), deberá pedir claramente a los atacantes que esperen la señal.

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

2. Árbitros asistentes

Señal electrónica acústica

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

- fuera de juego;
- infracciones (fuera del campo visual del árbitro);
- saques de banda, de esquina y de meta (decisiones difíciles).

Sistema electrónico de comunicación

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

Técnica del banderín

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

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

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

Señales con la mano o gestos

Por regla general, los árbitros asistentes no deberán servirse de señales evidentes con la mano. Sin embargo, en determinadas situaciones, una señal discreta con la mano puede ayudar al árbitro. La señal deberá tener un sentido inequívoco, por lo que deberá acordarse en la conversación antes del partido.

Señales

Ver Regla 6 para consultar las ilustraciones con las señales.

Saque de esquina/saque de meta

Cuando el balón atraviese completamente la línea de meta 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 atraviese completamente la línea de meta, el árbitro asistente deberá elevar el banderín para informar al árbitro 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 árbitro asistente podrá igualmente efectuar una señal directa si la decisión es clara.

Faltas

El árbitro asistente deberá levantar el banderín cuando se cometa una infracción o se dé un caso de conducta incorrecta en sus inmediaciones o fuera del campo visual del árbitro. En el resto de situaciones, el árbitro asistente deberá esperar y dar su opinión si se requiere; en ese caso, deberá informar al árbitro de lo que vio y escuchó, y de los jugadores que tomaron parte.

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

- la infracción ocurrió fuera del campo visual del árbitro o si el campo visual del árbitro estaba obstaculizado
- el árbitro no habría aplicado la ventaja

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

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

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

Faltas dentro del área de penalti

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

Faltas fuera del área de penalti

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

deberá desplazarse claramente por la línea de banda hacia la línea media para indicarlo.

Gol dudoso

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

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

Fuera de juego

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

Lanzamiento de un penalti

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

Sustitución

Una vez que el árbitro asistente haya sido informado (por el cuarto árbitro o un miembro del cuerpo técnico) de que se solicita una sustitución, el árbitro asistente deberá indicarlo al árbitro en la siguiente parada del juego.

Saque de banda

Cuando el balón atraviese completamente la línea de banda:

- cerca del árbitro asistente: deberá señalarse directamente la dirección del saque de banda;
- lejos del árbitro asistente y la decisión sobre la dirección del saque de banda es clara: el árbitro asistente deberá señalar directamente la dirección del saque de banda;
- lejos del árbitro asistente y este duda sobre la dirección del saque de banda: el árbitro asistente deberá levantar el banderín para indicar al árbitro que el balón no está en juego, establecer contacto visual con el árbitro y seguir la señal de este.

3. Árbitros asistentes adicionales

Los árbitros asistentes adicionales utilizan un sistema de comunicación por radio (no los banderines) para comunicarse con el árbitro. Si el sistema de comunicación por radio no funcionara, los árbitros asistentes adicionales utilizarán el palo de un banderín dotado con el sistema de señal electrónica. Por lo general, los árbitros asistentes adicionales no emplean señales evidentes con la mano, pero en ciertas ocasiones, una señal discreta con la mano puede ayudar al

árbitro. La señal deberá tener un sentido inequívoco, por lo que deberá acordarse en la conversación antes del partido.

Situaciones de «gol dudoso»

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

- informar inmediatamente mediante el sistema de comunicación al árbitro de que se debería conceder gol
- hacer una señal clara con el brazo izquierdo en perpendicular a la línea de meta señalando el centro del terreno de juego (también deberá portar en la mano izquierda el palo de banderín con el sistema de señal electrónica); esta señal no es necesaria cuando el balón cruce muy claramente la línea de meta.

El árbitro tomará la decisión final.

Otras recomendaciones

La ventaja

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

- la gravedad de la infracción: si la infracción implica una expulsión, el árbitro deberá detener el juego y expulsar al jugador, a menos que se presente una oportunidad manifiesta de gol;
- la posición en la que se cometió la infracción: cuanto más cerca de la portería adversaria, más efectiva será la ventaja;
- la posibilidad de un contraataque peligroso contra la portería adversaria;
- el ambiente del partido

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 penalti, en los saques de esquina y los tiros libres. Al tratar estas situaciones, el árbitro deberá:

- advertir a todo jugador que sujete a un adversario antes de que el balón esté en juego;
- amonestar al jugador si continúa sujetando al adversario antes de que el balón esté en juego;
- conceder un tiro libre directo o un penalti y amonestar al jugador si la infracción ocurre después de que el balón esté en juego.

Fuera de juego

Tratamiento/evaluación tras una infracción con amonestación/expulsión

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

No obstante, se introdujo esta condición porque los jugadores a menudo utilizaban de manera antideportiva una lesión para retrasar la reanudación por motivos tácticos.

Como término medio entre estas dos situaciones injustas, el IFAB ha decidido que únicamente como resultado de una infracción física por la cual se amoneste o expulse al adversario se podrá evaluar o tratar con rapidez a un jugador lesionado y que después permanezca en el terreno de juego.

En principio, el retraso no debería ser superior al tiempo que requería el que uno o varios médicos entraran en el terreno para evaluar una lesión. La diferencia es que el momento en el que el árbitro solía ordenar a los médicos y al jugador que

salieran pasa a ser el momento en el que los médicos se marchan pero el jugador puede quedarse.

Para garantizar que el jugador lesionado no utilice o prolongue este tiempo de forma abusiva, se recomienda a los árbitros que:

- tengan en mente la situación del partido y los posibles motivos tácticos para retrasar la reanudación;
- informen al jugador lesionado de que si necesita atención médica, esta deberá ser breve;
- hagan señales a los médicos (no a los camilleros) y, en la medida de lo posible, les recuerden que deben actuar con rapidez.

Cuando el árbitro decida que el juego debe reanudarse:

- los médicos saldrán del terreno de juego y el jugador se quedará o
- el jugador saldrá el terreno de juego para seguir siendo atendido (puede ser necesario hacer una señal a los camilleros).

Como norma general, la reanudación no deberá retrasarse más de 20-25 segundos desde el momento en que todos los participantes estén listos para que se reanude el juego.

El árbitro deberá compensar totalmente la interrupción del juego.