



Reglas de Juego 2004

**EDICIÓN EN ESPAÑOL REVISADA Y AUTORIZADA
POR LA DIRECCIÓN DE ARBITRAJE DE FIFA**

Julio 2004

Autorizadas por el
International Football Association Board

Publicada por el Área Técnica de la Escuela
Nacional de Árbitros de España del
Comité Técnico de Árbitros

Edición oficial para todos los países de
habla hispana



**COMITÉ TÉCNICO DE ÁRBITROS
DE FÚTBOL DE ESPAÑA**

**ESCUELA NACIONAL DE ÁRBITROS
DE FÚTBOL DE ESPAÑA**

FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE FOOTBALL ASSOCIATION (F.I.F.A.)

Presidente: Joseph S. Blatter (Suiza)

Secretario General: Urs Linsi (Suiza)

Dirección: Internet: www.fifa.com

INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD (I.F.A.B.)

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)

REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE FÚTBOL (R.F.E.F.)

Presidente: Ángel María Villar Illona

Dirección: Internet: www.rfef.es

COMITÉ TÉCNICO DE ÁRBITROS DE FÚTBOL (C.T.A.)

Presidente: Victoriano Sánchez Arminio

ESCUELA NACIONAL DE ÁRBITROS DE FÚTBOL (E.N.A.F.)

Área Técnica: Jesús Rubio Cano

Dirección: Internet: www.enaf-cta.com

*Próxima reunión del
International F.A. Board* Valle de Glamorgan, Gales
26 de febrero 2005

Preámbulo

Observaciones sobre las Reglas de Juego

Modificaciones

Sujeta a la aprobación de la 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*
- *anchura entre los postes de meta y altura del travesaño*
- *duración de los tiempos del partido*
- *sustituciones*

Sólo se permitirán otras modificaciones 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.

Clave

En las Reglas de Juego se han utilizado los siguientes símbolos:

* A menos que no figure bajo el título Circunstancias especiales de la Regla 8 – El inicio y la reanudación del juego

┃ Una línea simple indica un cambio en la Regla

Contenido

REGLA 1 EL TERRENO DE JUEGO

REGLA 2 EL BALÓN

REGLA 3 EL NÚMERO DE JUGADORES

REGLA 4 EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

REGLA 5 EL ÁRBITRO

REGLA 6 LOS ÁRBITROS ASISTENTES

REGLA 7 LA DURACIÓN DEL PARTIDO

REGLA 8 EL INICIO Y LA REANUDACIÓN DEL JUEGO

REGLA 9 EL BALÓN EN JUEGO O FUERA DEL JUEGO

REGLA 10 EL GOL MARCADO

REGLA 11 EL FUERA DE JUEGO

REGLA 12 FALTAS E INCORRECCIONES

REGLA 13 TIROS LIBRES

REGLA 14 EL TIRO PENAL

REGLA 15 EL SAQUE DE BANDA

REGLA 16 EL SAQUE DE META

REGLA 17 EL SAQUE DE ESQUINA

PROCEDIMIENTOS PARA DETERMINAR EL GANADOR DE UN PARTIDO

EL ÁREA TÉCNICA

EL CUARTO ÁRBITRO

SEÑALES DEL ÁRBITRO

SEÑALES DEL ÁRBITRO ASISTENTE

REGLA 11 – DIAGRAMAS

REGLA 12 – DIAGRAMAS

**INSTRUCCIONES ADICIONALES PARA ÁRBITROS, ÁRBITROS ASISTENTES Y CUARTOS
ÁRBITROS**

REGLAMENTO DEL INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD

REGLA 1 – El terreno de juego

Superficie de juego

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

Dimensiones

El terreno de juego será rectangular. La longitud de la línea de banda deberá ser superior a la longitud de la línea de meta.

Longitud: mínimo 90 m
máximo 120 m

Anchura: mínimo 45 m
máximo 90 m

Partidos internacionales

Longitud: mínimo 100 m
máximo 110 m

Anchura: mínimo 64 m
máximo 75 m

Marcación del terreno

El terreno de juego se marcará con líneas. Dichas líneas pertenecerán a las zonas que demarcan.

Las dos líneas de marcación más largas se denominan líneas de banda. Las dos más cortas se llaman líneas de meta.

Todas las líneas tendrán una anchura de 12 cm como máximo.

El terreno de juego estará dividido en dos mitades por una línea media.

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

El área de meta

El área de meta, situada en ambos extremos del terreno de juego, se demarcará de la siguiente manera:

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.

El área penal

El área penal, situada en ambos extremos del terreno de juego, se demarcará de la siguiente manera:

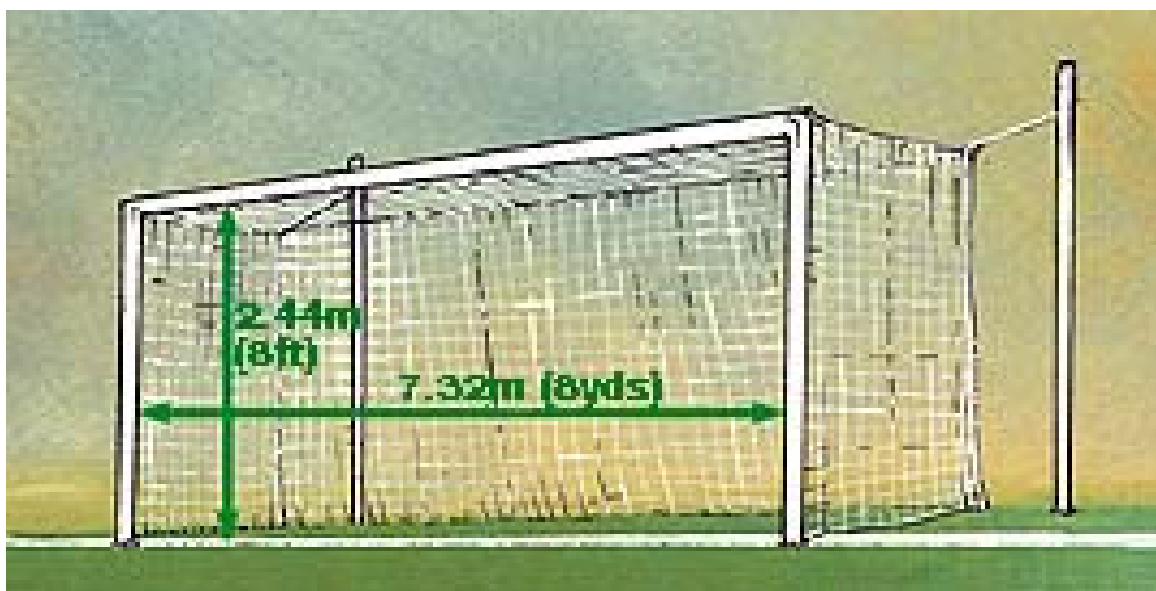
Se trazarán dos líneas perpendiculares a la línea de meta, a 16,5 m de la parte interior de cada poste de meta. Dichas líneas se adentrarán 16,5 m en el terreno de juego y se unirán con una línea paralela a la línea de meta. El área delimitada por dichas líneas y la línea de meta será el área penal.

En cada área penal se marcará un punto penal a 11 m de distancia del punto medio de la línea entre los postes y equidistante a éstos. Al exterior de cada área penal se trazará, asimismo, 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. La altura mínima del poste será de 1,5 m de altura.

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



El 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.

Las 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).

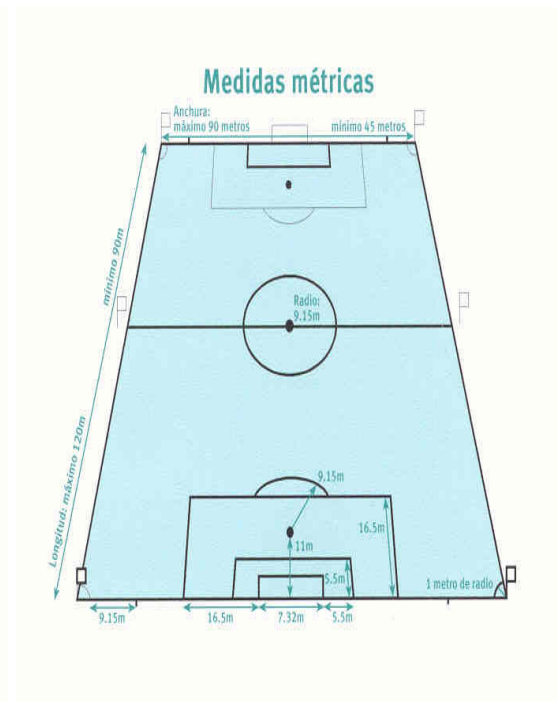
La distancia entre los postes será de 7,32 m y la distancia del borde inferior del travesaño al suelo será de 2,44 m

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

Los postes y los travesaños deberán ser de color blanco.

Seguridad

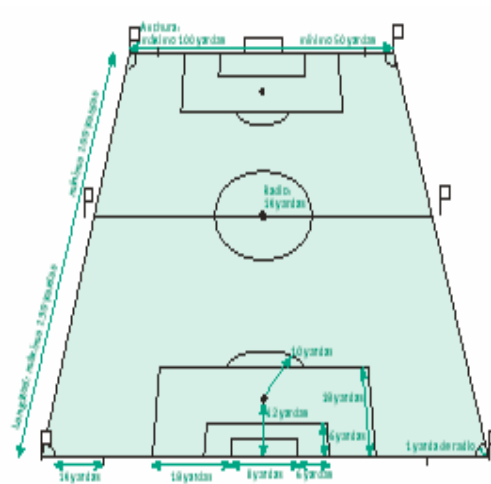
Los postes deberán estar anclados firmemente en el suelo. Se podrán utilizar metas portátiles sólo en caso de que se cumpla esta condición.



Poste del banderín de esquina



Medida en yardas



Decisiones del International F.A. Board

- **Decisión 1**

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 el travesaño no se puede reparar, se suspenderá el partido. No se permitirá el empleo de una cuerda como reemplazo del travesaño; si se puede reparar, el partido se reanudará con un balón a tierra en el lugar donde se encontraba cuando se interrumpió el juego*. (ver Preámbulo)

- **Decisión 2**

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

- **Decisión 3**

Se prohíbe todo tipo de publicidad comercial – ya sea real o virtual – en el terreno de juego y en sus instalaciones (incluidas las redes y las áreas que delimitan) desde el momento en que los equipos entran 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 banderín y en los banderines mismos. No se colocarán equipos ajenos (cámaras, micrófonos, etc.) en dichos utensilios.

- **Decisión 4**

No podrá haber publicidad alguna en el área técnica o en el suelo a un metro de la línea de banda hacia el exterior del terreno de juego. Asimismo, no se permitirá publicidad en el área situada entre la línea de meta y las redes de la meta.

- **Decisión 5**

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 (incluidas las redes de las metas y las áreas que delimitan) durante el tiempo de juego, tal como se estipula en la Decisión 3.

- **Decisión 6**

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.

- **Decisión 7**

Cuando se utilicen superficies artificiales en partidos de competición entre equipos representativos de asociaciones afiliadas a la FIFA o en partidos internacionales de competición de clubes, la superficie debe cumplir los requisitos del Concepto de calidad para césped artificial de la FIFA o el International Artificial Turf Standard, salvo si la FIFA otorga una dispensa especial.

- **Decisión 8**

El área técnica debe cumplir los requisitos aprobados por la International FA Board, descritos en esta publicación.

REGLA 2 – El balón

Propiedades y medidas

El balón:

- será esférico
- será de cuero u 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 juego se reanudará por medio de balón a tierra, ejecutado con el nuevo balón y en el lugar donde se dañó el primero * (ver Preámbulo)

Si el balón explota o se daña en un momento en que no está 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 F.A. Board

- **Decisión 1**

En partidos de competición se permitirá solamente el uso de balones que correspondan a las especificaciones técnicas mínimas estipuladas en la Regla 2.

En los partidos de competiciones de la FIFA y en partidos de competiciones bajo los auspicios de las confederaciones, la aprobación del uso de un balón estará sujeta a que el balón tenga una de las tres denominaciones siguientes:

El logotipo oficial “FIFA APROVED”

o

el logotipo oficial “FIFA INSPECTED”

o

la referencia “INTERNATIONAL MATCHBALL STANDARD”

Una denominación tal servirá para indicar que el balón ha sido debidamente controlado y cumple las especificaciones técnicas, diferentes para cada categoría y adicionales a las especificaciones mínimas estipuladas en la Regla 2. La lista de dichas especifica-

ciones adicionales, características de cada una de las categorías, deberá ser aprobada por el International F.A. Board. Los organismos que llevan a cabo los controles de calidad serán seleccionados por la FIFA.

Las competiciones de asociaciones miembro podrán exigir el uso de balones que lleven una de las tres denominaciones mencionadas.

En todos los demás partidos, el balón deberá cumplir las exigencias de la Regla 2.

- **Decisión 2**

En los partidos de competiciones de la FIFA y en partidos de competiciones bajo los auspicios de 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 autorizada del fabricante. El reglamento de la competición puede restringir el tamaño y el número de dichas marcas.



**INTERNATIONAL MATCHBALL
STANDARD**

REGLA 3 – El número de jugadores

Jugadores

El partido será jugado por dos equipos formados por un máximo de 11 jugadores cada uno, de los cuales uno jugará como guardameta. El partido no se iniciará si uno de los equipos tiene menos de siete jugadores.

Competiciones oficiales

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

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

Otros partidos

En otros partidos se puede utilizar hasta seis sustitutos.

Todos los partidos

En todos los partidos, los nombres de los sustitutos deberán entregarse al árbitro antes del comienzo del partido. Los sustitutos que no hayan sido designados de esta manera, no podrán participar en el partido.

Procedimiento de sustitución

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 recibido 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 quedará consumada cuando el sustituto entra en el terreno de juego*
- *desde ese momento, el sustituto se convierte en jugador, y el jugador al que sustituye deja de ser jugador*
- *un jugador que ha sido reemplazado no podrá participar más en el partido*
- *todos los sustitutos están sometidos a la autoridad y jurisdicción del árbitro, sean llamados o no a participar en el juego.*

Cambio del guardameta

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

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

Contravenciones / sanciones

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

- *se interrumpirá el juego*
- *se sancionará al sustituto con la tarjeta amarilla y se le ordenará que salga del terreno de juego*
- *se reanudará el juego mediante balón a tierra en el lugar donde se interrumpió el juego**
(ver Preámbulo)

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

- *se continuará jugando*
- *los jugadores en cuestión serán sancionados con la tarjeta amarilla en la siguiente interrupción del juego.*

Para cualquier otra contravención a la regla:

- *los jugadores serán sancionados con la tarjeta amarilla*

Reanudación del juego

Si el árbitro detiene el juego para pronunciar una amonestación:

- *el partido se reanudará por medio de un tiro libre indirecto ejecutado por un jugador del equipo contrario y en el lugar donde el balón se encontraba en el momento en que se detuvo el juego* (ver Preámbulo)*

Jugadores y sustitutos expulsados

Un jugador expulsado antes del saque de salida sólo 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.

Decisiones del International F.A. Board

• Decisión 1

Sujeto a las disposiciones básicas de la Regla 3, el número mínimo de jugadores en un equipo se deja al criterio de las asociaciones miembro. No obstante, el Board estima que un encuentro no deberá continuar si hay menos de siete jugadores en uno de los equipos.

• Decisión 2

Un funcionario oficial del equipo podrá impartir instrucciones tácticas a los jugadores, durante el partido, tras lo cual deberá volver a su lugar. Los funcionarios oficiales deberán permanecer dentro de los límites del área técnica, en los lugares donde exista, y deberán comportarse de forma correcta.

REGLA 4 – El equipamiento de los jugadores

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 será:

- *un jersey o camiseta*
- *pantalones cortos – si se usan pantalones térmicos debajo de los cortos, éstos deberán tener el color principal de los pantalones cortos*
- *medias*
- *canilleras/espinilleras*
- *calzado*

Canilleras / espinilleras

- *deberán estar cubiertas completamente por las medias*
- *deberán ser de un material apropiado (goma, plástico o un material similar)*
- *deberán ofrecer una protección adecuada*

Guardametas

- *cada guardameta vestirá colores que lo diferencien de los demás jugadores, el árbitro y los árbitros asistentes*



Contravenciones / sanciones

En caso de cualquier contravención a la presente Regla:

- *no será necesario detener 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 esté en juego, a menos que para entonces el jugador ya haya puesto en orden su equipamiento*
- *todo jugador que haya tenido que abandonar el 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 está en orden antes de permitir que reingrese en el terreno de juego*
- *el jugador sólo podrá reingresar en el terreno de juego cuando el balón no esté en juego*

Un jugador que haya sido obligado a abandonar el terreno de juego por infracción de esta Regla y que entra (o reingresa) en el terreno de juego sin la autorización del árbitro será amonestado y recibirá la tarjeta amarilla.

Reanudación del juego

Si el árbitro interrumpe el juego para amonestar al infractor:

- *el juego será reanudado por medio de un tiro libre indirecto lanzado por un jugador del equipo adversario desde el lugar donde el balón se encontraba cuando el árbitro interrumpió el partido* (ver Preámbulo)*

Decisiones del International F.A. Board

Decisión 1

- Los jugadores no pueden mostrar camisetas interiores con lemas o publicidad.

Los organizadores de la competición sancionarán a aquellos jugadores que

levanten su camiseta para mostrar lemas o publicidad.

- Las camisetas deberán tener mangas.

REGLA 5 – El árbitro

La autoridad del árbitro

Cada partido será controlado por un árbitro, quien tendrá la autoridad total para hacer cumplir las Reglas de Juego en el partido para el que ha sido nombrado.

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 finalizará el partido cuando lo juzgue oportuno, en caso de que se contravengan las Reglas de Juego*
- *interrumpirá, suspenderá o finalizará el partido por cualquier tipo de interferencia externa*
- *interrumpirá el juego si juzga que algún jugador ha sufrido una lesión grave y se encargará de que sea transportado fuera del terreno de juego. Un jugador lesionado sólo podrá reincorporarse al terreno de juego después de que el partido se haya reanudado*
- *permitirá que el juego continúe hasta que el balón esté fuera 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 sólo podrá reingresar tras la señal del árbitro, quien se cerciorará de que la herida haya dejado de sangrar*
- *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 comete más de una infracción al mismo tiempo*
- *tomará medidas disciplinarias contra jugadores que cometen infracciones merecedoras de amonestación o expulsión. No está obligado a tomar medidas inmediatamente, pero deberá hacerlo apenas se detenga el 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 en relación con el juego 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, siempre que no haya reanudado aún el juego.

Decisiones del International F.A. 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 un individuo, 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 comprenderse:

- *una decisión por la que las condiciones del terreno de juego, del recinto o meteorológicas sean tales que no permitan disputar el encuentro*
- *una decisión de suspender definitivamente un partido por cualquier razón*
- *una decisión por lo que respecta al estado de los accesorios y el equipamiento utilizados durante un partido, incluidos los postes de la meta, el travesaño, los postes de esquina y el balón*
- *una decisión de suspender o no suspender 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 o insistir en que un jugador lesionado sea retirado del terreno de juego para ser atendido*

- *una decisión de permitir o no a un jugador llevar cierta indumentaria o equipamiento*

- *una decisión (en la medida en que esto pueda ser de su responsabilidad) 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 con sus deberes y de acuerdo con 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 éste deberán ser conformes a las directivas aprobadas por el International F.A. Board descritas en esta publicación.

• Decisión 3

Los hechos relacionados con el juego comprenderán si un gol ha sido o no anotado y el resultado del partido.

REGLA 6 – Los árbitros asistentes

Deberes

Se designarán dos árbitros asistentes que tendrán, bajo reserva de lo que decida el árbitro, la misión de indicar:

- *si el balón ha traspasado en su totalidad los límites del terreno de juego*
- *a qué equipo corresponde efectuar los saques 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 más cerca del asistente que del árbitro (en particular, cuando ocurren en el área penal)*
- *si, en los tiros penales, el guardameta se adelanta antes de que se pateee el balón y en caso de que el balón haya cruzado la línea*

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.



REGLA 7 – La duración del partido

Períodos 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 períodos 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 exceder 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 período 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*

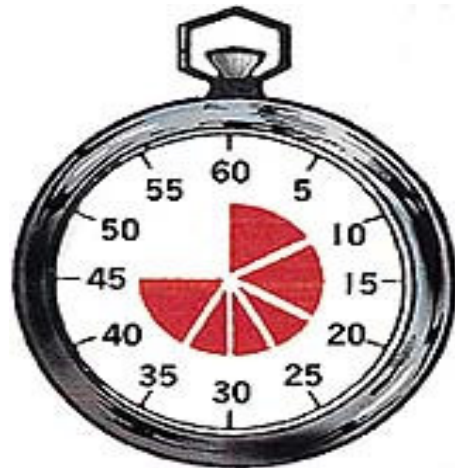
La recuperación del tiempo perdido quedará a criterio del árbitro.

Tiro penal

En caso de que se tenga que lanzar o repetir un tiro penal, se prolongará el período en cuestión hasta que se haya consumado el tiro penal.

Partido suspendido

Se volverá a jugar todo el partido suspendido definitivamente, a menos que el reglamento estipule otro procedimiento.



REGLA 8 – El inicio y la reanudación del juego

Introducción

Se lanzará una moneda y el equipo que gane el sorteo 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 que gane el sorteo 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

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, donde sea el caso*

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

Procedimiento

- *todos los jugadores deberán encontrarse en su propio campo*
- *los jugadores del equipo contrario a aquél que efectuará el saque de salida deberán encontrarse como mínimo a 9,15 m (10 yds) del balón hasta que sea jugado*
- *el balón se hallará inmóvil en el punto central*
- *el árbitro dará la señal*
- *el balón entrará en juego en el momento en que sea jugado con el pie y se mueva hacia adelante*

- *el ejecutor del saque no podrá tocar el balón por segunda vez antes de que no sea jugado por otro jugador*

Después de que un equipo marque un gol, el equipo contrario efectuará el saque de salida.

Contravenciones / 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 lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción* (ver Preámbulo)*

Para cualquier otra contravención del procedimiento de saque de salida:

- *se repetirá el saque de salida*

Balón a tierra

El balón a tierra es una forma para reanudar el juego después de una interrupción temporal necesaria, cuando el balón está en juego, a causa de cualquier incidente no indicado en las Reglas de Juego.

Procedimiento

El árbitro dejará caer el balón en el lugar en donde se hallaba cuando fue interrumpido el juego* (ver Preámbulo)

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

Contravenciones / sanciones

Se volverá a dejar caer el balón:

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

Circunstancias especiales

Un tiro libre concedido al equipo defensor en su área de meta podrá ser lanzado desde cualquier parte de dicha área.

Un tiro libre indirecto concedido al equipo atacante en el área de meta adversaria será lanzado desde la línea del área de meta paralela a la línea de meta, en el punto más cercano al lugar donde ocurrió la infracción.

Un balón a tierra para reanudar el partido, después de que el juego haya sido interrumpido temporalmente dentro del área de meta, será ejecutado en la línea del área de meta paralela a la línea de meta, en el punto más cercano al lugar donde se encontraba el balón cuando se detuvo el juego.



REGLA 9 – El balón en juego o fuera del juego

El balón fuera del juego

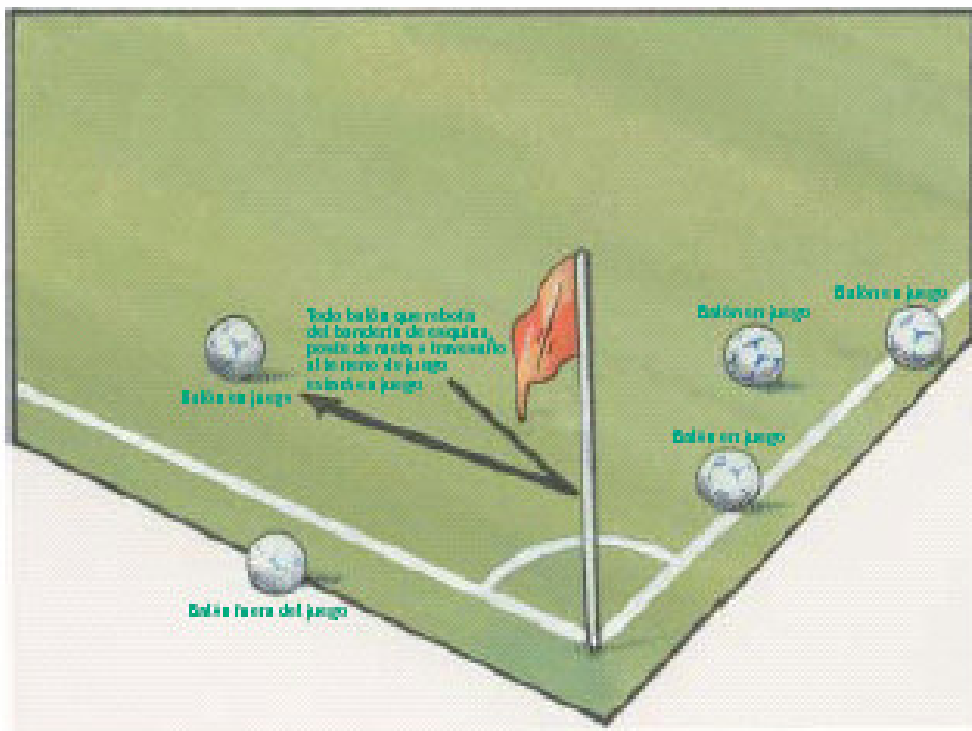
El balón estará fuera del juego cuando:

- *ha traspasado completamente una línea de banda o de meta, ya sea por tierra o por aire*
- *el juego ha sido detenido por el árbitro*

El balón en juego

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

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



REGLA 10 – El gol marcado

Gol marcado

Se habrá marcado un gol cuando el balón haya traspasado totalmente la línea de meta entre los postes y por debajo del travesaño, siempre que el equipo anotador no haya contravenido previamente 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

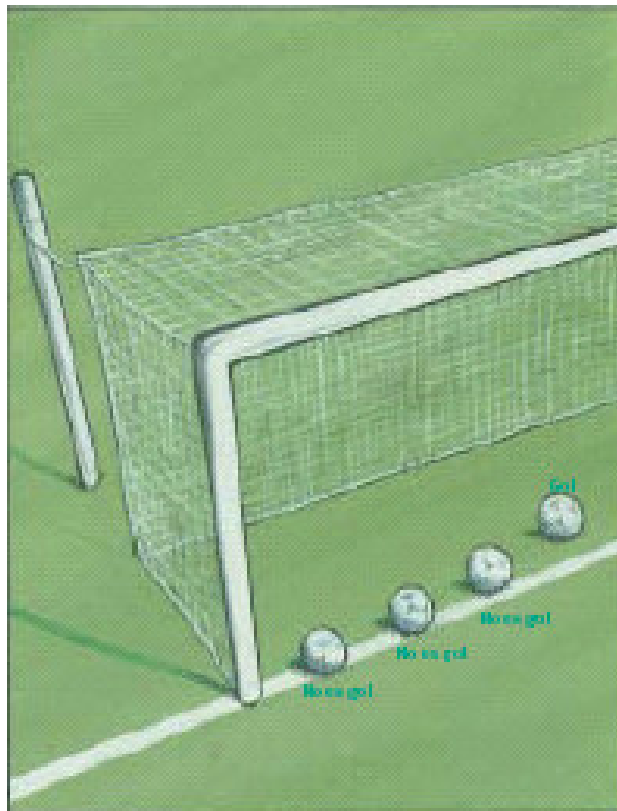
Si el reglamento de la competición establece que debe haber un equipo ganador en un partido que finaliza en empate, se permiten solamente los siguientes procedimientos aprobados por el International F.A. Board.

- Regla de goles marcados fuera de casa
- Tiempo suplementario
- Tiros desde el punto de penal.

Decisiones del International F.A. Board

Decisión 1

Para determinar el ganador de un partido, se permiten en el reglamento de la competición sólo los procedimientos aprobados por el International FA Board y descritos en esta publicación.



REGLA 11 – El fuera de juego

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*
- *está a la misma altura que el penúltimo adversario*
- *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*
- *interfiriendo a un adversario*
- *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*
- *un saque de banda*
- *un saque de esquina*

Contravenciones / sanciones

Por 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 Preámbulo).



REGLA 12 – Faltas e incorrecciones

Las faltas e incorrecciones se sancionarán de la siguiente manera:

Tiro libre directo

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

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

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

- *hacer una entrada a un contrario para ganar la posesión del balón, tocándole antes que al balón*
- *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 Preámbulo).

Tiro penal

Se concederá un tiro penal si un jugador comete una de las diez infracciones mencionadas dentro de su propia área penal, independientemente de la posición del balón y siempre que 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 amonestarle o expulsarle.*

El tiro libre indirecto se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción* (ver Preámbulo).



Sanciones disciplinarias

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

Infracciones sancionables con una amonestación

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

1. ser culpable de conducta antideportiva
2. desaprobar con palabras o acciones
3. infringir persistentemente las Reglas de Juego
4. retardar la reanudación del juego
5. no respetar la distancia reglamentaria en un saque de esquina o tiro libre
6. entrar o volver a entrar en el terreno de juego sin el permiso del árbitro
7. abandonar deliberadamente el terreno de juego sin el permiso del árbitro

Infracciones sancionables con una expulsión

Un jugador será expulsado y recibirá la tarjeta roja si comete una de las siguientes siete infracciones:

1. ser culpable de juego brusco grave
2. ser culpable de conducta violenta
3. escupir a un adversario o a cualquier otra persona
4. 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)
5. malograr la oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia la meta del jugador mediante una infracción sancionable con tiro libre o penal
6. emplea lenguaje o gesticula de manera ofensiva, grosera u obscena
7. recibir una segunda amonestación en el mismo partido

El jugador expulsado deberá abandonar los alrededores del terreno de juego y el área técnica.



Decisiones del International F.A. Board

- **Decisión 1**

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.

- **Decisión 2**

Se considerará que el guardameta controla el balón cuando lo toca con cualquier parte de sus manos o brazos. La posesión del balón incluirá asimismo la parada intencionada del guardameta, pero no incluye cuando –según el árbitro– el balón rebota accidentalmente en el guardameta, por ejemplo, tras efectuar una parada.

- **Decisión 3**

En virtud de las estipulaciones de la Regla 12, un jugador podrá pasar el balón a su guardameta utilizando su cabeza, el pecho o la rodilla, etc. No obstante, si en opinión del árbitro, un jugador emplea un truco deliberado para evadir la Regla, mientras el balón está en juego, el jugador será culpable

de conducta antideportiva. Será amonestado, recibirá la tarjeta amarilla y se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario desde el lugar donde se cometió la infracción* (ver Preámbulo).

Un jugador que emplee un truco para burlar la regla mientras ejecuta un tiro libre, será sancionado por conducta antideportiva y recibirá la tarjeta amarilla. Se volverá a lanzar el tiro libre.

En tales circunstancias, será irrelevante si el guardameta toca o no posteriormente el balón con las manos. La infracción es cometida por el jugador que intenta burlar tanto la letra como el espíritu de la Regla 12.

- **Decisión 4**

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

- **Decisión 5**

Toda simulación en el terreno de juego que tenga por finalidad engañar al árbitro será sancionada como conducta antideportiva.

- **Decisión 6**

Un jugador que se quite la camiseta al celebrar un gol deberá ser amonestado por conducta antideportiva.

REGLA 13 – Tiros libres

Tipos de tiros libres

Los tiros libres son directos e indirectos.

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 éste haya tocado a otro jugador.

El tiro libre directo

- *si se introduce directamente en la meta contraria un tiro libre directo jugado con el pie, se concederá un gol*
- *si se introduce directamente en la meta propia un tiro libre directo jugado con el pie, se concederá un saque de esquina al equipo contrario*

El tiro libre indirecto

Señal

El árbitro indicará un tiro libre indirecto levantando el brazo en alto por encima de su cabeza. Deberá mantener su brazo en dicha posición hasta que el tiro haya sido ejecutado y conservar la señal hasta que el balón haya tocado a otro jugador o haya salido del juego.

El balón entra en la meta

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

- *si se introduce directamente en la meta contraria un tiro libre indirecto jugado con el pie, se concederá un saque de meta*
- *si un tiro libre indirecto jugado con el pie se introduce directamente en la meta propia, se concederá un saque de esquina al equipo contrario*

Posición en el tiro libre

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 jugado con el pie directamente más allá del área penal*
- *un tiro libre concedido en el área de meta podrá ser lanzado de 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 encuentran ubicados sobre su propia línea de meta entre los postes de meta*
- *el balón estará en juego en el momento en que es jugado con el pie 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, más cercana 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 jugado con el pie y se pone en movimiento*
- *el tiro libre se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción*

Contravenciones / 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 lanza un tiro libre jugado con el pie desde su propia área penal sin que el balón entre directamente en juego:

- *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 por segunda vez el balón (excepto con sus manos) antes de que éste haya tocado a otro jugador:

- *se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción* (ver Preámbulo)*

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

- *se concederá un tiro libre directo al equipo contrario que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción* (ver Preámbulo)*
- *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 toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos) antes de que éste haya tocado a otro jugador:

- *se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario desde el lugar donde se cometió la infracción* (ver Preámbulo)*

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 Preámbulo)*
- *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 Preámbulo)*



REGLA 14 – El tiro penal

Se concederá un tiro penal contra el equipo que comete una de las diez infracciones que entrañan un tiro libre directo, dentro de su propia área penal 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 períodos del tiempo suplementario.

Posición del balón y de los jugadores

El balón:

- *se colocará 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, estarán ubicados:

- *en el terreno de juego*
- *fuera del área penal*
- *detrás del punto penal*
- *a un mínimo de 9,15 m del punto penal*

El árbitro

- *no dará la señal de ejecutar el tiro penal hasta que todos los jugadores se encuentren ubicados en una posición conforme a la Regla*
- *decidirá cuándo se ha consumado un tiro penal*

Procedimiento

- *el ejecutor del tiro penal jugará el balón hacia delante con el pie*
- *no podrá volver a jugar el balón hasta que el esférico no haya tocado a otro jugador*
- *el balón estará en juego en el momento en que es jugado con el pie y se pone en movimiento*

Cuando se ejecuta un tiro penal durante el curso normal de un partido o cuando el período de juego se ha prolongado en el primer tiempo o al final del tiempo reglamentario con objeto de lanzar o volver a lanzar 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, o el travesaño o al guardameta*

Contravenciones / sanciones

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

El ejecutor del tiro infringe las Reglas de Juego:

- *el árbitro permitirá que continúe la jugada*
- *si el balón entra en la meta, se repetirá el tiro*
- *si el balón no entra en la meta, no se repetirá el tiro*

El guardameta infringe las Reglas de Juego:

- *el árbitro permitirá que continúe la jugada*
- *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 penetra en el área penal o se coloca delante del punto penal o a menos de 9,15 m:

- *el árbitro permitirá que continúe la jugada*
- *si el balón entra en la meta, se repetirá el tiro*
- *si el balón no entra en la meta, no se repetirá el tiro*
- *si el balón rebota en el guardameta, el travesaño o en un poste de la meta y es tocado por este jugador, el árbitro interrumpirá el partido y lo reanudará con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor.*

Un compañero del guardameta penetra en el área penal o se coloca delante del punto penal o a menos de 9,15 m:

- *el árbitro permitirá que continúe la jugada*
- *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 del equipo atacante infringen las Reglas de Juego:

- *se repetirá el tiro*

Si, 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 contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción* (ver Preámbulo)*

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 lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción* (ver Preámbulo)*

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 en el guardameta, el travesaño o los postes, y toca luego cualquier otro objeto:

- *el árbitro detendrá el juego*
- *el juego se reanudará con balón a tierra que se lanzará desde el lugar donde tocó el objeto* (ver Preámbulo)*

REGLA 15 – El saque de banda

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

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

Se concederá saque de banda:

- *cuando el balón haya traspasado en su totalidad la línea de banda, ya sea por tierra o por aire*
- *que se lanzará desde el punto por donde franqueó la línea de banda*
- *a los adversarios del jugador que tocó por último el balón*

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 detrás y por encima de la cabeza*

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

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



Contravenciones / 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 éste haya tocado a otro jugador:

- *se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción* (ver Preámbulo)*

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

- *se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción* (ver Preámbulo)*
- *se concederá un tiro penal si la infracción se cometió dentro del área penal del ejecutor*

Saque de banda ejecutado por el guardameta

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

- *se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción* (ver Preámbulo)*

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 Preámbulo)*
- *se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario si la infracción ocurrió dentro del área penal del guardameta, y el tiro se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción* (ver Preámbulo)*

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

- *será amonestado por conducta antideportiva y recibirá la tarjeta amarilla*

Para cualquier otra contravención a la Regla:

- *el saque será ejecutado por un jugador del equipo contrario*

REGLA 16 – El saque de meta

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

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

Se concederá saque de meta cuando:

- *el balón haya traspasado en su totalidad 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*

Procedimiento

- *un jugador del equipo defensor jugará el balón con el pie 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 podrá volver a jugar el balón hasta que éste no haya tocado a otro jugador*
- *el balón estará en juego cuando haya sido lanzado directamente fuera del área penal*

Contravenciones / sanciones

Si el balón no es lanzado directamente fuera del área penal:

- *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 éste haya tocado a otro jugador:

- *se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción* (ver Preámbulo)*

Si el balón está en juego y el ejecutor del saque 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 lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción* (ver Preámbulo)*
- *se concederá un tiro penal si la infracción se cometió dentro del área penal del ejecutor*

Saque de meta lanzado por el guardameta

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

- *se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción* (ver Preámbulo)*

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 Preámbulo)*
- *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 Preámbulo)*

Para cualquier otra contravención a la Regla:

- *se repetirá el saque*

REGLA 17 – El saque de esquina

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

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

Se concederá un saque de esquina cuando:

- *el balón haya traspasado en su totalidad 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*

Procedimiento

- *el balón se colocará en el interior del cuadrante del banderín de esquina más cercano*
- *no se deberá quitar el poste del banderín*
- *los adversarios deberán permanecer a un mínimo de 9,15 m del balón hasta que esté en juego*
- *el balón será jugado con el pie por un jugador del equipo atacante*
- *el balón estará en juego en el momento en que es jugado con el pie y se pone en movimiento*
- *el ejecutor del saque no deberá jugar el balón por segunda vez hasta que no haya tocado a otro jugador*

Contravenciones / 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 éste haya tocado a otro jugador:

- *se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción* (ver Preámbulo)*

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

- *se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción* (ver Preámbulo)*
- *se concederá un tiro penal si la infracción se cometió dentro del área penal del ejecutor*

Saque de esquina lanzado por el guardameta

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

- *se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción* (ver Preámbulo)*

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 Preámbulo)*
- *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 Preámbulo)*

Para cualquier otra Contravención a la Regla:

- *se repetirá el saque*



Procedimientos para determinar el ganador de un partido

Los goles marcados fuera de casa y la ejecución de tiros desde el punto penal son métodos 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

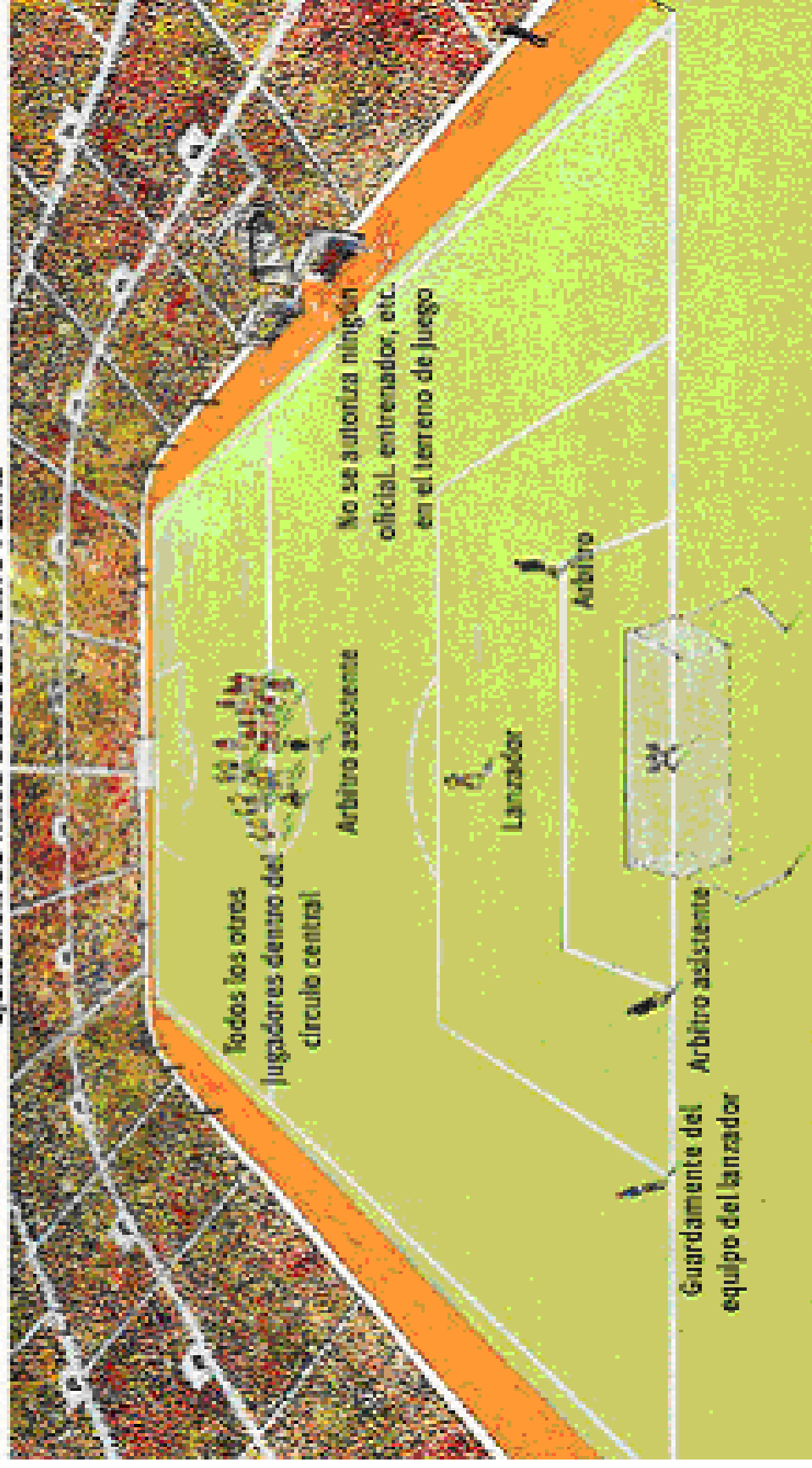
El reglamento de una competición puede estipular que se jueguen dos tiempos suplementarios iguales de no más de 15 minutos cada uno. Se aplicarán las estipulaciones de la Regla 8.

Tiros desde el punto penal

Procedimiento

- *el árbitro deberá elegir la meta en que se lanzarán los penales*
- *el árbitro lanzará una moneda y el equipo cuyo capitán gane el sorteo decidirá si ejecutará el primer o el segundo tiro*
- *el árbitro anotará todos los tiros lanzados*
- *sujeto a las condiciones estipuladas más abajo, cada equipo lanzará 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 deberán continuar en el mismo orden hasta que un equipo haya marcado un gol más que el otro tras lanzar 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 suplentes permitido por el reglamento de la competición*
- *con excepción del caso antes mencionado, sólo los jugadores que se encuentran en el terreno de juego al final del partido, incluyendo el tiempo suplementario siempre que proceda, estarán autorizados a lanzar 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 lanzar 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 ejecutan los tiros desde el punto penal*
- *todos los jugadores, excepto el jugador que lanzará el penal y los dos guardametas, deberán permanecer en el interior del círculo central*
- *el guardameta que es compañero del ejecutante deberá permanecer en el terreno de juego, fuera del área penal en la que se ejecutan 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 pertinentes del International F.A. Board cuando se lancen tiros desde el punto penal*
- *si, al finalizar el partido, un equipo tiene más jugadores que su adversario, deberá reducir su número para equipararse al de su adversario y comunicar al árbitro el nombre y número de cada jugador excluido. El capitán del equipo será el responsable de esta tarea*
- *antes de comenzar con el lanzamiento de tiros penales, el árbitro se asegurará de que permanezca dentro del círculo central el mismo número de jugadores por equipo para lanzar los tiros penales.*

EJECUCION DE TIROS DESDE EL PUNTO PENAL

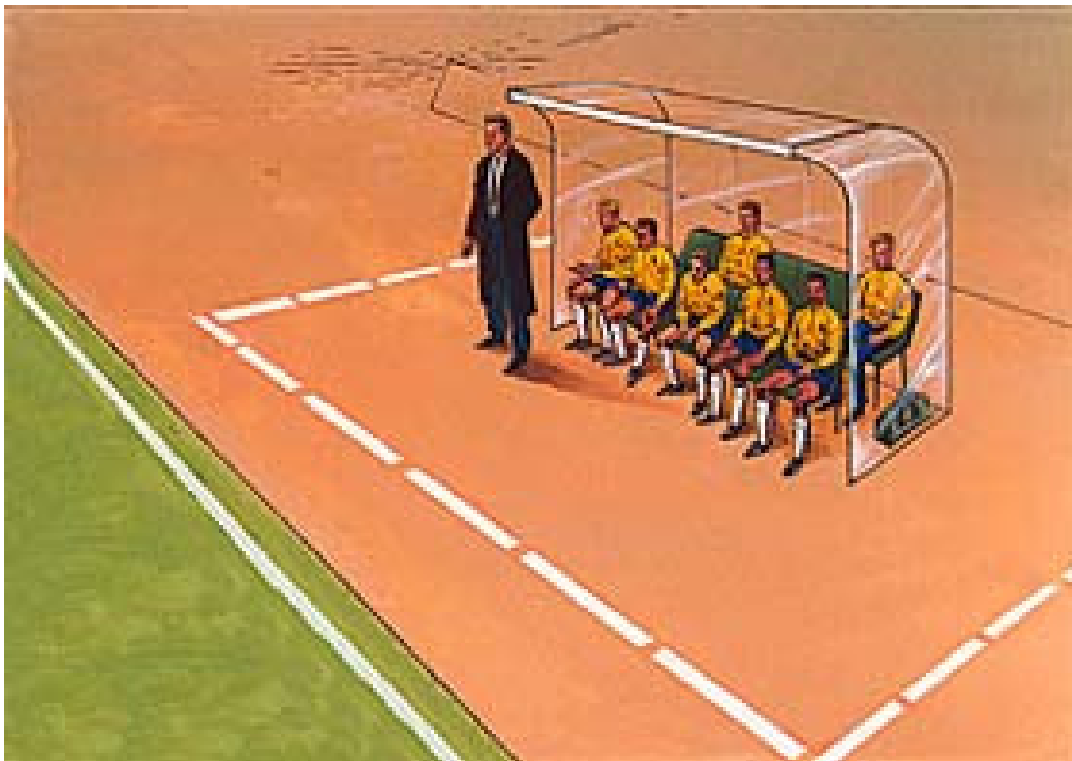


El área técnica

El área técnica descrita en la Regla 3, Decisión n° 2 del International F.A. Board, se refiere particularmente a los partidos disputados en estadios que cuentan con un área especial para el personal técnico y sustitutos, tal como se puede ver en la ilustración.

Las áreas técnicas pueden diferir de un estadio a otro, por ejemplo en tamaño o ubicación: las siguientes notas servirán de guía general.

- *El área técnica se extiende 1 m a cada lado del banco y hacia adelante hasta 1 m de la línea de banda.*
- *Se recomienda utilizar marcaciones para delimitar dicha área.*
- *El número de personas autorizadas a 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 a dar instrucciones técnicas; después de hacerlo deberá regresar a su lugar en el banco de reservas.*
- *El entrenador y los demás funcionarios oficiales deberán permanecer dentro de los límites del área técnica, salvo en circunstancias especiales, por ejemplo, si un fisioterapeuta o un médico debe entrar en el terreno de juego, con el permiso del árbitro, para atender a un jugador lesionado.*
- *El entrenador y los demás ocupantes del área técnica deberán comportarse de una manera correcta.*



El cuarto árbitro

- El cuarto árbitro será designado conforme al reglamento de una competición y reemplazará a cualquiera de los árbitros en caso de que uno de éstos no esté en condiciones de seguir actuando. Asistirá al árbitro en todo momento.
- Antes del comienzo de una competición, el organizador deberá estipular claramente si el cuarto árbitro asumirá el papel de director de juego en caso de que el árbitro principal no pueda continuar dirigiendo el partido o si lo hará el primer árbitro asistente y el cuarto árbitro pasará 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.
- En caso de necesidad, controlará 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 a un mínimo la pérdida de tiempo.
- Tendrá la autoridad de controlar el equipamiento de los sustitutos antes de que entren al terreno de juego. Informará al árbitro.
- Indicará al árbitro si sanciona al jugador erróneo por confundir su identidad, si no expulsa al jugador que ha recibido una segunda tarjeta amarilla o si se produce una conducta violenta fuera del campo visual del árbitro y de los árbitros asistentes. 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 someterá 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 advertirá al árbitro y a sus asistentes de la elaboración de cualquier informe relacionado con estos incidentes.
- Estará autorizado para comunicar al árbitro si alguna persona en el área técnica observa una conducta impropia.



SEÑALES DEL ARBITRO



Tiro libre indirecto



Ventaja



Tiro libre directo



Amonestación



Expulsión

SEÑALES DEL ARBITRO ASISTENTE



Sustitución



Fuera de juego



Saque de banda



Fuera de juego,
parte cercana del campo



Fuera de juego,
centro del campo



Fuera de juego, parte más
alejada del campo

Instrucciones adicionales para árbitros, árbitros asistentes y cuartos árbitros

La finalidad de estas instrucciones adicionales para árbitros, árbitros asistentes y cuartos árbitros es facilitar la correcta aplicación de las Reglas de Juego.

El fútbol es un deporte competitivo y el contacto físico entre los jugadores es un aspecto normal y aceptable del juego. No obstante, los futbolistas deben jugar respetando las Reglas de Juego y los principios del fair play, es decir, del juego limpio.

El juego brusco grave y la conducta violenta son dos infracciones que conllevan una agresión física inaceptable, sancionada con la expulsión en la Regla 12.

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.

Cualquier jugador que se abalance sobre un contrario en la disputa del balón desde delante, detrás o los lados, utilizando una o ambas piernas con fuerza excesiva y poniendo en peligro la integridad física del oponente, será culpable de juego brusco grave.

Conducta violenta

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

Infracciones contra el portero

Se recuerda a los árbitros que:

- *es infracción si un jugador impide al guardameta lanzar, sacar o soltar el balón de sus manos,*
- *se deberá sancionar a un jugador por juego peligroso si juega o intenta jugar con el pie el balón cuando el guardameta lo está lanzando, sacando o soltándolo de sus manos.*
- *es infracción restringir los movimientos del guardameta de forma antideportiva durante un saque de esquina.*

Cubrir el balón

No es infracción si un jugador que controla el balón a distancia de juego intenta cubrirlo con el cuerpo sin extender los brazos.

Sin embargo, si impide que el adversario pueda quitarle el balón utilizando la mano, los brazos, las piernas o el cuerpo en forma antirreglamentaria, será sancionado con un tiro libre directo o un penal, si la infracción se cometió en el área penal.

Tijera o chilena

Se permite la tijera o chilena siempre que, en opinión del árbitro, no constituya una acción peligrosa para un adversario.

Mano intencionada

Se recuerda a los árbitros que la mano intencionada se castiga generalmente con un tiro libre directo o penal, si la infracción se comete en el área penal. Normalmente no se impondrá una amonestación o una expulsión.

Malograr una oportunidad manifiesta de gol

Sin embargo, se expulsará a un jugador que impida con mano intencionada un gol o malogre una oportunidad manifiesta de gol. Este castigo no se impone por mano intencionada, sino por la intervención inaceptable y antideportiva que impide marcar un gol.

Amonestaciones por conducta antideportiva debido a mano intencionada

Existen circunstancias en las que, además de cobrar un tiro libre directo, se deberá amonestar a un jugador por conducta antideportiva, por ejemplo, cuando el jugador:

- *toca o golpea deliberada y manifiestamente el balón para evitar que el adversario lo reciba*
- *si intenta marcar un gol tocando o golpeando deliberadamente el balón*

Sujetar a un adversario

Una crítica muy común contra los árbitros es su incapacidad de identificar correctamente y sancionar la infracción de sujetar a un adversario. Esta incapacidad de evaluar adecuadamente la acción de sujetar la camiseta o el brazo puede conducir a situaciones controvertidas, de modo que se urge a los árbitros intervenir inmediatamente y con firmeza ante esta situación, en virtud de la Regla 12.

Generalmente, un tiro libre directo o un tiro penal es sanción suficiente, pero en ciertas circunstancias se deberá imponer una sanción adicional. Por ejemplo:

- *se amonestará por conducta antideportiva si un jugador sujeta al adversario para impedir que obtenga el balón o pueda colocarse en una posición de juego ventajosa*
- *se expulsará a un jugador que malogre una oportunidad manifiesta de gol al sujetar al adversario*

Lanzamiento de tiros libres

Se recuerda a los árbitros que se deberá amonestar a un jugador si:

- *retarda la reanudación del juego*
- *no observa la distancia reglamentaria cuando se reanuda el juego*

El tiro penal

Es una violación de las reglas entrar en el área penal antes de que se haya efectuado el tiro. El guardameta también infringe las reglas si se mueve fuera de su línea de meta antes de que se pate el balón. Los árbitros deben garantizar que se adopta la medida apropiada cuando los jugadores infringen esta regla.

Señales de fuera de juego

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

Los árbitros asistentes deberán señalar fuera de juego sólo cuando se deba sancionar al jugador por encontrarse en dicha posición.

Infracciones de guardametas

Se recuerda a los árbitros que los guardametas no pueden retener el balón en las manos más de seis segundos. Todo portero culpable de esta infracción será sancionado con un tiro libre indirecto.

Infractores persistentes

Los árbitros deberán estar siempre alerta respecto a jugadores que infringen persistentemente las Reglas de Juego. Considerarán ante todo que, incluso cuando un jugador comete diferentes infracciones, deberá ser amonestado por infringir persistentemente las Reglas.

Comportamientos frente al árbitro

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

Todo jugador que sea culpable de desaprobar con palabras la decisión del árbitro deberá ser amonestado.

Todo jugador que ataque a un árbitro o que sea culpable de emplear lenguaje o gestos ofensivos, groseros y obscenos deberá ser expulsado.

Simulación

Todo jugador que intente engañar al árbitro simulando lesión o pretendiendo haber sido objeto de infracción será culpable de simulación y se le amonestará por conducta antideportiva.

Retardar la reanudación del juego

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

- *lanzar un tiro libre del 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*
- *jugar con el pie lejos el balón o llevárselo en las manos después de que el árbitro ha detenido 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*

Celebración de un gol

Por más que esté permitido que los jugadores expresen su alegría cuando marcan un gol, la celebración no deberá ser excesiva.

En la circular n° 579, la FIFA concedió el permiso de celebrar de forma razonable un gol. Sin embargo, no se deberá alentar la práctica de celebraciones coreografiadas si ésta ocasiona una pérdida de tiempo excesiva; en este caso los árbitros deberán intervenir.

Se amonestará a un jugador si, en opinión del árbitro:

- *hace gestos provocadores, irrisorios o exaltados*
- *trepas las vallas perimétricas para celebrar un gol*
- *si se quita su camiseta por encima de su cabeza, o se cubre la cabeza con la camiseta*

El hecho de abandonar el campo para celebrar un gol no es, en sí, una infracción punible, pero es esencial que los jugadores retornen al terreno de juego inmediatamente.

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

Bebidas refrescantes

Los jugadores tienen derecho a tomar bebidas refrescantes durante una interrupción del partido, pero únicamente al borde de la línea de banda. No está permitido lanzar bolsas de agua o cualquier otro tipo de recipiente con agua al terreno de juego.

Joyas

Se recuerda a los árbitros que, en virtud de la Regla 4, los jugadores no deberán llevar ningún tipo de joyas que sean peligrosas para él o para cualquier otro jugador. Si es peligrosa no podrá llevarse ni taparse con esparadrapo.

Indicación del tiempo adicional

Se recuerda a los cuartos árbitros que, por instrucción del árbitro, la indicación del tiempo mínimo a añadir al final de cada periodo, se realizará únicamente al final del último minuto de juego de cada tiempo.

Procedimiento en caso de jugadores lesionados

El árbitro deberá atenerse a las siguientes instrucciones en caso de que un jugador resulte lesionado:

- *permitirá seguir jugando hasta que el balón esté fuera del juego si, en su opinión, la lesión es leve*
- *detendrá el juego si, en su opinión, la lesión es grave*
- *después de consultar con el jugador lesionado, el árbitro autorizará la entrada en el terreno de juego de uno, máximo dos médicos, para evaluar el tipo de lesión y organizar el traslado seguro y rápido del jugador fuera del terreno*

- *los camilleros entrarán en el terreno al mismo tiempo que los médicos para acelerar el traslado del jugador*
- *el árbitro se asegurará que el jugador lesionado sea trasladado con seguridad y rapidez fuera del terreno*
- *no está permitido tratar al jugador en el campo*
- *todo jugador con herida sangrante abandonará el terreno y no podrá retornar hasta que el árbitro considere que la herida ha dejado de sangrar. Un jugador no puede utilizar ropa manchada de sangre*
- *apenas autorizada la entrada de los médicos en el terreno de juego, el jugador deberá abandonar el campo, ya sea en camilla o caminando. Si no se cumple esta regla, será amonestado por conducta antideportiva*
- *un jugador lesionado sólo podrá reincorporarse al terreno de juego después de que el partido se haya reanudado*
- *cuando el balón esté en juego, el jugador lesionado podrá ingresar nuevamente en el terreno de juego, pero sólo por la línea de banda. Cuando el balón esté fuera del juego, podrá entrar en el terreno por cualquier línea de demarcación*
- *únicamente el árbitro está autorizado a permitir que un jugador lesionado vuelva a entrar en el terreno, independientemente de que el balón esté o no en juego*
- *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 reanudará el juego con un balón a tierra*
- *el árbitro compensará al final de cada mitad el tiempo perdido por las lesiones*

Excepciones

Las excepciones a este proceder se dan sólo en caso de:

- *lesión del guardameta*
- *cuando el guardameta y un jugador de campo chocan y necesitan una atención inmediata*
- *cuando ocurre una lesión grave, por ejemplo, tragarse la lengua, conmoción cerebral, fractura de pierna, etc.*

El área técnica

Se espera que el cuarto árbitro supervise el área técnica de forma preventiva y sin buscar una confrontación.

No obstante, si los ocupantes del área técnica cometen una grave incorrección, el cuarto árbitro deberá llamar inmediatamente la atención del árbitro.