IFAB®

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD

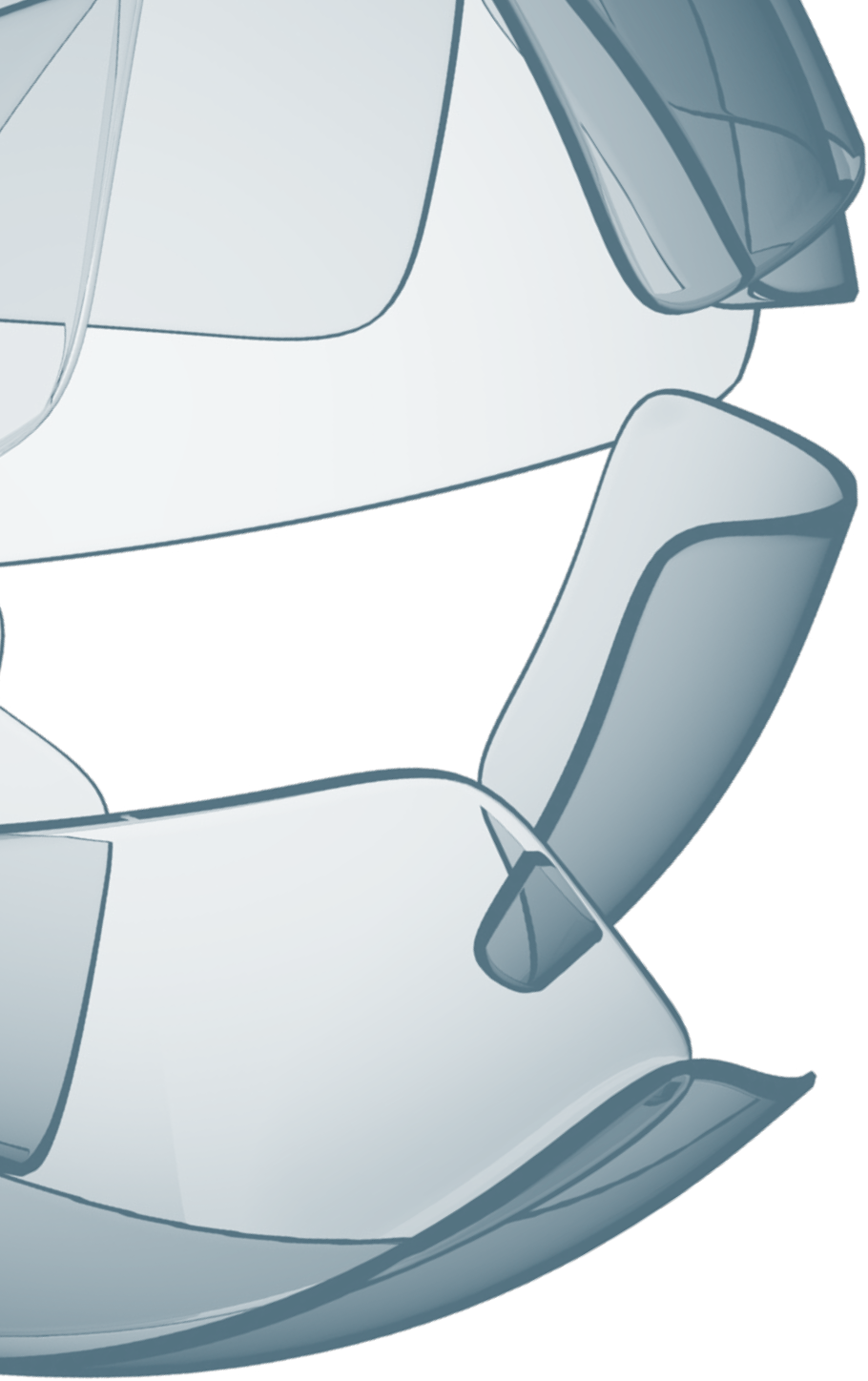
THEIFAB.COM
SINCE 1886

Reglas de Juego

2018/19

IFAB®

THE
INTERNATIONAL
FOOTBALL
ASSOCIATION
BOARD



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

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

Entrada en vigor: 1 de junio de 2018

Reglas de Juego

2018/19

Índice

8 Introducción
11 Filosofía y espíritu de las Reglas
12 Administración de los cambios en las Reglas
14 Trasfondo de la revisión de 2018/19 de las Reglas
16 El futuro

18 Observaciones sobre las Reglas de Juego

20 Reglas de Juego 2018/19
22 Modificaciones en las Reglas
32 01 El terreno de juego
44 02 El balón
48 03 Los jugadores
56 04 El equipamiento de los jugadores
64 05 El árbitro
74 06 Los otros miembros del equipo arbitral
82 07 La duración del partido
86 08 El inicio y la reanudación del juego
90 09 El balón en juego o fuera de juego
92 10 El resultado de un partido
98 11 El fuera de juego
102 12 Faltas y conducta incorrecta
114 13 Tiros libres
118 14 El penalti
124 15 El saque de banda
128 16 El saque de meta
132 17 El saque de esquina

IFAB®

136 VAR Protocolo

146 Cambios en las reglas 2018/19
147 Resumen de los cambios en las Reglas de Juego
152 Detalles de todos los cambios

172 Glosario
173 Entidades futbolísticas
174 Términos futbolísticos
182 Términos arbitrales

186 Directrices prácticas para los miembros del equipo arbitral

187 Introducción
188 Posicionamiento, movimiento y trabajo de equipo
202 Lenguaje corporal, comunicación y uso del silbato
210 Otras recomendaciones
- La ventaja
- Recuperación del tiempo perdido
- Sujetar a un adversario
- Fuera de juego
- Tratamiento/evaluación tras una infracción con amonestación/expulsión

IFAB®

Introducción

IFAB®

Filosofía y espíritu de las Reglas

El fútbol es el deporte más apreciado a escala mundial. Se juega en todos los países y a muchos niveles diferentes. Las Reglas de Juego del fútbol son iguales en todo el mundo, desde la Copa Mundial de la FIFA™ hasta un partido entre niños en un pueblo remoto.

El hecho de que se apliquen las mismas Reglas en cada partido de cada confederación, país, ciudad y población es una considerable fortaleza que se debe preservar. También es una oportunidad que se debe aprovechar para beneficiar al mundo del fútbol en todos los lugares.

El fútbol debe tener Reglas que hagan que el juego sea 'limpio'; la deportividad es un elemento fundamental de la belleza de este apasionante juego; se trata de una característica vital del 'espíritu' del juego. Los mejores partidos son aquellos en los que el árbitro raramente tiene que intervenir, ya que los jugadores compiten con respeto mutuo, y respetando las Reglas y a los miembros del equipo arbitral.

Se debe proteger y respetar la integridad de las Reglas en todo momento, así como a los árbitros que las aplican. Las personas con autoridad, especialmente los entrenadores y capitanes de los equipos, tienen una responsabilidad clara de cara al juego, en lo que concierne al respeto a los miembros del equipo arbitral y sus decisiones.

Administración de los cambios en las Reglas

Las primeras Reglas 'universales' del fútbol se redactaron en 1863; en 1886 se fundó The International Football Association Board (el IFAB), compuesto por las cuatro asociaciones de fútbol británicas (Asociación de Fútbol Inglesa, Asociación de Fútbol Escocesa, Asociación de Fútbol de Gales y Asociación de Fútbol Irlandesa) como entidad internacional que es la única responsable de elaborar y preservar las Reglas de Juego. La FIFA se unió al IFAB en 1913.

Para que se modifique una Regla, el IFAB debe tener la convicción de que el cambio beneficiará al juego. Esto a veces significa que el posible cambio/propuesta a menudo se pondrá a prueba, como ha sido el caso en las actuales pruebas de los árbitros asistentes de vídeo (AAV) y el sustituto adicional en el tiempo suplementario. Para cada cambio propuesto, como se observó en la significativa revisión y modernización de las Reglas de Juego de 2016/17 y 2017/18, se debe hacer hincapié en estos aspectos: justicia y deportividad, integridad, respeto, seguridad, el disfrute de los participantes y la manera en que la tecnología puede beneficiar al juego. Las Reglas también deben motivar a todos a participar, independientemente de sus circunstancias personales o capacidad.

Aunque se producen accidentes, las Reglas deben lograr que el juego sea lo más seguro posible. Esto requiere que los jugadores muestren respeto por sus adversarios, y los árbitros deben fomentar un entorno seguro tratando con firmeza a aquellos que desplieguen un juego demasiado agresivo y peligroso. Las Reglas encarnan la intransigencia con el juego no seguro en sus frases de orden disciplinario, p. ej.: 'disputa temeraria' (amonestación – tarjeta amarilla) y 'poner en peligro la integridad física de un adversario' o 'con uso de fuerza excesiva' (expulsión – tarjeta roja).

Las Reglas del fútbol son relativamente sencillas en comparación a las de otros deportes de equipo, pero dado que muchas situaciones son 'subjetivas' y que los árbitros son humanos y por lo tanto cometen errores, algunas decisiones ocasionarán inevitablemente debates y discusiones. Para algunas personas, estos intercambios forman parte del disfrute y el atractivo del juego, pero sean las decisiones correctas o incorrectas, el 'espíritu' del juego requiere que las decisiones de los árbitros sean siempre respetadas.

Las Reglas no pueden abarcar toda situación posible; cuando no existe una disposición específica en las Reglas, el IFAB espera del árbitro que tome una decisión conforme al 'espíritu' del juego, lo que suele implicar hacerse la pregunta: "¿Qué quiere/espera el fútbol?"

El IFAB seguirá cooperando con la comunidad mundial del fútbol para que los cambios en las Reglas beneficien al fútbol en todos los niveles y en cada rincón del mundo, y con ello se respete, aprecie y proteja la integridad del juego, de las Reglas y de los árbitros.

Trasfondo de la revisión de 2018/19 de las Reglas

La revisión de 2016/17 de las Reglas de Juego probablemente fue la de mayor alcance y la más exhaustiva en la historia del IFAB. El objetivo era lograr que las Reglas fueran más claras y accesibles, y garantizar que reflejaran las necesidades del juego moderno.

Como sucede en cualquier revisión a gran escala, siempre hay una segunda etapa de 'seguimiento', y muchos de los cambios para 2017/18 fueron aclaraciones que mejoraron el texto o lo hacen hicieron más fácil de traducir; la mayoría de los cambios proceden de peticiones de personas, grupos y federaciones nacionales de fútbol del mundo entero.

Además de las aclaraciones, hubo algunos cambios que fueron ampliaciones de los principios establecidos en la revisión de 2016/17, por ejemplo:

- la filosofía por la cual se rebaja la sanción disciplinaria de expulsión (tarjeta roja) a amonestación (tarjeta amarilla) por 'malograr una oportunidad manifiesta de gol' en el área de penalti si la infracción constituía una tentativa de jugar el balón, a partir de ahora se aplica a 'detener un ataque prometedor' en el área de penalti, que ya no será amonestación (tarjeta amarilla) si la infracción constituye una tentativa de jugar el balón
- se penalizará con un tiro libre directo a un jugador que entre en el terreno de juego sin el debido permiso del árbitro e interfiera en el juego, de la misma manera que sucede con un sustituto o miembro del cuerpo técnico

En la asamblea general anual número 131 del IFAB el 3 de marzo de 2017 también se aprobaron varios cambios significativos para contribuir a desarrollar y promover el fútbol, entre ellos:

- la ampliación del margen de decisión de las asociaciones nacionales de fútbol (y confederaciones y FIFA) a la hora de modificar algunas de las Reglas 'organizativas' (p. ej. el aumento de la cantidad máxima de sustituciones hasta cinco) para fomentar y desarrollar las actividades futbolísticas que dirigen, ya que el IFAB considera que las federaciones nacionales de fútbol son las que mejor saben qué es lo mejor para el fútbol en su país.
- la introducción de exclusiones temporales (bancos de castigo) como posible sanción alternativa a una amonestación (tarjeta amarilla) en el fútbol de juveniles, veteranos, discapacitados y fútbol base/amateur (categorías inferiores)
- la ampliación del uso de las sustituciones ilimitadas al fútbol de juveniles, veteranos y discapacitados (ya se permiten en las categorías inferiores del fútbol, es decir, el fútbol base/amateur)

Los detalles de este importante cambio se encuentran en la sección 'Modificaciones en las Reglas'.

Los cambios en las Reglas de 2018/19 consisten, fundamentalmente, en puntualizaciones de la profunda revisión llevada a cabo y en la introducción, una vez superada una estricta fase de pruebas, de dos opciones importantes para las competiciones:

- El uso de una sustitución adicional en el tiempo suplementario
- El uso de árbitros asistentes de vídeo (VAR), previa autorización del IFAB y de la FIFA.

El futuro

El IFAB ha aprobado la estrategia play fair! para 2017-2022 que consiste en analizar y tomar en consideración las propuestas de cambios para comprobar si beneficiarán al juego. Ha tenido una buena acogida en el mundo del fútbol y su concentración en los siguientes tres aspectos importantes ha recibido un respaldo claro:

- **Juego justo y deportivo e integridad**
- ¿El cambio propuesto aumentará la justicia y deportividad del juego y la integridad en el terreno de juego?
- **Universalidad e inclusión**
- ¿El cambio propuesto beneficiará al fútbol en todos los niveles por todo el mundo?
- ¿El cambio propuesto alentará a participar en el fútbol y disfrutarlo a más personas de todo tipo de perfiles y niveles de capacidad?
- **Incorporación progresiva de la tecnología**
- ¿El cambio propuesto influirá positivamente en el juego?

Durante los próximos meses de 2018/19, el IFAB, en colaboración con sus paneles expertos, seguirá consultando ampliamente una serie de importantes cuestiones relacionadas con las Reglas, entre ellas:

- el comportamiento de los jugadores, centrándose especialmente en:
- el papel del capitán
- medidas para reducir las pérdidas de tiempo
- el tiempo de juego efectivo
- Un posible sistema más equitativo para ejecutar los tiros desde el punto de penalti
- El posible uso de tarjetas rojas para miembros del área técnica que no son jugadores
- Las Manos
- Fuera de juego

El IFAB proseguirá con el experimento de los árbitros asistentes de vídeo (AAV) con alrededor de 20 competiciones, entre ellas la FIFA, llevando a cabo experimentos 'en vivo' con los protocolos establecidos en 2016. Además, algunas competiciones seguirán experimentando con la autorización de un 4o sustituto para los equipos en el tiempo suplementario, y se pondrán a prueba ideas para reducir las pérdidas de tiempo (entre ellas, la noción del tiempo de juego efectivo) y un posible sistema más equitativo para ejecutar las tiros desde el punto de penalti. Las decisiones se tomarán en la AGA número 132 del IFAB en 2018.

Centrándose en la equidad y deportividad, la universalidad, la inclusión y la tecnología, el IFAB seguirá desarrollando las Reglas para fomentar un juego mejor en cada campo de fútbol del mundo.

El IFAB ha disfrutado mucho colaborando con personas de todo el mundo y siempre acepta con gusto e interés toda sugerencia o pregunta relacionada con las Reglas de Juego. Ciertamente, muchos de los cambios recientes y los temas de la estrategia play fair! proceden de la versión 2017/18 y son el resultado de sugerencias de personas de muchas partes diferentes del mundo. Envíe sus sugerencias o preguntas a: **lawenquiries@theifab.com**.

IFAB®

Observaciones sobre las reglas de juego

Idiomas oficiales

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

Otros idiomas

Las federaciones nacionales de fútbol que traduzcan las Reglas de Juego pueden obtener la plantilla de la edición 2018/19 de las Reglas enviando un mensaje a: **info@theifab.com**.

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

Aplicación de las Reglas

Se aplican las mismas Reglas a todos los partidos de cada confederación, país, ciudad y población y, aparte de las Modificaciones permitidas por el IFAB (ver 'Modificaciones en las Reglas'), no se deben modificar ni cambiar dichas Reglas, salvo si se cuenta con la autorización del IFAB.

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

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

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

Importante

Los principales cambios en las Reglas aparecen subrayados y resaltados al margen.

IFAB®

Reglas de Juego

2018/19

IFAB®

Modificaciones en las Reglas

La universalidad de las Reglas de Juego implica que el juego es básicamente el mismo en todo lugar del mundo y en todos los niveles. Además de fomentar un entorno 'justo' y seguro en el que se pueda disputar el juego, las Reglas también deberán favorecer la participación y el disfrute..

Históricamente, el IFAB ha concedido a las asociaciones nacionales de fútbol cierta flexibilidad para modificar las Reglas 'organizativas' en categorías de fútbol específicas. No obstante, el IFAB tiene la certeza de que en lo sucesivo se deberá dar más flexibilidad a las asociaciones nacionales de fútbol para modificar aspectos de la manera de organizar el fútbol si esto redunda en un beneficio para el fútbol en su propio país.

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

En consecuencia, la asamblea general anual número 131 del IFAB celebrada en Londres el 3 de marzo de 2017 convino de manera unánime que las federaciones nacionales de fútbol (y las confederaciones y la FIFA) a partir de ahora tienen la posibilidad, de modificar todos o algunos de los siguientes aspectos organizativos de las Reglas de Juego del fútbol que supervisan:

En el caso del fútbol de juveniles, veteranos, discapacitados y las categorías inferiores del fútbol (fútbol base/amateur):

- dimensiones del terreno de juego
- tamaño, peso y material del balón
- distancia entre los postes de meta y altura del travesaño
- duración de las dos mitades (iguales) del juego (y de las dos mitades iguales de tiempo suplementario)
- el uso de sustituciones ilimitadas
- el uso de exclusiones temporales (bancos de castigo) para algunas amonestaciones (tarjetas amarillas) o todas ellas

Para todos los niveles, excepto competiciones en las que participe el 1er equipo de los clubes de la máxima categoría o selecciones absolutas:

- el número de sustituciones que se autoriza a cada equipo, hasta un máximo de 5, excepto en el fútbol juvenil, donde la federación nacional, la confederación o la FIFA determinarán el número máximo.

Además, para conceder a las asociaciones nacionales de fútbol una mayor flexibilidad para beneficiar y desarrollar su fútbol nacional, la AGA del IFAB aprobó los siguientes cambios relativos a las 'categorías' del fútbol:

- El fútbol femenino ya no es una categoría separada y ahora tiene el mismo estatus que el fútbol masculino
- se han retirado los límites de edad para juveniles y veteranos: las asociaciones nacionales de fútbol, las confederaciones y la FIFA tienen flexibilidad para decidir las restricciones de edad de estas categorías
- cada asociación nacional de fútbol determinará qué competiciones de los niveles inferiores del fútbol son designadas como 'categorías inferiores' de fútbol

Las federaciones nacionales de fútbol tienen la opción de aprobar diferentes modificaciones para diferentes competiciones; no se exige aplicarlas universalmente ni aplicarlas todas. **En cambio, no se permite ningún otro tipo de modificaciones** sin el permiso del IFAB.

Se pide a las asociaciones nacionales de fútbol que informen al IFAB del uso de estas modificaciones, y a qué niveles, ya que esta información, y especialmente el(los) motivo(s) por los que aplican las modificaciones, puede poner de relieve ideas o estrategias de desarrollo que el IFAB podrá difundir para contribuir a desarrollar el fútbol en otras asociaciones nacionales de fútbol.

Al IFAB también le interesaría mucho saber de otras posibles modificaciones de las Reglas de Juego que podrían aumentar la participación, hacer que el fútbol sea más atractivo y fomentar su desarrollo mundial.

IFAB®

Pautas para las exclusiones temporales (bancos de castigo)

La AGA número 131 del IFAB celebrada en Londres el 3 de marzo de 2017 aprobó el uso de las exclusiones temporales (bancos de castigo) para todas las amonestaciones/tarjetas amarillas, o algunas de ellas en el fútbol de juveniles, veteranos, discapacitados y las categorías inferiores del fútbol (fútbol base/amateur), bajo la aprobación de la asociación de fútbol nacional de la competición, de la confederación o de la FIFA, según corresponda.

Se hace referencia a las exclusiones temporales en:

Regla 5 – El árbitro (poderes y deberes):
Medidas disciplinarias
El árbitro:

- tendrá autoridad para mostrar tarjetas amarillas o rojas y, cuando lo permitan las reglas de la competición, excluir temporalmente a un jugador, desde el momento en que entra en el terreno de juego al comienzo del partido hasta que el partido ha terminado, lo cual incluye la pausa del medio tiempo, el tiempo suplementario y los tiros desde el punto de penalti

Se entiende por exclusión temporal cuando un jugador comete una infracción que merece una amonestación (tarjeta amarilla) y es penalizado con una 'suspensión' inmediata que le impide participar en lo que resta de partido. La filosofía es que un 'castigo instantáneo' puede ejercer una influencia positiva significativa e inmediata en el comportamiento del jugador infractor y posiblemente también en su equipo.

La asociación de fútbol nacional, la confederación o la FIFA deberán aprobar (para su publicación en las reglas de la competición) un protocolo de exclusión temporal que respete las siguiente pautas:

Solamente para los jugadores

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

Señal del árbitro

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

Periodo de exclusión temporal

- La duración de la exclusión temporal es la misma para todas las infracciones
- La duración de la exclusión temporal deberá estar comprendida entre el 10 y el 15 % del tiempo de juego total (p. ej. 10 minutos en un partido de 90 minutos; 8 minutos en uno de 80 minutos)
- El periodo de exclusión temporal comenzará cuando se reanude el juego, después de que el jugador haya abandonado el terreno de juego
- El árbitro deberá incluir en el periodo de exclusión temporal todo tiempo 'perdido' por interrupciones que darán pie a conceder 'tiempo adicional' al final del tiempo (p. ej. sustituciones, lesiones, etc.)
- Las competiciones deberán decidir quién ayudará al árbitro a controlar el tiempo del periodo de exclusión; podría encargarse de ello un delegado, el 4o árbitro o un árbitro asistente neutral; también podría ser un miembro del cuerpo técnico
- Una vez concluido el tiempo de la exclusión temporal, el jugador podrá regresar por la línea de banda con el permiso del árbitro, el cual se podrá conceder mientras el balón esté en juego
- El árbitro tiene la decisión final sobre el momento en que el jugador podrá regresar
- Un jugador excluido temporalmente no podrá ser sustituido hasta el final del periodo de exclusión temporal (pero no si el equipo ha agotado todas sus sustituciones permitidas)
- Si un periodo de exclusión temporal no ha terminado al final del primer tiempo (o al final del segundo tiempo cuando se deba disputar tiempo suplementario) el tiempo restante de exclusión temporal se cumplirá a partir del inicio del segundo tiempo (inicio del tiempo suplementario)

- Un jugador que siga bajo exclusión temporal al final del partido podrá participar en los tiros desde el punto de penalti

Área de exclusión temporal

- Un jugador excluido temporalmente debe permanecer en el área técnica (cuando exista) o junto con el entrenador/cuerpo técnico, a menos que esté 'calentando' (bajo las mismas condiciones que un sustituto)

Infracciones antes de/durante/tras una exclusión temporal

- Un jugador temporalmente excluido que cometa una infracción sancionable con a una amonestación (tarjeta amarilla) o expulsión (tarjeta roja) durante su periodo de exclusión temporal no volverá a participar en el partido; tampoco podrá ser reemplazado ni sustituido

Más medidas disciplinarias

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

Sistemas de exclusión temporal

Una competición puede utilizar uno de los siguientes sistemas de exclusión temporal:

- Sistema A – para todas las amonestaciones (tarjetas amarillas)
- Sistema B – para algunas pero no todas las amonestaciones (tarjetas amarillas)

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

- Todas las amonestaciones (tarjetas amarillas) se penalizarán con una exclusión temporal
- Un jugador que cometa una 2a infracción con amonestación (tarjeta amarilla) en el mismo partido:
  - será objeto de una segunda exclusión temporal y dejará de participar en el partido
  - podrá ser reemplazado por un sustituto al final del segundo periodo de exclusión temporal si el equipo del jugador no ha utilizado su cantidad

máxima de sustituciones (esto se debe a que el equipo ya ha sido 'penalizado' al jugar sin ese jugador durante 2 periodos de exclusión temporal)

Sistema B – exclusión temporal para algunas pero no todas las amonestaciones (tarjetas amarillas)*

- Las infracciones sancionables con una amonestación (tarjeta amarilla) indicadas en una lista predefinida serán penalizadas con exclusión temporal
- El resto de infracciones sancionables con una amonestación serán penalizadas con amonestación (tarjeta amarilla)
- Un jugador que haya sido excluido temporalmente y después sea objeto de amonestación (tarjeta amarilla) seguirá jugando
- Un jugador que haya sido amonestado (con tarjeta amarilla) y después sea objeto de exclusión temporal podrá seguir jugando tras terminar el periodo de la exclusión temporal
- Un jugador que sea objeto de una segunda exclusión temporal en el mismo partido se someterá a la exclusión temporal y después no volverá a participar en el partido. El jugador podrá ser reemplazado por un sustituto al terminar el segundo periodo de exclusión temporal si el equipo del jugador no ha utilizado su cantidad máxima de sustituciones; sin embargo, el jugador que también haya recibido una tarjeta amarilla que no conlleve exclusión temporal no podrá ser reemplazado o sustituido
- Un jugador que sea objeto de una segunda amonestación (tarjeta amarilla) en el mismo partido será expulsado, no volverá a participar en el partido y no podrá ser reemplazado ni sustituido

**Algunas competiciones quizá consideren útil utilizar las exclusiones temporales solamente para las amonestaciones (tarjetas amarillas) por infracciones relacionadas a un comportamiento 'inapropiado', como:*

- *Simulación*
- *Impedir deliberadamente que el equipo adversario reanude el partido con rapidez*
- *Desaprobación o bien gestos o comentarios verbales*
- *Detener un ataque prometedor agarrando, arrastrando, empujando o cometiendo mano*
- *Un lanzador que hace una finta no permitida en un penalti*

Pautas para las sustituciones ilimitadas

Tras la aprobación de la AGA número 131 del IFAB celebrada en Londres el 3 de marzo de 2017, las Reglas de Juego permiten el uso de sustituciones ilimitadas en el fútbol de juveniles, veteranos, discapacitados y las categorías inferiores del fútbol (fútbol base/amateur), bajo la aprobación de la asociación nacional de fútbol de la competición, de la confederación o de la FIFA, según corresponda.

Se hace referencia a las sustituciones ilimitadas en:

Regla 3 – Los jugadores (Número de sustituciones):
Sustituciones ilimitadas

- El uso de las sustituciones ilimitadas está permitido exclusivamente en las categorías de juveniles, veteranos, discapacitados y categorías inferiores del fútbol, siempre que la federación nacional de fútbol, la confederación o la FIFA lo apruebe.

Un sustituto en el marco de las 'sustituciones ilimitadas' es un jugador que ya ha jugado en el partido y ha sido sustituido (un jugador sustituido) y vuelve a jugar más adelante en el partido reemplazando a otro jugador

Aparte de la posibilidad de un jugador sustituido de volver a jugar en el partido, todas las disposiciones de la Regla 3 y de las Reglas de Juego se aplican a las sustituciones ilimitadas. En especial, se debe seguir el procedimiento de sustitución descrito en la Regla 3.

IFAB®

IFAB®

Regla 01

El terreno de juego

1. Superficie de juego

El terreno de juego deberá ser una superficie completamente natural o, si lo permite el reglamento de la competición, una superficie completamente artificial, salvo cuando el reglamento de 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.

2. Marcación del terreno

El terreno de juego será rectangular y estará marcado con líneas continuas que no entrañen ningún peligro. Se podrá utilizar material de superficie de juego artificial para la marcación de terrenos naturales si esto no supone un 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.

3. Dimensiones

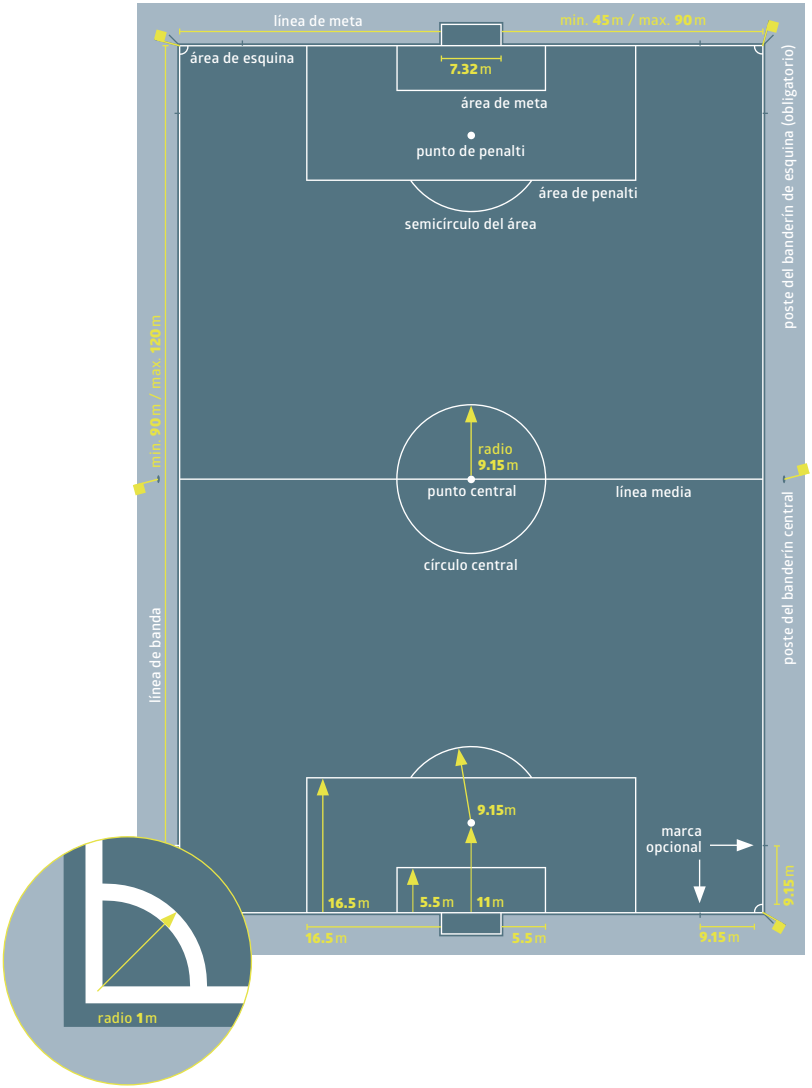
La longitud de la línea de banda deberá ser superior a la longitud de la línea de meta.

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

4. Dimensiones en partidos internacionales

- Longitud (línea de banda):
  mínimo 100 m
  máximo 110 m
- Longitud (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.



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

5. 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.

6. Área de penalti

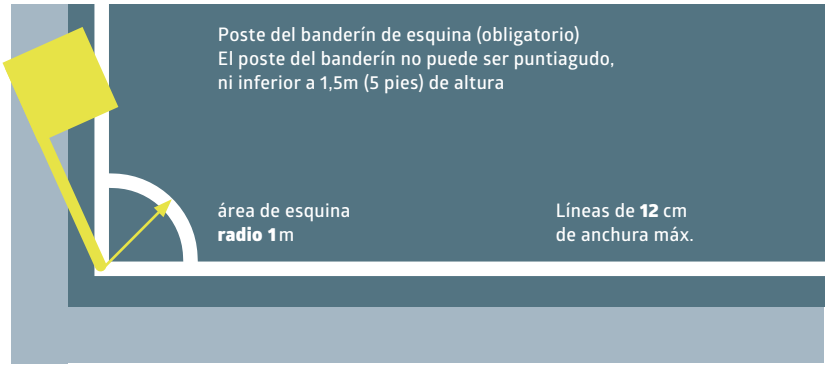
Se trazarán dos líneas perpendiculares a la línea de meta, a 16.5 m de la parte interior de cada uno de los postes de la portería. Dichas líneas se adentrarán 16.5 m en el terreno de juego y se unirán con una línea paralela a la línea de meta. El área delimitada por dichas líneas y la línea de meta será 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.

7. Área de esquina

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



8. 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.

9. 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, los sustitutos y los jugadores sustituidos 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

10. 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.

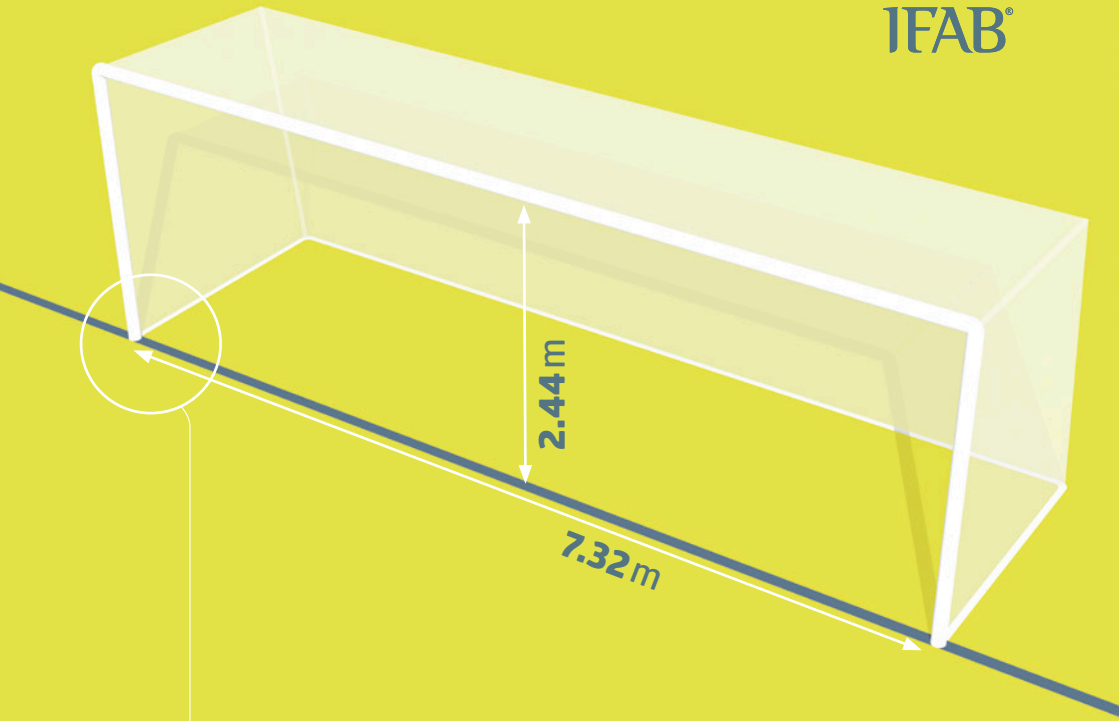
Los postes y el travesaño deberán ser blancos y tendrán la misma anchura y espesor, como máximo 12 cm.

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.

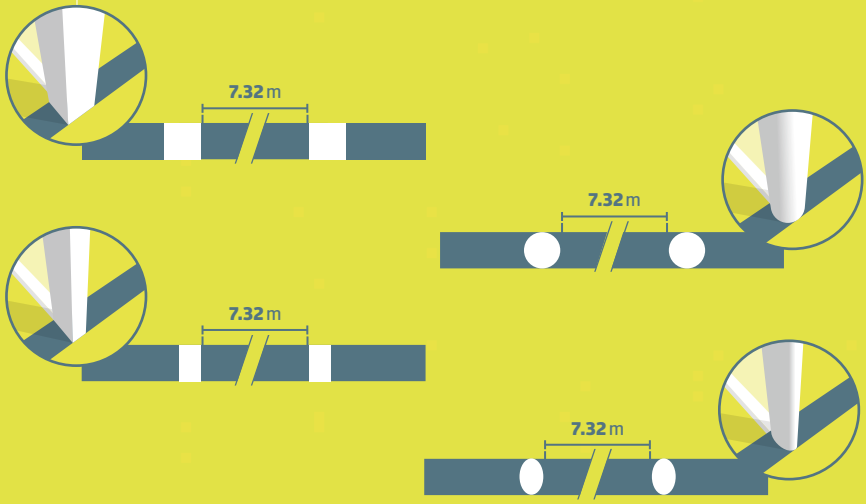
Se podrán enganchar redes en las porterías y el suelo detrás de estas, y deberán estar sujetas de forma conveniente y no estorbar al guardameta.

Seguridad

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



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



11. 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.

12. 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, en el área técnica o en el área de revisión, 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 la pausa de medio tiempo, y desde el momento en que vuelven a entrar al terreno de juego hasta el término del partido. Está prohibida la publicidad en las porterías, las redes, los banderines de esquina y sus postes, y en 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
- a 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

13. 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.

14. Árbitros asistentes de vídeo (VAR)

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

Sala de vídeo

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

Será expulsado todo jugador, jugador sustituto o jugador sustituido que acceda a la sala de vídeo. Asimismo, se expulsará del área técnica a aquel oficial del equipo que entre en la sala de vídeo.

Área de revisión

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

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

Se amonestará a todos aquellos jugadores, jugadores sustitutos o jugadores sustituidos que entren en el área de revisión. Si el que accede fuera un miembro del cuerpo técnico, se le advertirá públicamente de forma oficial o se le amonestará con tarjeta amarilla allí donde se usen estas para el cuerpo técnico.

IFAB®

IFAB®

Regla 02

El balón

1. Características y medidas

Los balones deberán:

- ser esféricos;
- estar fabricados con materiales adecuados;
- tener una circunferencia comprendida entre 68 y 70 cm;
- 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

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.

2. 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 los tiros desde el punto de penalti, 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.

3. Balones adicionales

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

IFAB®

IFAB®

Regla 03

Los jugadores

1. 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.

2. Número de sustituciones

Competiciones oficiales

El número de sustitutos, hasta un máximo de cinco, que se podrán utilizar en cualquier partido de una competición oficial será establecido por la FIFA, la confederación o la asociación nacional de fútbol, salvo en el caso de competiciones masculinas y femeninas en las que participe el 1er equipo de los clubes de la división superior o equipos internacionales absolutos, en cuyo caso el máximo serán tres sustitutos.

El reglamento de la competición deberá estipular:

- cuántos sustitutos podrán ser nombrados, de tres a un máximo de doce
- si se puede utilizar un jugador sustituto adicional si el partido llega a la prórroga (incluso si los equipos han hecho uso de todas las sustituciones permitidas)

Otros partidos

En los partidos de selecciones nacionales "A" se podrá designar un máximo de doce sustitutos, de los cuales se podrán utilizar un máximo de seis.

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 de juveniles, veteranos, discapacitados y categorías inferiores del fútbol (fútbol base/amateur), siempre que la federación nacional de fútbol, la confederación o la FIFA lo apruebe.

3. 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 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 jugador que se retira pasa a ser un jugador sustituido; el sustituto se convierte en jugador, y podrá ejecutar cualquier tipo de reanudación.

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

4. 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

5. 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 se realiza una sustitución durante la pausa del medio tiempo o antes deltiempo suplementario, el procedimiento de sustitución deberá completarseantes de que se reanude el partido. Si no se informa al árbitro, el sustitutodesignado podrá seguir jugando, no se tomará ninguna medida disciplinaria y se informará de la incidencia a las autoridades competentes.

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, excepto si el cambio se produjo durante el medio tiempo (lo que incluye el tiempo suplementario) o el periodo comprendido entre el final del partido y el inicio del tiempo suplementario y/o los tiros desde el punto de penalti.

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.

6. 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.

7. 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.

8. Jugador fuera del terreno de juego

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

- detener el juego (no inmediatamente si el jugador no interfiere en el juego o en un miembro del equipo arbitral, o si cabe aplicar la ventaja);
- amonestar al jugador por entrar en el terreno de juego sin permiso.

Si el árbitro detiene el juego, lo reanudará:

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

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

9. 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; se reanudará el juego con un tiro libre directo desde la posición de la persona no autorizada
  - un agente externo que interfirió en el juego, a menos que el gol se produzca de la manera indicada anteriormente en 'personas no autorizadas en el terreno de juego'.
- 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.

10. 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.

IFAB®

IFAB®

Regla 04

El equipamiento de los jugadores

1. 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.

2. 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 valido.

3. 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.

4. 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.

Protectores de cabeza

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

- ser de color negro o del color principal de la camiseta (siempre y cuando los jugadores de un mismo equipo usen el mismo color);
- estar en consonancia con el aspecto profesional del equipamiento del jugador
- 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).

Comunicación electrónica

Los jugadores (lo que incluye a los sustitutos, jugadores sustituidos y jugadores expulsados) no tienen la autorización para llevar o utilizar ningún tipo de equipos electrónicos o de comunicación (excepto donde se permita el uso de EPTS). Se permite el uso de todo tipo de sistemas electrónicos de comunicación por parte del cuerpo técnico, en lo que respecta exclusivamente al bienestar y la seguridad del jugador o por razones tácticas o de instrucción, pero solo se pueden usar equipos pequeños y portátiles (p.ej. micrófonos, auriculares, teléfonos móviles/inteligentes, relojes inteligentes, tabletas, ordenadores portátiles), Un oficial que use equipos no autorizados o que se comporte de manera inapropiada como producto del uso de equipos electrónicos o de comunicación será expulsado del área técnica.

Sistemas electrónicos de seguimiento del rendimiento (EPTS)

Cuando se usen dispositivos como parte de sistemas electrónicos de rendimiento o seguimiento de jugadores en una competición oficial auspiciada por FIFA, una Confederación o una Asociación Nacional el organizador de la competición deberá garantizar que los dispositivos que van adheridos al equipamiento de los jugadores no son peligrosos y que lleven la siguiente marca:

IMS
INTERNATIONAL MATCH STANDARD™

La marca indica que se ha probado oficialmente y satisface los requisitos mínimos de seguridad de la International Match Standard desarrollada por FIFA y aprobada por el IFAB. Las instituciones llevando a cabo estas pruebas están sujetas a la aprobación de FIFA.

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) el organizador de la competición deberá garantizar que la información y los datos transmitidos por el EPTS al área técnica durante el partido en los partidos de una competición oficial son fiables y precisos.

La FIFA ha desarrollado un estándar profesional que fue aprobado por el IFAB con el fin de asistir a los organizadores de competiciones a la hora de aprobar dispositivos electrónicos de seguimiento y rendimiento precisos y fiables. Este estándar profesional se comenzará a aplicar en un período de transición que concluirá el 1 de junio de 2019. La marca que aparece a continuación indica que el dispositivo EPTS se ha probado oficialmente y satisface los requisitos de fiabilidad y precisión de datos posicionales en el fútbol.

FIFA® QUALITY

5. Eslóganes, mensajes, imágenes y publicidad

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

Principios

- La Regla 4 se aplica a todo tipo de equipamiento (incluidas las prendas de ropa) que lleven jugadores, jugadores sustitutos y jugadores sustituidos; sus principios serán también de aplicación para todos los miembros del cuerpo técnico en el área técnica.
- (Generalmente) se permite lo siguiente:
  - El número del jugador, el nombre, el escudo del equipo, eslóganes de alguna iniciativa, logotipos que promuevan el fútbol, el respeto y la integridad, así como todo tipo de publicidad autorizada en el reglamento de la competición o por el reglamento de la federación nacional, la confederación o la FIFA
  - Los datos de un partido: equipo, fecha, competición, estadio, ciudad

- Los eslóganes autorizados, los mensajes y las imágenes deberán aparecer únicamente en el frontal de la camiseta o en las mangas
- En algunos casos, los eslóganes, los mensajes o las imágenes aparecerán únicamente en la manga del capitán

Interpretación de la regla

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

- emplear lenguaje y/o gestos ofensivos, insultantes o humillantes
- gesticular de forma provocativa, ofensiva o exaltada

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

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

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

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

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

6. 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, a menos que se hubiera producido una interferencia, en cuyo caso se concederá un tiro libre directo (o un tiro desde el punto de penalti) desde la posición en la que se produjo la interferencia.

IFAB®

IFAB®

Regla 05

El árbitro

1. 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.

2. Decisiones del árbitro

Las decisiones serán tomadas según el 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. Las decisiones del árbitro y del resto de miembros del equipo arbitral deben respetarse en todo momento.

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.

3. 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.

La ventaja

- permitirá que el juego prosiga si el equipo que sufre la infracción acaba en una situación ventajosa tras la acción, y sancionará la infracción cometida si no se produjera la situación ventajosa de manera inmediata o transcurridos unos pocos segundos.

Medidas disciplinarias

- 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 y, allá donde lo permitan las reglas de las competiciones, excluir temporalmente a un jugador, desde el momento en que entra en el terreno de juego al comienzo del partido hasta que el partido ha terminado, lo cual incluye 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; un médico que sea miembro del cuerpo técnico y cometa una infracción sancionable con expulsión podrá permanecer si el equipo no cuenta con otro médico disponible, e intervenir si un jugador requiere atención médica.
- actuará conforme a las indicaciones de los otros miembros del equipo arbitral en relación con 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 esta 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.

4. Árbitro asistente de vídeo (VAR)

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

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

- Gol/no gol
- Penalti/no penalti
- Tarjeta roja directa (no 2.ª amonestación)
- Confusión de identidad (cuando el árbitro amonesta o expulsa al jugador equivocado del equipo infractor)

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

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

Revisión tras la reanudación del juego

Si el juego se reanuda después de ser detenido, el árbitro no podrá llevar a cabo una revisión salvo en casos de confusión de identidad o ante una posible infracción conducente a la expulsión relacionada con conducta violenta, la acción de escupir, morder o hacer gestos extremadamente ofensivos, insultantes, o humillantes.

5. Equipamiento del árbitro

Equipamiento obligatorio

Es árbitro denerá disponer del siguiente equipamiento:

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

Otro equipamiento

Los árbitros tienen autorización para emplear:

- 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;

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

6. Señales del árbitro

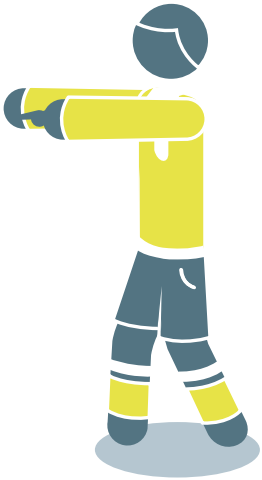
Consulte los gráficos para ver las señales arbitrales aprobadas

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.

Tiro libre **indirecto**

Tiro libre **directo**

Ventaja (1)



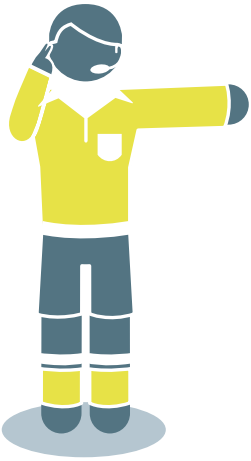
Ventaja (2)

Penalti

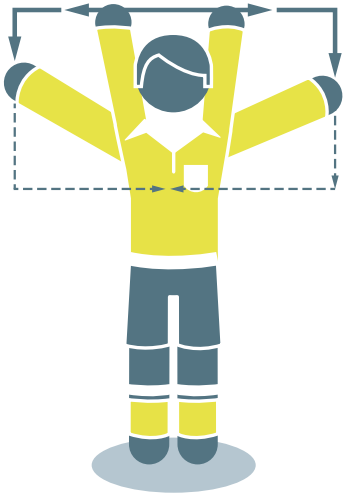
Tarjeta **roja** o **amarilla**

Saque **de esquina**

Saque **de meta**



Comprobar: un dedo a la oreja con la otra mano extendida/el otro brazo extendido



Revisión: señal de TV

7. 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 inmediaciones 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.

IFAB®

Regla 06

Los otros miembros del equipo arbitral

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

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

El VAR y el AVAR son los miembros del equipo arbitral 'de vídeo' y ayudan al árbitro de conformidad con el Protocolo del VAR fijado por el IFAB.

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, los miembros del equipo arbitral 'en el terreno de juego' 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 'en el terreno de juego' ayudarán al árbitro a inspeccionar el terreno de juego, los balones y el equipamiento de los jugadores (lo que incluye comprobar si se han resuelto posibles problemas detectados) 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.

1. Árbitros asistentes

Tendrán la tarea de indicar si:

- el balón ha salido completamente del terreno de juego y a qué equipo le corresponde efectuar el saque de esquina, de meta o de banda;
- un jugador en posición de fuera de juego debe ser sancionado;
- se solicita una sustitución;
- en el lanzamiento de un penalti, el guardameta se mueve fuera de la línea de meta antes de que se patee 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.

2. 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 periodo (lo que incluye el tiempo suplementario);
- comunicar al árbitro si alguna persona del área técnica se comporta de forma incorrecta.

3. 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 patee el balón y si éste ha cruzado la línea de meta.

4. 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.

5. Miembros del equipo arbitral de vídeo

- El árbitro asistente de vídeo (VAR) es un miembro del equipo arbitral que asiste al árbitro a la hora de tomar una decisión utilizando imágenes en el caso de un 'error claro y manifiesto' o de un 'incidente grave inadvertido' relativo a un gol/no gol, un penalti/no penalti, una tarjeta roja directa (no 2.ª amonestación) o una confusión de identidad cuando el árbitro amonesta o expulsa al jugador equivocado del equipo infractor

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

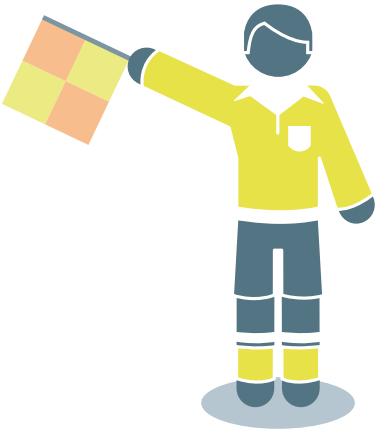
- Ver las imágenes de televisión mientras el VAR está llevando a cabo una comprobación o revisión.
- Registrar los incidentes relacionados con el VAR y los problemas de comunicación o de la tecnología en uso.
- Asistir en la comunicación del VAR y el árbitro, en especial cuando el VAR está comprobando/revisando la jugada, p. ej. para decirle al árbitro que detenga el juego, que retrase la reanudación, etc.
- Llevar un registro del tiempo 'perdido' mientras el juego se ha detenido para comprobar o revisar la jugada
- Informar sobre la decisión del VAR a las partes relevantes

6. Señales del árbitro asistente

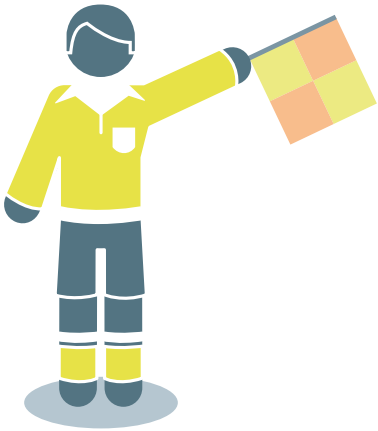
Sustitución

Falta cometida
por un defensor

Falta cometida
por un atacante

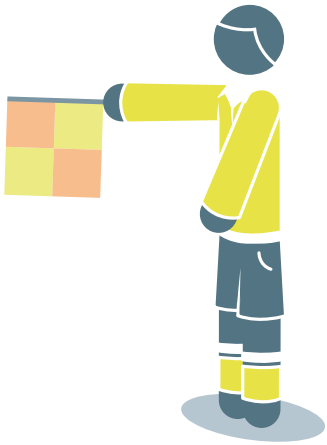


Saque de banda
para el atacante



Saque de banda
para el defensa

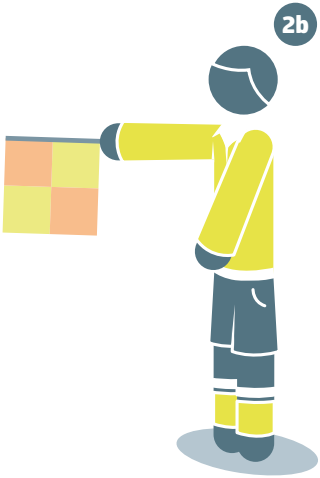
Saque **de esquina**



Saque **de meta**

Fuera de juego

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



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

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

IFAB®

7. Señales del árbitro asistente adicional

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

IFAB

Regla 07

La duración del partido

1. **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.

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

3. **Recuperación 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 (no superiores a un minuto) o por motivos médicos autorizados por el reglamento de la competición;
   - retrasos originados por las comprobaciones y revisiones del VAR
   - 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.

4. **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.

5. **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.

IFAB®

IFAB®

Regla 08

Inicio y 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.

1. 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, excepto el que ejecute el saque inicial, 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 inicial; si el balón entra directamente en la meta del lanzador, se concederá un saque de esquina al adversario.

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.

2. 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:

- 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

IFAB®

IFAB®

Regla 09

El balón en juego o fuera de juego

1. 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.

2. 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.

IFAB®

Regla 10

El resultado de un partido

1. 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.

2. Equipo ganador

El equipo que haya marcado el mayor número de goles será el ganador. Si ambos equipos marcan el mismo número de goles o 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;
- Dos periodos iguales de tiempo suplementario que no excedan los 15 minutos cada uno
- tiros desde el punto de penalti.

Se pueden combinar varios de los procedimientos anteriores.

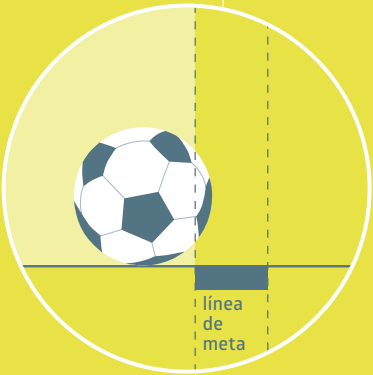
3. Tiros desde el punto de penalti

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.

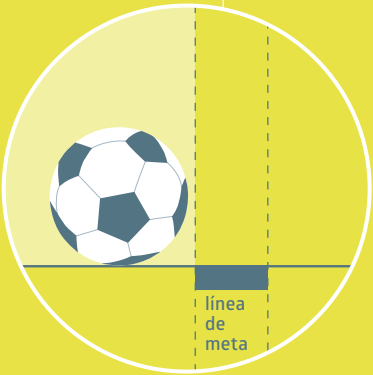
Es gol

No es gol

No es gol



Es gol



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 que no pueda continuar, 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 equipararlo 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 podrá ser sustituido por un jugador excluido para igualar el número de jugadores o, si su equipo no ha utilizado el número máximo permitido de sustituciones, por un sustituto designado, pero el guardameta sustituido no volverá a participar ni podrá ejecutar un tiro.

Si el guardameta ha ejecutado ya un tiro, el sustituto no podrá ejecutar otro hasta la siguiente ronda de tiros.

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; el lanzador no podrá jugar el balón por segunda vez.
- El árbitro llevará el control de todos los tiros.
- Si el guardameta comete una infracción y, como resultado de ello, se repite el lanzamiento, se deberá amonestar al guardameta.
- Si el lanzador es penalizado por una infracción cometida después de que el árbitro haya dado la señal para ejecutar el lanzamiento, se registrará dicho lanzamiento como fallado y se amonestará al lanzador.
- Si tanto el guardameta como el lanzador cometen una infracción al mismo tiempo:
  - si se falla o detiene el lanzamiento, se repetirá y se amonestará a ambos jugadores
  - si se marca, se anulará el gol, se registrará el lanzamiento como fallado y se amonestará al lanzador

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.

IFAB®

Regla 11

El fuera de juego

1. 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

2. 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

**Se aplicará el primer punto de contacto en el momento de 'jugar' o 'tocar' el balón*

- 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, 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 en un adversario cuando el balón haya sido

  - desviado o haya rebotado en un poste, en el travesaño, en un miembro del equipo arbitral o en un adversario
  - "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" una acción realizada por un jugador con el fin de detener o desviar, o intentar 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/brazos (a menos que sea el guardameta en su propia área de penalti).

En situaciones en las que:

- un jugador esté saliendo de una posición de fuera de juego o se encuentre en dicha posición y está en la trayectoria de un adversario e interfiera en el movimiento del adversario hacia el balón, esto constituye una infracción por fuera de juego si influye en la capacidad del adversario de jugar o disputar el balón; si el jugador se coloca en la trayectoria de un adversario e impide el avance de este (p. ej. obstruye al adversario), deberá penalizarse la infracción en virtud de la Regla 12.
- un jugador que se encuentre en posición de fuera de juego se desplace hacia el balón con la intención de jugar el balón y sea objeto de falta antes de jugar o intentar jugar el balón, o disputarle el balón a un adversario, se penalizará la falta ya que se produjo antes de la infracción por fuera de juego

- se cometa una infracción contra un jugador en posición de fuera de juego que ya está jugando o intentando jugar el balón, o disputándole el balón a un adversario, se penalizará la infracción por fuera de juego ya que se produjo antes de la falta.

3. 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.

4. 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.

IFAB®

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.

1. 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 a 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 infracciones:

- 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
- morder o escupir a alguien
- lanzar un objeto contra el balón, a un adversario o a un árbitro, o golpear el balón con un objeto

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.

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.

2. 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;
- actúa mostrando desaprobación, utilizando lenguaje ofensivo, insultante o humillante y/o gestos u otras infracciones verbales
- impide que el guardameta lance el balón con las manos o patea 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 cedido intencionadamente 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 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.

3. Medidas disciplinarias

El árbitro tiene la autoridad para tomar medidas disciplinarias desde que entra en el terreno de juego para realizar la inspección previa al partido hasta que 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, en el caso de una oportunidad manifiesta de gol, cuando 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 en un adversario, el árbitro detendrá el juego, expulsará al jugador y reanudará el juego con un tiro libre indirecto, a menos que el jugador haya cometido una infracción más grave.

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.
- Entrar en el área de revisión
- Repetir de manera insistente el gesto de la 'revisión' (pantalla de televisión)

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.
- Entrar en el área de revisión
- Repetir de manera insistente el gesto de la 'revisión' (pantalla de televisión)

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

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 para interferir en un ataque prometedor o detenerlo
- comete una falta que interfiere en o detiene un ataque prometedor, excepto cuando el árbitro concede un penalti por una infracción que constituía una tentativa de jugar el balón
- 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.
- malogra una oportunidad manifiesta de gol de un adversario mediante una infracción que constituía una tentativa de jugar el balón y el árbitro concede penalti.

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 y/o acercarse a los espectadores de una manera que suscite problemas de seguridad,
- gesticular o actuar de forma provocadora, irrisoria o exaltada
- 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:

- finjan lanzar un saque de banda, pero dejen de repente el balón a un compañero para que efectúe el saque;
- retarden la salida del terreno de juego durante una sustitución;
- retrasen excesivamente la reanudación del juego;
- 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 un gol o una oportunidad manifiesta de gol de un adversario que sigue una trayectoria dirigida en su conjunto hacia la portería del infractor mediante una infracción sancionable con un tiro libre (excepto las situaciones que se describen más abajo);
- juego brusco grave;
- escupir o morder a alguien;
- conducta violenta;
- emplear lenguaje y/o gestos ofensivo, insultante o humillante;
- recibir una segunda amonestación en el mismo partido.
- entrar en la sala de vídeo

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 ocasión 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 si la infracción constituía una tentativa de jugar el balón; en todas las demás circunstancias (p. ej. agarrar, arrastrar, empujar, imposibilidad de jugar el balón, etc.), el jugador infractor deberá ser expulsado.

Un jugador, jugador expulsado, sustituto o sustituido que entre en el terreno de juego sin el debido permiso del árbitro e interfiera en el juego o en un adversario e impida un gol del equipo adversario o malogre una oportunidad manifiesta de gol habrá cometido una infracción merecedora de expulsión.

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)

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

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

4. Reanudación del juego tras faltas y conducta incorrecta

- Si el balón 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 o expulsado, 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 contra un miembro del equipo arbitral o un componente del equipo adversario como un jugador, sustituto, jugador sustituido o expulsado, o un miembro del cuerpo técnico fuera del terreno de juego o

- un sustituto, jugador sustituido o expulsado, o un miembro del cuerpo técnico cometiera una infracción contra, o interfiriera en, un jugador adversario o un miembro del equipo arbitral fuera del terreno de juego,

se reanudará el juego con un tiro libre en la línea de demarcación más cercana a donde se produjera la infracción/interferencia; se concederá un penalti si se tratara de una infracción de tiro libre directo dentro del área de penalti del infractor.

Si la infracción se comete fuera del terreno de juego contra un jugador, un jugador sustituto, un jugador sustituido o un oficial del equipo del jugador, se reanudará el juego con un tiro libre indirecto desde el punto sobre la línea de banda más cercano al lugar donde se cometió la infracción.

Si un jugador lleva un objeto en la mano (bota, espinillera, etc.) y contacta con el balón, se reanudará el juego con un tiro libre directo (o con un tiro desde el punto de penalti).

Si un jugador que se halla dentro o fuera del terreno de juego lanza un objeto (incluyendo el balón) contra un miembro del adversario como un jugador, sustituto, jugador sustituido/expulsado o miembro del cuerpo técnico, un miembro del equipo arbitral, o bien contra el balón, el juego se reanudará mediante un tiro libre directo desde el lugar donde el objeto golpeó o habría golpeado a la persona o al balón. Si esta posición se encuentra fuera del terreno de juego, el tiro libre se ejecutará en el punto más cercano de la línea de demarcación; se concederá penalti si esto sucede dentro del área de penalti del infractor.

Si un sustituto, jugador sustituido o expulsado, jugador temporalmente fuera del terreno de juego o miembro del cuerpo técnico lanza o patea un objeto al terreno de juego y este interfiere en el juego, en un adversario o en un miembro del equipo arbitral, se reanudará el juego con un tiro libre directo (o penalti) donde el objeto interfirió con el juego o golpeó o habría golpeado al adversario, al miembro del equipo arbitral o al balón.

IFAB®

Regla 13

Tiros libres

1. Tipos de tiros libres

Se concederá un tiro libre directo o indirecto al equipo adversario de un jugador, jugador sustituto, jugador sustituido o expulsado o miembro del cuerpo técnico 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 dentro de la portería.

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.

2. 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.

3. 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 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 un adversario que se encuentra en el área de penalti cuando se ejecuta un tiro libre, o que entra en el área de penalti antes de que el balón esté en juego, toca o disputa el balón antes de que este toque a otro jugador, se repetirá el tiro libre.

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.

IFAB®

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.

1. Procedimiento

El balón deberá estar inmóvil en el punto de penalti.

El ejecutor del penalti deberá ser claramente 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 periodo del partido o del tiempo suplementario para poder ejecutar y completar un penalti. Cuando se concede tiempo adicional, el penalti se completará cuando, una vez ejecutado el tiro, el balón deje de moverse, deje de estar en juego, sea jugado por cualquier jugador (lo que incluye al lanzador) aparte del guardameta defensor, o el árbitro detenga el juego por una infracción del lanzador o de su equipo. Si un jugador del equipo defensor (entre ellos el guardameta) comete una infracción y se falla o detiene el penalti, se deberá repetir el tiro.

2. 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 tanto el guardameta como el lanzador cometen una infracción al mismo tiempo:
  - si se falla o detiene el lanzamiento, se repetirá y se amonestará a ambos jugadores
  - si se marca gol, se anulará el gol, se amonestará al lanzador (con tarjeta amarilla) y se reanudará el juego con un tiro libre indirecto para el equipo defensor desde el punto penal.

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 a menos que el balón vaya a entrar en la portería y la interferencia no impida que el guardameta o un defensor juegue el balón, en cuyo caso se concederá gol si entra en la portería (incluso si se produjo un contacto con el balón), a menos que el balón entre en la meta del adversario
- 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.

3. 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 penalti y 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 incorrecto	Tiro libre indirecto y amonestación al ejecutor no identificado	Tiro libre indirecto y amonestación al ejecutor no identificado
Guardamenta y ejecutor al mismo tiempo	Tiro libre indirecto y amonestación al ejecutor	Se repite el penalti y amonestación al ejecutor y al guardameta

IFAB

IFAB®

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.

1. Procedimiento

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

- estar de pie 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.

2. 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 ejecuta 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.

IFAB®

IFAB®

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.

1. 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

2. 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, o entra en el área de penalti antes de que el balón esté en juego, 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.

IFAB®

IFAB®

Regla 17

El saque de esquina

Se concederá un saque de esquina cuando el balón haya atravesado completamente la línea de meta, por el suelo o por el aire, 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.

1. Procedimiento

- El balón se colocará en el cuadrante de esquina más cercano al lugar por el que cruzó la línea de meta;
- El balón deberá estar inmóvil y 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.

2. 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.

IFAB®

IFAB®

VAR
protocolo

Protocolo – principios, aspectos prácticos y procedimientos

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

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

Principios

La actuación de los VAR en partidos de fútbol se basa en una serie de principios que deberán aplicarse en su totalidad en todos los partidos en los que intervengan:

1. Un árbitro asistente de vídeo (VAR) es un miembro del equipo arbitral con acceso independiente a las imágenes de la retransmisión del partido; el VAR puede asistir al árbitro únicamente en caso de que se produzca un **«error claro y manifiesto»** o un **«incidente grave inadvertido»** en relación con:

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

2. El árbitro siempre debe tomar una decisión, es decir, el árbitro no puede omitir una decisión y, posteriormente, recurrir al VAR para tomarla; la decisión de permitir que prosiga el juego tras una supuesta infracción puede ser revisada.
3. No se modificará la decisión inicial tomada por el árbitro a menos que la revisión de la jugada demuestre claramente que la decisión constituyó un error claro y manifiesto.
4. Solo el árbitro puede iniciar una revisión; el VAR (y el resto de miembros del equipo arbitral) solo pueden recomendar al árbitro que esta se lleve a cabo.
5. El árbitro siempre toma la decisión definitiva, ya sea a partir de la información del VAR o después de haber realizado una revisión en el terreno de juego.
6. No hay límite de tiempo para el proceso de revisión, puesto que la precisión es más importante que la rapidez.
7. Los jugadores y el cuerpo técnico no deben rodear al árbitro ni intentar influir en su elección de revisar una decisión, en el proceso de revisión ni en la decisión definitiva.
8. El árbitro deberá permanecer «visible» durante el proceso de revisión para garantizar la transparencia.
9. Si el juego prosigue tras un incidente que se revisa seguidamente, no se cancelará por ello ninguna medida disciplinaria tomada o requerida tras el incidente, aunque se modifique la decisión inicial (a excepción de una amonestación/expulsión por detener un ataque prometedor o malograr una oportunidad manifiesta de gol).
10. Si el juego se reanuda después de ser detenido, el árbitro no podrá llevar a cabo una revisión salvo en casos de confusión de identidad o ante una posible infracción sancionable con expulsión por conducta violenta, escupir, morder o hacer gestos extremadamente ofensivos, insultantes, o humillantes.
11. El periodo de juego que se puede revisar antes y después de un incidente lo determinan las Reglas de juego y el Protocolo del VAR.
12. Dado que los VAR «comprueban» automáticamente todas las situaciones/decisiones, no es necesario que los entrenadores o jugadores soliciten una revisión.

Decisiones/incidentes decisivos que se pueden revisar en un partido

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

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

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

a. **Goles**
   Infracción cometida por el equipo que ha marcado el gol en la fase de ataque que finalizó con la anotación del gol, incluidas
   - Infracción cometida por el equipo atacante en la jugada del gol o al marcar el gol (mano, falta, etc.)
   - Fuera de juego: posición e infracción
   - Balón fuera de juego antes del gol
   - Decisiones sobre la concesión de un gol (gol/no gol)

b. **Penalti/no penalti**
   - Concesión errónea de un penalti
   - Infracción sancionable con penalti no sancionada
   - Localización de la infracción (dentro o fuera del área de penalti)
   - Infracción cometida por el equipo atacante en la jugada del incidente sancionable con penalti
   - Balón fuera de juego antes del incidente
   - Infracción cometida por el guardameta y/o el lanzador durante la ejecución de un penalti
   - Adelantamiento de un atacante o defensor que participa directamente en el juego si el penalti rebota en un poste, el travesaño o el guardameta

c. **Tarjeta roja directa (no segunda tarjeta amarilla/amonestación)**
   - Malograr una oportunidad manifiesta de gol (especialmente en posición de infracción y posición de otros jugadores)
   - Juego brusco grave (o disputa temeraria)
   - Conducta violenta, morder o escupir a otra persona
   - Empleo de gestos ofensivos, insultantes o humillantes

d. **Confusión de identidad (tarjeta roja o amarilla)**
   Si el árbitro sanciona una infracción y saca tarjeta amarilla o roja al jugador equivocado del equipo infractor (sancionado), podrá revisarse la identidad del infractor; la propia infracción no podrá revisarse salvo que guarde relación con un gol, un incidente sancionable con penalti o una tarjeta roja directa.

Aspectos prácticos

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

- El VAR verá el partido en la sala de vídeo con la ayuda de un asistente (AVAR) y un técnico de repeticiones.
- En función del número de cámaras y de otras consideraciones, podrá haber más de un AVAR o más de un técnico de repeticiones.
- Durante el partido, únicamente las personas autorizadas podrán entrar en la sala de vídeo o comunicarse con el VAR/AVAR/técnico de repeticiones.
- El VAR tendrá acceso independiente y el control sobre las repeticiones de las imágenes de la retransmisión televisiva.
- El VAR estará conectado al sistema de comunicación utilizado por el equipo arbitral y podrá oír todo lo que dicen; para hablar con el árbitro, el VAR deberá apretar un botón previamente (para evitar que el árbitro se distraiga con las conversaciones mantenidas en la sala de vídeo).
- Si el VAR está ocupándose de una comprobación o una revisión, el AVAR podrá hablar con el árbitro, sobre todo si es preciso detener el juego o impedir que este se reanude.
- Si el árbitro decide ver una repetición en vídeo, el VAR seleccionará el ángulo y la velocidad más apropiados; el árbitro podrá solicitar otro ángulo o velocidad alternativos o adicionales.

Procedimientos

Decisión inicial

- El árbitro y el resto del equipo arbitral deberán tomar siempre una decisión inicial (incluida cualquier posible sanción disciplinaria) como si no hubiese VAR (excepto si un incidente pasa «inadvertido»).
- El árbitro y el resto del equipo arbitral no están autorizados a «omitir su decisión», ya que ello conduciría a un arbitraje "débil/indeciso", demasiadas revisiones y problemas significativos en caso de que suceda un fallo en la tecnología.
- El árbitro es la única persona que puede tomar la decisión definitiva; el VAR tiene el mismo estatus que el resto del equipo arbitral y solo puede asistir al árbitro.
- Solo estará permitido retrasar la señalización de una infracción con el banderín/silbato en situaciones de ataque muy claras, en las que un jugador esté a punto de marcar un gol o tenga un camino despejado en/hacia el área de penalti del equipo oponente.
- Si un árbitro asistente retrasa la señalización de una infracción mediante el banderín, el árbitro asistente deberá levantar el banderín si se produce una situación de gol/penalti, puesto que esta decisión será la base de la posible comprobación/revisión.

Comprobación

- El VAR «comprobará» de forma automática las imágenes de la retransmisión televisiva para detectar decisiones/incidentes – reales o potenciales – relacionados con goles, penaltis o tarjetas rojas directas, así como en casos de confusiones de identidad, sirviéndose para ello de distintos ángulos y velocidades de reproducción.
- El VAR podrá «comprobar» las imágenes a velocidad normal y/o a cámara lenta pero, en general, las reproducciones a cámara lenta deberían limitarse a los hechos, como la ubicación de una infracción/jugador, el punto de contacto en el caso de las infracciones físicas y de mano, el balón fuera de juego (incluida la decisión de gol/no gol); se utilizará la velocidad normal para comprobar la «intensidad» de una infracción o decidir si una mano fue o no «deliberada».

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

Revisión

- El árbitro podrá iniciar la **revisión** de un posible «error claro y manifiesto» o un «incidente grave inadvertido» en los siguientes casos:
    - Cuando el VAR (u otro miembro del equipo arbitral) recomiende una revisión.
    - Cuando el árbitro sospeche que algo grave ha podido pasar «inadvertido».
- Si el juego ya se ha detenido, el árbitro retrasará la reanudación.
- Si el juego no se ha detenido, el árbitro lo detendrá en cuanto el balón se encuentre en una zona/situación neutral (normalmente cuando ninguno de los equipos esté atacando)
- En ambos casos, el árbitro deberá indicar que va a revisar una jugada haciendo claramente la «señal de la televisión» (imitando a una pantalla de televisión).
- El VAR describirá al árbitro lo que se ve en la(s) imagen(es) televisiva(s), pero no la decisión que debe tomar; a continuación, el árbitro:

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

  o
- se dirigirá al área de revisión para ver una repetición de las imágenes captadas por las cámaras («revisión en el terreno de juego») antes de tomar la decisión definitiva. El resto de miembros del equipo arbitral no revisarán las imágenes salvo que, en circunstancias excepcionales, el árbitro se lo solicite.

- Al cabo de ambos procesos de revisión, el árbitro debe hacer de nuevo la «señal de la televisión» y tomar inmediatamente la decisión final.
- La «revisión basada únicamente en el VAR» suele ser apropiada para decisiones objetivas, como el lugar donde se ha producido una infracción o la posición de un jugador (fuera de juego), el punto de contacto (mano/falta), la localización (dentro o fuera del área de penalti), balón fuera de juego, etc., mientras que la «revisión en el terreno de juego» está indicada en ese mismo tipo de decisiones si va a servir para controlar a los jugadores/el partido o «vender» la decisión (p. ej., decisión crucial en la última fase del partido).
- Para las decisiones subjetivas, p. ej. la intensidad de una falta en una disputa, la interferencia en un fuera de juego, las consideraciones en una mano (posición, intención, etc.), a menudo es apropiado realizar una revisión en el terreno de juego.
- El VAR podrá solicitar diferentes ángulos/velocidades de reproducción pero, en general, las repeticiones a cámara lenta deberían limitarse a los hechos, como la ubicación de una infracción/jugador, el punto de contacto en el caso de las infracciones físicas y de mano, el balón fuera de juego (incluida la decisión de gol/no gol); se utilizará la velocidad normal para comprobar la «intensidad» de una infracción o decidir si una mano fue o no «deliberada».
- Las decisiones/los incidentes relacionados con la concesión de goles o penaltis y las tarjetas rojas por malograr una oportunidad manifiesta de gol, podrán requerir la revisión de la jugada de ataque que haya dado lugar a la decisión/el incidente, la cual podrá incluir también la revisión de la manera en que el equipo atacante ganó la posesión del balón con balón en juego, no en una reanudación.

- Las Reglas de Juego no permiten la modificación de decisiones de reanudación (saques de esquina, saques de banda, etc.) una vez que el juego se ha reanudado, por lo que no pueden ser revisadas.
- Si el juego se reanuda después de ser detenido, el árbitro solo podrá llevar a cabo una revisión, y tomar las correspondientes medidas disciplinarias, en caso de confusión de identidad o ante una posible infracción de expulsión por conducta violenta, escupir, morder o hacer gestos extremadamente ofensivos, insultantes, o humillantes.
- La revisión debe hacerse con la mayor eficiencia posible, si bien la precisión de la decisión definitiva debe primar sobre la rapidez. Por este motivo, y puesto que algunas situaciones son complejas e incluyen varias decisiones/incidentes revisables, no hay un tiempo máximo establecido para el proceso de revisión.

Decisión definitiva

- Al término del proceso de revisión, el árbitro debe hacer la «señal de la televisión» y comunicar su decisión definitiva.
- En ese momento, el árbitro impondrá/modificará/anulará la sanción disciplinaria (lo que sea apropiado) y reanudará el juego conforme a las Reglas de Juego.

Jugadores, Sustitutos, Cuerpo técnico

- Dado que los VAR «comprueban» automáticamente todas las situaciones/decisiones, no es necesario que los entrenadores o jugadores soliciten una «comprobación» o «revisión».
- Los jugadores, los sustitutos y el cuerpo técnico no deben intentar influir o interferir en el proceso de revisión, incluido el momento en que se comunica la decisión definitiva.
- Durante el proceso de revisión, los jugadores deben permanecer en el terreno de juego, mientras que los sustitutos y el cuerpo técnico deben permanecer fuera del mismo.
- Un jugador/jugador sustituto/jugador sustituido que haga la señal de la televisión de manera exagerada o acceda al área de revisión será amonestado.

- Un miembro del cuerpo técnico que haga la señal de televisión de manera exagerada o acceda al área de revisión será advertido oficialmente en público (o amonestado si se están empleando tarjetas amarillas y rojas para el cuerpo técnico).
- Un jugador/jugador sustituto/jugador sustituido que acceda a la sala de vídeo será expulsado; un miembro del cuerpo técnico que acceda a la sala de vídeo será expulsado del área técnica.

Validez del partido

Como norma general, un partido no quedará invalidado por los motivos siguientes:

- Error(es) en el funcionamiento de la tecnología de VAR (al igual que sucede con la detección automática de goles o DAG).
- La(s) decisión(es) errónea(s) en la(s) que haya participado el VAR (puesto que el VAR forma parte del cuerpo arbitral).
- La(s) decisión(es) de no revisar un incidente.
- La(s) revisión(es) de situaciones/decisiones no revisables.

IFAB®

Cambios en las reglas

2018/19

Resumen de los cambios en las Reglas de Juego

A continuación, se presenta un resumen con las principales modificaciones/aclaraciones.

Modificaciones

- No hay número máximo de sustituciones en el fútbol juvenil.
- Será necesaria la autorización del IFAB para aquellas modificaciones que no hayan sido autorizadas todavía.
- Exclusiones temporales. Sistema B: el jugador que sea excluido temporalmente dos veces y que también haya sido amonestado con tarjeta amarilla, que no conlleva exclusión temporal, no podrá ser reemplazado/sustituido.

Regla 01

- Aclaración de medidas del terreno de juego
- Los jugadores sustituidos podrán entrar en el área técnica.
- La publicidad comercial no estará permitida en la superficie del área de revisión del árbitro (RRA, por sus siglas en ingles).
- Se hace referencia a la sala de vídeo (VOR, por sus siglas en inglés) y al RRA.

Regla 03

- El reglamento de la competición podrá permitir una sustitución más en la prórroga, incluso si ya se han realizado todas las sustituciones permitidas.
- En los partidos amistosos internacionales de selecciones «A» se podrán designar hasta un máximo de doce suplentes.

Regla 04

- Se permite el uso en el área técnica de pequeños dispositivos electrónicos de comunicación si se utilizan por motivos técnico-tácticos o por el bienestar de los jugadores.
- Introducción del sello de calidad de la FIFA para dispositivos de seguimiento electrónico del rendimiento (EPTS, por sus siglas en inglés); los datos recopilados por estos se podrán recibir en el área técnica durante el partido.
- Directrices detalladas sobre los elementos que pueden aparecer en el equipamiento de los jugadores.
- Si un jugador abandona el terreno de juego por un problema con su equipamiento, vuelve sin la autorización del árbitro y además interviene en el juego, se sancionará un tiro libre directo (o penalti).

Regla 05

- Se hace referencia al árbitro asistente de vídeo (VAR, por sus siglas en inglés) y al asistente del VAR (AVAR, por sus siglas en inglés); el árbitro se podrá servir de imágenes de las jugadas para facilitar la toma de decisiones como parte del sistema VAR.
- Posibilidad de revisar las expulsiones incluso tras la reanudación.
- Los miembros del equipo arbitral no podrán llevar o utilizar cámara alguna durante el partido.
- Inclusión de las señales del árbitro de «comprobación» y «revisión» utilizadas dentro del sistema VAR.

Regla 06

- Distinción entre miembros del equipo arbitral «en el terreno de juego» y miembros del equipo arbitral «de vídeo».
- Cometidos del árbitro asistente de vídeo (VAR) y del asistente del VAR (AVAR).

Regla 07

- Las pausas para beber serán de un minuto como máximo.
- Se deberá recuperar el tiempo «perdido» en estas pausas y en las revisiones del VAR.

Regla 10

- Tanda de penaltis: si el guardameta ya ha ejecutado un lanzamiento, su sustituto no podrá lanzar en la misma ronda.

Regla 11

- El primer punto de contacto con el balón cuando este se juega/toca será el momento en el que habrá que juzgar la posición de fuera de juego.
- Nuevo texto para mantener la igualdad de género.

Regla 12

- Morder se sancionará con tiro libre directo y expulsión.
- Las infracciones «lanzar un objeto al balón» y «golpear el balón con un objeto portado por el jugador» no se incluyen más en la categoría de «tocar el balón con la mano» y se sancionarán con tiro libre directo.
- Si el balón viene rebotado del guardameta, este podrá recogerlo una segunda vez, incluso si el primer intento por atajar/recoger el balón fue voluntario.
- Si el árbitro concede ventaja en una oportunidad manifiesta de gol, el infractor será amonestado (tarjeta amarilla) incluso si la jugada no acaba en gol.
- Entrar en el área de revisión del árbitro o repetir de forma insistente el gesto de «revisión» se sancionará con tarjeta amarilla.
- En el caso de que un mismo jugador cometa dos infracciones sancionables sucesivamente, se le deberá amonestar dos veces, incluso aunque una de las infracciones acarree la expulsión.
- Se expulsará al jugador (tarjeta roja) que entre en la sala de vídeo.
- Si un jugador comete una infracción fuera del terreno de juego (con el balón en juego) contra alguien de su propio equipo (miembros de la delegación incluidos), la acción se sancionará con tiro libre indirecto sobre la línea de demarcación.

Regla 13

- Concesión de tiro libre por infracción de un sustituto, un sustituido, un expulsado o un miembro del cuerpo técnico.

Regla 15

- Se deberá sacar de banda en pie (no de rodillas, sentado, etc.).

Además, se ha eliminado el texto siguiente por haber perdido relevancia:

Regla 02

- Se hace referencia a los sellos de calidad precedentes que se han eliminado por obsoletos:
  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.

IFAB®

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

A continuación, se presenta una lista con todos los cambios introducidos en las Reglas de Juego desde la edición 2017/18. Siempre que se ha considerado necesario, se ha añadido a cada uno de ellos el texto de la edición precedente y el nuevo/modificado/añadido, seguido de una explicación del cambio.

Modificaciones en las Reglas

Texto adicional

... las federaciones nacionales de fútbol (y las confederaciones y la FIFA) a partir de ahora deberán tener tienen la posibilidad, si lo desean, de modificar todos o algunos de los siguientes aspectos organizativos de las Reglas de Juego del fútbol que supervisan:

(...)
Para todos los niveles, excepto competiciones en las que participe el 1.er equipo de los clubes de la división superior o equipos internacionales absolutos:

- el número de sustituciones que se autoriza a cada equipo, hasta un máximo de 5, excepto en el fútbol juvenil, donde la federación nacional, la confederación o la FIFA determinarán el número máximo.

Explicación

La asamblea general anual del IFAB de 2017 aprobó una revisión en profundidad de las Modificaciones de las reglas de Juego con el fin de aumentar la participación, pero sin desearlo se redujo la participación en algunos países que ya permitían siete sustituciones en el fútbol juvenil; esta aclaración permite que en el fútbol juvenil se realicen más de cinco sustituciones.

Autorización para otras modificaciones

Texto adicional

Las federaciones nacionales de fútbol tienen la opción de aprobar diferentes modificaciones para diferentes competiciones; no se exige aplicarlas universalmente ni aplicarlas todas. En cambio, no se permite ningún otro tipo de modificaciones sin el permiso del IFAB.

Explicación

Se aclara que, excepcionalmente, el IFAB podría autorizar otras modificaciones.

Pautas para las exclusiones temporales (bancos de castigo) – Sistemas de exclusiones temporales (sistema B)

Texto adicional

- Un jugador que sea objeto de una segunda exclusión temporal en el mismo partido se someterá a la exclusión temporal y después no volverá a participar en el partido. El jugador podrá ser reemplazado por un sustituto al terminar el segundo periodo de exclusión temporal si el equipo del jugador no ha utilizado su cantidad máxima de sustituciones; sin embargo, el jugador que también haya recibido una tarjeta amarilla que no conlleve exclusión temporal no podrá ser reemplazado o sustituido.

Explicación

El jugador que sea excluido temporalmente dos veces podrá ser reemplazado/sustituido al concluir la segunda exclusión temporal. Sin embargo, el jugador además amonestado con tarjeta amarilla que no conlleva exclusión temporal (por lo que acumularía ya tres tarjetas amarillas) no podrá ser reemplazado.

Regla 01 – El terreno de Juego

Diagrama con la demarcación del terreno de juego

Texto adicional

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

Explicación

Se añade a los diagramas la explicación sobre el método de medición de las distancias de las líneas de demarcación.

9. El área técnica

Texto adicional

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, los sustitutos y los jugadores sustituidos como se describe a continuación:

Explicación

Los jugadores sustituidos podrán entrar en el área técnica.

12. Publicidad comercial

Texto adicional

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 en el área técnica o en el área de revisión, o en el suelo(…)

Explicación

Inclusión del área de revisión en las restricciones de publicidad comercial en el suelo.

14. Videoarbitraje (VAR)

Texto adicional

En aquellos partidos que cuenten con VAR, se deberá contar con una sala de vídeo y al menos con un área de revisión.
La sala de vídeo es el lugar donde realizan su labor el árbitro asistente de vídeo (VAR), su asistente (AVAR) y el técnico de repeticiones; estará ubicada en el mismo estadio, cerca de este o en un emplazamiento más alejado. Durante el partido, únicamente las personas autorizadas podrán entrar en la sala de vídeo o comunicarse con el VAR, el AVAR o el técnico de repeticiones.

Será expulsado todo jugador, jugador sustituto o jugador sustituido que acceda a la sala de vídeo. Asimismo, se expulsará del área técnica a aquel oficial del equipo que entre en la sala de vídeo.

Área de revisión
En aquellos partidos que cuenten con VAR, se deberá contar al menos con un área de revisión en la que el árbitro pueda llevar a cabo una revisión en el terreno de juego. El área de revisión estará:

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

Se amonestará a todos aquellos jugadores, jugadores sustitutos o jugadores sustituidos que entren en el área de revisión. Si el que accede fuera un miembro del cuerpo técnico, se le advertirá públicamente de forma oficial o se le amonestará con tarjeta amarilla allí donde se usen estas para el cuerpo técnico.

Explicación

Es necesario hacer referencia en las Reglas a las «áreas de trabajo» utilizadas en el contexto del VAR.

Regla 03 – Los Jugadores

2. Número de sustituciones – Competiciones oficiales

Texto adicional

El reglamento de la competición deberá estipular:

- cuántos sustitutos podrán ser nombrados, de tres a un máximo de doce
- si se puede utilizar un jugador sustituto adicional si el partido llega a la prórroga (incluso si los equipos han hecho uso de todas las sustituciones permitidas)

Explicación

Ha sido un éxito la fase de pruebas de dos años con un cuarto sustituto en partidos que llegan a la prórroga. Independientemente del número máximo de sustituciones permitidas en el tiempo reglamentario, este cambio otorga a los organizadores de la competición la autoridad para permitir que los dos equipos hagan uso de un sustituto más en la prórroga.

2. Número de sustituciones – Otros partidos

Texto anterior	Nuevo texto
En los partidos de selecciones nacionales «A» se podrá utilizar un máximo de seis sustitutos.	En los partidos de selecciones nacionales «A», se podrá designar un máximo de doce sustitutos, de los cuales se podrán utilizar un máximo de seis.

Explicación

Confirma que en los partidos internacionales amistosos de selecciones «A», se podrá designar un máximo de doce sustitutos. De este modo, se evita la disparidad con los partidos oficiales y también que no haya suficiente espacio en el área técnica.

Regla 04 – El equipamiento de los jugadores	
4. Otro equipamiento – Comunicación electrónica	
Texto anterior	**Nuevo texto**
Los jugadores (…). Se prohíbe el uso de todo tipo de sistemas electrónicos de comunicación por parte del cuerpo técnico, salvo en lo que respecta exclusivamente al bienestar y la seguridad del jugador.	Los jugadores (…). Se ~~prohíbe~~ permite el uso de todo tipo de sistemas electrónicos de comunicación por parte del cuerpo técnico ~~salvo~~ en lo que respecta exclusivamente al bienestar y la seguridad del jugador o por razones tácticas o de instrucción, pero solo se pueden usar equipos pequeños y portátiles (p.ej. micrófonos, auriculares, teléfonos móviles/inteligentes, relojes inteligentes, tabletas, ordenadores portátiles), Un oficial que use equipos no autorizados o que se comporte de manera inapropiada como producto del uso de equipos electrónicos o de comunicación será expulsado del área técnica.

Explicación

Dado que es prácticamente imposible evitar la comunicación electrónica desde o hacia el área técnica, y puesto que es razonable que se produzca un intercambio de información relativa a cuestiones táctico-técnicas o al bienestar del jugador (pero no sobre decisiones del árbitro), a partir de ahora se regulará el comportamiento resultante del uso de estos dispositivos.

4. Otro equipamiento –
Sistemas electrónicos de seguimiento del rendimiento (EPTS)

Texto adicional (y modificado)

Cuando se usen dispositivos como parte de sistemas electrónicos de rendimiento o seguimiento de jugadores en una competición oficial auspiciada por FIFA, una Confederación o una Asociación Nacional el organizador de la competición deberá garantizar que los dispositivos que van adheridos al equipamiento de los jugadores no son peligrosos y que lleven la siguiente marca:

IMS
INTERNATIONAL MATCH STANDARD™

Cuando se usen dispositivos como parte de sistemas electrónicos de rendimiento o seguimiento de jugadores en una competición oficial auspiciada por FIFA, una Confederación o una Asociación Nacional el organizador de la competición deberá garantizar que los dispositivos que van adheridos al equipamiento de los jugadores no son peligrosos y que lleven la siguiente marca:

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) el organizador de la competición deberá garantizar que la información y los datos transmitidos por el EPTS al área técnica durante el partido en los partidos de una competición oficial son fiables y precisos.

La FIFA ha desarrollado un estándar profesional que fue aprobado por el IFAB con el fin de asistir a los organizadores de competiciones a la hora de aprobar dispositivos electrónicos de seguimiento y rendimiento precisos y fiables.
Este estándar profesional se comenzará a aplicar en un período de transición que concluirá el 1 de junio de 2019. La marca que aparece a continuación indica que el dispositivo EPTS se ha probado oficialmente y satisface los requisitos de fiabilidad y precisión de datos posicionales en el fútbol.

FIFA® QUALITY

Explicación

Se destacan los cambios en el uso de los datos recopilados por los EPTS y el desarrollo del estándar de calidad de la FIFA.

5. Eslóganes, mensajes, imágenes y publicidad

Texto adicional

Principios

- La Regla 4 se aplica a todo tipo de equipamiento (incluidas las prendas de ropa) que lleven jugadores, jugadores sustitutos y jugadores sustituidos; sus principios serán también de aplicación para todos los miembros del cuerpo técnico en el área técnica.
- (Generalmente) se permite lo siguiente:
  - El número del jugador, el nombre, el escudo del equipo, eslóganes de alguna iniciativa, logotipos que promuevan el fútbol, el respeto y la integridad, así como todo tipo de publicidad autorizada en el reglamento de la competición o por el reglamento de la federación nacional, la confederación o la FIFA
  - Los datos de un partido: equipo, fecha, competición, estadio, ciudad
- Los eslóganes autorizados, los mensajes y las imágenes deberán aparecer únicamente en el frontal de la camiseta o en las mangas
- En algunos casos, los eslóganes, los mensajes o las imágenes aparecerán únicamente en la manga del capitán

Interpretación de la regla

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

- emplear lenguaje y/o gestos ofensivos, insultantes o humillantes
- gesticular de forma provocativa, ofensiva o exaltada

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

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

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

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

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

Explicación

Estas pautas servirán de ayuda a los organizadores de competiciones, las federaciones nacionales, las confederaciones y la FIFA para decidir sobre los elementos que podrán disponerse en el equipamiento de los jugadores.

6. Infracciones y sanciones

Texto adicional

(...)
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, a menos que se hubiera producido una interferencia, en cuyo caso se concederá un tiro libre directo (o un tiro desde el punto de penalti) desde la posición en la que se produjo la interferencia.

Explicación

Aclara la forma de reanudar el juego si un jugador vuelve sin la autorización necesaria y, además, interfiere en el juego (en concordancia con la Regla 3).

Regla 05 – El árbitro

4. Árbitro asistente de vídeo (VAR)

Texto adicional

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

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

- Gol/no gol
- Penalti/no penalti
- Tarjeta roja directa (no 2.ª amonestación)
- Confusión de identidad (cuando el árbitro amonesta o expulsa al jugador equivocado del equipo infractor)

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

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

Revisión tras la reanudación del juego

Si el juego se reanuda después de ser detenido, el árbitro no podrá llevar a cabo una revisión salvo en casos de confusión de identidad o ante una posible infracción conducente a la expulsión relacionada con conducta violenta, la acción de escupir, morder o hacer gestos extremadamente ofensivos, insultantes, o humillantes.

Explicación

- Se incluye la potestad del árbitro para hacer uso del sistema de videoarbitraje.
- Se hace referencia a la posibilidad del árbitro de usar información proveniente de repeticiones en caso de expulsión y confusión de identidad, incluso si el juego ya se hubiera reanudado.

5. Equipamiento del árbitro – Otro equipamiento

Texto adicional

(...)

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

Explicación

Se especifica que ni el árbitro ni otros miembros del equipo arbitral «en el terreno de juego» estarán autorizados a utilizar o portar cámaras.

Regla 06 – Los otros miembros del equipo arbitral

Texto adicional (y modificado)

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

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

El VAR y el AVAR conforman son los miembros del equipo arbitral 'de vídeo' y ayudan al árbitro de conformidad con el Protocolo del VAR fijado por el IFAB.

(…)
Con excepción del árbitro asistente de reserva, los miembros del equipo arbitral 'en el terreno de juego' ayudarán al árbitro en… (…)

Los miembros del equipo arbitral 'en el terreno de juego' ayudarán al árbitro a inspeccionar el terreno de juego… (…)

Explicación

- Se hace referencia en las reglas de los árbitros que participan en el sistema de VAR.
- Distinción entre miembros del equipo arbitral «en el terreno de juego» y miembros del equipo arbitral «de vídeo».

5. Miembros del equipo arbitral de vídeo

Texto adicional

- El árbitro asistente de vídeo (VAR) es un miembro del equipo arbitral que asiste al árbitro a la hora de tomar una decisión utilizando imágenes en el caso de un 'error claro y manifiesto' o de un 'incidente grave inadvertido' relativo a un gol/no gol, un penalti/no penalti, una tarjeta roja directa (no 2.ª amonestación) o una confusión de identidad cuando el árbitro amonesta o expulsa al jugador equivocado del equipo infractor

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

- Ver las imágenes de televisión mientras el VAR está llevando a cabo una comprobación o revisión.
- Registrar los incidentes relacionados con el VAR y los problemas de comunicación o de la tecnología en uso.
- Asistir en la comunicación del VAR y el árbitro, en especial cuando el VAR está comprobando/revisando la jugada, p. ej. para decirle al árbitro que detenga el juego, que retrase la reanudación, etc.
- Llevar un registro del tiempo 'perdido' mientras el juego se ha detenido para comprobar o revisar la jugada
- Informar sobre la decisión del VAR a las partes relevantes

Explicación

Se especifican las principales tareas del equipo arbitral «de vídeo».

Regla 07 – La duración del partido

2. Pausa del medio tiempo

Texto adicional

(…); se permite una breve pausa para beber (no superior a un minuto) en el intervalo del medio tiempo durante el tiempo suplementario. (…)

Explicación

Con el fin de evitar que las pausas para beber se conviertan en en largas pausas que aprovechen los entrenadores o para publicidad, se limita/define su duración. Esta restricción no será de aplicación en los «descansos de refresco» por prescripción facultativa.

3. Recuperación del tiempo perdido

Texto adicional

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

- paradas de juego para beber (no superiores a un minuto) o por motivos médicos autorizados por el reglamento de la competición
- retrasos originados por las comprobaciones y revisiones del VAR

Explicación

Se hace referencia al tiempo extra que se autoriza para beber y para las revisiones de VAR.

Regla 10 – El resultado de un partido

3. Tiros desde el punto de penalti – Procedimiento

Texto adicional

- Un guardameta que no pueda continuar antes o durante los tiros podrá ser sustituido (…) pero el guardameta sustituido no volverá a participar ni podrá ejecutar un tiro. Si el guardameta ha ejecutado ya un tiro, el sustituto no podrá ejecutar otro hasta la siguiente ronda de tiros.

Explicación

Especifica que si el guardameta había sido sustituido y ya ha lanzado un penalti, su sustituto no podrá lanzar otro en la misma ronda.

Regla 11 – El fuera de juego

2. Fuera de juego

Texto adicional

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:

*Se aplicará el primer punto de contacto en el momento de 'jugar' o 'tocar' el balón

Explicación

Las repeticiones a cámara lenta muestran claras diferencias entre el primer y el último contacto con el balón, por lo que se hace necesaria una definición precisa del instante en el que se 'juega' el balón para juzgar la posición de fuera de juego.

2. Fuera de juego

Texto añadido

(...)

- interfiriendo en un adversario al
  - (...)
  - Intentar jugar claramente un balón que está cerca ~~de él~~ y esta acción tenga un impacto en un adversario

Explicación

Se ha suprimido «de él» para respetar la igualdad de género.

Regla 12 – Faltas y conducta incorrecta

1. Tiro libre directo

Texto adicional

Se concederá un tiro libre directo si un jugador comete una de las siguientes infracciones:
(…)

- morder o escupir a alguien morder o escupir a alguien ~~un adversario~~
- lanzar un objeto contra el balón, a un adversario o a un árbitro, o golpear el balón con un objeto

Tocar el balón con la mano

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

Explicación

- Se hace referencia a «morder» (infracción poco habitual), que se ha considerado infracción y se sancionará con un tiro libre directo y expulsión.
- «Lanzar un objeto al balón o golpear el balón con un objeto portado por el jugador» son ahora infracciones no incluidas en la categoría de «tocar el balón con la mano», por lo que el guardameta podrá ser sancionado dentro del área si comete una de estas infracciones.

2. Tiro libre indirecto

Texto añadido

El guardameta está en posesión del balón mientras:

- tenga el balón en las manos o entre (…) o cuando lo toque con cualquier parte de las manos o los brazos, excepto si el balón rebota ~~accidentalmente~~ en él… (…)

Explicación

Es habitual que el guardameta intente infructuosamente atajar/retener/detener/parar el balón, pero como se trata de una acción técnica con la mano «deliberada», ya no podría recoger el balón. Dado que este no es el espíritu de la regla, al eliminar «accidentalmente» queda claro.

3. Medidas disciplinarias – Ventaja

Texto añadido

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 el caso de una oportunidad manifiesta de gol ~~se marque gol~~, cuando el jugador es amonestado por conducta antideportiva.

Explicación

Si el árbitro concede ventaja al malograrse una ocasión manifiesta de gol que acaba finalmente en gol, se deberá mostrar tarjeta amarilla, pero técnicamente, si no acabara en gol, según las Reglas de Juego, debería ser tarjeta roja. Esta regla nunca se ha aplicado así, y tampoco se considera justo, ya que conceder ventaja significa que aún se puede marcar el gol; por tanto, una tarjeta amarilla sería lo más justo, tanto si la acción acaba en gol como si no.

3. Medidas disciplinarias – Infracciones sancionables

Texto adicional

Un jugador será amonestado si es culpable de:
(…)

- Entrar en el área de revisión
- Repetir de manera insistente el gesto de la 'revisión' (pantalla de televisión)

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

- Entrar en el área de revisión
- Repetir de manera insistente el gesto de la 'revisión' (pantalla de televisión)

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

Explicación

- Se incluyen la entrada al área de revisión o la repetición del gesto 'revisión' en la lisa de infracciones sancionables.
- Se clarifica la acción que el árbitro debería realizar cuando un mismo jugador cometa dos infracciones claras sancionables con tarjeta amarilla sucesivamente, en especial si entra en el terreno de juego sin la correspondiente autorización (si es que fuera necesaria) y acto seguido comete una infracción sancionable. Este principio será igualmente de aplicación en caso de expulsión.

3. Medidas disciplinarias – Infracciones sancionables con expulsión

Texto adicional

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

- ~~escupir o morder a alguien a un adversario o a cualquier otra persona~~
- entrar en la sala de vídeo

Explicación

Se incluye «morder» y «entrar en la sala de vídeo» como infracciones sancionables con expulsión.

4. Reanudación del juego tras faltas y conducta incorrecta

Texto adicional

Si el balón estuviera en juego:
(...)
Si la infracción se comete fuera del terreno de juego contra un jugador, un jugador sustituto, un jugador sustituido o un oficial del equipo del jugador, se reanudará el juego con un tiro libre indirecto desde el punto sobre la línea de banda más cercano al lugar donde se cometió la infracción.

Si un jugador lleva un objeto en la mano (bota, espinillera, etc.) y contacta con el balón con este, se reanudará el juego con un tiro libre directo (o con un tiro desde el punto de penalti).

Explicación

Se clarifica:

- La manera en que se reanuda el juego si un jugador comete una infracción fuera del terreno de juego contra alguien de su propio equipo (incluido un miembro de su delegación).
- Que golpear el balón con un objeto es una infracción distinta y no se incluye en «tocar el balón con la mano», por lo que el guardameta podría ser sancionado si actuara de esta forma.

Regla 13 – Tiros libres

1. Tipos de tiros libres

Texto adicional

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

Explicación

Las reglas permiten sancionar con un tiro libre a sustitutos, jugadores sustituidos, jugadores expulsados y miembros del cuerpo técnico por determinadas infracciones.

Regla 15 – El saque de banda

1. Procedimiento

Texto añadido

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

- estar de pie frente al terreno de juego.

Explicación

Cambio no aplicable a la versión en español

IFAB®

IFAB®

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 – The International Football Association Board:
entidad compuesta por las cuatro federaciones británicas de fútbol y la FIFA responsable de las Reglas de Juego a escala mundial. En principio, 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

A

Agente externo
Toda persona no inscrita en la lista del equipo como jugador, sustituto o miembro del cuerpo técnico.

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).

B

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.

C

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

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).

D

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).

E

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 el 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.

Exclusión temporal
Una retirada temporal del partido de un jugador que haya cometido ciertas infracciones sancionables con una amonestación o cualquiera de ellas (según las reglas de la competición).

F

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.

I

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.

Intencionado
Acto deliberado (no accidental).

Interceptar
Impedir que el balón llegue al destino pretendido.

Interferencia indebida
Acciones o influencia innecesarias.

J

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.

L

Lenguaje ofensivo, insultante o humillante
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.

M

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).

O

Obstaculizar
Dificultar, bloquear o impedir la acción o el movimiento de un adversario.

P

Patear
Acción que se produce cuando un jugador entra en contacto con el balón con el pie y/o el tobillo

Poner en peligro la integridad física de un adversario
Poner a un adversario en peligro de lesión.

R

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.

S

Salvada
Acción realizada por un jugador con el fin de detener o desviar, o intentar detener o desivar, el balón que va en dirección a la portería o muy cerca de ella con cualquier parte del cuerpo excepto con las manos / brazos (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 del rendimiento (EPTS)
Sistema que registra y analiza datos sobre el rendimiento físico y fisiológico de un jugador.

Sistema híbrido
Dícese 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.).

T

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.

V

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 dirigir un partido de fútbol en representación de una federación o competición bajo cuya jurisdicción se juegue el partido.

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

Otros miembros del equipo arbitral
Miembros del equipo arbitral en el terreno de juego
En las diferentes competiciones, se podrá designar a otros miembros del equipo arbitral para que ayuden al árbitro principal:

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

- **Cuarto árbitro:**
  miembro del equipo arbitral responsable de ayudar al árbitro en cuestiones de fuera y de dentro del campo, como la supervisión del área técnica, el control de sustitutos, etc.

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

- **Árbitro asistente de reserva:**
  árbitro que sustituirá a un asistente (o, en el caso de que lo permitan las reglas de la competición, a un cuarto árbitro a un árbitro asistente adicional) que no pueda continuar con su labor.

Miembros del equipo arbitral de vídeo

Conjunto de VAR y AVAR que asisten al árbitro de conformidad con el protocolo

- **Asistente del árbitro asistente de vídeo (AVAR)**
  Árbitro o árbitro asistente en activo o exárbitro designado para asistir al árbitro asistente de vídeo (VAR).

- **Árbitro asistente de vídeo (VAR)**
  Árbitro en activo o exárbitro designado para asistir al árbitro comunicándole la información observada en las imágenes de televisión en relación con los 'errores claros y manifiestos' o los 'incidentes graves inadvertidos' de las categorías de hechos revisables.

IFAB®

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

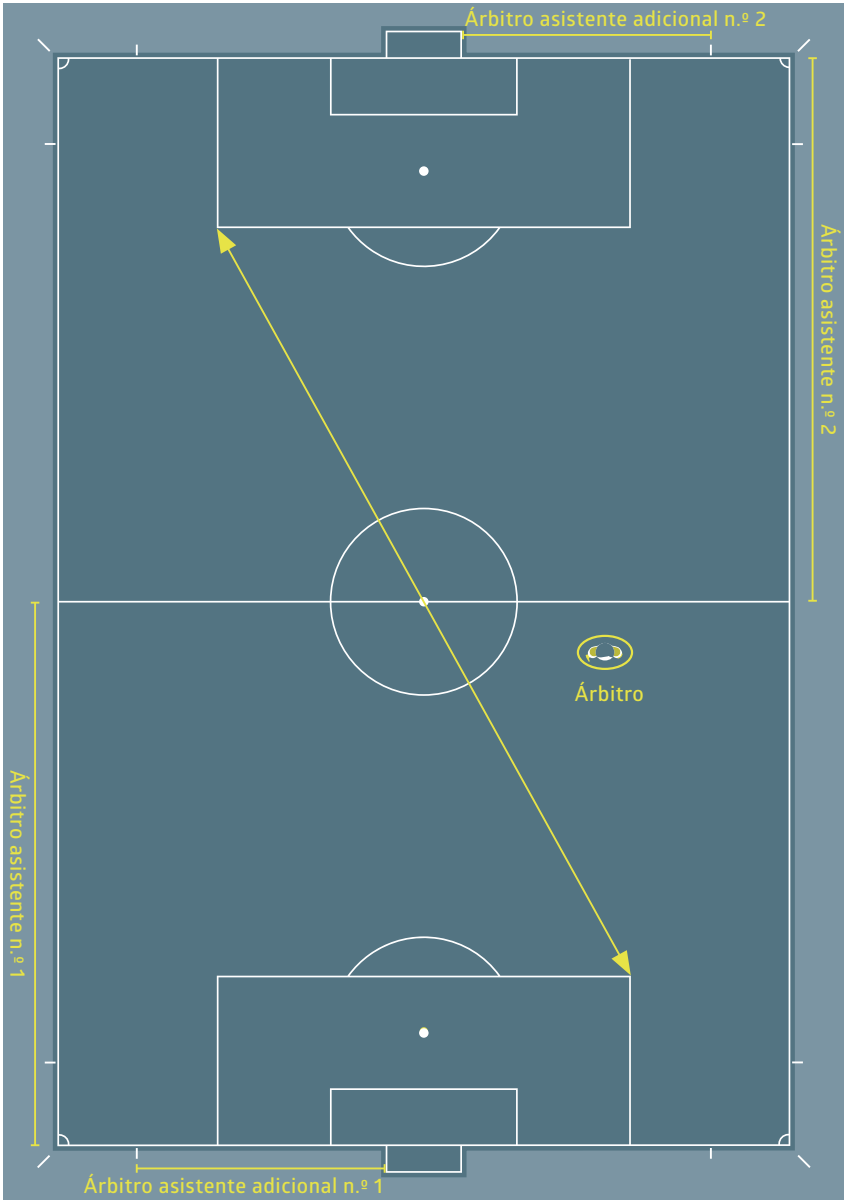
1. Posicionamiento y desplazamientos

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.


Árbitro asistente adicional n.º 2
Árbitro asistente n.º 2
Árbitro
Árbitro asistente n.º 1
Árbitro asistente adicional n.º 1

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.

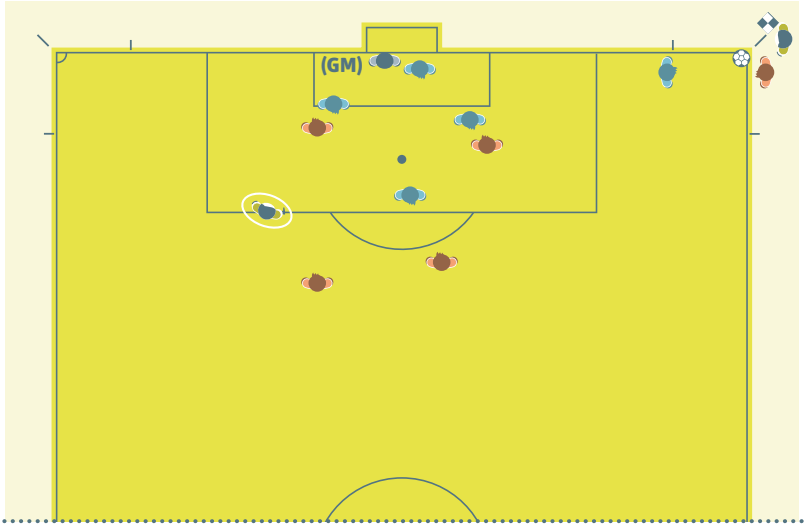
2. Colocación y trabajo de equipo

Consultas

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

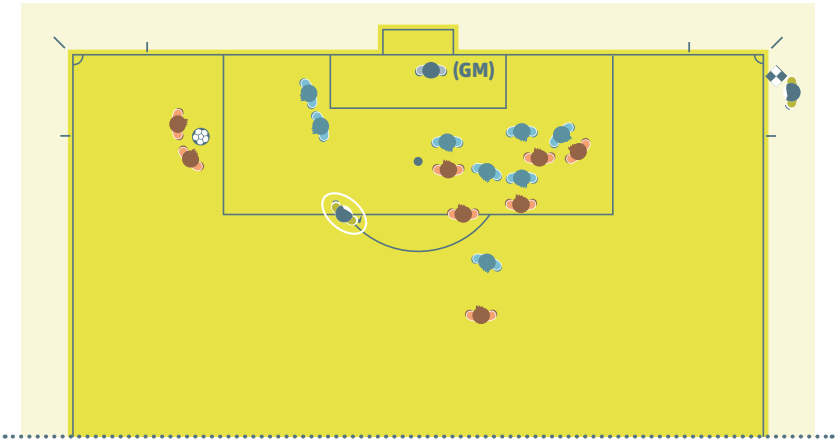
Saque de esquina

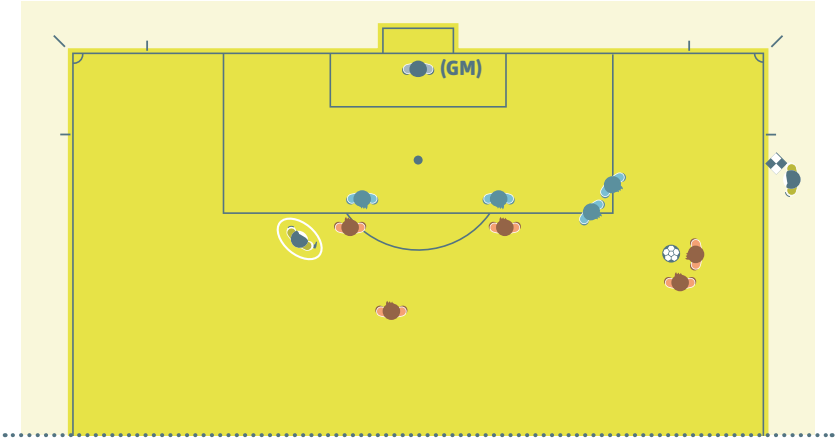
Durante un saque de esquina, el árbitro asistente se colocará detrás del banderín de esquina, a la altura de la línea de meta, pero no deberá interferir en el jugador que ejecute el saque de esquina y deberá comprobar que el balón se coloque adecuadamente en el cuadrante de esquina.

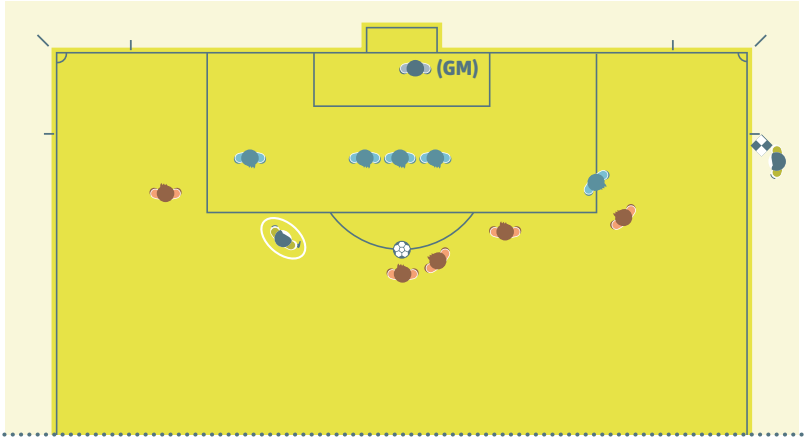


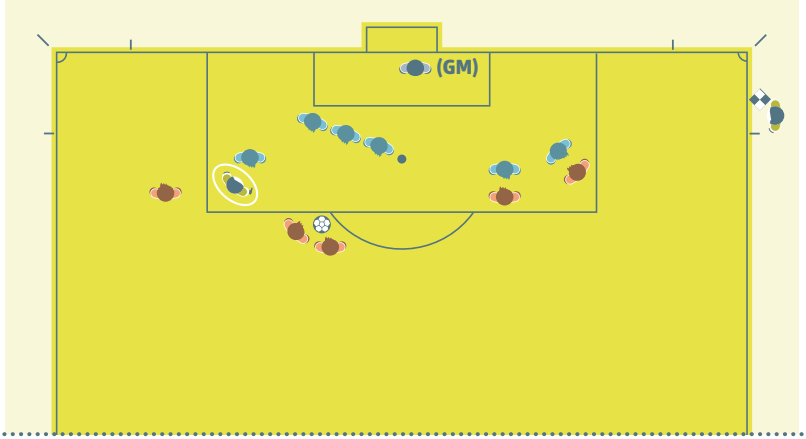
Tiro libre

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






(GM)

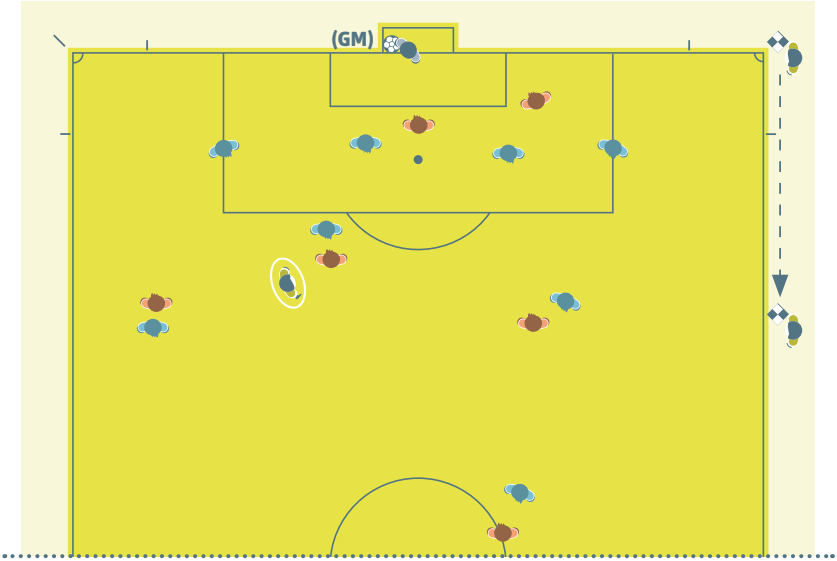

(GM)

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.

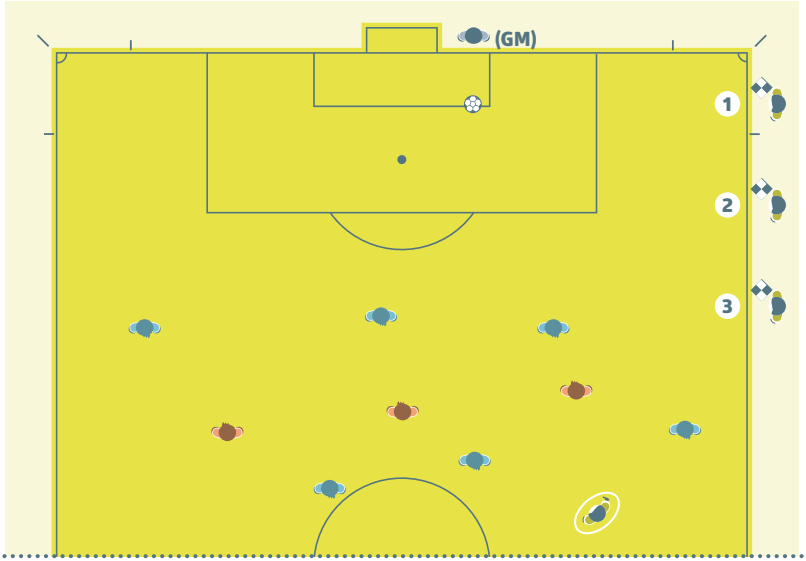
En situaciones en que el balón no hubiera atravesado completamente la línea de meta y el juego continuase normalmente por no haberse marcado un gol, el árbitro establecerá contacto visual con el árbitro asistente y, si resulta necesario, este le hará una señal discreta con la mano.



Saque de meta

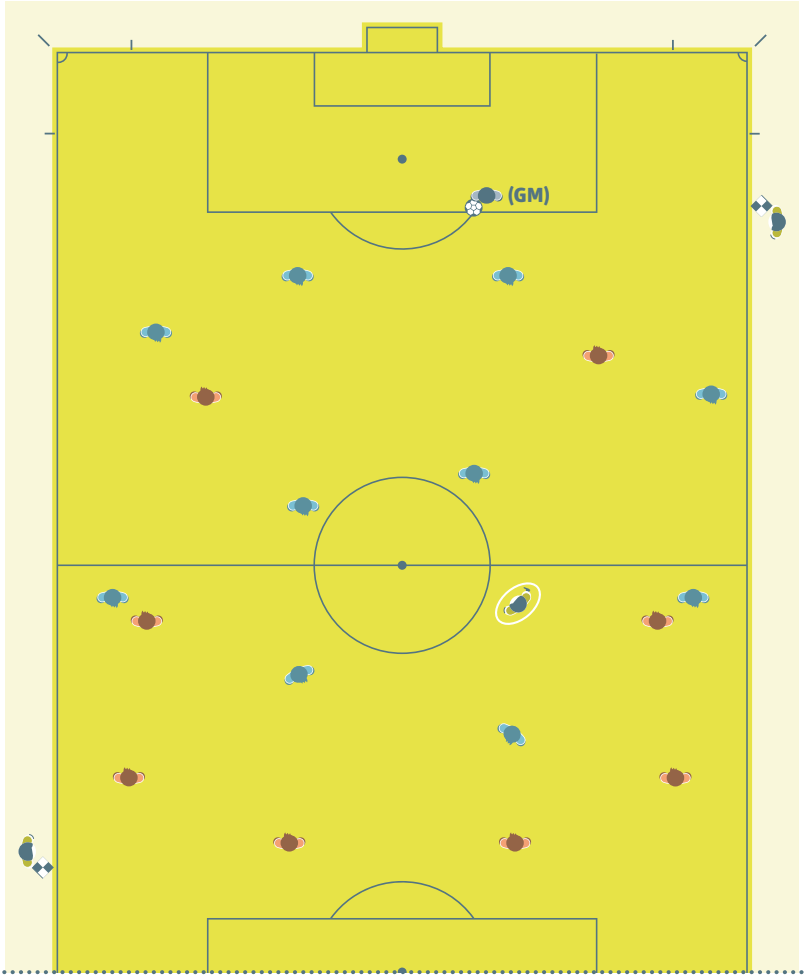
El árbitro asistente deberá controlar primero si el balón está dentro del área de meta. Si el balón no se halla en el lugar correcto, el árbitro asistente no deberá moverse de su posición, sino que establecerá contacto visual con el árbitro y levantará el banderín. Una vez que el balón haya sido colocado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

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



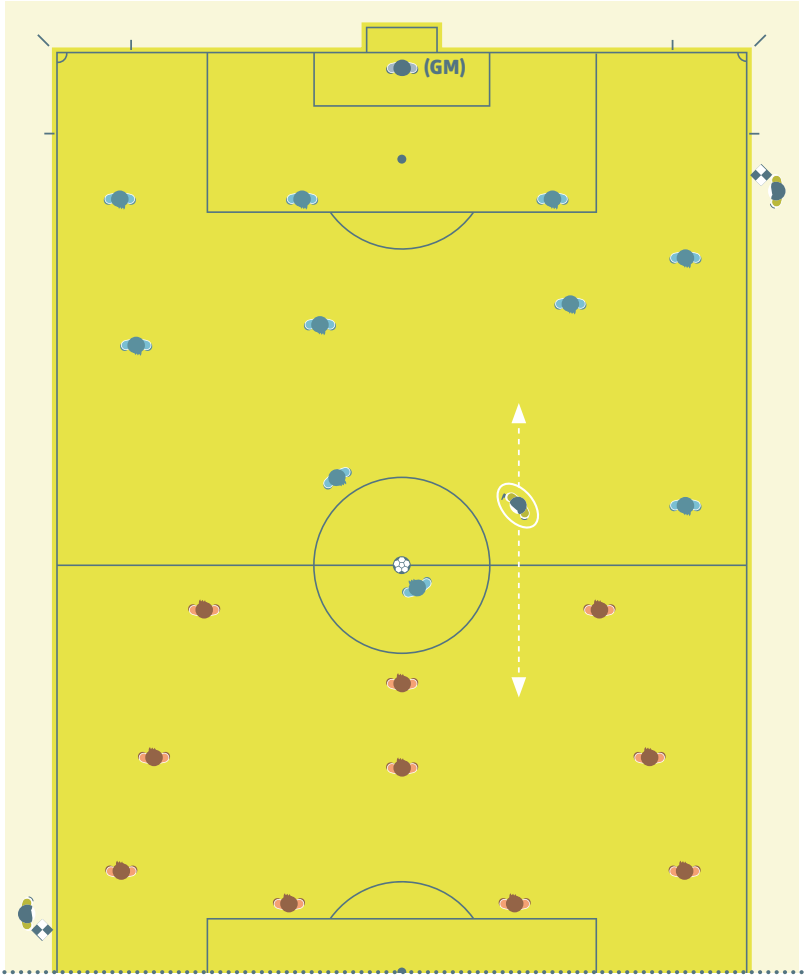
El guardameta saca el balón de sus manos

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



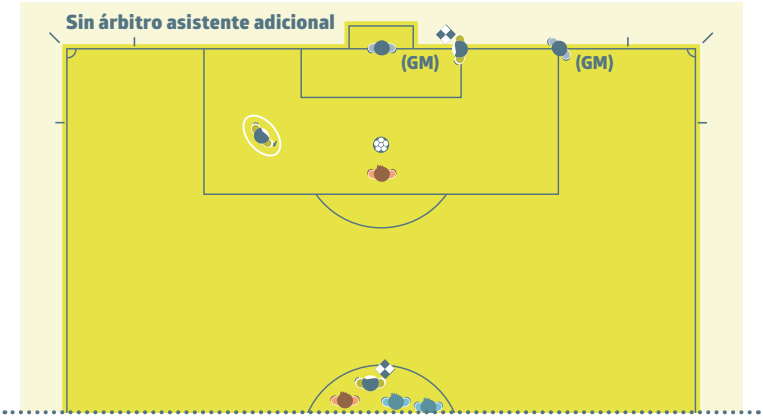
Saque de inicial

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



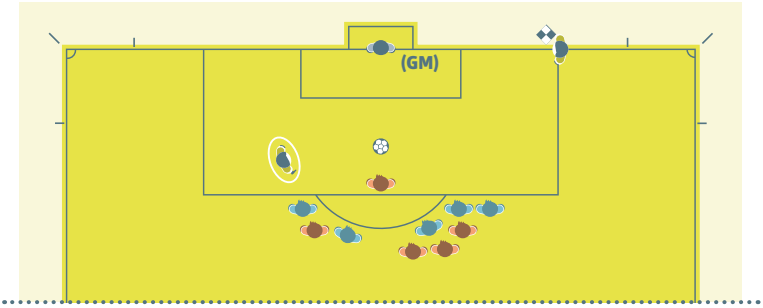
Tiros desde el punto de penal

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

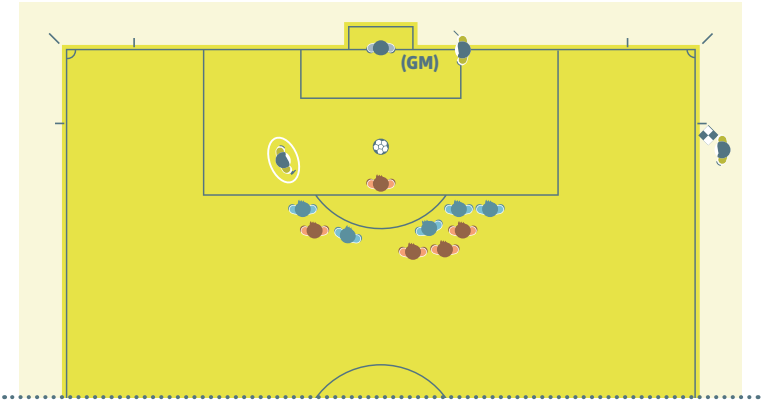


Lanzamiento de un penalti

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



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



Enfrentamiento colectivo

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

Distancia reglamentaria

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

Sustitución

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

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

IFAB

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

- reanudar el juego tras haber sido detenido por:
  - amonestación o expulsión;
  - lesión;
  - sustitución.

NO será necesario hacer uso del silbato para:

- detener el juego:
  - por un saque de meta, saque de esquina, saque de banda o un gol que haya sido evidente;

- para reanudar el juego en:
  - la mayoría de tiros libres, un saque de meta, un saque de esquina, un saque de banda o un balón a tierra

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

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

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

2. Árbitros asistentes

Señal electrónica acústica

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

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

Sistema electrónico de comunicación

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

Técnica del banderín

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

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

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

Señales con la mano o gestos

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

Señales

Ver Regla 6 para consultar las ilustraciones con las señales.

Saque de esquina/saque de meta

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

- cerca del árbitro asistente: deberá señalarse si es saque de meta o saque de esquina
- lejos del árbitro asistente: se establecerá contacto visual y se seguirá la decisión del árbitro

Cuando el balón atraviesa claramente la línea de meta, no es necesario que el árbitro asistente levante el banderín para indicar que el balón ha salido del terreno de juego. Si la decisión entre saque de meta y de esquina resulta obvia, no es necesario dar ninguna señal, especialmente cuando el árbitro dé una señal.

Faltas

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

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

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

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

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

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

Faltas dentro del área de penalti

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

Faltas fuera del área de penalti

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

Gol dudoso

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

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

Fuera de juego

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

Lanzamiento de un penalti

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

Sustitución

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

Saque de banda

Cuando el balón atraviese completamente la línea de banda:

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

3. Árbitros asistentes adicionales

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

Situaciones de «gol dudoso»

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

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

El árbitro tomará la decisión final.

IFAB®

Otras recomendaciones

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

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

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

3. **Sujetar a un adversario**
   Se recuerda a los árbitros que deberán intervenir con rapidez para tratar con firmeza la infracción de sujetar al adversario, especialmente dentro del área de penalti, en los saques de esquina y los tiros libres. Al tratar estas situaciones, el árbitro deberá:

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

4. Fuera de juego

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

Si un atacante **en posición de fuera de juego** (A), pero sin interferir en adversario alguno, **no toca el balón**, no se le puede señalar fuera de juego.

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

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

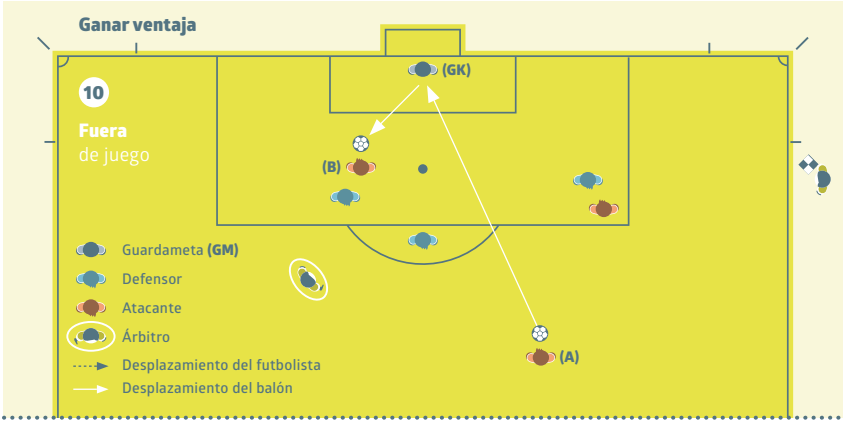
Si un atacante **en posición de fuera de juego** (1) corre hacia el balón, pero **no llega a jugarlo**, el asistente deberá señalar **saque de meta**.

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

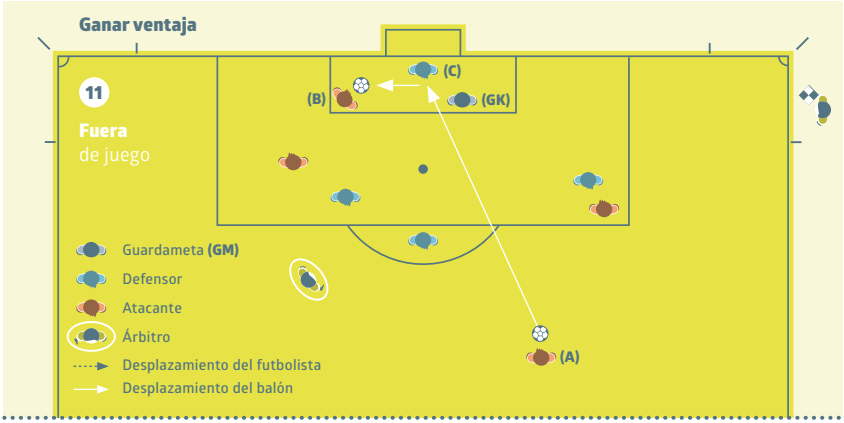
El atacante **en posición de fuera de juego** (A) no obstruye con claridad el campo visual del guardameta ni disputa la pelota a un adversario.

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

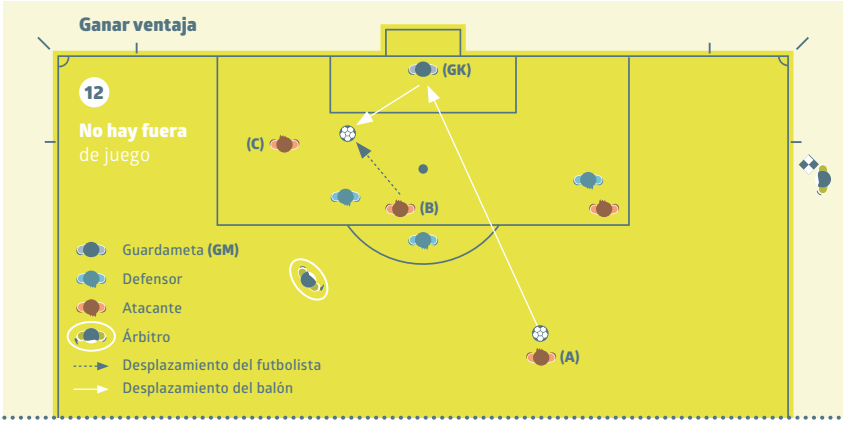
Un atacante **en posición de fuera de juego** (A) corre hacia el balón e impide que el adversario (B) juegue o pueda jugar el balón al disputárselo, luego (A) le disputa la pelota al adversario (B).



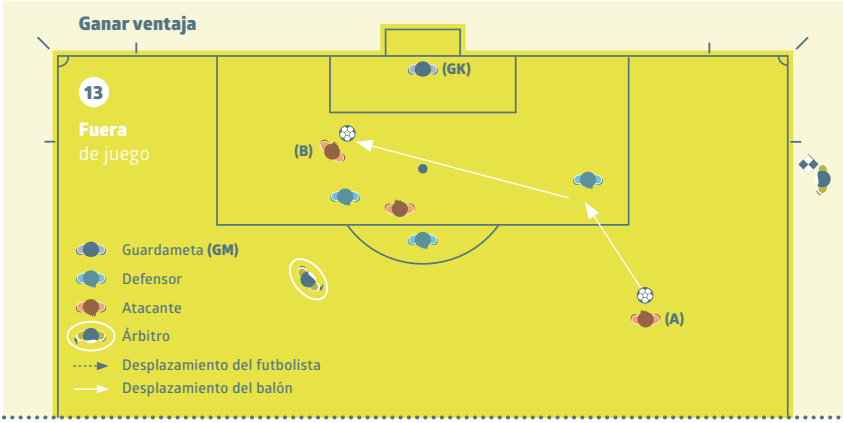
A un atacante **en posición de fuera de juego** (B) se le sancionará por **jugar o tocar un balón** que le llega rebotado, desviado o de una salvada del guardameta adversario, estando ya **en posición de fuera de juego** la última vez que se tocó el balón o este fue jugado por uno de sus compañeros de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



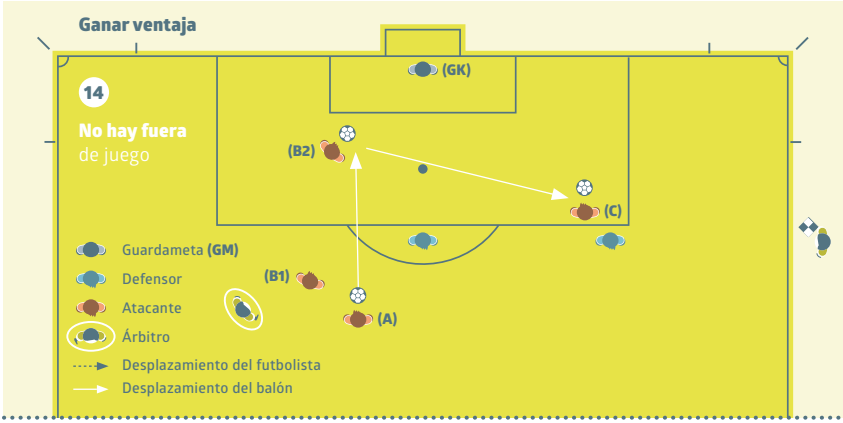
A un atacante **en posición de fuera de juego** (B) se le sancionará por **jugar o tocar un balón** que le llega rebotado, desviado o de una salvada de un jugador del equipo defensor, estando ya **en posición de fuera de juego** la última vez que se tocó el balón o este fue jugado por uno de sus compañeros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



El tiro de un compañero de equipo (A) rebota en el guardameta adversario, el jugador (B) —en posición correcta— juega el balón y a (C), **en posición de fuera de juego**, no se le señala la infracción porque no tocó el balón y, por tanto, no sacó provecho de su posición incorrecta.



El tiro de un compañero (A) rebota en un adversario o sale desviado por este en dirección al jugador (B), quien es sancionado por **jugar o tocar el balón** al hallarse previamente **en posición de fuera de juego**.



El atacante (C) está **en posición de fuera de juego**, pero sin interferir en ningún adversario, en el momento en que un compañero (A) pasa el balón al jugador (B1) —en posición correcta— que corre hacia la portería adversaria, y que pasa el balón al compañero (B2), y este, al compañero (C). El atacante (C) se hallaba **en posición correcta** cuando recibió el pase, por lo que no se señalará infracción alguna.

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

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

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

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

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

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

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

Cuando el árbitro decida que el juego debe reanudarse:

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

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

El árbitro deberá compensar totalmente la interrupción del juego.

Notas

Notas

Notas

IFAB®

THE
INTERNATIONAL
FOOTBALL
ASSOCIATION
BOARD

IFAB®

THE
INTERNATIONAL
FOOTBALL
ASSOCIATION
BOARD