

REGLAS DE JUEGO

2014/2015



FIFA®

Fédération Internationale de Football Association

Presidente: Joseph S. Blatter
Secretario General: Jérôme Valcke
Dirección: FIFA
FIFA-Strasse 20
Apdo. postal
8044 Zúrich
Suiza
Teléfono: +41 (0)43 222 7777
Fax: +41 (0)43 222 7878
Internet: www.FIFA.com

REGLAS DE JUEGO

2014/2015

Autorizadas por el International Football Association Board
Reproducción o traducción completa o parcial solo con
la autorización expresa de la FIFA.

Publicadas por la Fédération Internationale de Football Association,
FIFA-Strasse 20, 8044 Zúrich, Suiza

FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE FOOTBALL ASSOCIATION

Presidente: Joseph S. Blatter (Suiza)
Secretario General: Jérôme Valcke (Francia)
Dirección: FIFA-Strasse 20
Apdo. postal
8044 Zúrich
Suiza
Teléfono: +41 (0)43 222 7777
Fax: +41 (0)43 222 7878
Internet: www.FIFA.com

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD (IFAB)

Miembros: The Football Association
The Scottish Football Association
The Football Association of Wales
Irish Football Association
(1 voto cada una)

Fédération Internationale
de Football Association (FIFA)
(4 votos)

Próxima reunión del IFAB:
28 de febrero de 2015 en Belfast

OBSERVACIONES

Modificaciones

A reserva de la aprobación de las asociaciones miembro, y siempre que se respeten los principios fundamentales de las Reglas, se podrá modificar la aplicación de las presentes Reglas de Juego en partidos disputados por menores de 16 años, equipos femeninos, jugadores veteranos (mayores de 35 años) y jugadores con discapacidades.

Se permiten las siguientes modificaciones:

- dimensión del terreno de juego
- tamaño, peso y material del balón
- distancia entre los postes de meta y altura del travesaño
- duración de los tiempos del partido
- sustituciones

Se permitirán otras modificaciones solo con el consentimiento del International Football Association Board.

Hombres y mujeres

Toda referencia al género masculino en las Reglas de Juego por lo que respecta a árbitros, árbitros asistentes, jugadores o funcionarios oficiales equivaldrá (para simplificar la lectura) tanto a hombres como a mujeres.

Idiomas oficiales

La FIFA, en nombre del International Football Association Board, publica las Reglas de Juego en inglés, francés, alemán y español. Si existe alguna divergencia en los textos, el texto inglés hará fe.

Importante

Una línea simple en el margen izquierdo indica un cambio en la Regla.

Página Regla

6	1 – El terreno de juego
15	2 – El balón
17	3 – El número de jugadores
21	4 – El equipamiento de los jugadores
24	5 – El árbitro
28	6 – Los árbitros asistentes
29	7 – La duración del partido
31	8 – El inicio y la reanudación del juego
34	9 – El balón en juego o fuera de juego
35	10 – El gol marcado
36	11 – El fuera de juego
37	12 – Faltas e incorrecciones
41	13 – Tiros libres
45	14 – El tiro penal
48	15 – El saque de banda
51	16 – El saque de meta
53	17 – El saque de esquina
55	Procedimientos para determinar el ganador de un partido o eliminatoria
58	El área técnica
59	El cuarto árbitro y el árbitro asistente de reserva
60	Árbitros asistentes adicionales
61	Interpretación de las Reglas de Juego y directrices para árbitros
138	Reglamento del International Football Association Board

Superficie de juego

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

El color de las superficies artificiales deberá ser verde.

Cuando se utilicen superficies artificiales en partidos de competición entre equipos representativos de asociaciones miembro afiliadas a la FIFA o en partidos internacionales de competición de clubes, la superficie deberá cumplir los requisitos del concepto de calidad de la FIFA para césped de fútbol o del International Artificial Turf Standard, salvo si la FIFA otorga una dispensación especial.

Marcación del terreno

El terreno de juego será rectangular y estará marcado con líneas. Dichas líneas pertenecerán a las zonas que demarcan.

Las dos líneas de marcación más largas se denominarán líneas de banda. Las dos más cortas se llamarán 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 campo estará marcado con un punto en la mitad 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 perpendicular a la línea de meta, para señalar la distancia que se deberá observar en la ejecución de un saque de esquina.

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
Anchura (línea de meta):	mínimo	45 m
	máximo	90 m

Todas las líneas deberán tener la misma anchura, como máximo 12 cm.

Partidos internacionales

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

Área de meta

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

Área penal

Se trazarán dos líneas perpendiculares a la línea de meta, a 16.5 m de la parte interior de cada poste de meta. 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 penal.

En cada área penal se marcará un punto penal a 11 m de distancia del punto medio de la línea entre los postes de meta y equidistante a estos.

Al exterior de cada área penal se trazará un semicírculo con un radio de 9.15 m desde el punto penal.

Banderines

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

Asimismo, se podrán colocar banderines en cada extremo de la línea de media, a una distancia mínima de 1 m al exterior de la línea de banda.

Área de esquina

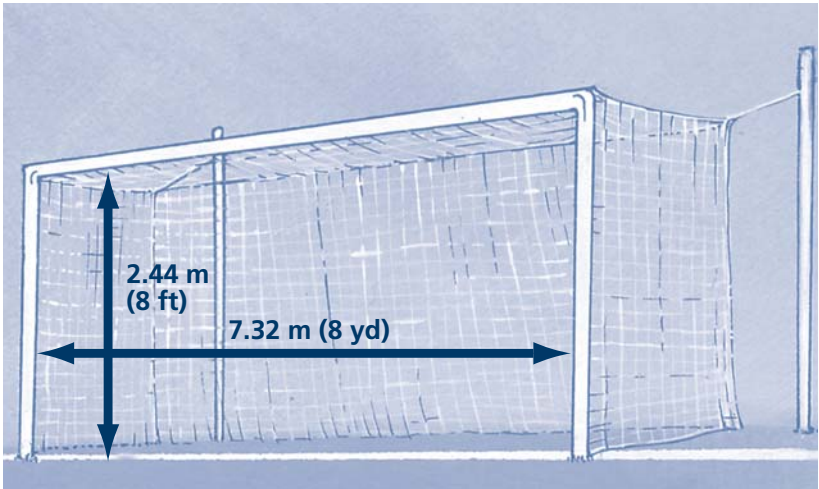
Se trazará un cuadrante con un radio de 1 m desde cada banderín de esquina en el interior del terreno de juego.

Metas

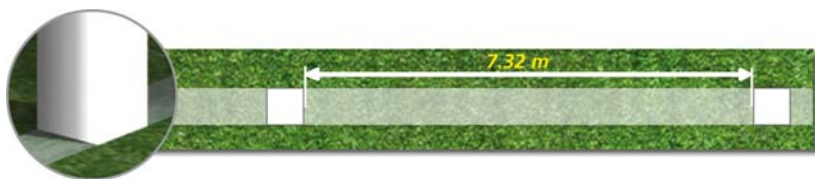
Las metas se colocarán en el centro de cada línea de meta.

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 ser de madera, metal u otro material aprobado. Deberán tener forma cuadrada, rectangular, redonda o elíptica y no deberán constituir ningún peligro para los jugadores.

La distancia entre 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 siguientes gráficos.



Si la forma de los postes de meta es cuadrada (vistos desde arriba), los lados deben ser paralelos o perpendiculares a la línea de meta. Los laterales del travesaño deben ser paralelos o perpendiculares al plano del terreno de juego.



Si la forma de los postes de meta es elíptica (vistos desde arriba), el eje más largo debe ser perpendicular a la línea de meta. El eje más largo del travesaño debe ser paralelo o perpendicular al plano del terreno de juego.



Si la forma de los postes de meta es rectangular (vistos desde arriba), el lado más largo debe ser perpendicular a la línea de meta. El lado más largo del travesaño debe ser paralelo o perpendicular al plano del terreno de juego.



Los postes y el travesaño tendrán la misma anchura y espesor, como máximo 12 cm. Las líneas de meta tendrán la misma anchura que los postes y el travesaño. Se podrá colgar redes enganchadas en las metas y el suelo detrás de la meta, con la condición de que estén sujetas de forma conveniente y no estorben al guardameta.

Los postes y los travesaños deberán ser de color blanco.

Seguridad

Los postes deberán estar anclados firmemente en el suelo. Se podrán utilizar metas portátiles solo en caso de que se cumpla esta condición.

El terreno de juego

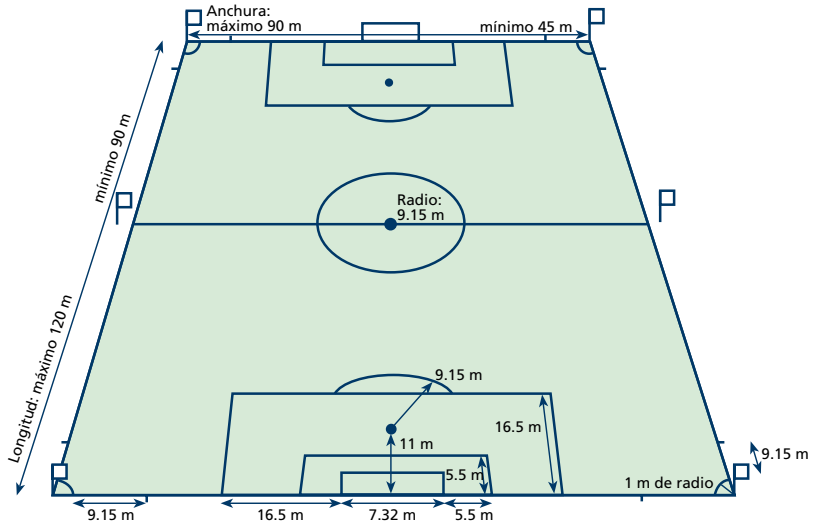


Poste del banderín de esquina

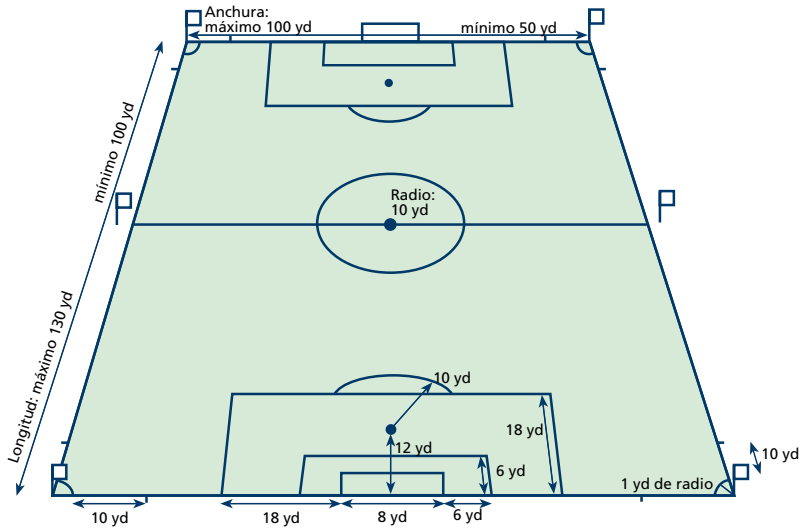


El poste del banderín de esquina es obligatorio

Medidas métricas



Medidas inglesas



Decisiones del International Football Association Board

Decisión 1

El área técnica debe cumplir los requisitos aprobados por el IFAB que se describen en la sección de la presente publicación titulada El área técnica.

Decisión 2

En los campos en los que se use el sistema de detección automática de goles (DAG), se podrá modificar la estructura de las porterías. Dichas modificaciones deberán ajustarse a lo que especifique el Programa de calidad de la FIFA sobre DAG y a la descripción anterior del epígrafe "Metas".

Características y medidas

El balón:

- será esférico
- será de cuero o cualquier otro material adecuado
- tendrá una circunferencia no superior a 70 cm y no inferior a 68 cm
- tendrá un peso no superior a 450 g y no inferior a 410 g al comienzo del partido
- tendrá una presión equivalente a 0,6–1,1 atmósferas (600–1100 g/cm²) al nivel del mar

Reemplazo de un balón defectuoso

Si el balón explota o se daña durante un partido:

- se interrumpirá el juego
- el partido se reanudará dejando caer el balón de reserva a tierra en el sitio donde se dañó el balón original, a menos que se haya interrumpido el juego dentro del área de meta, en cuyo caso el árbitro dejará caer el balón de reserva a tierra en la línea del área de meta paralela a la línea de meta, en el punto más cercano al sitio donde el balón original se encontraba cuando el juego fue interrumpido

Si el balón explota o se daña durante la ejecución de un tiro penal o durante la ejecución de tiros desde el punto penal mientras se desplaza hacia adelante y antes de que toque a un jugador, el travesaño o los postes de meta:

- se repite el tiro penal.

Si el balón explota o se daña en un momento en que no se halla en juego (saque inicial, saque de meta, saque de esquina, tiro libre, tiro penal o saque de banda):

- el partido se reanudará conforme a las Reglas

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

Decisiones del International Football Association Board

Decisión 1

Además de las especificaciones de la Regla 2, la aprobación de un balón para partidos de una competición oficial organizada por la FIFA o las confederaciones estará sujeta a que el balón tenga uno de los tres logotipos siguientes:

- el logotipo oficial "FIFA APPROVED"
- el logotipo oficial "FIFA INSPECTED"
- el logotipo oficial "INTERNATIONAL MATCHBALL STANDARD"



Dichos logotipos indicarán que el balón ha sido controlado oficialmente y cumple las especificaciones técnicas, diferentes para cada logotipo, y adicionales a las especificaciones mínimas estipuladas en la Regla 2. La lista de dichas especificaciones adicionales, características de cada uno de los logotipos, deberá ser aprobada por el International Football Association Board. Los centros que lleven a cabo los controles de calidad estarán sujetos a la aprobación de la FIFA.

En las competiciones de las asociaciones miembro se podrán exigir el uso de balones que lleven uno de los tres logotipos.

Decisión 2

En los partidos que se jueguen en una competición oficial bajo los auspicios de la FIFA, las confederaciones y las asociaciones miembro está prohibida toda clase de publicidad comercial en el balón, con excepción del emblema de la competición, el organizador de la competición y la marca registrada autorizada del fabricante. El reglamento de la competición puede restringir el tamaño y el número de dichas marcas.

Decisión 3

En los partidos en que se use el sistema de detección automática de goles (DAG), se permitirá jugar con balones con dispositivos integrados siempre que cuenten con el distintivo "FIFA APPROVED", "FIFA INSPECTED" o "INTERNATIONAL MATCHBALL STANDARD" (v. "Decisión 1").

Número de jugadores

El partido será jugado por dos equipos formados por un máximo de once jugadores cada uno, de los cuales uno jugará como guardameta. El partido no comenzará si uno de los equipos tiene menos de siete jugadores.

Número de sustituciones

Competiciones oficiales

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

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

Otros partidos

En los partidos de selecciones nacionales A se puede utilizar un máximo de seis sustitutos.

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

- los equipos en cuestión 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, no se permitirán más de seis sustitutos.

Procedimiento de sustitución

En todos los partidos, los nombres de los sustitutos deberán entregarse al árbitro antes del comienzo del encuentro. Todo sustituto cuyo nombre no se haya entregado al árbitro en dicho momento no podrá participar en el partido.

Para reemplazar a un jugador por un sustituto se deberán observar las siguientes condiciones:

- se deberá informar al árbitro antes de efectuar la sustitución propuesta
- el sustituto no podrá entrar en el terreno de juego hasta que el jugador al que debe reemplazar haya abandonado el terreno de juego y tras recibir la señal del árbitro
- el sustituto entrará en el terreno de juego únicamente por la línea media y durante una interrupción del juego
- una sustitución terminará cuando el sustituto entre en el terreno de juego
- desde ese momento, el sustituto se convierte en jugador, y el jugador al que sustituye se convierte en jugador sustituido
- un jugador sustituido no volverá a participar en el partido
- todos los sustitutos están sometidos a la autoridad y jurisdicción del árbitro, sean llamados o no a participar en el partido

Cambio de guardameta

Cualquiera de los jugadores podrá cambiar su puesto con el guardameta, siempre que:

- se haya informado previamente al árbitro
- el cambio se efectúe durante una interrupción del juego

Infracciones y sanciones

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

- el árbitro interrumpirá el juego (aunque no inmediatamente si dicha persona no interfiere en el juego)
- el árbitro lo amonestará por conducta antideportiva y le ordenará salir del terreno de juego
- si el árbitro ha interrumpido el juego, este se reanudará con un tiro libre indirecto a favor del equipo adversario, desde el lugar donde se hallaba el balón en el momento de la interrupción (véase Regla 13 – Posición en tiros libres)

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

- el árbitro permitirá que el sustituto designado siga disputando el partido
- no se adoptarán sanciones disciplinarias contra el sustituto designado
- no se reducirá el número de sustituciones permitidas para el equipo que cometa la infracción
- el árbitro elevará informe del hecho a la autoridad competente.

Si un jugador cambia de puesto con el guardameta sin la autorización previa del árbitro:

- el árbitro permitirá que el juego continúe
- el árbitro amonestará a los jugadores en cuestión en el siguiente momento en que el balón no esté en juego

Para cualquier otra infracción de esta regla:

- se amonestará a los jugadores en cuestión
- el partido se reanudará con un tiro libre indirecto a favor del equipo adversario, desde el lugar donde se hallaba el balón en el momento de la interrupción (véase Regla 13 – Posición en tiros libres)

Jugadores y sustitutos expulsados

Un jugador expulsado antes del saque de salida solo podrá ser reemplazado por uno de los sustitutos designados.

Un sustituto designado, expulsado antes del saque de salida o después del comienzo del partido, no podrá ser sustituido.

Seguridad

Los jugadores no utilizarán ningún equipamiento ni llevarán ningún objeto que sea peligroso para ellos mismos o para los demás jugadores (incluido cualquier tipo de joyas).

Equipamiento básico

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

- un jersey o camiseta –si se usa ropa interior, las mangas de esta ropa deberán tener el color principal de las mangas del jersey o camiseta
- pantalones cortos: si se usan mallas térmicas cortas o largas, estas deberán tener el color principal de los pantalones cortos
- medias –si se usa cinta adhesiva o un material similar en la parte exterior, deberá ser del mismo color que la parte de las medias sobre la que se usa.
- canilleras/espinilleras
- calzado

Canilleras/espinilleras

- Deberán estar cubiertas completamente por las medias
- Deberán ser de caucho, plástico o de un material similar apropiado
- Deberán ofrecer protección adecuada

Colores

- Los dos equipos vestirán colores que los diferencien entre sí y también del árbitro y los árbitros asistentes.
- Cada guardameta vestirá colores que lo diferencie de los demás jugadores, el árbitro y los árbitros asistentes.

Infracciones y sanciones

Para cualquier otra infracción de esta regla:

- no será necesario interrumpir el juego
- el árbitro ordenará al jugador infractor que abandone el terreno de juego para que ponga en orden su equipamiento
- el jugador saldrá del terreno de juego en la siguiente ocasión en que el balón no se halle en juego, a menos que para entonces el jugador ya haya puesto en orden su equipamiento
- todo jugador que haya tenido que salir del terreno para poner en orden su equipamiento no podrá retornar al campo sin la autorización del árbitro
- el árbitro se cerciorará de que el equipamiento del jugador esté en orden antes de permitir que reingrese en el terreno de juego
- el jugador solo podrá reingresar en el terreno de juego cuando el balón no se halle en juego

Un jugador que haya sido obligado a abandonar el terreno de juego por infracción de esta regla y retorna al campo sin la autorización del árbitro será amonestado.

Reanudación del juego

Si el árbitro interrumpe el juego para amonestar al infractor:

- el juego se reanudará mediante un tiro libre indirecto lanzado por un jugador del equipo adversario desde el lugar donde el balón se hallaba cuando el árbitro interrumpió el partido (ver Regla 13 – Posición en tiros libres)

Decisiones del International Football Association Board

Decisión 1**Equipamiento básico obligatorio**

El equipamiento básico obligatorio no deberá tener lemas, mensajes o imágenes políticos, religiosos ni personales.

El organizador de la competición o la FIFA sancionará al equipo de un jugador cuyo equipamiento básico obligatorio tenga lemas, mensajes o imágenes políticos, religiosos o personales.

Ropa interior

Los jugadores no deben mostrar ropa interior con lemas, mensajes o imágenes políticos religiosos o personales y tampoco otra publicidad que no sea el logotipo del fabricante.

El organizador de la competición o la FIFA sancionará a los jugadores o equipos que muestren ropa interior con lemas, mensajes o imágenes políticos religiosos o personales u otra publicidad que no sea el logotipo del fabricante.

La 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.

Poderes y deberes

El árbitro:

- hará cumplir las Reglas de Juego
- controlará el partido en cooperación con los árbitros asistentes y, siempre que el caso lo requiera, con el cuarto árbitro
- se asegurará de que los balones utilizados correspondan a las exigencias de la Regla 2
- se asegurará de que el equipamiento de los jugadores cumpla las exigencias de la Regla 4
- actuará como cronometrador y tomará nota de los incidentes en el partido
- interrumpirá, suspenderá o abandonará el partido cuando lo juzgue oportuno, en caso de que se contravengan las Reglas de Juego
- interrumpirá, suspenderá o abandonará el partido por cualquier tipo de interferencia externa
- interrumpirá el juego si juzga que algún jugador ha sufrido una lesión grave y se asegurará de que sea transportado fuera del terreno de juego; un jugador lesionado solo podrá regresar al terreno de juego después de que se haya reanudado el partido
- permitirá que el juego continúe hasta que el balón salga del juego si juzga que un jugador está levemente lesionado
- se asegurará de que todo jugador que sufra una hemorragia salga del terreno de juego; el jugador solo podrá reingresar tras la señal del árbitro, quien se cerciorará de que la hemorragia haya cesado
- permitirá que el juego continúe si el equipo contra el cual se ha cometido una infracción se beneficia de una ventaja, y sancionará la infracción cometida inicialmente si la ventaja prevista no sobreviene en ese momento
- castigará la infracción más grave cuando un jugador cometa más de una infracción al mismo tiempo

- tomará medidas disciplinarias contra jugadores que cometan infracciones merecedoras de amonestación o expulsión; no estará obligado a tomar medidas inmediatamente, pero deberá hacerlo en el siguiente momento en que el balón no esté en juego
- tomará medidas contra los funcionarios oficiales de los equipos que no se comporten de forma correcta y podrá, si lo juzga necesario, expulsarlos del terreno de juego y sus alrededores
- actuará conforme a las indicaciones de sus árbitros asistentes en relación con incidentes que no ha podido observar
- no permitirá que personas no autorizadas entren en el terreno de juego
- reanudará el juego tras una interrupción
- remitirá a las autoridades competentes un informe del partido, con datos sobre todas las medidas disciplinarias tomadas contra jugadores o funcionarios oficiales de los equipos y sobre cualquier otro incidente que haya ocurrido antes, durante y después del partido

Decisiones del árbitro

Las decisiones del árbitro sobre hechos relacionados con el juego, incluidos el hecho de si un gol fue marcado o no y el resultado del partido, son definitivas.

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

Decisiones del International Football Association Board

Decisión 1

Un árbitro (o, en el caso que proceda, un árbitro asistente o un cuarto árbitro) no será responsable de:

*cualquier tipo de lesión que sufra un jugador, funcionario oficial o espectador
cualquier daño a todo tipo de propiedad cualquier otra pérdida sufrida por una persona, club, compañía, asociación o entidad similar, la cual se deba o pueda*

deberse a alguna decisión que haya podido tomar conforme a las Reglas de Juego o con respecto al procedimiento normal requerido para celebrar, jugar y controlar un partido.

Entre tales situaciones pueden figurar:

- *una decisión por la cual las condiciones del terreno de juego, sus alrededores o meteorológicas sean tales que no permitan disputar el encuentro*
- *una decisión de suspender definitivamente un partido por cualquier razón*
- *una decisión sobre la idoneidad de los accesorios y el equipamiento utilizados durante un partido*
- *una decisión de interrumpir o no un partido debido a la interferencia de los espectadores o a cualquier problema en el área de los espectadores*
- *una decisión de interrumpir o no el juego para permitir que un jugador lesionado sea transportado fuera del terreno de juego para ser atendido*
- *una decisión de solicitar que un jugador lesionado sea retirado del terreno de juego para ser atendido*
- *una decisión de permitir o no a un jugador llevar cierta ropa o equipamiento*
- *una decisión (cuando posea la autoridad) de permitir o no a toda persona (incluidos los funcionarios de los equipos y del estadio, personal de seguridad, fotógrafos u otros representantes de los medios de información) estar presente en los alrededores del terreno de juego*
- *cualquier otra decisión que pueda tomar conforme a las Reglas de Juego o de acuerdo con sus deberes y lo estipulado por las normas o reglamentos de la FIFA, confederación, asociación miembro o liga bajo cuya jurisdicción se dispute el partido*

Decisión 2

En torneos o competiciones en los que se designe un cuarto árbitro, las tareas y los deberes de este deberán hallarse en conformidad con las directrices aprobadas por el IFAB descritas en esta publicación.

Decisión 3

En los partidos en que se use el sistema de detección automática de goles (DAG) de acuerdo con el reglamento de la respectiva competición, el árbitro deberá comprobar que el sistema funciona correctamente antes del encuentro. El Manual de pruebas del Programa de calidad de la FIFA sobre DAG indica las pruebas que se deben llevar a cabo. Si el dispositivo no funciona según lo dispuesto en el Manual de pruebas, el árbitro no podrá utilizarlo y comunicará la incidencia a la autoridad competente.

Deberes

Se podrá designar a dos árbitros asistentes que tendrán, bajo reserva de lo que decida el árbitro, la tarea de indicar:

- si el balón ha salido completamente del terreno de juego
- a qué equipo corresponde efectuar el saque de esquina, de meta o de banda
- cuando se deberá sancionar a un jugador por estar en posición de fuera de juego
- cuando se solicita una sustitución
- cuando ocurre alguna infracción u otro incidente fuera del campo visual del árbitro
- cuando se cometen infracciones que puedan ver mejor los árbitros asistentes que el árbitro (quedan comprendidas, en determinadas circunstancias, infracciones que se cometen en el área penal)
- si, en los tiros penales, el guardameta se aparta de la línea de meta antes de que se pateee el balón y si el balón ha cruzado la línea de meta

Asistencia

Los árbitros asistentes ayudarán igualmente al árbitro a dirigir el juego conforme a las Reglas. En particular, podrán entrar en el terreno de juego para ayudar a controlar que se respete la distancia de 9.15 metros.

En caso de intervención indebida o conducta incorrecta de un árbitro asistente, el árbitro prescindirá de sus servicios y elaborará un informe para las autoridades pertinentes.

Periodos de juego

El partido durará dos tiempos iguales de 45 minutos cada uno, salvo que por mutuo acuerdo entre el árbitro y los dos equipos participantes se convenga otra cosa. Todo acuerdo de alterar los periodos de juego (por ejemplo, reducir cada mitad a 40 minutos debido a que la luz sea insuficiente) deberá tomarse antes del inicio del partido y conforme al reglamento de la competición.

Intervalo del medio tiempo

Los jugadores tienen derecho a un descanso en el medio tiempo.

El descanso del medio tiempo no deberá durar más de quince minutos.

El reglamento de la competición deberá estipular claramente la duración del descanso del medio tiempo.

La duración del descanso del medio tiempo podrá alterarse únicamente con el consentimiento del árbitro.

Recuperación de tiempo perdido

Cada periodo deberá prolongarse para recuperar todo tiempo perdido por:

- sustituciones
- evaluación de la lesión de jugadores
- transporte de los jugadores lesionados fuera del terreno de juego para ser atendidos
- pérdida de tiempo
- cualquier otro motivo

La recuperación del tiempo perdido quedará a criterio del árbitro.

Tiro penal

En caso de que se deba ejecutar o repetir un tiro penal, se prolongará el periodo en cuestión hasta que se haya ejecutado el tiro penal.

Partido suspendido

Se volverá a jugar un partido suspendido, a menos que el reglamento de la competición estipule otro procedimiento.

Definición de saque de salida

El saque de salida es una forma de iniciar o reanudar el juego:

- al comienzo del partido
- tras haber marcado un gol
- al comienzo del segundo tiempo del partido
- al comienzo de cada tiempo suplementario, dado el caso

Se podrá anotar un gol directamente de un saque de salida.

Procedimiento

Antes del saque de salida al inicio del partido o la prórroga

- se lanzará una moneda al aire y el equipo favorecido decidirá la dirección en la que atacará en el primer tiempo del partido.
- el otro equipo efectuará el saque de salida para iniciar el partido
- el equipo favorecido tras lanzar la moneda al aire ejecutará el saque de salida para iniciar el segundo tiempo
- en el segundo tiempo del partido, los equipos cambiarán de mitad de campo y atacarán en la dirección opuesta

Saque de salida

- después de que un equipo marque un gol, el equipo contrario procederá al saque de salida
- todos los jugadores deberán encontrarse en su propia mitad del campo
- los adversarios del equipo que efectuará el saque de salida deberán encontrarse como mínimo a 9.15 m del balón hasta que sea jugado
- 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 hacia adelante
- el ejecutor del saque no deberá jugar el balón por segunda vez hasta que este que haya tocado a otro jugador

Infracciones y sanciones

En caso de que el ejecutor del saque toque el balón por segunda vez antes de que sea jugado por otro jugador:

- se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres)

Para cualquier otra infracción del procedimiento de saque de salida:

- se repetirá el saque de salida

Definición de balón a tierra

Dejar caer un balón a tierra es un método para reiniciar el juego en el caso de que, con el balón en juego, el árbitro deba interrumpir el partido por cualquier motivo no indicado en las Reglas de Juego.

Procedimiento

El árbitro dejará caer el balón en el lugar donde se hallaba cuando el juego fue interrumpido, a menos que se interrumpa en el área de meta, en cuyo caso el árbitro dejará caer el balón en la línea del área de meta paralela a la línea de meta, en el punto más cercano al sitio donde el balón se encontraba cuando el juego fue interrumpido.

El juego se considerará reanudado cuando el balón toque el suelo.

Infracciones y sanciones

Se volverá a dejar caer el balón:

- si es jugado por un jugador antes de tocar el suelo
- si el balón sale del terreno de juego después de tocar el suelo, sin haber sido jugado por un jugador

Si el balón entra en la meta:

- si se patea un balón que se ha dejado caer a tierra y entra directamente en la meta contraria, se concederá saque de meta
- si se patea un balón que se ha dejado caer a tierra y entra directamente en la propia meta, se concederá saque de esquina al equipo contrario.

Balón fuera de juego

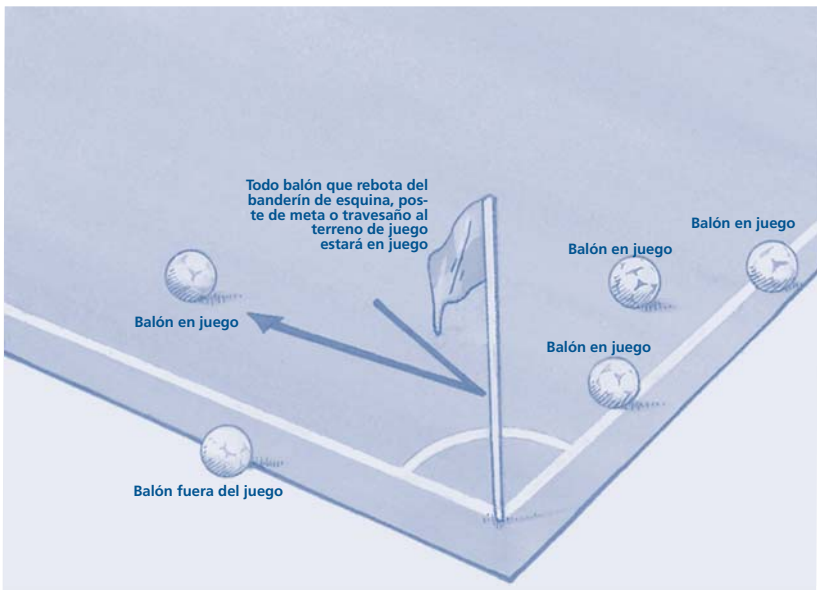
El balón estará fuera de juego cuando:

- haya cruzado completamente una línea de banda o de meta, ya sea por tierra o por aire
- el juego haya sido interrumpido por el árbitro

Balón en juego

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

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



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 anotador no haya cometido previamente una infracción a las Reglas de Juego.



Equipo ganador

El equipo que haya marcado el mayor número de goles durante un partido será el ganador. Si ambos equipos marcaron el mismo número de goles o no marcaron ningún gol, el partido terminará en empate.

Reglamentos de competición

Si el reglamento de la competición establece que deberá haber un equipo ganador después de un partido o una eliminatoria que finaliza en empate, se permitirán solamente los siguientes procedimientos aprobados por el International Football Association Board:

- regla de goles marcados fuera de casa
- tiempo suplementario
- tiros desde el punto penal

Sistema de detección automática de goles (DAG)

Los DAG pueden usarse para comprobar si se ha anotado gol cuando el árbitro deba tomar una decisión. El uso de estos sistemas debe estar regulado en el reglamento de la competición en cuestión.

Posición de fuera de juego

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

Un jugador estará en posición de fuera de juego si:

- se encuentra más cerca de la línea de meta contraria que el balón y el penúltimo adversario

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

- se encuentra en su propia mitad de campo o
- está a la misma altura que el penúltimo adversario o
- está a la misma altura que los dos últimos adversarios

Infracción

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

- interfiriendo en el juego o
- interfiriendo a un adversario o
- ganando ventaja de dicha posición

No es infracción

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

- un saque de meta o
- un saque de banda o
- un saque de esquina

Infracciones y sanciones

Para cualquier infracción de fuera de juego, el árbitro deberá otorgar un tiro libre indirecto al equipo adversario, que será lanzado desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).

Las faltas e incorrecciones se sancionarán de la siguiente manera:

Tiro libre directo

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

- dar o intentar dar una patada a un adversario
- poner o intentar poner una zancadilla a un adversario
- saltar sobre un adversario
- cargar sobre un adversario
- golpear o intentar golpear a un adversario
- empujar a un adversario
- realizar una entrada contra un adversario

Se concederá asimismo un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes tres infracciones:

- sujetar a un adversario
- escupir a un adversario
- tocar el balón deliberadamente con las manos (se exceptúa al guardameta dentro de su propia área penal)

El tiro libre directo se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).

Tiro penal

Se concederá un tiro penal si un jugador comete una de las diez infracciones antes mencionadas dentro de su propia área penal, independientemente de la posición del balón, siempre que este último esté en juego.

Tiro libre indirecto

Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario si un guardameta comete una de las siguientes cuatro infracciones dentro de su propia área penal:

- tarda más de seis segundos en poner el balón en juego después de haberlo controlado con sus manos
- vuelve a tocar el balón con las manos después de haberlo puesto en juego y sin que cualquier otro jugador lo haya tocado
- toca el balón con las manos después de que un jugador de su equipo se lo haya cedido con el pie
- toca el balón con las manos después de haberlo recibido directamente de un saque de banda lanzado por un compañero

Se concederá asimismo un tiro libre indirecto al equipo adversario si un jugador, en opinión del árbitro:

- juega de forma peligrosa
- obstaculiza el avance de un adversario
- impide que el guardameta pueda sacar el balón con las manos
- comete cualquier otra infracción que no haya sido anteriormente mencionada en la Regla 12, por la cual el juego sea interrumpido para amonestar o expulsar a un jugador

Un tiro libre indirecto se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).

Sanciones disciplinarias

La tarjeta amarilla se utiliza para comunicar al jugador, al sustituto o al jugador sustituido que ha sido amonestado.

La tarjeta roja se utiliza para comunicar al jugador, al sustituto o al jugador sustituido que ha sido expulsado.

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

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

Si un jugador comete una infracción sancionable con una amonestación o una expulsión, ya sea dentro o fuera del terreno de juego, contra un adversario, un compañero, el árbitro, un árbitro asistente o contra cualquier otra persona, será castigado conforme a la naturaleza de la infracción cometida.

Infracciones sancionables con una amonestación

Un jugador será amonestado y se le mostrará la tarjeta amarilla si comete una de las siguientes siete infracciones:

- ser culpable de conducta antideportiva
- desaprobar con palabras o acciones
- infringir persistentemente las Reglas de Juego
- retardar la reanudación del juego
- no respetar la distancia reglamentaria en un saque de esquina, tiro libre o saque de banda
- entrar o volver a entrar en el terreno de juego sin el permiso del árbitro
- abandonar deliberadamente el terreno de juego sin el permiso del árbitro

Un sustituto o un jugador sustituido será amonestado si comete una de las siguientes tres infracciones:

- ser culpable de conducta antideportiva
- desaprobar con palabras o acciones
- retardar la reanudación del juego

Infracciones sancionables con una expulsión

Un jugador, un sustituto o un jugador sustituido será expulsado si comete una de las siguientes siete infracciones:

- ser culpable de juego brusco grave
- ser culpable de conducta violenta
- escupir a un adversario o a cualquier otra persona
- impedir con mano intencionada un gol o malograr una oportunidad manifiesta de gol (esto no vale para el guardameta dentro de su propia área penal)
- malograr la oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia la meta del jugador mediante una infracción sancionable con un tiro libre o penal
- emplear lenguaje ofensivo, grosero u obsceno y/o gestos de la misma naturaleza
- recibir una segunda amonestación en el mismo partido

Un sustituto o un jugador sustituido expulsado deberá abandonar los alrededores del terreno de juego y el área técnica.

Tipos de tiros libres

Los tiros libres son directos o indirectos.

Tiro libre directo

El balón entra en la meta

- si un tiro libre directo entra directamente en la meta contraria, se concederá un gol
- si un tiro libre directo entra directamente en la propia meta, se concederá un saque de esquina al equipo contrario

Tiro libre indirecto

Señal

El árbitro indicará un tiro libre indirecto levantando el brazo en alto por encima de su cabeza. Mantendrá su brazo en dicha posición hasta que el tiro haya sido ejecutado y hasta que el balón haya tocado a otro jugador o esté fuera de juego.

El balón entra en la meta

Un gol será válido solamente si el balón toca a otro jugador antes de entrar en la meta.

- si un tiro libre indirecto entra directamente en la meta contraria, se concederá saque de meta
- si un tiro libre indirecto jugado entra directamente en la propia meta, se concederá un saque de esquina al equipo contrario

Procedimiento

Tanto para los tiros libres directos como los indirectos, el balón deberá estar inmóvil cuando se lanza el tiro y el ejecutor no podrá volver a jugar el balón antes de que este haya tocado a otro jugador.

Posición en tiros libres

Tiro libre dentro del área penal

Tiro libre directo o indirecto a favor del equipo defensor:

- todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a 9.15 m del balón
- todos los adversarios deberán permanecer fuera del área penal hasta que el balón esté en juego
- el balón estará en juego apenas haya sido pateado directamente fuera del área penal
- un tiro libre concedido en el área de meta podrá ser lanzado desde cualquier punto de dicha área

Tiro libre indirecto a favor del equipo atacante

- todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a 9.15 m del balón hasta que esté en juego, salvo si se hallan sobre su propia línea de meta entre los postes de meta
- el balón estará en juego en el momento en que es pateado y se pone en movimiento
- un tiro libre indirecto concedido en el área de meta se lanzará desde la parte de la línea del área de meta, paralela a la línea de meta, en el punto más cercano al lugar donde se cometió la infracción

Tiro libre fuera del área penal

- todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a 9.15 m del balón hasta que esté en juego
- el balón estará en juego en el momento en que es pateado y entra en movimiento
- el tiro libre se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción o desde el lugar donde se hallaba el balón cuando se cometió la infracción, según el tipo de infracción

Infracciones y sanciones

Si al ejecutar un tiro libre un adversario se encuentra más cerca del balón que la distancia reglamentaria:

- se repetirá el tiro

Si el equipo defensor ejecuta un tiro libre desde su propia área penal sin que el balón salga del área penal:

- se repetirá el tiro

Tiro libre lanzado por cualquier jugador excepto el guardameta

Si el balón está en juego y el ejecutor del tiro toca el balón por segunda vez (excepto con las manos) antes de que este haya tocado a otro jugador:

- se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres)

Si el balón está en juego y el ejecutor del tiro toca intencionadamente el balón con las manos antes de que el balón haya tocado a otro jugador:

- se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres)
- se concederá un tiro penal si la infracción se cometió dentro del área penal del ejecutor

Tiro libre lanzado por el guardameta

Si el balón está en juego y el guardameta lo toca por segunda vez (excepto con sus manos) antes de que el esférico haya tocado a otro jugador:

- se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres)

Si el balón está en juego y el guardameta lo toca intencionadamente con la mano antes de que el esférico haya tocado a otro jugador:

- si la infracción ocurrió fuera del área penal del guardameta, se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres)
- si la infracción ocurrió dentro del área penal del guardameta, se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres)

Se concederá un tiro penal contra el equipo que cometa una de las diez infracciones que entrañan un tiro libre directo, dentro de su propia área penal y mientras el balón esté en juego.

Se podrá marcar un gol directamente de un tiro penal.

Se concederá tiempo adicional para poder ejecutar un tiro penal al final de cada tiempo o al final de los periodos del tiempo suplementario.

Posición del balón y de los jugadores

El balón:

- deberá colocarse en el punto penal

El ejecutor del tiro penal:

- deberá ser debidamente identificado

El guardameta defensor:

- deberá permanecer sobre su propia línea de meta, frente al ejecutor del tiro y entre los postes de la meta hasta que el balón esté en juego

Los jugadores, excepto el ejecutor del tiro, deberán estar:

- en el terreno de juego
- fuera del área penal
- detrás del punto penal
- a un mínimo de 9.15 m del punto penal

Procedimiento

- después de que cada jugador haya ocupado su posición conforme a esta regla, el árbitro dará la señal para que se ejecute el tiro penal
- el ejecutor del tiro penal pateará el balón hacia delante
- el ejecutor del saque no deberá jugar el balón por segunda vez hasta que este haya tocado a otro jugador
- el balón estará en juego en el momento en que sea pateado y se mueva hacia adelante

Cuando se ejecuta un tiro penal durante el curso normal de un partido o cuando el periodo de juego se ha prolongado en el primer tiempo o al final del tiempo reglamentario para ejecutar o volver a ejecutar un tiro penal, se concederá un gol si, antes de pasar entre los postes y bajo el travesaño:

- el balón toca uno o ambos postes y/o el travesaño y/o al guardameta

El árbitro decidirá cuándo se ha completado un tiro penal.

Infracciones y sanciones

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

El ejecutor del tiro penal infringe las Reglas de Juego:

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

El guardameta infringe las Reglas de Juego:

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

Un compañero del ejecutor del tiro infringe las Reglas de Juego:

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

Un compañero del guardameta infringe las Reglas de Juego:

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

Un jugador del equipo defensor y otro del equipo atacante infringen las Reglas de Juego:

- se repetirá el tiro

Sí, después de que se haya lanzado un tiro penal:

El ejecutor del tiro toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos) antes de que el esférico haya tocado a otro jugador:

- se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres)

El ejecutor toca intencionadamente el balón con las manos antes de que el esférico haya tocado a otro jugador:

- se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres)

El balón toca cualquier otro objeto en el momento en que se mueve hacia delante:

- se repetirá el tiro

El balón rebota hacia el terreno de juego del guardameta, el travesaño o los postes, y toca luego cualquier otro objeto:

- el árbitro interrumpirá el juego
- el juego se reanudará con un balón a tierra en el sitio donde el balón tocó el objeto, a menos que lo hubiese tocado en el área de meta, en cuyo caso el árbitro dejará caer el balón en la línea del área de meta paralela a la línea de meta, en el punto más cercano al sitio donde el balón se encontraba cuando el juego fue interrumpido

El saque de banda es una forma de reanudar el juego.

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

No se podrá anotar un gol directamente de un saque de banda.

Procedimiento

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

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

Todos los adversarios deberán permanecer a una distancia que no sea inferior a 2 metros del lugar en que se ejecuta el saque de banda.

El balón estará en juego tan pronto haya entrado en el terreno de juego.

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

Infracciones y sanciones

Saque de banda ejecutado por cualquier jugador, excepto el guardameta

Si el balón está en juego y el ejecutor del saque toca el balón por segunda vez (excepto con las manos) antes de que este haya tocado a otro jugador:

- se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres)

Si el balón está en juego y el ejecutor del saque toca intencionadamente el balón con las manos antes de que este haya tocado a otro jugador:

- se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres)
- se concederá un tiro penal si la infracción se cometió dentro del área penal del ejecutor del saque

Saque de banda ejecutado por el guardameta

Si el balón está en juego y el guardameta toca el balón por segunda vez (excepto con sus manos) antes de que este haya tocado a otro jugador:

- se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres)

Si el balón está en juego y el guardameta toca intencionadamente el balón con la mano antes de que este haya tocado a otro jugador:

- si la infracción ocurrió fuera del área penal del guardameta, se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres)
- si la infracción ocurrió dentro del área penal del guardameta, se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres)

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

- será amonestado por conducta antideportiva

Para cualquier otra infracción de la Regla:

- el saque será ejecutado por un jugador del equipo contrario

El saque de meta es una forma de reanudar el juego.

Se concederá un saque de meta cuando el balón haya atravesado completamente la línea de meta, ya sea por tierra o por aire, después de haber tocado por último a un jugador del equipo atacante, y no se haya marcado un gol conforme a la Regla 10.

Se podrá anotar un gol directamente de un saque de meta, pero solamente contra el equipo adversario.

Procedimiento

- un jugador del equipo defensor pateará el balón desde cualquier punto del área de meta
- los adversarios deberán permanecer fuera del área penal hasta que el balón esté en juego
- el ejecutor del saque no deberá jugar el balón por segunda vez hasta que este haya tocado a otro jugador
- el balón estará en juego apenas haya sido pateado directamente fuera del área penal

Infracciones y sanciones

Si el balón no es pateado directamente fuera del área penal en un saque de meta:

- se repetirá el saque

Saque de meta ejecutado por cualquier jugador, excepto el guardameta

Si el balón está en juego y el ejecutor del saque toca el balón por segunda vez (excepto con las manos) antes de que este haya tocado a otro jugador:

- se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres)

Si el balón está en juego y el ejecutor del saque toca intencionadamente el balón con las manos antes de que el balón haya tocado a otro jugador:

- se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres)
- se concederá un tiro penal si la infracción se cometió dentro del área penal del ejecutor del saque

Saque de meta ejecutado por el guardameta

Si el balón está en juego y el guardameta toca el balón por segunda vez (excepto con sus manos) antes de que éste haya tocado a otro jugador:

- se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres)

Si el balón está en juego y el guardameta toca intencionadamente el balón con la mano antes de que éste haya tocado a otro jugador:

- si la infracción ocurrió fuera del área penal del guardameta, se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres)
- si la infracción ocurrió dentro del área penal del guardameta, se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres)

Para cualquier otra infracción de esta regla:

- se repetirá el saque

El saque de esquina es una forma de reanudar el juego.

Se concederá un saque de esquina cuando el balón haya atravesado la línea de meta, ya sea por tierra o por aire, después de haber tocado por último a un jugador del equipo defensor, y un gol no se haya marcado conforme a la Regla 10.

Se podrá anotar un gol directamente de un saque de esquina, pero solamente contra el equipo contrario.

Procedimiento

- el balón se colocará en el interior del cuadrante del banderín de esquina más cercano al punto en que el balón atravesó la línea de meta
- no se deberá quitar el poste del banderín
- los adversarios deberán permanecer a un mínimo de 9.15 m del área de esquina hasta que el balón esté en juego
- el balón deberá ser pateado por un jugador del equipo atacante
- el balón estará en juego en el momento en que es pateado y entra en movimiento
- el ejecutor del saque no deberá jugar el balón por segunda vez hasta que este haya tocado a otro jugador

Infracciones y sanciones

Saque de esquina ejecutado por cualquier jugador, excepto el guardameta

Si el balón está en juego y el ejecutor del saque toca el balón por segunda vez (excepto con las manos) antes de que este haya tocado a otro jugador:

- se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres)

Si el balón está en juego y el ejecutor del saque toca intencionadamente el balón con las manos antes de que el balón haya tocado a otro jugador:

- se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres)
- se concederá un tiro penal si la infracción se cometió dentro del área penal del ejecutor del saque

Saque de esquina lanzado por el guardameta

Si el balón está en juego y el guardameta toca el balón por segunda vez (excepto con sus manos) antes de que este haya tocado a otro jugador:

- se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres)

Si el balón está en juego y el guardameta toca intencionadamente el balón con la mano antes de que este haya tocado a otro jugador:

- si la infracción ocurrió fuera del área penal del guardameta, se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres)
- si la infracción ocurrió dentro del área penal del guardameta, se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres)

Para cualquier otra infracción de esta regla:

- se repetirá el saque

Los goles marcados fuera de casa, el tiempo suplementario y los tiros desde el punto penal son los tres métodos aprobados para determinar el equipo ganador en caso de empate, siempre que el reglamento de una competición así lo exija.

Goles marcados fuera de casa

El reglamento de la competición puede estipular que, si los equipos juegan partidos de ida y vuelta y el resultado está empatado tras el segundo partido, se contará doble cualquier gol marcado en el terreno del equipo adversario.

Tiempo suplementario

El reglamento de una competición puede estipular que se jueguen dos tiempos suplementarios iguales de no más de 15 minutos cada uno. Se aplicarán las estipulaciones de la Regla 8.

Tiros desde el punto penal

Procedimiento

- el árbitro elegirá la meta en que se ejecutarán los tiros penales
- el árbitro lanzará una moneda y el equipo cuyo capitán resulte favorecido decidirá si ejecutará el primer o el segundo tiro
- el árbitro anotará todos los tiros ejecutados
- sujeto a las condiciones estipuladas más abajo, cada equipo ejecutará cinco tiros
- los tiros deberán ejecutarse alternadamente
- si antes de que ambos equipos hayan ejecutado sus cinco tiros, uno ha marcado más goles que los que el otro pudiera anotar aún completando sus cinco tiros, la ejecución de los mismos se dará por terminada
- si ambos equipos han ejecutado sus cinco tiros, marcando la misma cantidad de goles o sin marcar ninguno, la ejecución de los tiros deberá continuar en el mismo orden hasta que un equipo haya marcado un gol más que el otro tras ejecutar el mismo número de tiros
- un guardameta que sufra una lesión durante la ejecución de los tiros y no pueda seguir jugando, podrá ser sustituido por un suplente designado, siempre que su equipo no haya utilizado el número máximo de sustitutos permitido por el reglamento de la competición

- con excepción del caso antes mencionado, solo los jugadores que se encuentran en el terreno de juego al final del partido, incluyendo el tiempo suplementario siempre que proceda, serán elegibles para ejecutar tiros desde el punto penal
- cada tiro deberá ser ejecutado por un jugador diferente y todos los jugadores elegibles deberán lanzar un tiro antes de que un jugador pueda ejecutar un segundo tiro
- cualquier jugador elegible podrá cambiar de puesto con el guardameta en todo momento durante la ejecución de los tiros
- solamente los jugadores elegibles y los árbitros podrán encontrarse en el terreno de juego cuando se ejecuten los tiros desde el punto penal
- todos los jugadores, excepto el jugador que ejecutará el penal y los dos guardametas, deberán permanecer en el interior del círculo central
- el guardameta compañero del ejecutor del tiro deberá permanecer en el terreno de juego, fuera del área penal en la que se lancen los tiros, en la intersección de la línea de meta con la línea que se extiende perpendicular a la línea de meta (línea del área penal)
- a menos que se estipule otra cosa, se aplicarán las Reglas de Juego y las Decisiones del International Football Association Board cuando se ejecuten los tiros desde el punto penal
- si, al finalizar el partido y antes de comenzar a la ejecución de los tiros desde el punto penal un equipo tiene más jugadores que su adversario, deberá reducir su número para equipararse al de su adversario, y el capitán de equipo deberá comunicar al árbitro el nombre y el número de cada jugador excluido. Así, todo jugador excluido no podrá participar en el lanzamiento de tiros desde el punto penal.
- antes de comenzar con el lanzamiento de tiros desde el punto penal, el árbitro se asegurará de que permanezca dentro del círculo central el mismo número de jugadores por equipo para ejecutar los tiros.

EJECUCIÓN DE TIROS DESDE EL PUNTO PENAL



El área técnica se relaciona en particular con los partidos disputados en estadios que cuentan con un área especial para el personal técnico y sustitutos, como se puede ver en la ilustración.

Aunque el tamaño y la ubicación de las áreas técnicas puede diferir de un estadio a otro, las siguientes indicaciones servirán de guía general:

- el área técnica se extiende 1 m a cada lado del área de asientos y hacia adelante hasta 1 m de la línea de banda
- se recomienda utilizar marcaciones para delimitar dicha área
- el número de personas autorizadas para estar en el área técnica estará determinado por el reglamento de la competición
- en conformidad con el reglamento de la competición, se deberá identificar a los ocupantes del área técnica antes del inicio del partido
- solamente una persona a la vez estará autorizada para dar instrucciones técnicas
- el entrenador y los demás funcionarios oficiales deberán permanecer dentro de los límites, 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
- el entrenador y demás ocupantes del área técnica deberán comportarse de manera correcta

- El cuarto árbitro será designado conforme al reglamento de la competición y reemplazará a cualquiera de los tres árbitros responsables del partido en caso de que uno de ellos no pueda continuar actuando en el partido, a menos que se designe a un árbitro asistente de reserva. El cuarto árbitro asistirá al árbitro en todo momento.
- Antes del comienzo de la competición, el organizador deberá estipular claramente si el cuarto árbitro asumirá las funciones del árbitro principal en caso de que este último no pueda continuar dirigiendo el partido, o si lo hará el primer árbitro asistente y el cuarto árbitro pasará entonces a ser árbitro asistente.
- El cuarto árbitro ayudará en todos los deberes administrativos antes, durante y después del partido, según lo solicite el árbitro.
- Será responsable de ayudar en los procedimientos de sustitución durante el partido.
- Tendrá la autoridad para controlar el equipamiento de los sustitutos antes de que estos ingresen en el terreno de juego. Si su equipamiento no cumple con las Reglas de Juego, informará al árbitro.
- En caso necesario, supervisará el reemplazo de balones. Si, durante un partido, el balón tiene que ser reemplazado a indicación del árbitro, se encargará de suministrar un nuevo balón, limitando así a un mínimo la pérdida de tiempo.
- Ayudará al árbitro a dirigir el juego conforme a las Reglas de Juego. No obstante, el árbitro mantiene su autoridad a la hora de decidir sobre cualquier asunto relacionado con el juego.
- Después del partido, el cuarto árbitro presentará un informe a las autoridades correspondientes sobre cualquier falta u otro incidente que haya ocurrido fuera del campo visual del árbitro y de los árbitros asistentes. El cuarto árbitro avisará al árbitro y a sus asistentes de la elaboración de cualquier informe.
- Estará autorizado para comunicar al árbitro si alguna persona en el área técnica se comporta de forma impropia.
- El árbitro asistente de reserva será designado conforme al reglamento de la competición. Su única tarea será reemplazar a un árbitro asistente que no pueda seguir en el juego o reemplazar al cuarto árbitro, según el caso.

Se podrá designar árbitros asistentes adicionales conforme al reglamento de la competición. Deberán ser árbitros en activo de la máxima categoría posible. El reglamento de la competición deberá estipular el procedimiento a seguir en caso de indisposición del árbitro principal y si:

1. el cuarto árbitro lo sustituirá o
2. si el árbitro asistente adicional con más años de experiencia sustituirá al árbitro principal y el cuarto árbitro pasará a ejercer las funciones de árbitro asistente adicional

Deberes

A reserva de lo que decida el árbitro, se designarán dos árbitros asistentes adicionales que deberán indicar:

- si el balón ha salido completamente del terreno de juego a través de la línea de meta;
- a qué equipo corresponde ejecutar el saque de esquina o de meta;
- las infracciones u otros incidentes fuera del campo visual del árbitro;
- las infracciones que puedan ver mejor que el árbitro principal, sobre todo aquellas que se cometen en el área penal;
- si, en el lanzamiento de penales, el guardameta se aparta de la línea de meta antes de que se pateé el balón y si este ha cruzado la línea de meta.

Asistencia

Los árbitros asistentes adicionales ayudarán al árbitro a dirigir el partido de acuerdo con las Reglas de Juego, pero el árbitro siempre tomará la decisión definitiva.

En caso de intervención indebida o conducta incorrecta, el árbitro prescindirá de sus servicios y elaborará un informe para las autoridades pertinentes.

A large, solid blue triangular shape that points towards the top right corner of the page, occupying the left and top-left portions of the layout.

Interpretación de las Reglas de Juego y directrices para árbitros

Marcación del terreno

Se prohíbe marcar el terreno con líneas interrumpidas o surcos.

Si un jugador realiza marcas no autorizadas en el terreno de juego con el pie, será amonestado por conducta antideportiva. Si el árbitro se percata de ello durante el partido, amonestará al infractor por conducta antideportiva inmediatamente en el siguiente momento en que el balón esté fuera de juego.

Se utilizarán únicamente las líneas estipuladas en la Regla 1 para marcar el terreno de juego. Cuando se usen superficies artificiales, se permiten otras líneas, siempre que sean de un color diferente y puedan distinguirse claramente de las líneas destinadas al fútbol.

Metas

Si el travesaño se rompe o se sale de su sitio, se interrumpirá el juego hasta que haya sido reparado o colocado en su lugar. Si no es posible reparar el travesaño, se deberá finalizar el partido. No se permitirá el empleo de una cuerda como reemplazo del travesaño. Si se puede reparar el travesaño, el partido se reanudará con un balón a tierra en el lugar donde el esférico se hallaba cuando el juego fue interrumpido, a menos que se hubiese interrumpido en el área de meta, en cuyo caso el árbitro dejará caer el balón en la línea del área de meta paralela a la línea de meta, en el punto más cercano al sitio donde el balón se encontraba cuando el juego fue interrumpido.

Publicidad comercial

Toda publicidad a ras de suelo deberá hallarse como mínimo a un metro de distancia al exterior de las líneas de demarcación del terreno de juego.

La publicidad vertical deberá hallarse al menos a:

- un metro de las líneas de banda
- la misma distancia de la línea de meta que la profundidad de las redes de meta y
- un metro de la red de la meta.

Se prohíbe todo tipo de publicidad comercial, ya sea real o virtual, en el terreno de juego y en sus instalaciones y alrededores, incluidas las redes y las áreas que delimitan, o en el área técnica, o a la distancia de un metro de la línea de banda, desde el momento en que los equipos ingresan en el terreno de juego hasta el momento en que salen en el medio tiempo y desde el momento en que vuelven a entrar al terreno hasta el término del partido. En particular, se prohíbe el uso de cualquier tipo de publicidad en las metas, redes, postes de banderines y en los banderines mismos. No se instalará equipo ajeno a estos accesorios (por ejemplo, cámaras, micrófonos, etc.).

Logotipos y emblemas

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

Balones adicionales

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

Procedimiento de sustitución

- Se podrá efectuar una sustitución únicamente durante una interrupción del juego.
- El árbitro asistente señalará que se ha solicitado una sustitución.
- El jugador que será reemplazado deberá obtener el permiso del árbitro para salir del campo, a menos que ya se encuentre fuera del mismo por motivos conformes a las Reglas de Juego.
- El árbitro autorizará el ingreso del sustituto en el terreno de juego.
- Antes de ingresar en el terreno de juego, el sustituto deberá esperar a que salga del campo el jugador al que reemplaza.
- El jugador que será reemplazado no está obligado a salir del terreno de juego por la línea media.
- En ciertas circunstancias se podrá denegar el permiso de sustitución, p. ej. si el sustituto aún no está listo para ingresar en el campo.
- Un sustituto que no haya completado el procedimiento de sustitución entrando en el terreno de juego no podrá reanudar el juego con un saque de banda o de esquina.
- Si un jugador que será reemplazado rehúsa salir del terreno de juego, el partido continuará.
- Si se realiza una sustitución durante la pausa del medio tiempo o antes del tiempo suplementario, el procedimiento de sustitución deberá completarse antes del saque de salida del segundo tiempo o del tiempo suplementario.

Personas extras en el terreno de juego

Personas externas

Todo aquel que no figure en la lista de jugadores como jugador, sustituto o funcionario oficial de un equipo se considerará persona externa, al igual que un jugador que ha sido expulsado.

Si una persona externa ingresa en el terreno de juego:

- el árbitro deberá interrumpir el juego (aunque no inmediatamente si dicha persona no interfiere en el juego)
- el árbitro ordenará sacarla del terreno de juego y sus inmediaciones
- si el árbitro interrumpe el partido, deberá reanudarlo con un balón a tierra en el lugar donde se encontraba el balón cuando el juego fue interrumpido, a menos que se hubiese interrumpido en el área de meta, en cuyo caso el árbitro dejará caer el balón en la línea del área de meta paralela a la línea de meta, en el punto más cercano al sitio donde el balón se encontraba cuando el juego fue interrumpido

Funcionarios oficiales de un equipo

El entrenador y el resto de oficiales incluidos en la lista de jugadores (a excepción de jugadores y suplentes) se considerarán funcionarios oficiales.

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

- el árbitro deberá interrumpir el juego (aunque no inmediatamente si el funcionario no interfiere en el juego o cabe aplicar la ventaja)
- el árbitro ordenará sacarlo del terreno de juego y, en caso de que su conducta fuese irresponsable, lo expulsará del terreno de juego y de sus inmediaciones
- si el árbitro interrumpe el partido, deberá reanudarlo con un balón a tierra en el lugar donde se encontraba el balón cuando el juego fue interrumpido, a menos que se hubiese interrumpido en el área de meta, en cuyo caso el árbitro dejará caer el balón en la línea del área de meta paralela a la línea de meta, en el punto más cercano al sitio donde el balón se encontraba cuando el juego fue interrumpido.

Jugador fuera del terreno de juego

Si un jugador que sale del terreno de juego para poner en orden algo no permitido en su uniforme o equipamiento, para tratar una lesión o una hemorragia, porque tiene sangre en su equipamiento, o por cualquier otro motivo autorizado por el árbitro reingresa en el terreno de juego sin el permiso del árbitro, este deberá:

- interrumpir el juego (aunque no inmediatamente si el jugador no interfiere en el juego o si cabe aplicar la ventaja)
- amonestar al jugador por ingresar en el campo sin autorización
- ordenar al jugador que salga del terreno de juego en caso necesario (p. ej. por infracción de la Regla 4)

Si el árbitro interrumpe el juego, lo reanudará

- con un tiro libre indirecto para el equipo adversario desde el lugar donde se encontraba el balón cuando el juego fue interrumpido (ver Regla 13 – Posición en tiros libres), en caso de que no exista otra infracción
- de acuerdo con la Regla 12, si el jugador infringió esta regla

Si un jugador cruza involuntariamente una de las líneas de demarcación del terreno de juego, no habrá cometido ninguna infracción. Salir del terreno de juego puede considerarse como parte de una jugada.

Sustituto o un jugador sustituido

Si un sustituto o un jugador sustituido ingresa en el terreno de juego sin permiso:

- el árbitro deberá interrumpir el juego (aunque no inmediatamente si el jugador en cuestión no interfiere en el juego o si cabe aplicar la ventaja)
- el árbitro deberá amonestarlo por conducta antideportiva
- el jugador deberá salir del terreno de juego

Si el árbitro interrumpe el juego, deberá reanudarlo con un tiro libre indirecto para el equipo adversario, ejecutado en el lugar donde se encontraba el balón cuando el juego fue interrumpido (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).

Gol anotado mientras una persona extra se halla en el terreno de juego

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

- el árbitro deberá invalidar el gol si:
 - la persona extra era una persona externa e interfería en el juego
 - la persona extra era un jugador, sustituto, jugador sustituido o funcionario del equipo que anotó el gol
- el árbitro deberá conceder el gol si:
 - la persona extra era una persona externa que no interfería en el juego
 - la persona extra era un jugador, sustituto, jugador sustituido o funcionario oficial del equipo que recibió el gol.

Número mínimo de jugadores

Si las reglas de una competición estipulan que se deberá dar a conocer el nombre de todos los jugadores y sustitutos participantes antes del saque de salida y un equipo inicia el encuentro con menos de once jugadores, únicamente los jugadores que figuren en la alineación inicial podrán completar a los once a su llegada.

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

Si un equipo tiene menos de siete jugadores debido a que uno o más jugadores abandonaron deliberadamente el terreno de juego, el árbitro no estará obligado a interrumpir el juego y se podrá aplicar la ventaja. En este caso, el árbitro no deberá reanudar el partido después de que el balón haya salido del juego si un equipo no tiene un número mínimo de siete jugadores.

Equipamiento básico

Colores:

Si las camisetas de los dos guardametas tienen el mismo color y ninguno de ellos tiene una camiseta o jersey de repuesto, el árbitro deberá permitir que se inicie el partido

Si un jugador pierde accidentalmente su calzado e inmediatamente después juega la pelota y/o anota un gol, no existirá infracción alguna y se concederá el gol, ya que la pérdida del calzado fue accidental.

Los guardametas podrán utilizar pantalones largos como parte de su equipamiento básico.

Otro equipamiento

Un jugador podrá utilizar equipamiento distinto a la vestimenta básica, siempre que la única finalidad sea protegerlo físicamente y no constituya ningún peligro para él mismo o cualquier otro jugador.

El árbitro deberá inspeccionar toda pieza de vestir o equipamiento diferente del básico para determinar que no revista peligro alguno.

El equipamiento protector moderno, tal como protectores de cabeza, máscaras faciales, rodilleras y protectores del brazo confeccionados en material blando y ligero, no se considera peligroso y, por tanto, se permite su uso.

Cuando se usen protectores de cabeza, estos deberán

- ser de color negro o del color principal de la camiseta (siempre y cuando los jugadores de un equipo usen el mismo color);
- estar a tono con la apariencia profesional del equipamiento del jugador;
- estar separados de la camiseta;
- ser seguros y no suponer ningún riesgo para el jugador que lo lleve ni para ningún otro jugador (p. ej. con un mecanismo para abrirlo y cerrarlo alrededor del cuello);
- carecer de partes que sobresalgan (protuberancias).

En vista de que la nueva tecnología ofrece gafas deportivas más seguras, tanto para los jugadores que las usan como para los demás jugadores, los árbitros deberán mostrarse tolerantes al permitir su uso, particularmente con los jugadores jóvenes.

Si una pieza de vestimenta o equipamiento, que ha sido controlado al inicio del partido y considerado no peligroso, llegase a constituir un peligro o fuese utilizada de manera peligrosa durante el partido, se deberá prohibir su uso.

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

Accesorios de joyería

Se prohíbe estrictamente todos los accesorios de joyería (collares, anillos, brazaletes, pendientes, bandas de cuero o goma, etc.), los cuales deberá quitarse el jugador antes del partido. No se autoriza cubrir las joyas con cinta adhesiva.

Igualmente, se prohíbe a los árbitros llevar alhajas y/o adornos personales (excepto un reloj o artefacto similar para cronometrar el partido).

Medidas disciplinarias

Se deberá controlar a los jugadores antes del inicio del partido y a los sustitutos antes de que ingresen en el campo. Si se descubre que un jugador lleva una vestimenta o joya prohibida durante el partido, el árbitro deberá:

- indicar al jugador que debe quitarse la pieza en cuestión
- ordenar al jugador que salga el terreno de juego durante la siguiente interrupción del juego si no puede o no quiere acatar la orden
- amonestar al jugador si rehúsa obstinadamente acatar la orden o si se le ha ordenado quitarse la pieza y se descubre que la lleva nuevamente.

Si se interrumpe el juego para amonestar al jugador, se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario en el lugar donde se encontraba el balón cuando el juego fue interrumpido (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).

Podere y deberes

El árbitro está autorizado para detener el juego si, en su opinión, la iluminación artificial es inadecuada.

Si un objeto lanzado por un espectador golpea al árbitro, a uno de sus árbitros asistentes, a un jugador, o a un funcionario oficial de un equipo, el árbitro podrá permitir que el juego continúe, interrumpirá el juego o finalizará el partido, según la gravedad del incidente. En todo caso, deberá remitir un informe a las autoridades competentes sobre el incidente o los incidentes.

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

Si el árbitro está incapacitado temporalmente por cualquier motivo, el juego podrá continuar bajo la supervisión de los árbitros asistentes hasta que el balón esté salga del juego.

Si un espectador hace sonar un silbato y el árbitro considera que el silbato interfirió en el juego (p. ej. un jugador recoge el balón suponiendo que se ha interrumpido el juego), el árbitro deberá interrumpir el partido, que reanudará con un balón a tierra en el lugar donde se hallaba el balón cuando el juego fue interrumpido, a menos que se hubiese interrumpido en el área de meta, en cuyo caso el árbitro dejará caer el balón en la línea del área de meta paralela a la línea de meta, en el punto más cercano al sitio donde el balón se encontraba cuando el juego fue interrumpido.

En caso de que un balón adicional, un objeto o un animal entre en el terreno de juego durante el partido, el árbitro deberá interrumpir el juego únicamente si dicho balón, objeto o animal interfiere en el juego. El partido se reanudará con un balón a tierra en el sitio donde se hallaba el balón cuando el juego fue interrumpido, a menos que se hubiese interrumpido dentro del área de meta,

en cuyo caso el árbitro dejará caer el balón a tierra en la línea del área de meta paralela a la línea de meta, en el punto más cercano al sitio donde el balón se encontraba cuando el juego fue interrumpido. Si un balón adicional, un objeto o un animal entra en el terreno de juego durante el partido sin interferir en el juego, el árbitro ordenará retirarlo en cuanto sea posible.

Aplicación de la ventaja

El árbitro podrá aplicar la ventaja siempre que se cometa una infracción.

El árbitro deberá considerar las siguientes circunstancias para decidir si debe aplicar la ventaja o interrumpir el juego:

- la gravedad de la infracción; si la infracción implica una expulsión, el árbitro deberá interrumpir el juego y expulsar al jugador, a menos que se presente una oportunidad subsiguiente de marcar un gol
- la posición en la que se cometió la infracción: cuanto más cerca de la meta adversaria, tanto más efectiva será la ventaja
- la oportunidad de un ataque inmediato y peligroso contra la meta adversaria
- el ambiente del partido

La decisión de sancionar la infracción original deberá tomarse en los siguientes segundos después de que ocurra.

Si la infracción implica una amonestación, esta deberá imponerse durante la siguiente interrupción del juego. Sin embargo, a menos que exista una clara situación de ventaja, se recomienda que el árbitro interrumpa el juego y amoneste inmediatamente al jugador infractor. En caso de NO imponer la amonestación en la siguiente interrupción del juego, la tarjeta no podrá ser mostrada más tarde.

Jugadores lesionados

En el caso de que haya jugadores lesionados, el árbitro deberá atenerse al siguiente procedimiento:

- permitirá seguir jugando hasta que el balón esté fuera de juego si, en su opinión, la lesión es leve
- interrumpirá el juego si, en su opinión, la lesión es grave
- después de consultar con el jugador lesionado, autorizará el ingreso de uno o máximo dos médicos en el terreno de juego para evaluar la lesión y proceder al traslado seguro y rápido del jugador fuera del campo
- los camilleros ingresarán en el terreno de juego con una camilla después de la señal del árbitro
- el árbitro deberá asegurarse de que el jugador lesionado sea trasladado con seguridad y rapidez fuera del terreno de juego
- no está permitido tratar al jugador en el campo
- todo jugador que sufra una hemorragia debe salir del terreno de juego; no podrá regresar hasta que el árbitro se cerciore de que la hemorragia haya cesado; no está permitido que un jugador vista ropa con manchas de sangre
- cuando el árbitro autorice la entrada de los médicos, el jugador lesionado deberá salir del terreno de juego, ya sea caminando o en camilla; si no acata esta disposición, deberá ser amonestado por conducta antideportiva
- un jugador lesionado solo podrá regresar al terreno de juego después de que se haya reanudado el partido
- cuando el balón esté en juego, el jugador lesionado podrá reingresar en el terreno de juego, pero únicamente por la línea de banda; cuando el balón esté fuera de juego, podrá entrar en el terreno de juego por cualquier línea de demarcación
- únicamente el árbitro está autorizado para permitir que el jugador vuelva a ingresar en el terreno de juego, independientemente de que el balón esté o no en juego
- el árbitro autorizará el reingreso de un jugador lesionado al terreno de juego después de que un árbitro asistente o el cuarto árbitro haya verificado que el jugador está listo para entrar

- si el juego no ha sido interrumpido por cualquier otro motivo , o si la lesión sufrida por el jugador no es producto de una infracción de las Reglas de Juego, el árbitro deberá reanudar el juego con un balón a tierra en el lugar donde se encontraba el balón cuando el juego fue interrumpido, a menos que se hubiese interrumpido en el área de meta, en cuyo caso el árbitro dejará caer el balón en la línea del área de meta paralela a la línea de meta, en el punto más cercano al sitio donde el balón se encontraba cuando el juego fue interrumpido
- el árbitro deberá compensar al final de cada periodo todo el tiempo perdido por las lesiones
- una vez que el árbitro haya decidido mostrar una tarjeta a un jugador que esté lesionado y deba abandonar el terreno de juego para recibir tratamiento médico, el árbitro deberá mostrar la tarjeta antes de que el jugador abandone el campo

Las excepciones a esta disposición se harán solo cuando:

- se lesione un guardameta
- un guardameta y un jugador de campo choquen y requieran atención inmediata
- jugadores del mismo equipo choquen y requieran atención inmediata
- ocurra una lesión grave, por ejemplo, tragarse la lengua, conmoción cerebral, fractura de pierna

Más de una infracción al mismo tiempo

- Infracciones cometidas por dos jugadores del mismo equipo:
 - el árbitro deberá castigar la infracción más grave cuando los jugadores cometan más de una infracción al mismo tiempo
 - el juego deberá reanudarse conforme a la infracción más grave
- Infracciones cometidas por jugadores de diferentes equipos:
 - el árbitro deberá interrumpir el juego y lo reanudará con un balón a tierra en el sitio donde se hallaba el balón cuando el juego fue interrumpido, a menos que se hubiese interrumpido en el área de meta, en cuyo caso el árbitro dejará caer el balón a tierra en la línea del área de meta paralela a la línea de meta, en el punto más cercano al sitio donde el balón se encontraba cuando el juego fue interrumpido.

Colocación del árbitro cuando el balón está en juego

Recomendaciones

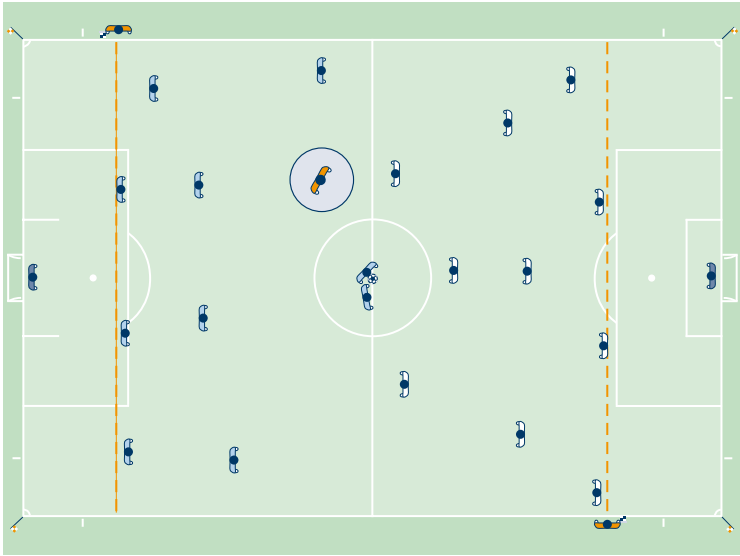
- El juego debería desarrollarse entre el árbitro y el árbitro asistente más cercano al juego.
- El árbitro asistente más cercano al juego deberá hallarse en el campo visual del árbitro. El árbitro utilizará un sistema de diagonal amplia.
- Una posición lateral al juego ayudará a mantener el juego y al árbitro asistente más cercano 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 prestará atención a:
 - agresivos enfrentamientos individuales de jugadores lejos del balón
 - posibles infracciones en el área hacia dónde se dirige el juego
 - infracciones que ocurran tras haberse alejado el balón

Colocación del árbitro cuando el balón está fuera de juego

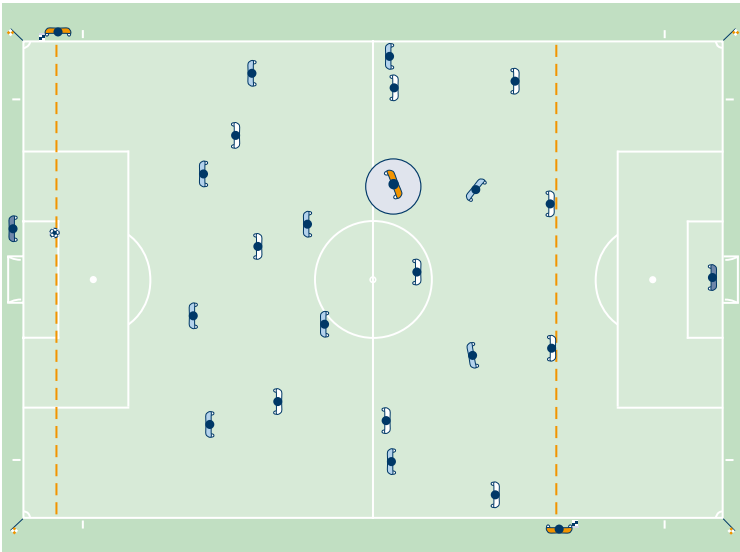
La mejor posición es aquella desde la cual el árbitro pueda tomar la decisión correcta. Todas las recomendaciones respecto a la ubicación en un partido se basan en probabilidades y deberán ajustarse empleando informaciones específicas sobre los equipos, los jugadores y las situaciones de juego acaecidas hasta dicho momento.

Las posiciones propuestas en los siguientes gráficos son básicas y se recomiendan a los árbitros. La referencia a una “zona” se emplea para hacer hincapié en que cada posición recomendada constituye realmente un área en la cual el árbitro podrá optimizar su eficacia. Dicha zona podrá ser más amplia, más reducida o de diferente forma, según las circunstancias en el momento determinado.

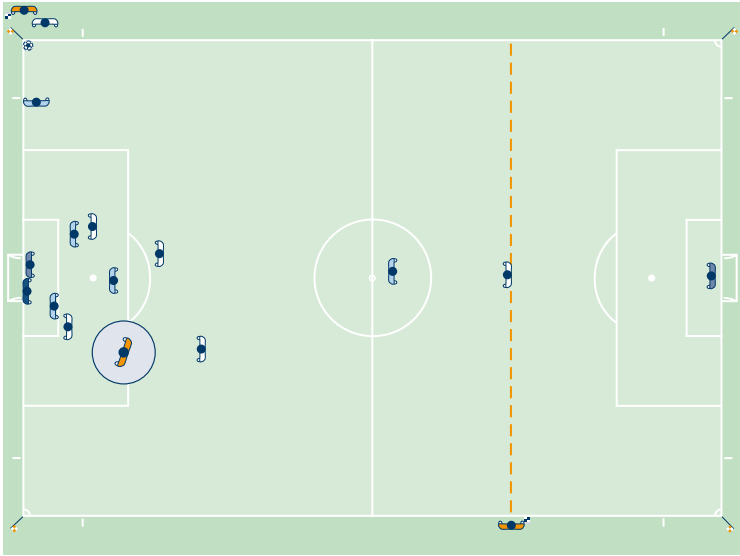
1. Colocación del árbitro – saque de salida



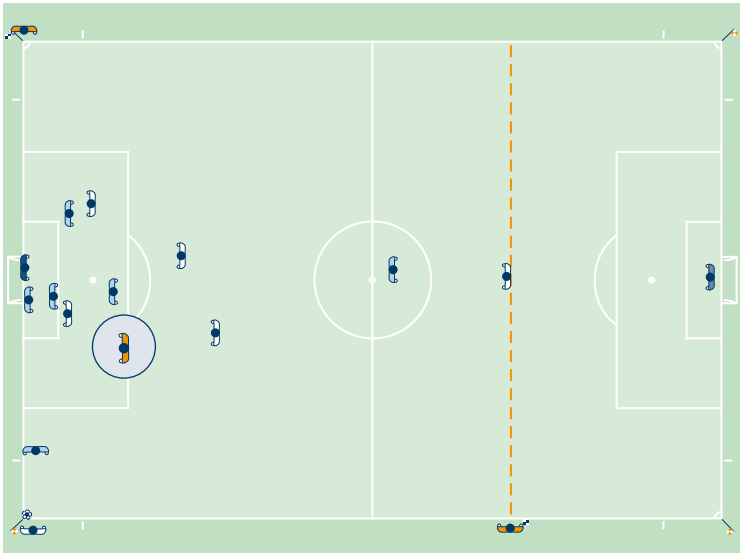
2. Colocación del árbitro – saque de meta



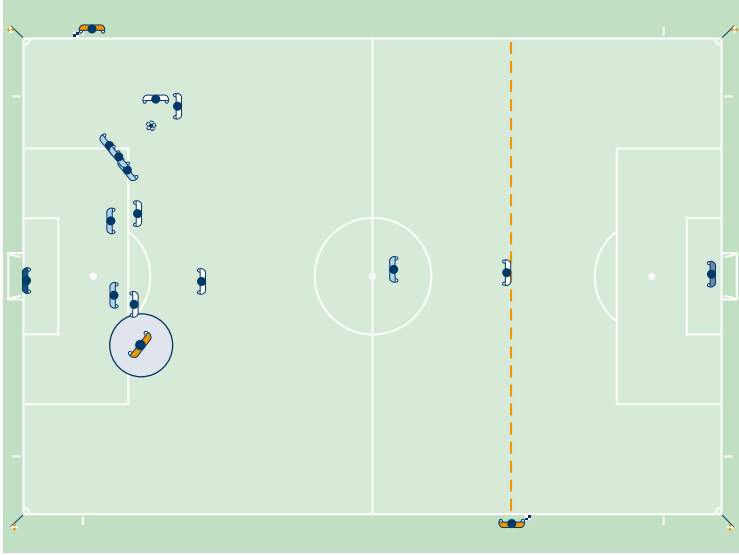
3. Colocación del árbitro – saque de esquina (1)



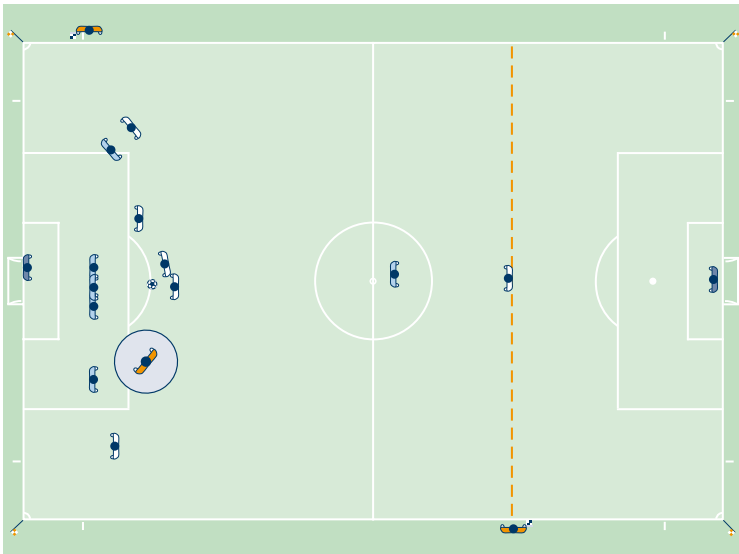
4. Colocación del árbitro – saque de esquina (2)



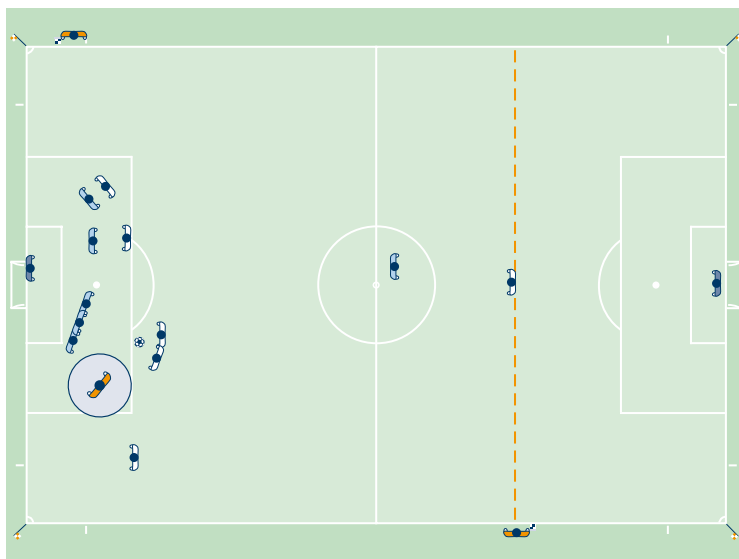
5. Colocación del árbitro – tiro libre (1)



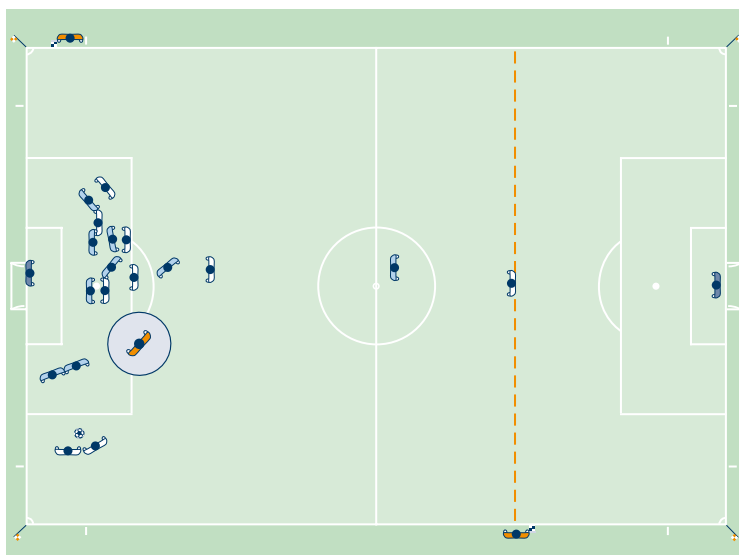
6. Colocación del árbitro – tiro libre (2)



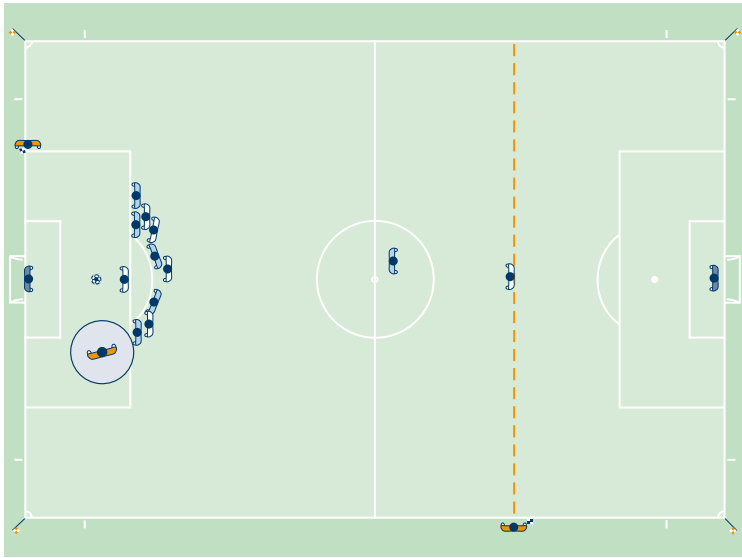
7. Colocación del árbitro – tiro libre (3)



8. Colocación del árbitro – tiro libre (4)



9. Colocación del árbitro – tiro penal





Tiro libre directo



Aplicación de la ventaja



Tiro libre indirecto



**Tarjeta amarilla
(Amonestación)**



**Tarjeta roja
(Expulsión)**

Uso del silbato

El silbato es necesario para

- iniciar el juego (1^{er}, 2^o tiempo) y después de un gol
- interrumpir el juego a fin de
 - conceder un tiro libre o un tiro penal
 - suspender o finalizar un partido
 - finalizar un periodo de juego porque el tiempo ha expirado
- reanudar el juego en:
 - tiros libres, al ordenar a la barrera colocarse a una distancia apropiada
 - tiros penales
- reanudar el juego tras haber sido interrumpido por
 - la aplicación de una tarjeta amarilla o roja por una incorrección
 - lesión
 - sustitución

El silbato NO es necesario para

- interrumpir el juego por
 - un saque de meta, saque de esquina, o saque de banda
 - un gol
- para reanudar el juego tras
 - un tiro libre, saque de meta, saque de esquina, saque de banda

Un silbato que se utilice innecesariamente con demasiada frecuencia tendrá menos impacto cuando se deba utilizar. Cuando se requiera el uso del silbato para reanudar el juego, el árbitro anunciará claramente a los jugadores que el juego no se reanudará hasta después de dicha señal.

Lenguaje corporal

El lenguaje corporal es una herramienta que el árbitro utilizará para:

- ayudarse a controlar el partido
- demostrar autoridad y dominio de sí mismo

El lenguaje corporal no sirve para:

- justificar decisiones adoptadas

Deberes y responsabilidades

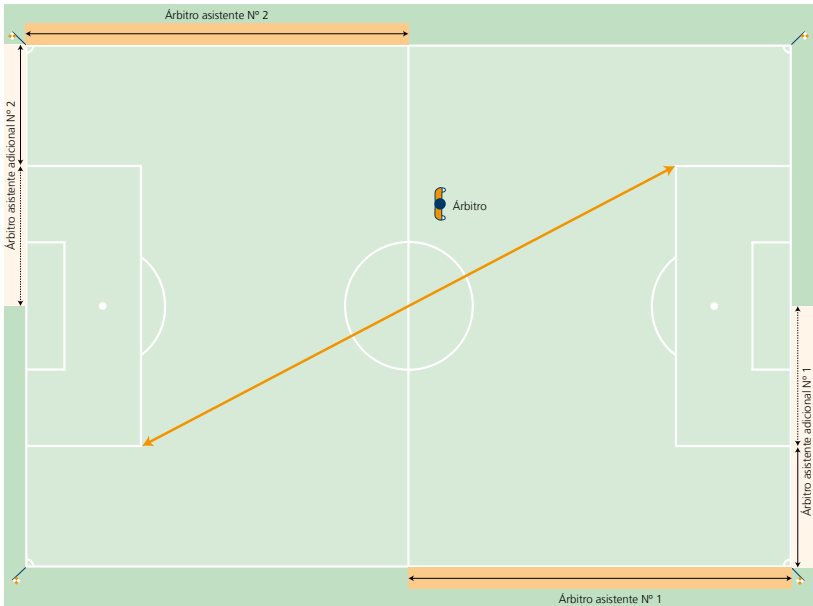
Los árbitros asistentes adicionales ayudarán al árbitro a dirigir el partido conforme a las Reglas de Juego. También lo asistirán en otros aspectos de la dirección del partido, a petición y bajo control del árbitro. Esto incluye responsabilidades como:

- inspeccionar el terreno de juego, los balones que se usarán y el equipamiento de los jugadores
- determinar si el equipamiento está en orden y si algún jugador está herido y sangra
- controlar el tiempo y llevar un registro de los goles y las infracciones

Colocación del árbitro asistente y trabajo de equipo

1. Ubicación general durante un partido

La posición de los árbitros asistentes adicionales se localiza detrás de la meta



No está permitido que los árbitros asistentes adicionales entren en el terreno de juego, salvo en circunstancias excepcionales.

2. Saque de meta

Los árbitros asistentes adicionales deberán comprobar si el balón está dentro del área de meta. Si el balón no ha sido colocado correctamente, deberán dar parte al árbitro.

3. Tiro penal

El árbitro asistente adicional deberá colocarse en la intersección de la línea de meta y del área de meta, y el árbitro asistente en la banda deberá colocarse a la altura del penúltimo defensa.

4. Tanda de penales

Los árbitros asistentes adicionales deberán colocarse en cada una de las intersecciones de la línea de meta y el área de meta, a la derecha e izquierda de la misma.

Los árbitros asistentes adicionales se responsabilizarán de indicar al árbitro si el balón ha atravesado completamente la línea de meta entre los postes y por debajo del travesaño.

5. Situaciones de “gol dudoso”

El árbitro asistente adicional deberá comunicar al árbitro si se ha marcado un gol.

Sistema de señales de los árbitros asistentes adicionales

Los árbitros en la línea de fondo utilizarán exclusivamente un sistema de comunicación por radio, y no banderines, para comunicar sus decisiones al árbitro.

En caso de que falle dicho sistema, usarán dispositivos electrónicos en forma de barra que transmiten sus decisiones mediante un pitido.

Por regla general, los árbitros asistentes adicionales no deberán hacer señales con la mano. Sin embargo, en determinadas situaciones una señal con la mano puede ser de gran ayuda. No obstante, la señal deberá tener un sentido inequívoco, por lo que deberá acordarse antes del partido.

Deberes y responsabilidades

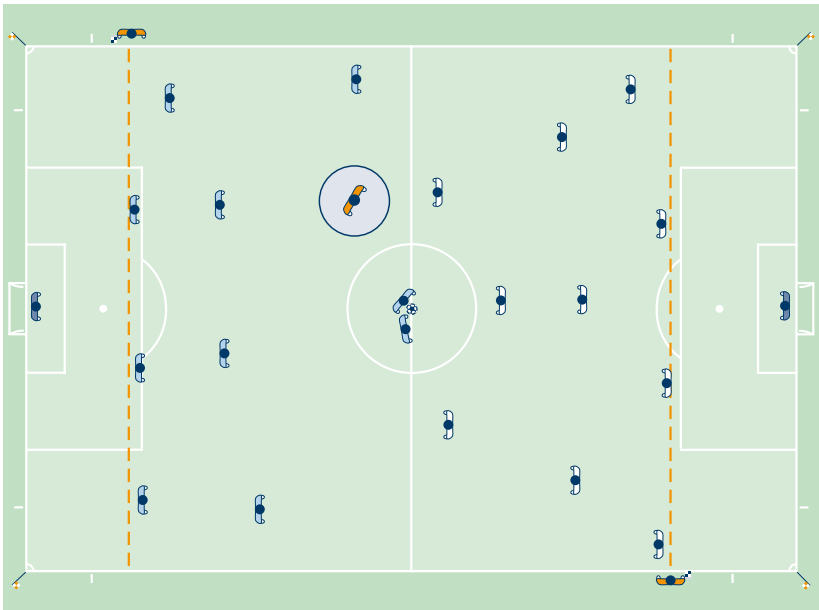
Los árbitros asistentes ayudan al árbitro a dirigir el partido conforme a las Reglas de Juego. También asisten al árbitro en otros aspectos de la dirección de un partido, a petición y bajo control del árbitro. Esto incluye responsabilidades como:

- inspeccionar el terreno de juego, los balones a emplear y el equipamiento de los jugadores
- determinar si se han resuelto problemas con el equipamiento y de casos de hemorragia
- supervisar el procedimiento de sustitución
- mantener un control del tiempo, de los goles y de las incorrecciones

Colocación del árbitro asistente y trabajo de equipo

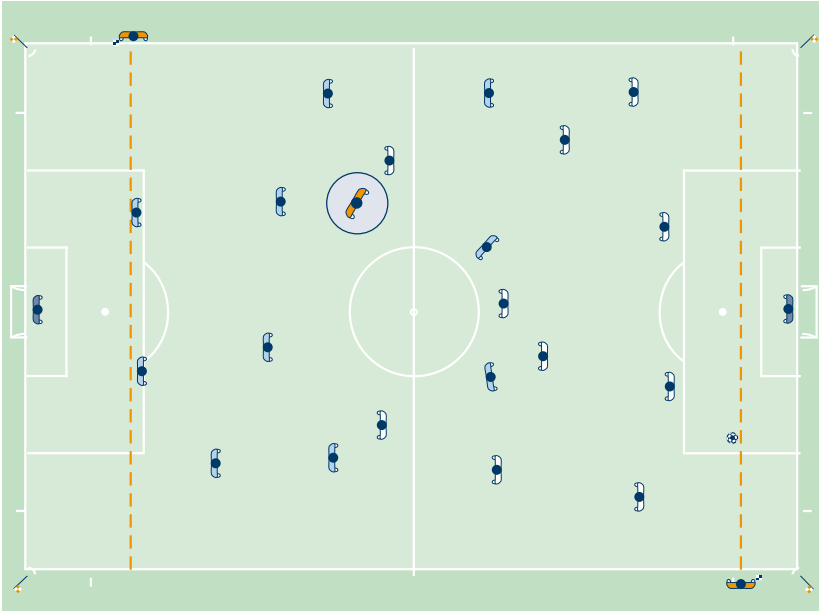
1. Saque de salida

Los árbitros asistentes deberán hallarse a la misma altura que el penúltimo defensor



2. Ubicación general durante un partido

Los árbitros asistentes deberán 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. Deberán estar siempre de frente al terreno de juego.

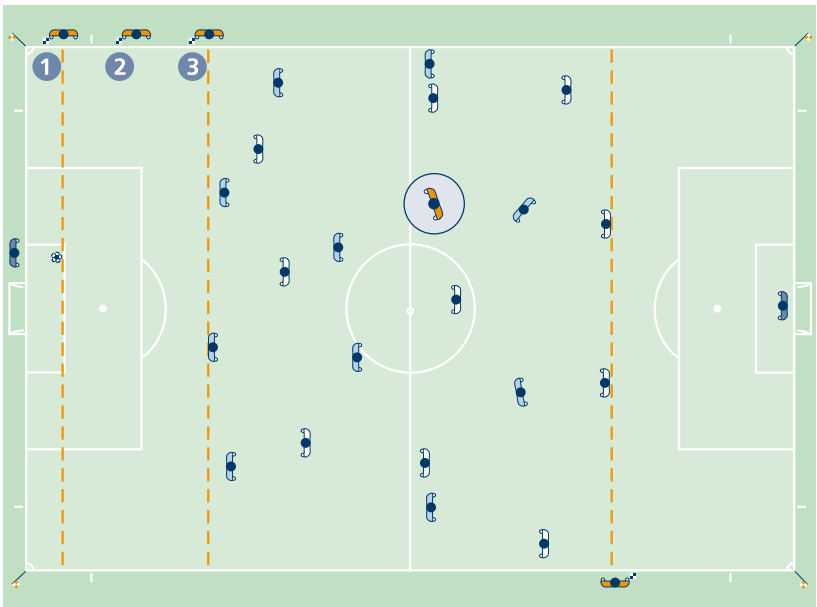


3. Saque de meta

1. Los árbitros asistentes deberán 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, establecerá contacto visual con el árbitro y levantará su banderín

2. Una vez que el balón haya sido colocado en el lugar correcto dentro del área de meta, el árbitro asistente deberá colocarse a la altura del borde del área penal para controlar que el balón salga de dicha área (balón en juego) y los adversarios se encuentren fuera de la misma:
 - si el penúltimo defensor ejecuta el saque de meta, el árbitro asistente deberá colocarse directamente a la altura del borde del área penal

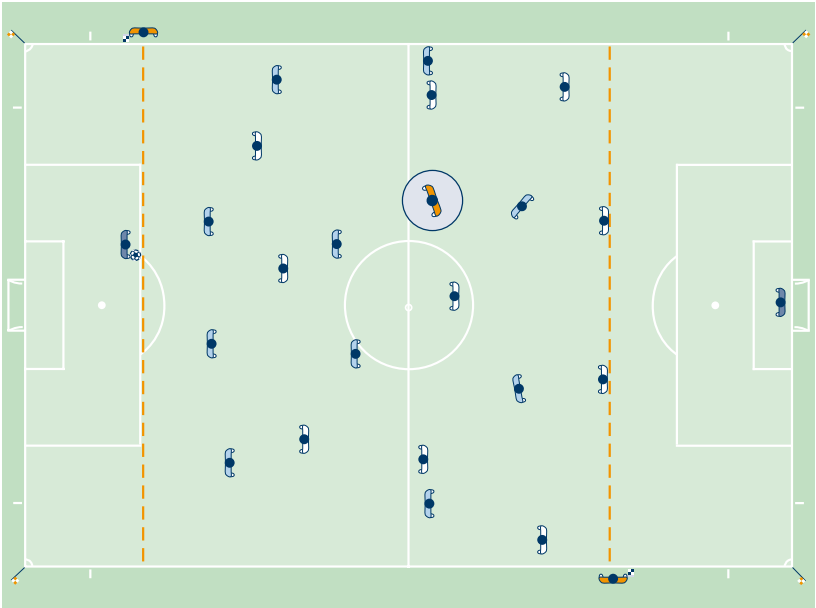
3. Finalmente, el árbitro asistente deberá situarse en una posición adecuada para controlar el fuera de juego, lo cual constituye una prioridad absoluta



4. El guardameta suelta el balón de sus manos

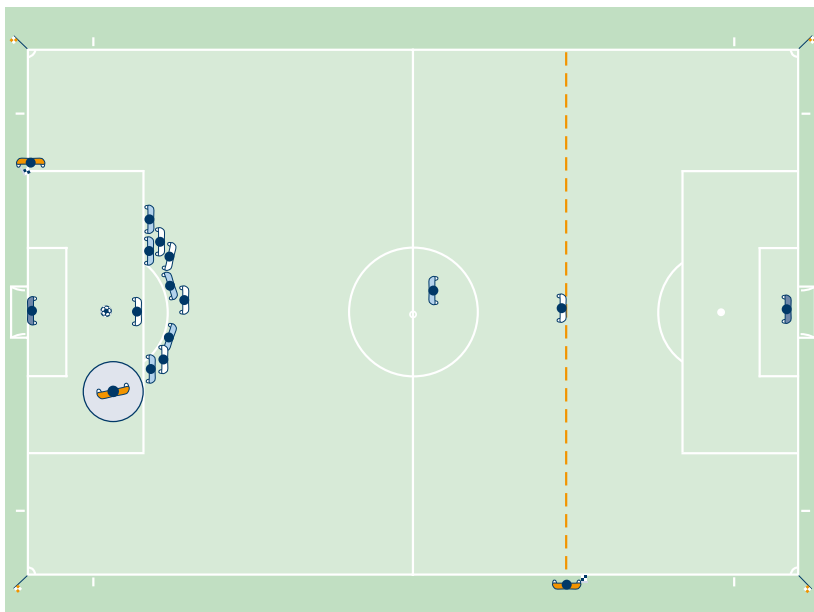
El árbitro asistente deberá ubicarse a la altura del borde del área penal y controlará que el guardameta no toque el balón con las manos fuera de dicha área.

Una vez que el guardameta haya soltado el balón, el árbitro asistente deberá situarse en una posición adecuada para controlar el fuera de juego, lo cual constituye una prioridad absoluta.



5. Tiro penal

El árbitro asistente se ubicará en la intersección de la línea de meta y el área penal. Si el guardameta se aparta de la línea de meta antes de que se lance el tiro y no se anota un gol, el árbitro asistente levantará su banderín.

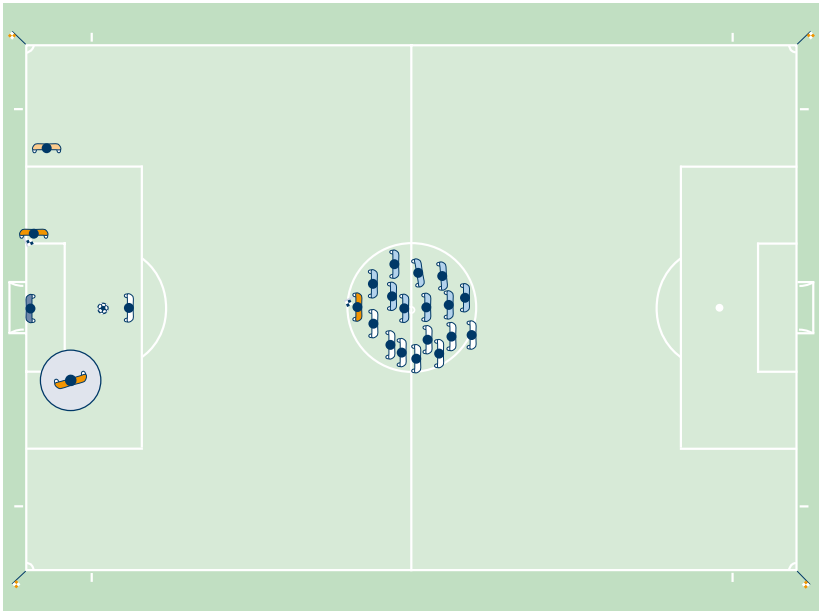


6. Tiros desde el punto penal

Uno de los árbitros asistentes deberá ubicarse en la intersección de la línea de meta y el área de meta. Su deber principal será controlar si el balón ha atravesado la línea de meta.

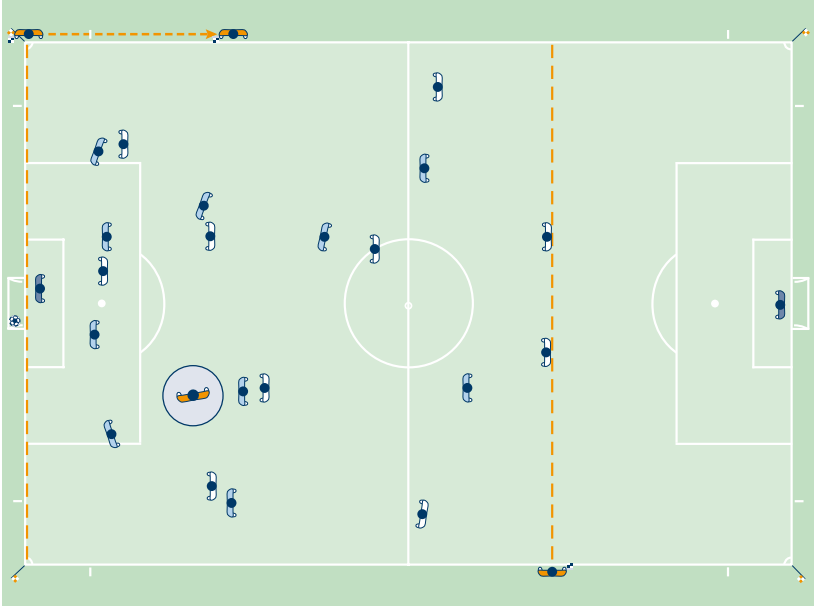
- Si resulta claro que el balón ha atravesado la línea de meta, el árbitro asistente establecerá contacto visual con el árbitro sin dar ninguna señal adicional.
- Si se ha marcado un gol pero no existe la certeza de que el balón haya atravesado la línea de meta, el árbitro asistente primero deberá levantar su banderín para atraer la atención del árbitro y luego confirmará el gol.

El otro árbitro asistente se ubicará en el círculo central para controlar a los demás jugadores de ambos equipos.

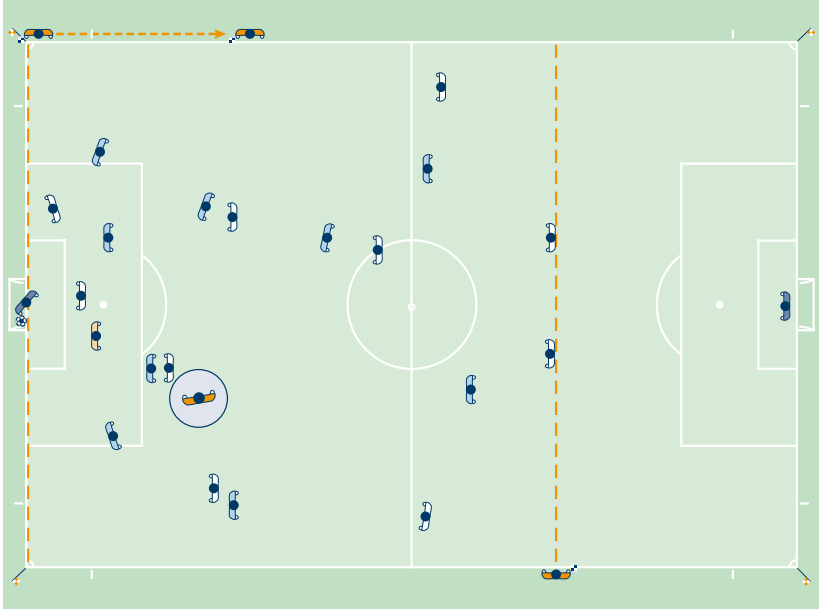


7. Situaciones de “gol – no gol”

Si se ha marcado un gol y no existe duda alguna en cuanto a la decisión, 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.



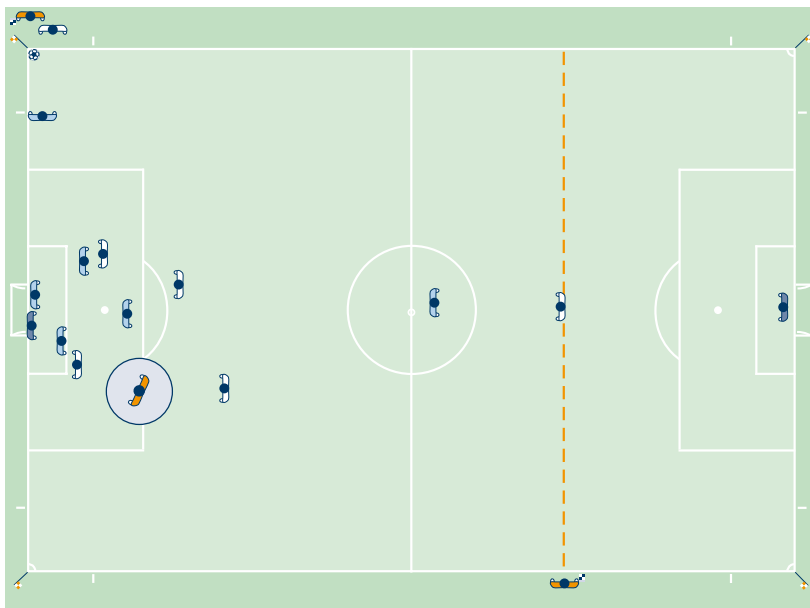
Si se ha marcado un gol, pero el balón parece hallarse aún en juego, el árbitro asistente primero deberá levantar su banderín para atraer la atención del árbitro, y luego continuará con el procedimiento normal de correr rápidamente 25-30 metros a lo largo de la línea de banda en dirección hacia la línea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



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

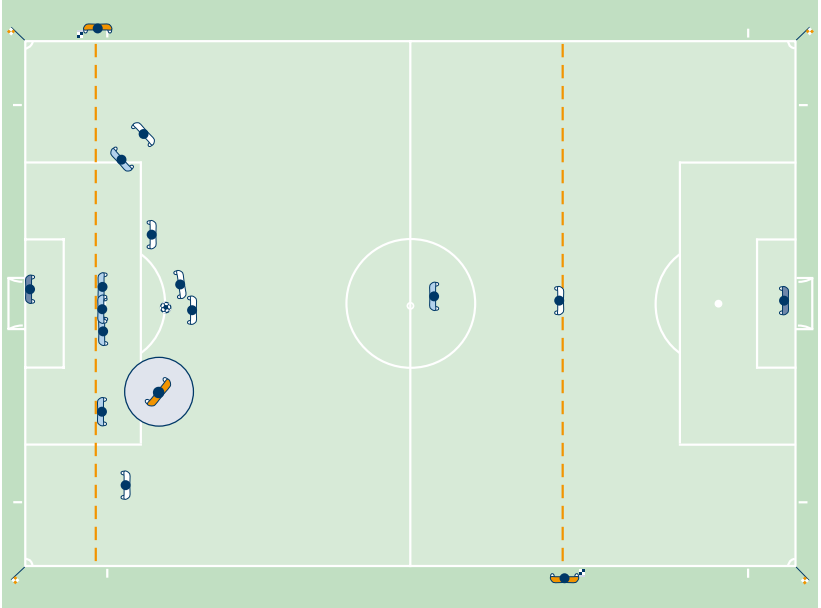
8. Saque de esquina

Durante un saque de esquina, el árbitro asistente se colocará detrás del banderín de esquina, a la altura de la línea de meta. En dicha posición, no deberá obstaculizar al ejecutor del saque de esquina. Deberá controlar que el balón esté en el interior del cuadrante del banderín de esquina.



9. 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, lo cual constituye una prioridad absoluta. 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 meta.



Señales con la mano o gestos

Por regla general, los árbitros asistentes no deberán hacer señales obvias con la mano. Sin embargo, en determinadas situaciones una señal con la mano puede significar un valioso apoyo al árbitro; no obstante, la señal tendrá un sentido inequívoco. Dicha señal debe haber sido discutida y concertada en las conversaciones previas al partido.

Técnica de desplazamiento

Por regla general, los árbitros asistentes estarán de frente al terreno de juego mientras corren a lo largo de la línea de banda. Los desplazamientos laterales deberán utilizarse 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.

Señal acústica

Se recuerda a los árbitros asistentes que el sistema de señal acústica constituye una señal adicional a utilizarse únicamente, en caso necesario, a fin de atraer la atención del árbitro.

Situaciones en las cuales resulta útil la señal acústica:

- fuera de juego
- faltas (fuera del campo visual del árbitro)
- saques de banda, de esquina y de meta (decisiones difíciles)
- situaciones de gol (decisiones difíciles)



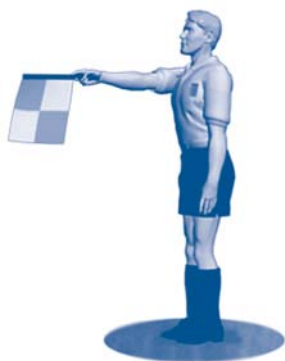
Sustitución



**Saque de banda
para el atacante**



**Saque de banda
para el defensor**



Saque de meta



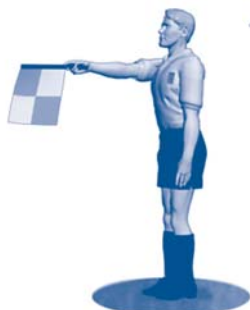
Saque de esquina



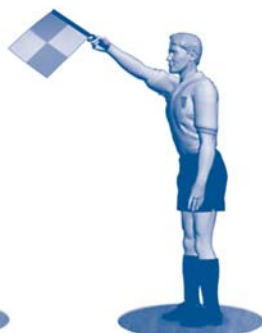
Fuera de juego



Fuera de juego parte cercana del campo



Fuera de juego centro del campo



Fuera de juego parte más alejada del campo



Falta cometida por un defensor



Falta cometida por un atacante



Técnica del banderín y trabajo de equipo

El banderín del árbitro asistente deberá ser siempre visible para el árbitro, estar desplegado y en posición baja mientras corre.

Al efectuar una señal, el árbitro asistente deberá dejar de correr, estará de frente al terreno de juego, establecerá contacto visual con el árbitro y levantará su banderín con un movimiento deliberado (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 en una secuencia. Si cambian las circunstancias y se ve obligado a utilizar la otra mano para la próxima señal, 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 está fuera de juego, mantendrá la señal hasta que el árbitro se percate de ella.

Si el árbitro asistente levanta el banderín por una conducta violenta y el árbitro no se percata inmediatamente de la señal:

- si el juego se detuvo para tomar la medida disciplinaria pertinente, deberá reanudarse conforme a las Reglas de Juego (tiro libre, tiro penal, etc.)
- si el juego ya se ha reanudado, el árbitro aún podrá adoptar medidas disciplinarias, pero no sancionará la infracción con tiro libre o tiro penal

Saque de banda

Cuando el balón atraviese la línea de banda cerca de la posición del árbitro asistente, este deberá señalar directamente la dirección del saque de banda.

Cuando el balón atraviese la línea de banda lejos de la posición del árbitro asistente y la decisión de saque de banda sea clara, el árbitro asistente deberá señalar directamente la dirección del saque de banda.

Cuando el balón atraviese la línea de banda lejos de la posición del árbitro asistente, pero parezca hallarse aún en juego, o el árbitro asistente tenga alguna duda sobre la dirección, entonces deberá levantar el banderín para indicar al árbitro que el balón está fuera de juego, establecerá contacto visual con el árbitro y se atenderá a la señal del árbitro.

Saque de esquina / saque de meta

Cuando el balón atraviese la línea de meta cerca de la posición del árbitro asistente, éste señalará directamente con su mano derecha (mejor campo visual) si se trata de un saque de meta o de esquina.

Cuando el balón atraviese la línea de meta cerca de la posición del árbitro asistente, pero el balón parezca hallarse aún en juego, el árbitro asistente deberá levantar primero su banderín para comunicar al árbitro que el balón está fuera de juego, e indicará luego si se trata de un saque de meta o de esquina.

Cuando el balón atraviese la línea de meta lejos de la posición del árbitro asistente, este deberá levantar su banderín para comunicar al árbitro que el balón está fuera del juego, establecerá contacto visual con él y se atenderá a la decisión del árbitro. El árbitro asistente podrá igualmente efectuar una señal directa si la decisión es clara.

Fuera de juego

La primera acción de un árbitro asistente después de una decisión de fuera de juego es levantar su banderín. Luego lo utilizará para indicar la zona del campo en la que ocurrió 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.

El árbitro asistente levantará el banderín con la mano derecha para disponer de un mejor campo visual.

Sustitución

En caso de una sustitución, el cuarto árbitro deberá informar primero al árbitro asistente. El árbitro asistente deberá señalar la sustitución al árbitro durante la próxima interrupción del juego. El árbitro asistente no tendrá que desplazarse hacia la línea media, ya que el cuarto árbitro se encargará del procedimiento de sustitución.

Si no existe un cuarto árbitro, el árbitro asistente deberá encargarse del procedimiento de sustitución. En dicho caso, el árbitro deberá esperar a que el árbitro asistente retorne a su posición antes de reanudar el juego.

Faltas

El árbitro asistente deberá levantar su banderín cuando se cometa una falta o una incorrección en sus inmediaciones o fuera del campo visual del árbitro. En todas las demás situaciones, deberá esperar y dará su opinión en caso necesario. En dicho caso, el árbitro asistente deberá rendir informe al árbitro sobre lo que ha visto y escuchado, y qué jugadores estuvieron involucrados.

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 en caso de que hubiese visto la infracción

Cuando se cometa una falta o una incorrección, el árbitro asistente deberá:

- levantar el banderín con la misma mano que utilizará para señalar la dirección, lo cual ofrecerá al árbitro una clara indicación de quién ha sido objeto de la falta
- establecer contacto visual con el árbitro
- agitar ligeramente el banderín hacia delante y atrás (evitando todo movimiento excesivo o brusco)
- utilizar la señal electrónica acústica, en caso necesario.

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 falta se beneficie de una ventaja. En dicho caso, es importante que el árbitro asistente establezca contacto visual con el árbitro.

Faltas fuera del área penal

Cuando se cometa una falta fuera del área penal (cerca del borde de la misma), el árbitro asistente deberá establecer contacto visual con el árbitro para ver dónde está y qué medida ha tomado. El árbitro asistente deberá quedarse parado a la altura de la línea frontal del área penal y levantará su banderín en caso necesario.

En situaciones de contraataque, el árbitro asistente deberá estar en condición de informar si se ha cometido o no una falta, o si la falta ha sido dentro o fuera del área penal, lo cual constituye una prioridad absoluta, y qué sanción disciplinaria se deberá tomar.

Faltas dentro del área penal

Cuando se cometa una falta dentro del área penal 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 deberá levantar su banderín, empleará la señal electrónica acústica y se desplazará ostensiblemente a lo largo de la línea de banda hacia el banderín de esquina.

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 árbitro asistente deberá observar igualmente la situación y tomar nota de los detalles del incidente.

Consultas

Para consultas sobre decisiones disciplinarias, el contacto visual y una señal discreta con la mano entre el árbitro asistente y el árbitro serán suficientes en algunos casos.

En caso de que fuera necesaria una consulta directa, el árbitro asistente podrá ingresar 2 o 3 metros en el terreno de juego. Al conversar, el árbitro y el árbitro asistente deberán girarse de cara hacia el terreno de juego para evitar que otros los escuchen.

Distancia de la barrera

Cuando se conceda un tiro libre muy cerca de la línea de banda y de donde se halle el árbitro asistente, este podrá ingresar en el terreno de juego para ayudar a asegurar que la barrera se coloque a 9.15 m del balón. En dicho caso, el árbitro deberá esperar a que el árbitro asistente regrese a su posición antes de reanudar el juego.

Recuperación de tiempo perdido

Las interrupciones en el juego son un aspecto totalmente normal de un partido (p. ej., saques de banda, saques de meta). Se deberá recuperar el tiempo perdido únicamente cuando dichas interrupciones son excesivas.

El cuarto árbitro indicará el tiempo mínimo por recuperar, decidido por el árbitro, al final del último minuto de cada periodo de juego.

El anuncio del tiempo por recuperar no indica el tiempo exacto que falta del partido. El tiempo podrá ser incrementado si el árbitro así lo estimase, pero nunca reducido.

El árbitro no deberá compensar ningún error de cronometraje del primer tiempo aumentando o reduciendo el periodo de juego del segundo tiempo.

Balón a tierra

Cualquier jugador podrá participar en un balón a tierra (incluido el guardameta). No existe un número mínimo o máximo de jugadores que puedan participar en un balón a tierra. El árbitro no podrá decidir qué jugadores podrán participar o no en un balón a tierra.

El balón en el terreno de juego toca a una persona que no sea un jugador

Si el balón está en juego y toca al árbitro, o a un árbitro asistente que se encuentra temporalmente en el terreno de juego, el juego continuará ya que el árbitro y los árbitros asistentes forman parte del partido.

Gol no marcado

Si un árbitro señala un gol antes de que el balón haya atravesado completamente la línea de meta y se percata inmediatamente de su error, el juego se reanudará con un balón a tierra en el lugar donde se encontraba el balón cuando el juego fue interrumpido, a menos que se hubiese interrumpido en el área de meta, en cuyo caso el árbitro dejará caer el balón en la línea del área de meta paralela a la línea de meta, en el punto más cercano al sitio donde el balón se encontraba cuando el juego fue interrumpido

Sistema de detección automática de goles (DAG)

Principios del DAG

- El dispositivo se aplicará únicamente a la línea de meta y solo para determinar si se ha anotado gol
- El DAG se usará de acuerdo con el Programa de calidad de la FIFA específico
- La indicación de gol anotado deberá ser inmediata y se confirmará automáticamente en el lapso de un segundo
- El dispositivo transmitirá si se ha anotado gol solamente al grupo arbitral (al reloj del árbitro, por vibración y señal visual)

Requisitos y especificaciones del DAG

Si se usan estos dispositivos en competición, los organizadores deberán velar por que el sistema cumpla con los requisitos señalados en el Manual de pruebas del Programa de calidad de la FIFA sobre DAG. El International Football Association Board aprobará previamente dicho manual. Un instituto independiente de análisis comprobará la precisión y el correcto funcionamiento de los diferentes sistemas de acuerdo con el Manual de pruebas.

Definiciones

En el contexto de la Regla 11 – El fuera de juego, se aplicarán las siguientes definiciones:

- “más cerca de la línea de meta contraria” significa que 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. Los brazos no se incluyen en esta definición.
- “interfiriendo en el juego” significa jugar o tocar el balón que ha sido pasado o tocado por un compañero.
- “interfiriendo a un adversario” significa impedir que un adversario juegue o pueda jugar el balón, obstruyendo claramente el campo visual del adversario o disputándole el balón.
- “ganando ventaja de dicha posición” significa jugar un balón
 - i. que se desvía o rebota en un poste, en el travesaño o en un adversario después de haber estado en posición de fuera de juego
 - ii. que se desvía, rebota o es jugado por un adversario que deliberadamente realiza una parada después de haber estado en posición de fuera de juegoUn jugador en posición de fuera de juego que recibe el balón de un adversario que deliberadamente juega el balón, con la excepción de una parada deliberada, no se considera haber ganado ventaja de dicha posición.

Infracciones

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

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

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

Si un atacante permanece inmóvil entre los postes de la meta y la parte interior de la red cuando el balón entra en la meta, se concederá un gol. Sin embargo, si el atacante distrae a un adversario, se deberá invalidar el gol, se amonestará al jugador por conducta antideportiva y el juego se reanudará con un balón a tierra en el lugar donde se encontraba el balón cuando el juego fue interrumpido, a menos que se hubiese interrumpido en el área de meta, en cuyo caso el árbitro dejará caer el balón en la línea del área de meta paralela a la línea de meta, en el punto más cercano al sitio donde el balón se encontraba cuando el juego fue interrumpido.



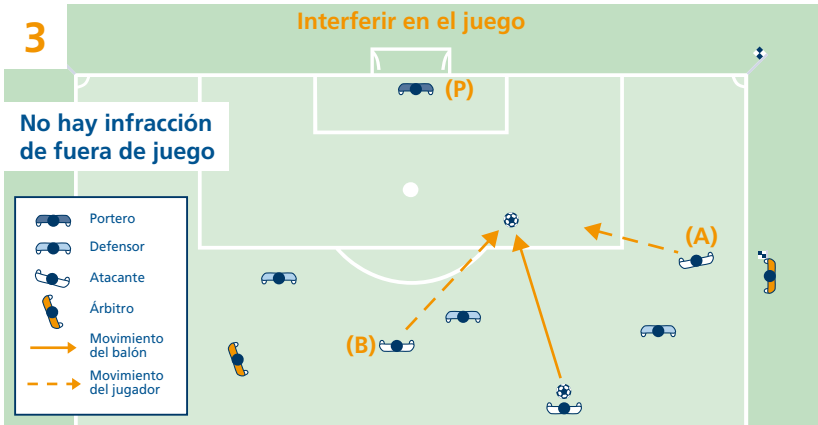
Un atacante que se halla **en posición de fuera de juego (A)**, sin interferir a un adversario, **toca el balón**.

El árbitro asistente levantará el banderín cuando el jugador **toque el balón**.



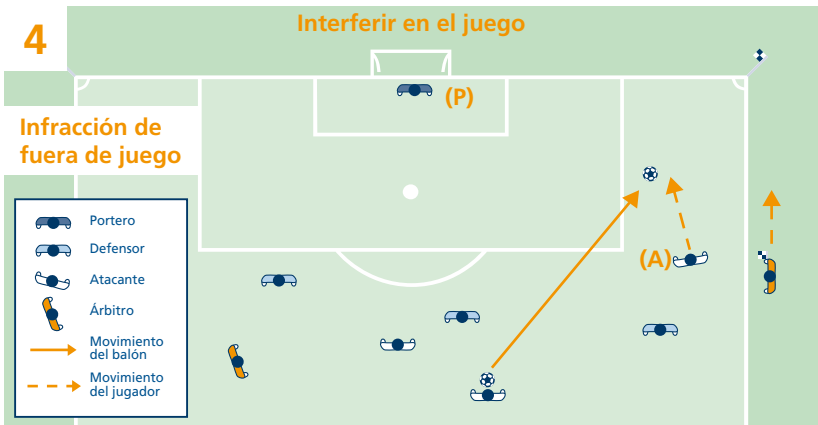
Un atacante que se halla **en posición de fuera de juego (A)**, sin interferir a un adversario, **no toca el balón**.

No se puede sancionar al jugador porque no tocó el balón.

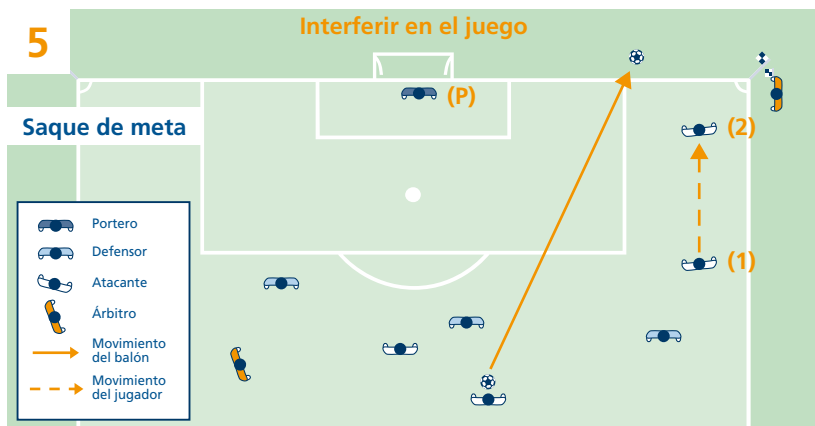


Un atacante que se halla **en posición de fuera de juego (A)** corre hacia el balón, y un compañero **que no está en posición de fuera de juego (B)** corre también hacia el balón y lo juega.

No se puede sancionar al jugador (A) porque no tocó el balón.



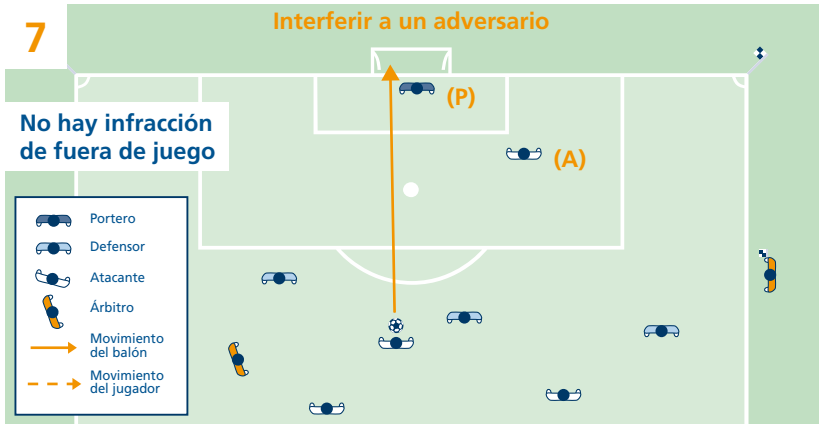
Un jugador en **posición de fuera de juego (A)** podrá ser sancionado antes de que juegue o toque el balón si, a juicio del árbitro, ningún otro compañero en posición correcta (no fuera de juego) tiene la oportunidad de jugar el balón.



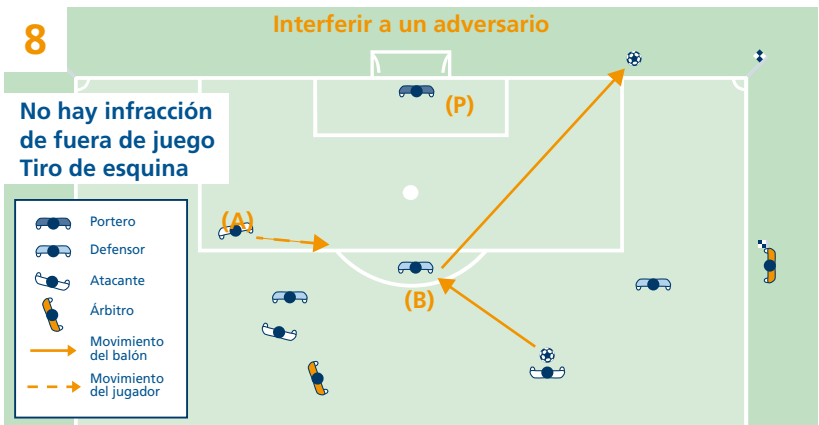
Un atacante que se halla **en posición de fuera de juego** (1) corre hacia el balón y **no toca el balón**.
El árbitro señalará un **saque de meta**.



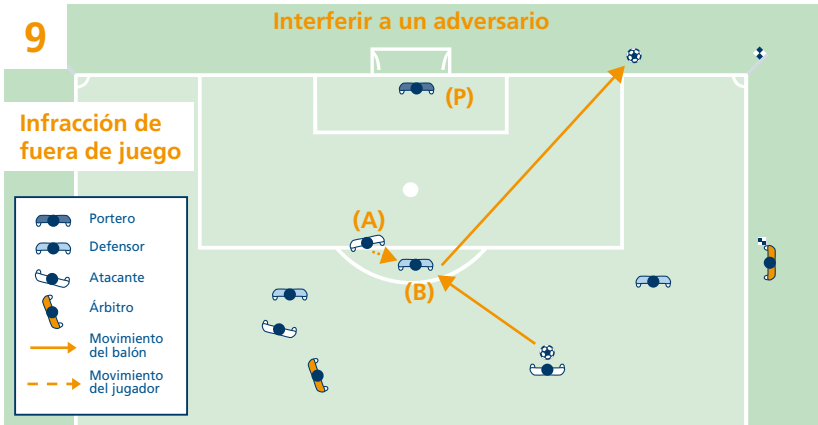
Un atacante que se halla **en posición de fuera de juego** (A) obstruye el campo visual del guardameta. El atacante deberá ser sancionado porque impide a un adversario jugar o poder jugar el balón.



Un atacante que se halla **en posición de fuera de juego (A)** **no** obstruye el campo visual del guardameta ni le disputa el balón.

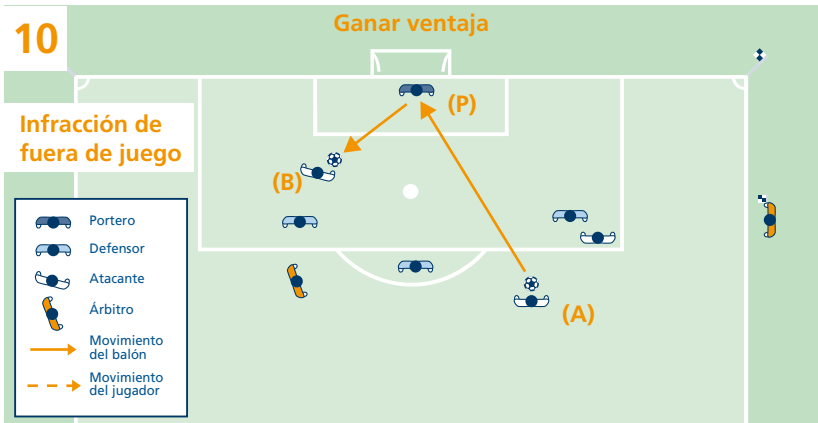


Un atacante que se halla **en posición de fuera de juego (A)** corre hacia el balón, pero no impide que el adversario lo juegue o pueda jugarlo. (A) no disputa el balón con un adversario (B).

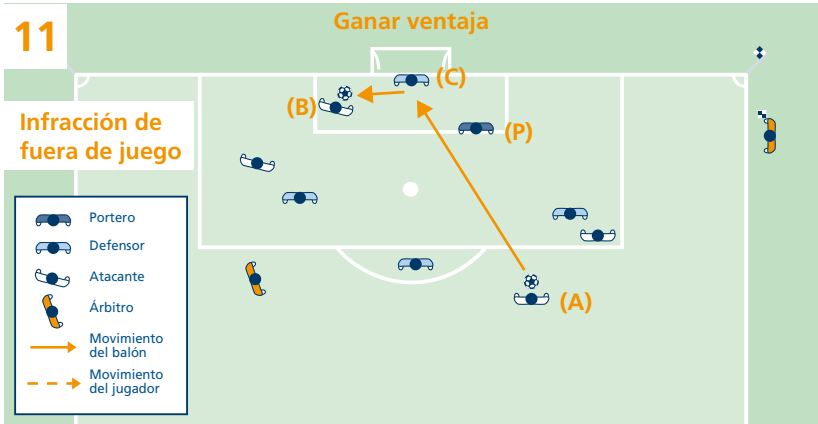


Un atacante que se halla **en posición de fuera de juego** (A) corre hacia el balón e impide que el adversario (B) juegue o pueda jugar el balón disputándose.

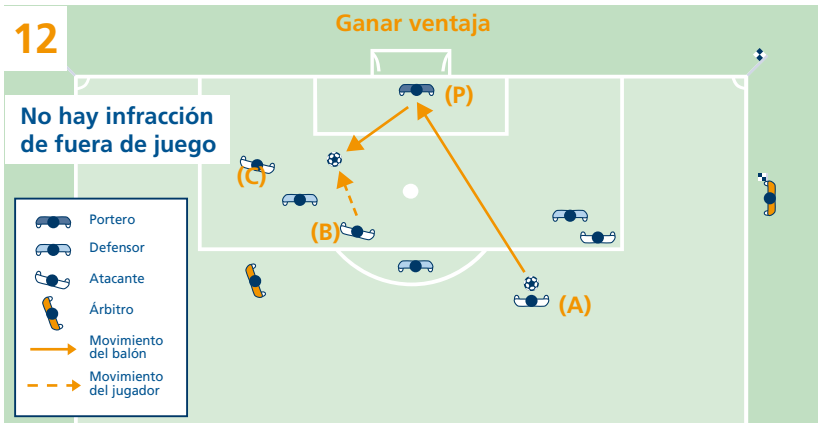
El jugador (A) disputa el balón con el jugador (B).



Un atacante que se halla **en posición de fuera de juego** (B) es sancionado por **jugar o tocar el balón** que se desvía, rebota o es jugado por el guardameta que deliberadamente realiza una parada después de haber estado **en posición de fuera de juego** cuando el balón viene de un compañero.

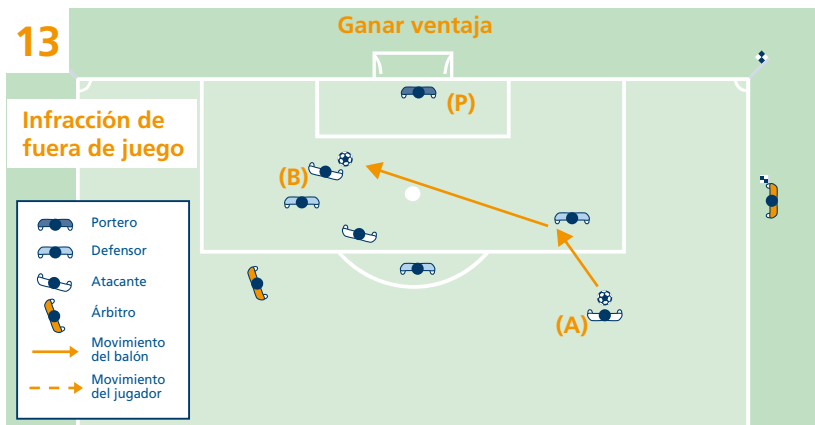


Un atacante que se halla **en posición de fuera de juego** (B) es sancionado por **jugar o tocar el balón** que se desvía, rebota o es jugado por un adversario (C) que deliberadamente realiza una parada después de haber estado **en posición de fuera de juego** cuando el balón viene de un compañero.



El tiro de un compañero (A) rebota, se desvía o es jugado por el guardameta que deliberadamente realiza una parada. El jugador (B), que no se halla en posición de fuera de juego, juega el balón.

El jugador (C) **en posición de fuera de juego** no es sancionado porque no sacó ventaja al estar en dicha posición, ya que no tocó ni jugó el balón.



El tiro de un compañero (A) se desvía o rebota del guardameta hacia el jugador (B), quien es sancionado por **jugar o tocar el balón** tras hallarse previamente **en posición de fuera de juego**.



Un atacante (C) que se halla **en posición de fuera de juego** no interfiere a un adversario en el momento en que un compañero (A) pasa el balón al jugador (B1) que no se halla en posición de fuera de juego, el cual corre hacia la meta del adversario y pasa el balón (B2) al compañero (C).

El atacante (C) no puede ser sancionado porque cuando su compañero (B) le pasó el balón no se hallaba **en posición de fuera de juego**.

Requisitos básicos para sancionar una falta

Deberán reunirse las siguientes condiciones para que una infracción sea considerada una falta:

- debe ser cometida por un jugador
- debe ocurrir en el terreno de juego
- debe ocurrir mientras el balón se halle en juego

Si el árbitro interrumpe el partido debido a una infracción cometida fuera del terreno de juego (mientras el balón está en juego), deberá reanudarlo con un balón a tierra en el lugar donde se encontraba el balón cuando el juego fue interrumpido, a menos que se hubiese interrumpido en el área de meta, en cuyo caso el árbitro dejará caer el balón en la línea del área de meta paralela a la línea de meta, en el punto más cercano al sitio donde el balón se encontraba cuando el juego fue interrumpido.

Manera imprudente, temeraria o con uso de fuerza excesiva

“Imprudente” significa que el jugador muestra falta de atención o consideración al jugar contra un adversario, o que actúa sin precaución.

- No será necesaria una sanción disciplinaria adicional si la falta se considera imprudente.

“Temeraria” significa que el jugador realiza la acción sin tener en cuenta el riesgo o las consecuencias para su adversario.

- Un jugador que actúa de manera temeraria deberá ser amonestado.

“Con uso de fuerza excesiva” significa que el jugador se excede en la fuerza empleada, corriendo el riesgo de lesionar a su adversario.

- Un jugador que emplee fuerza excesiva deberá ser expulsado.

Cargar sobre un adversario

La acción de cargar sobre un adversario representa una pugna por un espacio utilizando el contacto físico, pero sin utilizar los brazos o los codos y mientras el balón se encuentra a distancia de juego.

Constituye infracción el cargar sobre un adversario:

- de manera imprudente
- de manera temeraria
- utilizando fuerza excesiva

Sujetar a un adversario

El hecho de sujetar a un adversario incluye también la acción de extender los brazos para evitar que el adversario adelante o eluda al infractor, utilizando las manos, brazos o el cuerpo.

Se recuerda a los árbitros que deberán intervenir oportunamente para tratar con firmeza la infracción de sujetar al adversario, especialmente dentro del área penal, en los saques de esquina y los tiros libres.

Al tratar estas situaciones, el árbitro deberá:

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

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

Medidas disciplinarias

- Se deberá amonestar a cualquier jugador que sujete a un adversario para evitar que obtenga el balón o se coloque en una posición ventajosa.
- Se deberá expulsar a un jugador si impide una clara oportunidad de gol al sujetar a un adversario.
- No se deberá tomar ninguna otra medida disciplinaria en otras situaciones de sujetar al adversario.

Reanudación del juego

- Tiro libre directo desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres) o tiro penal si la infracción ocurrió en el área penal.

Tocar el balón con la mano

Tocar el balón con la mano implica la acción deliberada de un jugador de tocar el balón con las manos o el brazo. El árbitro deberá considerar las siguientes circunstancias:

- el movimiento de la mano hacia el balón (no del balón hacia la mano)
- la distancia entre el adversario y la mano (balón que llega de forma inesperada)
- la posición de la mano no presupone necesariamente una infracción
- tocar el balón con un objeto sujetado con la mano (como vestimenta, espinillera/canillera, etc.) constituye una infracción
- golpear el balón con un objeto lanzado (una bota, espinillera/canillera, etc.) constituye una infracción

Medidas disciplinarias

Existen circunstancias en las que se requiere una amonestación por conducta antideportiva, cuando un jugador toca el balón deliberadamente con la mano, por ejemplo, cuando el jugador:

- toca deliberadamente el balón con la mano para impedir que un adversario lo reciba
- intenta anotar un gol tocando deliberadamente el balón con la mano

Sin embargo, se expulsará a un jugador que impida un gol o una clara oportunidad de gol tocando deliberadamente el balón con la mano. Esta sanción no emana de la acción del jugador de tocar intencionalmente el balón con la mano, sino de la intervención inaceptable y desleal de impedir la anotación de un gol.

Reanudación del juego

- Tiro libre directo desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres) o tiro penal.

Fuera de su propia área penal, el guardameta está sujeto a las mismas restricciones que cualquier otro jugador en cuanto a tocar el balón con las manos. Dentro de su área penal, el guardameta no será culpable de infracciones de mano sancionables con tiro libre directo ni de ninguna conducta antideportiva relacionada con faltas de mano. Podrá, no obstante, ser culpable de varias infracciones sancionables con tiros libres indirectos.

Infracciones cometidas por guardametas

El guardameta no deberá retener el balón en las manos más de seis segundos.

El guardameta estará en posesión del balón:

- mientras el balón se halle en sus manos o entre su mano y cualquier superficie (p.ej., el suelo, su propio cuerpo)
- mientras sujete el balón en su mano abierta extendida
- mientras bote el balón en el suelo o lo lance al aire

Cuando el guardameta controle el balón con sus manos, ningún adversario podrá atacarlo.

El guardameta no podrá tocar el balón con sus manos dentro de su propia área penal en las siguientes circunstancias:

- si vuelve a tocar el balón con la mano después de haberlo puesto en juego y no hubiese sido tocado por ningún otro jugador
 - se considera que el guardameta controla el balón cuando lo toca con cualquier parte de sus manos o brazos, excepto si el balón rebota accidentalmente en él, por ejemplo, después de haber efectuado una parada
 - la posesión del balón implica que el guardameta controla deliberadamente el balón.
- si toca el balón con la mano después de que un compañero se lo haya cedido intencionalmente con el pie
- si toca el balón con las manos después de haberlo recibido directamente de un saque de banda lanzado por un compañero

Reanudación del juego

- Tiro libre indirecto desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).

Infracciones contra el guardameta

- El hecho de impedir que el guardameta saque el balón con las manos constituye una infracción.
- Se deberá sancionar a un jugador por jugar de manera peligrosa si patea o intenta patear el balón cuando el guardameta intente sacar el balón.
- El hecho de restringir el radio de acción del guardameta intentando impedir sus movimientos, por ejemplo, durante un saque de esquina.

Jugar de forma peligrosa

Jugar de forma peligrosa consiste en que un jugador, al tratar de jugar el balón, ponga en peligro a alguien (incluso a sí mismo). Esta acción se comete con un adversario cerca e impide que este juegue el balón por miedo a lesionarse.

Están permitidas jugadas de “chilena” o “tijeras”, siempre que, en opinión del árbitro, no constituyan ningún peligro para el adversario.

Jugar de forma peligrosa no implica necesariamente un contacto físico entre los jugadores. Si se produce un contacto físico, la acción pasa a ser una infracción sancionable con un tiro libre directo o un tiro penal. En caso de contacto físico, el árbitro deberá considerar detenidamente la gran probabilidad de que se haya cometido igualmente un acto de conducta antideportiva.

Medidas disciplinarias

- Si el jugador juega de forma peligrosa en un duelo “normal”, el árbitro no tomará ninguna medida disciplinaria. Si la acción se realiza con obvio riesgo de lesión, el árbitro amonestará al jugador.
- Si un jugador impide una clara oportunidad de gol jugando de forma peligrosa, el árbitro lo expulsará.

Reanudación del juego

- Tiro libre indirecto desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).
- Si se produce un contacto físico, se cometió una infracción diferente, sancionable con un tiro libre directo o tiro penal.

Obstaculizar el avance de un adversario

Obstaculizar el avance de un adversario supone colocarse en una posición que obstaculice, bloquee, lentifique o fuerce a cambiar de dirección a un 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 colocarse en el camino de un contrario.

Está permitido cubrir el balón. Un jugador que se coloca entre un adversario y el balón por motivos tácticos no comete 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 halla a una distancia de ser jugado, un jugador puede cargar de forma justa sobre un adversario.

Retrasar la reanudación del juego para mostrar una tarjeta

Cuando el árbitro haya decidido mostrar una tarjeta, ya sea para amonestar o expulsar a un jugador, el juego no deberá reanudarse hasta que la tarjeta haya sido mostrada.

Amonestaciones por conducta antideportiva

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

- comete de forma temeraria una de las siete infracciones sancionables con un tiro libre directo
- comete una falta táctica para impedir un ataque prometedor
- sujeta al adversario por el motivo táctico de alejarlo del balón o impedir que obtenga el balón
- toca el balón con la mano para impedir que un adversario se apodere de él o arme un ataque (se exceptúa al guardameta dentro de su propia área penal)

- toca el balón con la mano para intentar marcar un gol (no es necesario que se consiga)
- intenta engañar al árbitro simulando una lesión o pretendiendo haber sido objeto de infracción (simulación)
- cambia el puesto con el guardameta durante el juego sin permiso del árbitro
- actúa de una manera que evidencie falta de respeto por el juego
- juega el balón cuando está saliendo del terreno de juego después de haber recibido el permiso para abandonarlo
- distrae de forma verbal a un adversario durante el juego o en su reanudación
- efectúa marcas no autorizadas en el terreno de juego
- emplea un truco deliberado mientras el balón está en juego para pasar el balón a su guardameta con la cabeza el pecho, la rodilla, etc. a fin de evadir la Regla, independientemente de si el guardameta toca o no el balón con sus manos; la infracción la comete el jugador que intenta burlar tanto la letra como el espíritu de la Regla 12, y el juego se reanudará con un tiro libre indirecto
- emplea un truco deliberado mientras ejecuta un tiro libre para pasar el balón a su guardameta a fin de evadir la Regla (después de que el jugador es amonestado, se deberá repetir el tiro libre)

Celebración de un gol

Por más que esté permitido que un jugador exprese su alegría cuando marca un gol, la celebración no deberá ser excesiva.

Se permiten celebraciones razonables. Sin embargo, no se deberá alentar la práctica de celebraciones coreografiadas si estas ocasionan una pérdida de tiempo excesiva; en dicho caso, los árbitros deberán intervenir.

Se deberá amonestar a un jugador si:

- en opinión del árbitro, hace gestos provocadores, irrisorios o exaltados
- se trepa a las vallas periféricas para celebrar un gol
- se quita la camiseta por encima de su cabeza, o se cubre la cabeza con la camiseta;
- se cubre la cabeza o cara con una máscara o artículos similares.

El hecho de salir del campo para celebrar un gol no es en sí una infracción sancionable con amonestación, pero es esencial que los jugadores regresen al terreno de juego tan pronto como sea posible.

Se pretende que los árbitros actúen de forma preventiva y utilicen el sentido común al encarar las celebraciones de gol.

Desaprobar con palabras o acciones

Un jugador culpable de desaprobar con protestas (verbales o no verbales) la decisión del árbitro deberá ser amonestado.

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

Retardar la reanudación del juego

Los árbitros amonestarán a jugadores que retarden la reanudación del juego mediante las siguientes tácticas:

- lanzar un tiro libre desde un lugar erróneo con la deliberada intención de obligar al árbitro a ordenar su repetición
- simular la intención de lanzar un saque de banda, pero dejar de pronto el balón a un compañero para que efectúe el saque
- patear el balón lejos o llevárselo con las manos después de que el árbitro detenga el juego
- retardar excesivamente el lanzamiento de un saque de banda o de un tiro libre
- retardar la salida del terreno de juego durante una sustitución
- provocar deliberadamente un enfrentamiento tocando el balón después de que el árbitro haya interrumpido el juego

Infracciones persistentes

Los árbitros deberán estar siempre alerta respecto a jugadores que infringen persistentemente las Reglas de Juego. Deberán considerar ante todo que, incluso cuando un jugador cometa diferentes infracciones, se le habrá de amonestar por infringir persistentemente las Reglas.

No existe un número específico de infracciones que constituya la “persistencia” o la presencia de un patrón de comportamiento; esto es completamente una apreciación del árbitro, que deberá determinarse en el contexto de una gestión eficaz del partido.

Juego brusco grave

Un jugador será culpable de juego brusco grave si emplea fuerza excesiva o brutalidad contra su adversario en el momento de disputar el balón en juego.

Una entrada que ponga en peligro la integridad física de un adversario 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 y poniendo en peligro la integridad física del adversario, será culpable de juego brusco grave.

En situaciones de juego brusco grave no se aplicará la ventaja, a menos que exista una clara oportunidad de marcar un gol. En este caso, el árbitro deberá expulsar al jugador en la siguiente interrupción del juego.

Se expulsará a todo jugador culpable de juego brusco grave, y el juego se reanudará mediante un tiro libre directo desde el lugar donde ocurrió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres) o tiro penal (si la infracción se produjo en el área penal del infractor).

Conducta violenta

Un jugador será culpable de conducta violenta si emplea fuerza excesiva o brutalidad contra un rival sin que el balón esté en disputa entre los dos.

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

La conducta violenta puede ocurrir dentro o fuera del terreno, estando o no el balón en juego.

En situaciones de conducta violenta no se aplicará la ventaja, a menos que exista una clara oportunidad de marcar un gol. En este caso, el árbitro deberá expulsar a jugador infractor en la siguiente interrupción del juego.

Se recuerda a los árbitros que la conducta violenta a menudo conlleva un enfrentamiento colectivo de jugadores y, por tanto, deberán impedir esta situación con una estricta intervención.

Un jugador, un sustituto o un jugador sustituido culpable de conducta violenta deberá ser expulsado.

Reanudación del juego

- Si el balón está fuera de juego, el partido se reanudará según la decisión adoptada anteriormente.
- Si el balón está en juego y la infracción ocurrió fuera del terreno de juego
 - si el jugador está fuera del terreno de juego y comete la infracción, el partido se reanudará con un balón a tierra en el lugar donde el balón se hallaba cuando el juego fue interrumpido, a menos que se hubiese interrumpido en el área de meta, en cuyo caso el árbitro dejará caer el balón en la línea del área de meta paralela a la línea de meta, en el punto más cercano al sitio donde el balón se encontraba cuando el juego fue interrumpido
 - si el jugador sale del terreno de juego para cometer la infracción, el juego se reanudará con un tiro libre indirecto desde el lugar donde estaba el balón cuando el juego fue interrumpido (ver Regla 13 – Posición en tiros libres)
- Si el balón está en juego y un jugador comete una infracción dentro del terreno de juego
 - contra un adversario, el juego se reanudará con un tiro libre directo desde el lugar donde se produjo la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres) o con un tiro penal (si la infracción se produjo en el área penal del infractor)
 - contra un compañero, el juego se reanudará con un tiro libre indirecto desde el lugar donde se produjo la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres)
 - contra un sustituto o un jugador sustituido, el juego se reanudará con un tiro libre indirecto desde el lugar donde se hallaba el balón cuando el juego fue interrumpido (ver Regla 13 – Posición en tiros libres)
 - contra el árbitro o un árbitro asistente, el juego se reanudará con un tiro libre indirecto desde el lugar donde se produjo la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres)
 - contra cualquier otra persona, el juego se reanudará con un balón a tierra desde el lugar donde el balón se encontraba cuando el juego fue interrumpido, a menos que se hubiese interrumpido en el área de meta, en cuyo caso el árbitro dejará caer el balón en la línea del área de meta paralela a la línea de meta, en el punto más cercano al sitio donde el balón se encontraba cuando el juego fue interrumpido

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

Si el balón está en juego y un jugador, sustituto o jugador sustituido lanza un objeto contra un rival o cualquier otra persona de forma temeraria, el árbitro deberá interrumpir el juego y amonestará al jugador, sustituto o al jugador sustituido.

Si el balón está en juego y un jugador, sustituto o jugador sustituido lanza un objeto contra un rival o cualquier otra persona empleando fuerza excesiva, el árbitro deberá interrumpir el juego y expulsará al jugador, sustituto o jugador sustituido por conducta violenta.

Reanudación del juego

- Si un jugador se halla dentro de su propia área penal y lanza un objeto contra un rival fuera del área penal, el árbitro reanudará el juego mediante tiro libre directo en favor del equipo contrario desde el lugar donde el objeto golpeó o habría golpeado al adversario.
- Si un jugador está fuera de su área penal y lanza un objeto contra un adversario que se encuentra dentro del área penal del infractor, el árbitro reanudará el juego mediante un tiro penal.
- Si un jugador está dentro del terreno de juego y lanza un objeto contra una persona fuera del terreno de juego, el árbitro reanudará el juego mediante tiro libre indirecto desde el lugar donde se hallaba el balón cuando el juego fue interrumpido (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).
- Si un jugador se halla fuera del terreno de juego y lanza un objeto contra un adversario dentro del terreno de juego, el árbitro reanudará el juego mediante tiro libre directo en favor del equipo contrario desde el lugar donde el objeto golpeó o hubiera golpeado al rival, o mediante un tiro penal si la infracción se produjo en el área penal del propio equipo.
- Si un sustituto o un jugador sustituido se encuentra fuera del terreno de juego y lanza un objeto contra un rival dentro del terreno de juego, el árbitro reanudará el juego mediante tiro libre indirecto en favor del equipo contrario desde el lugar donde se hallaba el balón cuando el juego fue interrumpido (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).

Impedir o malograr una oportunidad manifiesta de gol

Existen dos infracciones sancionables con expulsión relacionadas con el hecho de impedir o malograr una oportunidad manifiesta de gol del adversario. No es necesario que la infracción ocurra dentro del área penal.

Si el árbitro aplica la ventaja durante una oportunidad manifiesta de gol, y el gol se anota directamente, pese a que el adversario toque o juegue el balón con la mano o cometa una falta, el jugador infractor no será expulsado, pero podrá ser amonestado.

Los árbitros considerarán las siguientes circunstancias al decidir si deben expulsar a un jugador por impedir o malograr una oportunidad manifiesta de gol:

- la distancia entre la infracción y la meta
- la probabilidad de mantener o controlar el balón
- la dirección del juego
- el lugar y el número de jugadores defensores
- la infracción que impide a un adversario una oportunidad manifiesta de gol puede constituir una falta sancionable con tiro libre directo o indirecto

Procedimiento

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

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 es parte del fútbol y está permitido. Sin embargo, el árbitro deberá amonestar al jugador si considera que dicha finta representa un acto de conducta antideportiva.

Si durante la ejecución correcta de un tiro libre el ejecutor patea intencionalmente el balón contra un adversario pero no lo hace de manera imprudente, ni temeraria, ni con el uso de fuerza excesiva con la intención de jugarlo una segunda vez, el árbitro deberá permitir que el juego continúe.

Se deberá repetir un tiro libre indirecto si el árbitro omite levantar su brazo para indicar que el tiro es indirecto, y el balón ha sido rematado directamente a las redes. El tiro libre indirecto original no se invalidará debido al error del árbitro.

Distancia

Si un jugador decide ejecutar un tiro libre rápidamente y un adversario que se halla a menos de 9.15 metros intercepta el balón, el árbitro deberá permitir que el juego continúe.

Si un jugador decide ejecutar un tiro libre rápidamente y un adversario que se halla cerca del balón obstaculiza intencionalmente la ejecución, el árbitro deberá amonestar al jugador por retrasar la reanudación del juego.

Si el equipo que defiende ejecuta un tiro libre desde el interior de su área penal y uno o varios adversarios aún se hallan dentro de dicha área debido a que el defensor decidió lanzar rápidamente el tiro y los adversarios no tuvieron tiempo de salir de la misma, el árbitro deberá permitir que el juego continúe.

Procedimiento

Utilizar fintas durante la carrera hacia el punto penal para confundir a los adversarios es parte del fútbol y está permitido. No obstante, utilizar fintas al patear el balón una vez que el jugador ha finalizado la carrera hacia el punto penal se considera una infracción de la Regla 14 y un acto de conducta antideportiva, por lo que debe amonestarse al jugador.

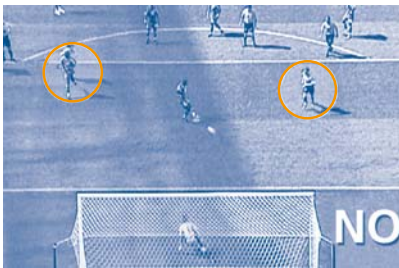
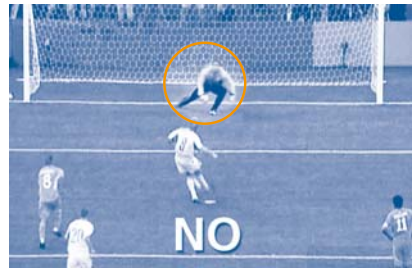
Preparativos de un tiro penal

El árbitro deberá confirmar que se cumplen los siguientes requisitos antes del lanzamiento de un tiro penal:

- identificar al ejecutor
- colocar correctamente el balón en el punto penal
- el guardameta deberá encontrarse sobre la línea de meta entre los dos postes y encarar al ejecutor del tiro
- los compañeros del ejecutor deberán hallarse:
 - fuera del área penal
 - fuera del semicírculo penal
 - detrás del balón

Infracciones – después del silbato y antes de que el balón esté en juego

	Resultado del tiro	
	Gol	Gol no anotado
Infracción por adelantarse		
Jugador del equipo atacante	Se repite el penal	Tiro libre indirecto
Jugador del equipo defensor	Gol	Se repite el penal
Ambos	Se repite el penal	Se repite el penal



Procedimiento – infracciones

Se recuerda a los árbitros que los adversarios deben permanecer a una distancia que no sea inferior a dos metros del lugar en que se ejecute el saque de banda. Cuando sea necesario, el árbitro deberá llamar la atención a todo jugador que se encuentre a una distancia inferior antes de que se ejecute el saque de banda y amonestará al jugador que no se retire a la distancia correcta. El juego se reanudará con un saque de banda.

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

Si el balón entra en la meta contraria directamente de un saque de banda, el árbitro deberá conceder un saque de meta. Si el balón entra en la meta del ejecutor directamente de un saque de banda, el árbitro deberá conceder un saque de esquina.

Si el balón toca el suelo antes de entrar en el terreno de juego, el mismo equipo repetirá el saque de banda, desde la misma posición, siempre que el saque haya sido ejecutado conforme al procedimiento correcto. Si no se ejecutó conforme al procedimiento correcto, el saque deberá ser ejecutado por un jugador del equipo contrario.

Procedimiento – infracciones

Si un jugador que ha ejecutado un saque de meta correctamente juega deliberadamente el balón una segunda vez después de que el balón ha salido del área penal y antes de que un adversario lo toque, deberá ser sancionado con tiro libre indirecto desde el lugar donde tocó el balón por segunda vez (ver Regla 13 – Posición en tiros libres). Sin embargo, si dicho jugador toca el balón con las manos, se le deberá sancionar con un tiro libre directo y, si es necesario, se impondrá una medida disciplinaria.

Si un adversario ingresa al área penal antes de que se haya jugado el balón y es objeto de falta por parte del defensor, el saque de meta deberá repetirse y el defensor podrá ser amonestado o expulsado, según la naturaleza de la infracción.

Procedimiento – infracciones

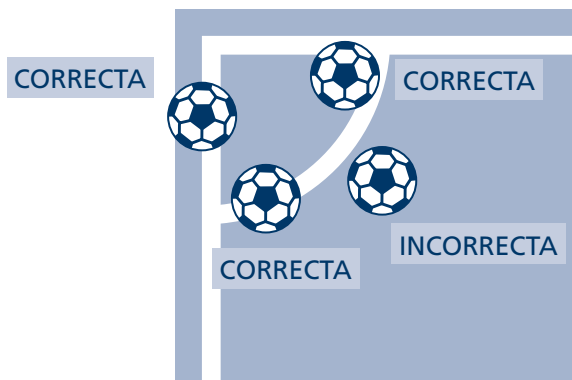
Se recuerda a los árbitros que los adversarios deberán permanecer a una distancia mínima de 9.15 metros del cuadrante de esquina hasta que el balón esté en juego (como ayuda, se podrá utilizar la marca opcional fuera del terreno de juego). Cuando sea necesario, el árbitro deberá llamar la atención a todo jugador que se encuentre a una distancia inferior antes de que se ejecute el saque de esquina y amonestará al jugador que no se retire a la distancia correcta.

Si el ejecutor toca el balón por segunda vez antes de que el balón haya tocado a otro jugador, se concederá un tiro libre indirecto en favor del equipo contrario desde el lugar donde tocó el balón por segunda vez. (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).

Si durante la ejecución correcta de un tiro de esquina el ejecutor patea intencionadamente el balón contra un adversario, pero no lo hace de manera imprudente, ni temeraria, ni con el uso de fuerza excesiva con la intención de jugarlo una segunda vez, el árbitro deberá permitir que el juego continúe.

El balón deberá colocarse en el cuadrante de esquina y estará en juego en el momento en que sea pateado, de modo que no debe salir necesariamente del cuadrante para estar en juego.

El diagrama ilustra algunas posiciones correctas e incorrectas.



Tiros desde el punto penal

Procedimiento

- La serie de tiros desde el punto penal no forma parte del partido.
- Se podrá cambiar el área penal donde se ejecutan los tiros desde el punto penal solo si la meta o la superficie de juego queda inutilizable.
- Después de que todos los jugadores elegibles hayan lanzado su tiro respectivo desde el punto penal, no será necesario atenerse al mismo orden que en la primera serie de tiros.
- Cada equipo será responsable de elegir a los jugadores que lanzarán el tiro desde el punto penal de entre aquellos presentes en el terreno de juego al final del partido, así como del orden en el que los jugadores ejecutarán los tiros.
- Con excepción del guardameta, un jugador lesionado no podrá ser sustituido durante la serie de tiros desde el punto penal.
- Si se expulsa al guardameta durante el lanzamiento de tiros desde el punto penal, este podrá ser reemplazado por un jugador que haya participado en el partido hasta su conclusión.
- Durante el lanzamiento de tiros desde el punto penal, se podrá amonestar o expulsar a jugadores, sustitutos o jugadores sustituidos.
- El árbitro no deberá finalizar el partido si un equipo permanece con menos de siete jugadores durante la serie de tiros desde el punto penal.
- Si un jugador se lesiona o es expulsado durante el lanzamiento de tiros desde el punto penal y su equipo permanece con un jugador menos, el árbitro no deberá reducir el número de jugadores del equipo contrario, encargados de ejecutar los tiros. Únicamente al inicio de la serie de tiros desde el punto penal deberá haber un número igual de jugadores por equipo.

En su sesión refundacional, celebrada el pasado 13 de enero, el IFAB redefinió los estatutos, que se pueden consultar en inglés y en formato PDF en FIFA.com.



