



REGLAS DE JUEGO FÚTBOL 7

Real Federación de Castilla y León de Fútbol

2022-2023

REGLAS DE JUEGO DEL FÚTBOL - 7

NOTA: Toda referencia al género masculino en estas Reglas de Juego del Fútbol – 7, por lo que respecta a árbitros, árbitros asistentes, jugadores u miembros del cuerpo técnico, equivaldrá, solamente a efectos de simplificar la lectura, tanto a mujeres como a hombres.

ÍNDICE:

Nº de la Regla	Nombre de la Regla	Pág.
REGLA – 01	El Terreno de Juego	3
REGLA – 02	El Balón	10
REGLA – 03	Los Jugadores	12
REGLA – 04	El Equipamiento de los Jugadores	18
REGLA – 05	El Árbitro	24
REGLA – 06	Los otros miembros del Equipo Arbitral (auxiliares de mesa)	32
REGLA – 07	La Duración del Partido	37
REGLA – 08	Inicio y Reanudación del Partido	39
REGLA – 09	Balón en Juego	42
REGLA – 10	El Resultado de un Partido	43
REGLA – 11	El Fuera de Juego	48
REGLA – 12	Faltas y Conducta Incorrecta	51
REGLA – 13	Tiros Libres	69
REGLA – 14	El Penal	72
REGLA – 15	El Saque de Banda	76
REGLA – 16	El Saque de Meta	78
REGLA – 17	El Saque de Esquina	80
	Programa Calidad de FIFA	82
	Glosario	83

Regla 01

EL TERRENO DE JUEGO

1. SUPERFICIE DE JUEGO

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

El color de las superficies artificiales deberá ser verde.

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

2. MARCACIÓN DEL TERRENO DE JUEGO

El terreno de juego será una superficie rectangular y estará marcado con líneas continuas que no representen peligro alguno.

Se podrá utilizar material artificial para la marcación de terrenos naturales si esto no supone un peligro.

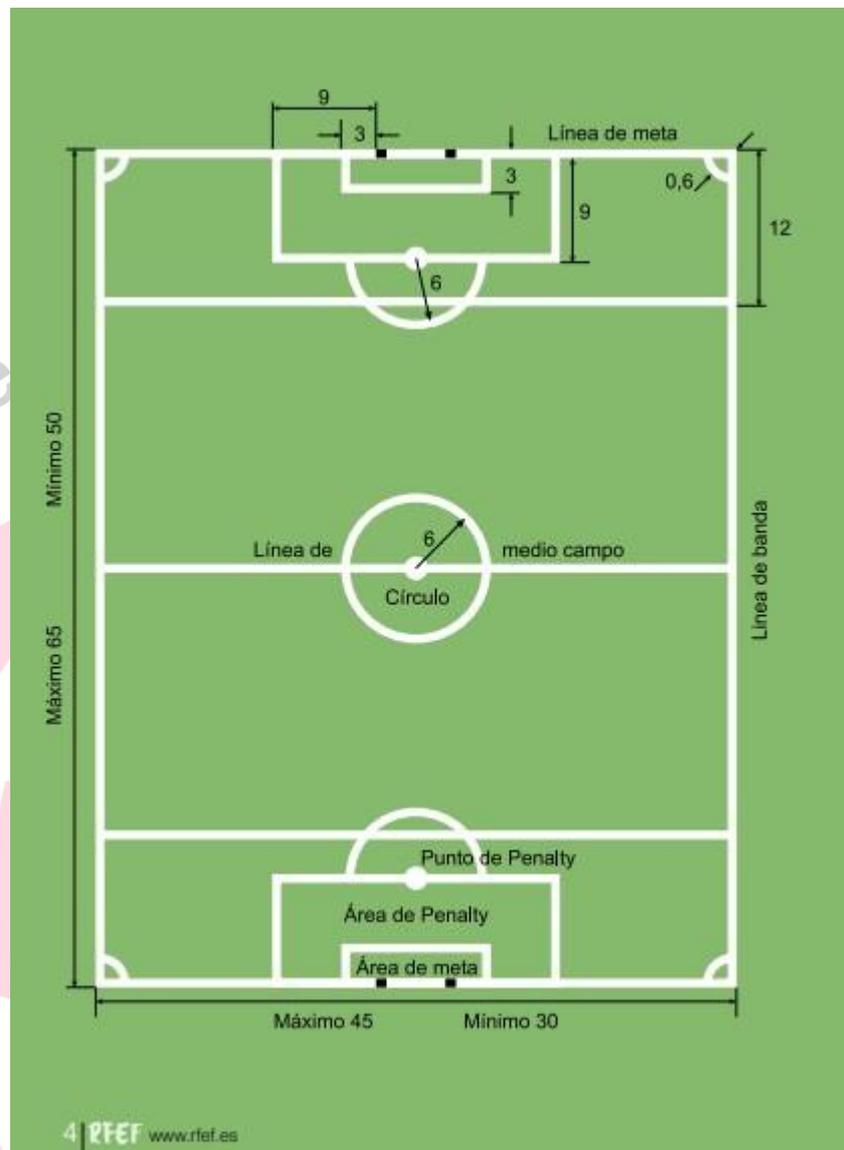
Las líneas de demarcación, integrarán las zonas que demarcan.

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

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

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

El terreno de juego estará dividido en dos mitades por una línea que unirá los puntos medios de las dos líneas de banda: **la línea central o de medio campo**.



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

El punto central del terreno de juego se hallará en el punto medio de la línea central, alrededor del cual se trazará una circunferencia con un radio de **6 metros**.

Se podrán realizar marcaciones fuera del terreno de juego, a **6 metros del arco de esquina** y en perpendicular a las líneas de meta y a las líneas de banda.

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

Las líneas de meta tendrán la misma anchura que los postes y el travesaño.

Si un jugador realiza marcas no autorizadas en el terreno de juego, será amonestado por conducta antideportiva. Si el árbitro se percatara de ello durante el partido, el infractor será amonestado en cuanto el balón deje de estar en juego.

3. DIMENSIONES

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

Tendrán unas longitudes comprendidas entre:

	Máximo en metros	Mínimo en metros
Línea de banda	65	50
Línea de meta	45	30

Las competiciones podrán determinar la longitud de la línea de meta y la línea de banda respetando estos límites.

4. ÁREA DE META

Las áreas de meta se situarán a ambos extremos del terreno de juego, determinándose de la siguiente manera:

- Se trazarán dos líneas perpendiculares a la línea de meta, a **3 metros** de la parte interior de cada uno de los postes de la portería.
- Dichas líneas se adentrarán **3 metros** en el terreno de juego y se unirán con una línea paralela a la línea de meta que tendrá una longitud de 12 metros
- El área delimitada por dichas líneas y la línea de meta conformará el área de meta.

5. ÁREA DE PENAL

Las áreas de penal se situarán a ambos extremos del terreno de juego, determinándose de la siguiente manera:

- Se trazarán dos líneas perpendiculares a la línea de meta, a **9 metros** de la parte interior de cada uno de los postes de la portería.
- Dichas líneas se adentrarán **9 metros** en el terreno de juego y se unirán con una línea paralela a la línea de meta que tendrá una longitud de 24 metros.
- El área delimitada por dichas líneas y la línea de meta conformará el área penal.
- En el interior de cada una de las áreas penales se marcará un punto a **9 metros** de distancia de la línea de meta, equidistante a los dos postes, debiendo quedar situado en la mitad justa de la línea frontal del área de penal: **el punto penal o de penalti**.
- Al exterior de ambas áreas penales se trazará un arco de circunferencia con un radio de **6 metros** desde el centro del punto penal.

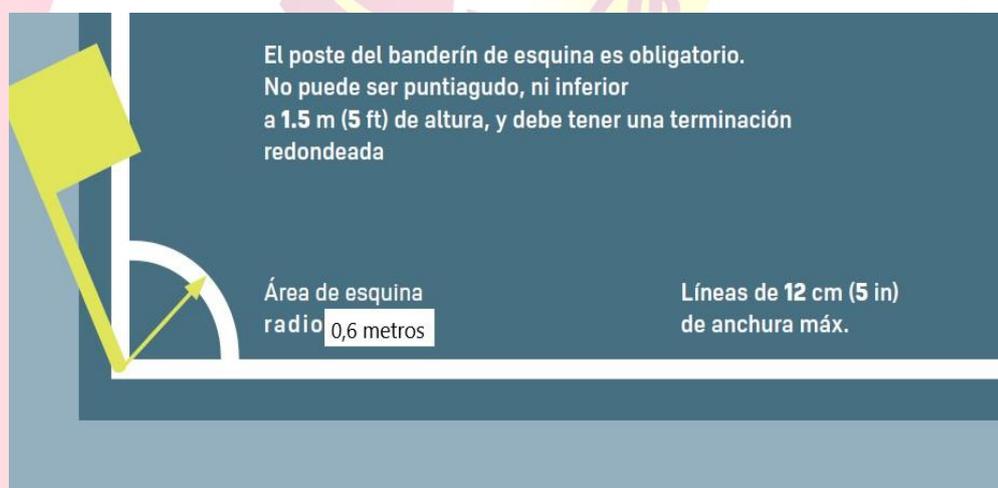
6. ZONA DE FUERA DE JUEGO

Las zonas de **fuera de juego** se situarán a ambos extremos del terreno de juego, determinándose de la siguiente manera:

- Se trazará una línea paralela a la línea de meta, adentrándose entre **12 metros y 16 metros** en el terreno de juego, de tal manera que una las dos líneas de banda.
- La zona comprendida entre esta línea y la línea de meta se denomina **zona de fuera de juego**, siendo la zona en la que se tendrá presente lo establecido en la Regla 11, "El fuera de juego".

7. ÁREA DE ESQUINA

El área de esquina se marcará trazando un cuadrante de circunferencia en el interior del terreno de juego con un radio de **0,6 metros (60 centímetros)** desde el banderín de esquina.



8. POSTES DE BANDERINES

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

Se podrán colocar banderines en los dos extremos de la línea central, a una distancia mínima de 1 metro de la línea de banda y en el exterior del terreno de juego.

9. ÁREA TÉCNICA

El área técnica se relaciona en particular con los partidos disputados en terrenos de juego que cuentan con un área específica con asientos para el cuerpo técnico, los suplentes y los jugadores sustituidos (el banquillo), cuyas características se describen a continuación:

- Se extenderá únicamente 1 metro a cada lado del banquillo y hasta 1 metro de distancia de la línea de banda;

- Deberá delimitarse con líneas de demarcación.

- El número de personas autorizadas en el área técnica estará determinado por el reglamento de la competición;

- Los ocupantes del área técnica:
 - Deberán identificarse antes del inicio del partido, de conformidad con el reglamento de la competición;
 - Deberán comportarse de un modo responsable;
 - Deberán permanecer dentro de los límites del área técnica, salvo en circunstancias especiales como, por ejemplo, si el fisioterapeuta o el médico debe entrar en el terreno de juego, con el permiso del árbitro, para atender a un jugador lesionado;

- Solamente podrá dar instrucciones tácticas desde el área técnica una persona a la vez.

10. PORTERÍAS

En el centro de cada una de las dos líneas de meta se colocará una portería.

Una portería consta de dos postes verticales, equidistantes de los postes de los banderines de esquina y unidos en la parte superior por un larguero o travesaño horizontal.

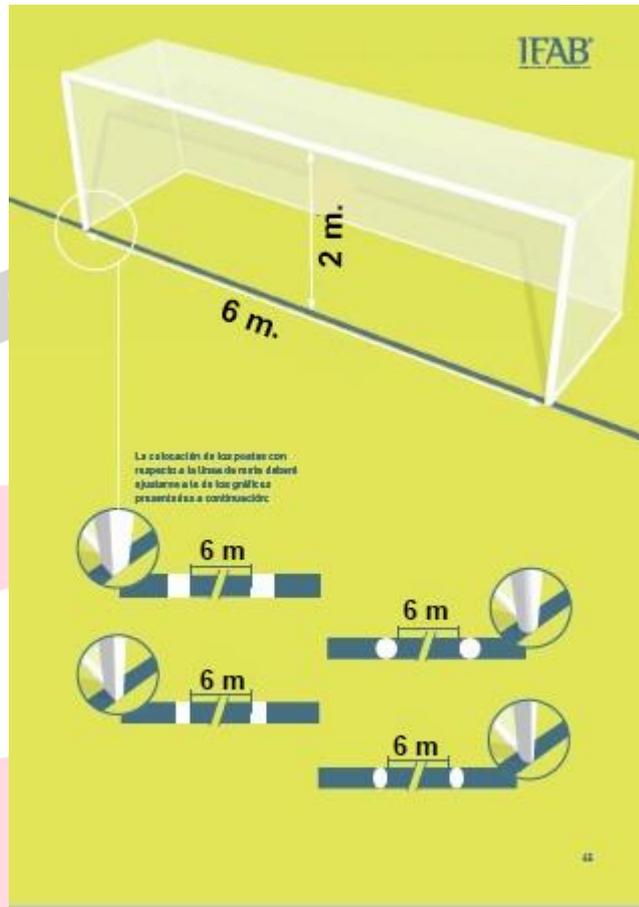
Los postes y el travesaño deberán estar fabricados con materiales homologados y no deberán constituir ningún peligro.

Los postes y travesaños de ambas porterías deberán tener la misma forma, ya sea cuadrada, rectangular, redonda, elíptica o una combinación de estas formas.

Se recomienda que todas las porterías que se empleen en competiciones oficiales auspiciadas por la FIFA o las confederaciones cumplan los criterios del Programa de calidad de la FIFA de porterías de fútbol.

La distancia entre la parte interior de los postes será de **6 metros** y la distancia del borde inferior del travesaño al suelo será de **2 metros**.

La posición de los postes de la portería con respecto a la línea de meta debe ajustarse a la presentada en las ilustraciones.



Los postes y el travesaño deberán ser de color blanco y tendrán la misma anchura y espesor, como máximo 12 centímetros.

Si el travesaño se rompiera o se saliera de su sitio, se detendrá el juego hasta que haya sido reparado o devuelto a su posición original. El juego se reanudará con un balón a tierra. Si no fuera posible repararlo, se deberá suspender el partido. No está permitido colocar una cuerda ni ningún otro material flexible o peligroso para sustituir el travesaño.

Se podrán enganchar redes en las porterías y en el suelo detrás de estas. Las redes deberán estar sujetas de forma adecuada, de manera que no molesten al guardameta.

Seguridad

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

11. PUBLICIDAD COMERCIAL

No se permite publicidad comercial alguna, ya sea real o virtual, en el terreno de juego, en la superficie dentro del área que abarcan las redes de portería, en el área técnica o en el área de revisión, o en el suelo a una distancia de 1 m (1 yd) de las líneas de demarcación del terreno de juego, desde el momento en que los equipos entran en el terreno de juego hasta que lo abandonan en el descanso del medio tiempo, y desde el momento en que vuelven a entrar al terreno de juego hasta el término del partido. Está prohibida la publicidad en las porterías, las redes, los banderines de esquina y sus postes, y en todo equipamiento anexo a estos elementos (p. ej. cámaras, micrófonos, etc.).

Además, la publicidad vertical deberá hallarse al menos a:

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

12. LOGOTIPOS Y EMBLEMAS

Durante el tiempo de juego, queda prohibida en el terreno de juego, las redes de la portería y el área que ocupan, las porterías y los postes de los banderines de esquina la reproducción real o virtual de logotipos o emblemas representativos de la FIFA, las confederaciones, las federaciones nacionales de fútbol, las competiciones, los clubes o de otras entidades. **Sí están autorizados** en los banderines de las esquinas.

Regla 02

EL BALÓN

1. CARACTERÍSTICAS Y MEDIDAS

Los balones deberán:

- Ser esféricos;
- Estar fabricados con materiales adecuados;
- Tener una circunferencia comprendida entre 66 y 62 centímetros;
- Al inicio del partido tener un peso comprendido entre 390 y 340 gramos;
- Tener una presión equivalente a 0,4 – 0,6 atmósferas (400 – 600 gramos/centímetro) al nivel mar.

Todos los balones utilizados en partidos de competición oficial organizados bajo los auspicios de la FIFA o de las confederaciones deberán cumplir con los criterios del Programa de calidad de la FIFA de balones de fútbol y portar uno de los sellos de calidad del mismo.

Estos distintivos indican que el balón ha sido examinado oficialmente y cumple los requisitos técnicos para dicho distintivo, además de las especificaciones mínimas estipuladas en la Regla 2 y aprobadas por el IFAB.

En las competiciones de las federaciones nacionales de fútbol, se podrá exigir el uso de balones que lleven uno de estos distintivos.

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

2. SUSTITUCIÓN DE UN BALÓN DEFECTUOSO

Si el balón perdiera sus propiedades y no pudiera seguir utilizándose:

- Se detendrá el juego;
- Se reanudará el juego con un balón a tierra

Si el balón quedara defectuoso en un saque de inicio, de meta, de esquina o de banda, o en el lanzamiento de un tiro libre o penal, se volverá a ejecutar el saque o el lanzamiento.

Si el balón, mientras se mueve hacia adelante, quedara defectuoso antes de llegar a tocar a un jugador, el travesaño o los postes durante la ejecución de un penal o de la tanda de penales, se volverá a ejecutar dicho lanzamiento.

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

3. BALONES ADICIONALES

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



Regla 03

LOS JUGADORES

1. NÚMERO DE JUGADORES

Disputarán los partidos dos equipos, cada uno de ellos con un máximo de **siete** jugadores, uno de los cuales será el guardameta.

El partido no comenzará ni proseguirá si uno de los equipos dispone de menos de **cinco** jugadores. En este número mínimo se incluyen los jugadores excluidos temporalmente.

Si uno de los equipos acabara con menos de **cinco** jugadores debido a que uno o varios de ellos hayan abandonado voluntariamente el terreno de juego, el árbitro no estará obligado a detener el juego y se podrá otorgar ventaja. Sin embargo, el partido no deberá reanudarse una vez que el balón no esté en juego si un equipo no cuenta con **cinco** jugadores como mínimo.

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

Todos los jugadores inscritos en el acta del encuentro deberán actuar en el mismo, considerándose alineación indebida el no cumplimiento de esto, salvo que reglamento de la competición establezcan que no sea obligatorio la participación de todos los jugadores inscritos

2. NÚMERO DE SUSTITUCIONES

Las sustituciones serán ilimitadas, pudiendo efectuar cada equipo tantas como considere necesarias siempre que se realicen de forma reglamentaria, conforme al procedimiento de sustitución explicado en el apartado 3 de la presente Regla.

El Reglamento de la Competición deberá estipular el número de suplentes autorizados a inscribirse. Si el reglamento de la competición no lo establece, o en partidos no oficiales el árbitro no ha sido informado o no se ha llegado a un acuerdo antes del inicio del partido, a cada equipo se le permitirá utilizar un máximo de cinco (5) suplentes.

En el marco de las sustituciones ilimitadas, se considerarán también suplentes a aquellos jugadores que hayan participado en el partido y posteriormente han sido sustituidos (jugadores sustituidos), pero que pueden volver a jugar más tarde reemplazando a otro jugador de su mismo equipo.

3. PROCEDIMIENTO DE SUSTITUCIONES

Antes del comienzo del partido, deberá entregarse al árbitro la lista de suplentes, teniendo en cuenta lo establecido en el punto 1º de esta Regla.

Aquellos cuyo nombre no haya sido facilitado en ese momento no podrán participar en el partido.

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

- Se deberá informar al árbitro, y al auxiliar de mesa si hubiese, antes de efectuar la sustitución.
- El jugador que vaya a ser sustituido:
 - Recibirá el permiso del árbitro para salir del terreno de juego, a menos que ya se encuentre fuera del terreno de juego, y lo abandonará por el punto más cercano de la línea de banda más próxima a la posición del jugador, **que no forme parte de la zona de fuera de juego**, salvo que el árbitro le indique que salga directamente por la línea medía (medular) o por otro punto (por ejemplo, por razones de seguridad o por lesión).
 - Deberá dirigirse inmediatamente a su área técnica o a los vestuarios.
- Si el jugador que debe ser sustituido se negara a salir del terreno de juego, el partido continuará.

El suplente no podrá ingresar en el terreno de juego hasta que el jugador sustituido lo haya abandonado y lo hará:

- Por la línea central
- Después de que el jugador al que deba reemplazar haya abandonado el terreno de juego
- Previa revisión de su equipación
- Tras recibir la señal del árbitro
- No es necesario que el balón esté detenido para realizar una sustitución, excepto en los siguientes casos:
 - Sustitución del guardameta
 - Cuando el suplente sea la primera vez que entre en el terreno de juego, y se deba cerciorar que TODOS los suplentes participan en el partido, excepto que el reglamento de la competición haya estipulado que no sea obligatoria la participación de todos los jugadores

Las sustituciones se habrán realizado completamente cuando el suplente entre en el terreno de juego; desde ese momento, el jugador que se retira pasa a ser un

jugador suplente, y el suplente se convierte en jugador, por lo que podrá reanudar el juego.

Se podrán realizar sustituciones ilimitadas, siempre que se siga el procedimiento establecido.

Todos los jugadores inscritos en el acta del encuentro, quedarán bajo la jurisdicción del árbitro, independientemente de que estén participando en el encuentro en ese momento o estén de suplentes.

4. CAMBIO DEL GUARDAMETA

Cualquiera de los jugadores de campo podrá intercambiar su puesto por el del guardameta, siempre que:

- Se informe al árbitro antes de realizarse dicho cambio
- El cambio se efectúe mientras el juego esté detenido

5. INFRACCIONES Y SANCIONES

Si un suplente inscrito como tal, jugara desde el inicio del partido en lugar de un jugador previamente inscrito como titular, sin que el árbitro haya sido informado de ello:

- El árbitro permitirá que el suplente siga jugando;
- No se adoptarán sanciones disciplinarias contra el suplente;
- El jugador inscrito como titular podrá pasar a ser suplente;
- El árbitro informará de la incidencia a la autoridad competente.

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

El árbitro tomará nota del dorsal del jugador para certificar su participación en el partido.

- Si no se informara al árbitro, el suplente inscrito como tal podrá seguir jugando, no se tomará ninguna medida disciplinaria y se informará de la incidencia a las autoridades competentes. El árbitro tomará nota del dorsal del jugador para certificar su participación en el partido.

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

- Permitirá que prosiga el juego:

- Amonestar o excluirá temporalmente a ambos jugadores en cuanto el balón deje de estar en juego, **excepto** si el cambio se produjo:
 - Durante el descanso del medio tiempo (incluido el descanso del tiempo suplementario) o
 - El periodo comprendido entre el final del partido y el inicio del tiempo suplementario o la tanda de penales.

Caso de que se produzca cualquier otra infracción a esta Regla:

- Se amonestará o excluirá temporalmente a los jugadores;
- Se reanudará el juego con un **tiro libre indirecto** desde el lugar donde se hallaba el **balón** cuando el juego fue detenido

6. JUGADORES Y SUPLENTES EXPULSADOS

Si un jugador es expulsado:

- Antes de la entrega de la lista del equipo, no podrá figurar en ningún puesto dentro de dicha lista.
- Tras ser inscrito en la lista del equipo y antes del saque inicial:
 - Puede ser sustituido por un suplente, cuyo puesto no podrá ser ocupado por otro jugador
- Tras el saque inicial, no podrá ser sustituido

No podrá sustituirse aquel jugador designado como suplente que sea expulsado antes o después del saque inicial.

7. PERSONAS NO AUTORIZADAS EN EL TERRENO DE JUEGO

Los miembros del **cuerpo técnico** son:

- **El entrenador y los demás integrantes de la lista del equipo** , a excepción de los jugadores y los suplentes.

Toda persona no inscrita en la lista del equipo como jugador, suplente o miembro del cuerpo técnico, será considerada como **“agente externo”**

Si un miembro del cuerpo técnico, suplente, jugador excluido temporalmente, jugador expulsado o “agente externo”, entrara en el terreno de juego, **el árbitro deberá:**

- Detener el juego **únicamente** , si esta persona interfiriera en el juego;

- Obligar a esta persona a salir del terreno de juego en cuanto se interrumpa el juego;
- Tomar las correspondientes medidas disciplinarias.

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

- Un miembro del cuerpo técnico, suplente, jugador excluido temporalmente o jugador expulsado, se reanudará el juego con un:
 - **LIBRE DIRECTO** o
 - Un **TIRO PENAL**
- Un agente externo, se reanudará el juego con:
 - Un **BALÓN A TIERRA**

Si el balón va a entrar en la portería y la interferencia no impide que un jugador del equipo defensor juegue el balón, se concederá gol si el balón entra en la portería (incluso si se produjo un contacto con el balón), a menos que la interferencia fuese causada por un miembro del equipo atacante.

8. JUGADOR FUERA DEL TERRENO DE JUEGO

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

- **Detener el juego**, pero **NO INMEDIATAMENTE** si el jugador:
 - No interfiere en el juego o;
 - En la labor de un miembro del equipo arbitral o;
 - **Sí puede aplicar ventaja**
- **Amonestar o excluir temporalmente al jugador** por entrar en el terreno de juego sin autorización

Si el árbitro detuviera el juego, lo reanudará:

- Con un **LIBRE DIRECTO** desde el punto donde se produjo la interferencia;
- Con un **LIBRE INDIRECTO** desde el lugar donde se hallaba el balón cuando el juego fue detenido, si no se produjo ninguna interferencia.

No cometerá infracción alguna aquel jugador que, como parte de la acción del juego, cruce una línea de demarcación.

9. GOL MARCADO CON UNA PERSONA NO AUTORIZADA EN EL TERRENO DE JUEGO

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

- El árbitro **deberá anular el gol** si la persona no autorizada era:
 - Un jugador, suplente, jugador excluido temporalmente, jugador expulsado o miembro del cuerpo técnico del equipo que marcó el gol; se reanudará el juego con un tiro libre directo desde la posición de la persona no autorizada;
 - Un agente externo que interfirió en el juego, a menos que el gol se produzca de la manera indicada anteriormente en la sección «personas no autorizadas en el terreno de juego»; se reanudará el juego con balón a tierra.
- El árbitro **deberá conceder el gol** si la persona no autorizada era:
 - Un jugador, suplente, jugador excluido temporalmente, jugador expulsado o miembro de cuerpo técnico del equipo **que recibió el gol,**
 - Un agente externo que NO interfirió en el juego

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

Si, después de que se marque un gol y se haya reanudado el juego, el árbitro constatará que había una persona no autorizada en el terreno de juego cuando se marcó el gol, este no se podrá anular.

Si la persona no autorizada estuviera todavía en el terreno de juego, el árbitro deberá:

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

El árbitro informará de la incidencia a las autoridades competentes

10. CAPITÁN DEL EQUIPO

El capitán del equipo no gozará de categoría especial o privilegio alguno, pero tendrá cierto grado de responsabilidad en lo concerniente al comportamiento de su equipo.

Regla 04

EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

1. SEGURIDAD

Los jugadores no deberán llevar equipamiento ni objetos **peligrosos**.

Se prohíbe todo tipo de accesorios de joyería (collares, anillos, brazaletes, pendientes, bandas de cuero o goma, etc.). Los jugadores tendrán la obligación de quitárselos. Asimismo, no se permite cubrirlos con cinta adhesiva.

Se deberá inspeccionar a los jugadores antes del inicio del partido y a los suplentes antes de que entren en el terreno de juego.

Si un jugador llevara equipamiento o accesorios de joyería prohibidos o peligrosos, el árbitro deberá ordenar al jugador:

- Que se quite el objeto o prenda en cuestión
- **Que salga** del terreno de juego en la **próxima detención del juego** si no puede o no quiere acatar la orden

Deberá amonestarse o excluir temporalmente a todo jugador:

- Que rehúse acatar esta regla o
- **Que vuelva a ponerse el objeto o prenda.**

2. EQUIPAMIENTO OBLIGATORIO

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

- Camisetas con mangas;
- Pantalones cortos;
- Medias: si se coloca cinta adhesiva o cualquier otro material en la parte exterior, deberá ser del mismo color que la parte de las medias sobre la que se use o que cubra;
- Espinilleras:
 - Deberán estar fabricadas de un material tal que proteja de forma razonable,
 - Quedarán cubiertas por las medias
- Calzado de fútbol

Los guardametas podrán utilizar pantalones largos.

Aquel jugador que pierda accidentalmente una bota o una espinillera deberá volver a colocársela lo más pronto posible, no más tarde de que el balón vuelva a dejar de estar en juego. Si antes de volver a calzarse o de colocarse de nuevo la espinillera el jugador juega el balón y marca un gol, el gol será válido.

3. COLORES

- Los dos equipos vestirán colores que los diferencien entre sí y del equipo arbitral.
- Los guardametas vestirán colores que los diferencien de los demás jugadores y del equipo arbitral.
- Si las camisetas de los dos guardametas fueran del mismo color y ninguno de ellas dispusiera de una de repuesto de otro color, el árbitro **autorizará** que se juegue el partido

Las camisetas interiores:

- Podrán ser de un único color, el mismo que el color principal de las mangas de la camiseta

o bien

- Podrán ser estampadas o de varios colores siempre y cuando repliquen de forma exacta las mangas de la camiseta.

Si se usan mallas térmicas, estas deberán ser:

- Del color principal de los pantalones cortos o de su parte inferior;
- Además, los jugadores del mismo equipo deberán llevarlas del mismo color.

4. OTRO TIPO EQUIPAMIENTO

Se permite equipamiento protector no peligroso, como por ejemplo protectores de cabeza, máscaras faciales, rodilleras y coderas fabricados con materiales blandos, ligeros y acolchados. También están permitidas las gorras para guardametas y las gafas de protección.

Protectores de cabeza

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

- Ser de color negro o del color principal de la camiseta, (siempre y cuando los jugadores de un mismo equipo usen el mismo color);

- Estar en consonancia con el aspecto profesional del equipamiento del jugador;
- No estar unidos o sujetos a la camiseta;
- No suponer ningún riesgo para el jugador que lo lleve ni para ningún otro jugador (por ejemplo, un cierre alrededor del cuello);
- Carecer de partes que sobre salgan (protuberancias)

Comunicación electrónica

Los jugadores (lo que incluye a suplentes, jugadores excluidos temporalmente y jugadores expulsados) no están autorizados para llevar o utilizar ningún tipo de equipos electrónicos o de comunicación, excepto en el caso que se permita el uso de EPTS (sistemas electrónicos de seguimiento del rendimiento, siglas en inglés)

Se permite el uso de todo tipo de sistemas electrónicos de comunicación por parte del cuerpo técnico, en lo que respecta exclusivamente:

- Al bienestar y la seguridad del jugador o
- Por razones tácticas o de instrucción,

Pero sólo se pueden usar equipos pequeños y portátiles (por ejemplo, micrófonos, auriculares, teléfonos móviles/inteligentes, relojes inteligentes, tabletas u ordenadores portátiles).

Serán expulsados aquellos miembros del cuerpo técnico que usen equipos no autorizados o que se comporten de manera inapropiada como producto del uso de equipos electrónicos o de comunicación.

Sistemas electrónicos de seguimiento del rendimiento (EPTS)

Cuando se usen dispositivos como parte de sistemas electrónicos de seguimiento del rendimiento de jugadores en una competición oficial auspiciada por la FIFA, una confederación o una federación nacional, el organizador de la competición deberá garantizar que los dispositivos que van adheridos al equipamiento de los jugadores no sean peligrosos. Además, deberán cumplir con los criterios para dispositivos de seguimiento electrónico del rendimiento del Programa de calidad de la FIFA de EPTS

Cuando los EPTS los faciliten los organizadores del partido o la competición, será responsabilidad de estos garantizar que la información y los datos transmitidos por el EPTS al área técnica durante los partidos de una competición oficial son fiables y precisos.

El Programa de calidad de la FIFA para EPTS asiste a los organizadores de competiciones a la hora de aprobar dispositivos electrónicos de seguimiento del rendimiento precisos y fiables.

5. ESLÓGANES, MENSAJES, IMÁGENES Y PUBLICIDAD

El equipamiento del jugador no deberá contener **eslóganes, mensajes o imágenes** de carácter **político, religioso o personal**.

Los jugadores no deberán mostrar ropa interior con **eslóganes, mensajes o imágenes** de carácter **político, religioso, personal o publicitario** que no sea el logotipo del fabricante.

En caso de infracción, el jugador o el equipo serán sancionados por el organizador de la competición, la federación nacional de fútbol o la FIFA.

Principios.

- La Regla 4 se aplica a todo tipo de equipamiento (incluidas las prendas de ropa) que lleven jugadores, suplentes y jugadores excluidos temporalmente; así como los miembros del cuerpo técnico ubicados en el área técnica.
- Generalmente se permite lo siguiente:
 - El número del jugador,
 - El nombre,
 - El escudo del equipo,
 - Eslóganes de alguna iniciativa,
 - Logotipos que promuevan el fútbol, el respeto y la integridad,
 - Publicidad autorizada en el reglamento de la competición o por el reglamento de la federación nacional, la confederación o la FIFA;
 - Los datos de un partido: equipo, fecha, competición, estadio, ciudad.
- Los eslóganes autorizados, los mensajes y las imágenes deberán aparecer únicamente en el frontal de la camiseta o en el brazalete.
- En algunos casos, los eslóganes, los mensajes o las imágenes aparecerán únicamente en el brazalete del capitán.

Interpretación de la Regla.

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

- Emplear lenguaje o actuar de modo ofensivo, insultante o humillante;

- Actuar de forma provocadora o exaltada

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

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

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

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

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

6. INFRACCIONES Y SANCCIONES

En caso de infracción de esta regla, no es necesario detener el juego y, además:

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

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

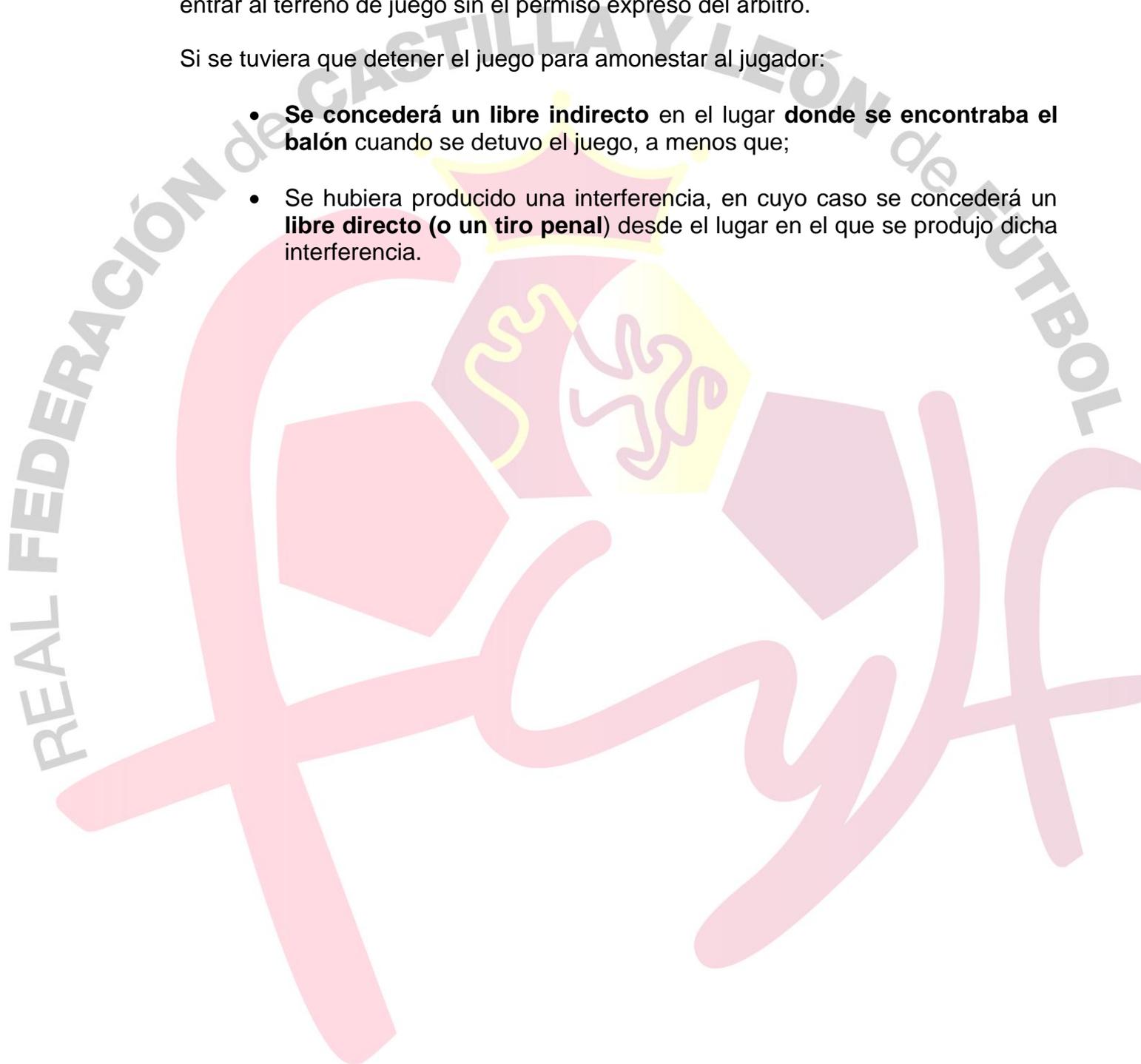
- Someter el equipamiento al control de un miembro del equipo arbitral antes de poder volver a entrar;

- Volver a entrar únicamente con el permiso del árbitro (el cual puede concederse durante el juego).

Se amonestará o excluirá temporalmente a aquellos jugadores que vuelvan a entrar al terreno de juego sin el permiso expreso del árbitro.

Si se tuviera que detener el juego para amonestar al jugador:

- **Se concederá un libre indirecto** en el lugar **donde se encontraba el balón** cuando se detuvo el juego, a menos que;
- Se hubiera producido una interferencia, en cuyo caso se concederá un **libre directo (o un tiro penal)** desde el lugar en el que se produjo dicha interferencia.



Regla 05

EL ÁRBITRO

1. AUTORIDAD DEL ÁRBITRO

El árbitro es la persona encargada de dirigir el partido y posee plena autoridad para hacer cumplir las Reglas de Juego en dicho encuentro.

2. DECISIONES DEL ÁRBITRO

El árbitro tomará sus decisiones **según su criterio** de acuerdo a las Reglas de Juego y al espíritu del fútbol. Las decisiones del árbitro se basarán en la opinión de este último, quien tiene el poder discrecional para tomar las decisiones adecuadas dentro del marco de las Reglas de Juego.

Las decisiones arbitrales sobre hechos y acciones sucedidos durante el encuentro, incluyendo dar por válido un gol o el resultado del partido, **son irrevocables**. Las decisiones del árbitro y del resto de miembros del equipo arbitral deberán respetarse en todo momento.

Si se ha reanudado el juego o si el árbitro ha señalado el final del primer o del segundo tiempo (incluyendo el tiempo suplementario) y ha abandonado el terreno de juego o ha suspendido definitivamente el partido, el árbitro no podrá cambiar la decisión sobre la forma de reanudar el juego tras darse cuenta de que era incorrecta o tras recibir una indicación de otro miembro del equipo arbitral. No obstante, si al término de uno de los periodos, el árbitro abandonara el terreno de juego para ordenar a los jugadores que regresen al terreno de juego, seguirá siendo posible modificar una decisión relativa a un incidente sucedido antes de que finalizase ese tiempo.

A excepción de lo establecido en la Regla 12.3 (Medidas disciplinarias), una vez reanudado el juego, solo podrá imponerse una sanción disciplinaria en el caso de que otro miembro del equipo arbitral haya detectado una infracción y haya intentado comunicarla antes de la reanudación; a tales efectos, la sanción no conllevará la reanudación del juego vinculada con ella.

Si el árbitro no estuviera en condiciones de seguir dirigiendo el partido, este último podrá continuar bajo la supervisión de los demás miembros del equipo arbitral hasta que el balón deje de estar en juego.

3. FACULTADES Y OBLIGACIONES

El árbitro:

- Hará cumplir las Reglas de Juego;
- Dirigirá el partido en colaboración con los otros miembros del equipo arbitral;

- Cronometrará el tiempo, tomará nota de las incidencias del partido y remitirá a las autoridades competentes el informe o acta del partido, donde se detallarán todas las medidas disciplinarias y cualquier otra incidencia que haya ocurrido antes, durante y después del partido;
- Supervisará o dará la señal para la reanudación del juego.

Ventaja:

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

Medidas disciplinarias:

- Cuando se cometa más de una infracción al mismo tiempo, castigará la infracción más grave en función de:
 - La **sanción**
 - La **reanudación**
 - La **gravedad física** y
 - Las **repercusiones tácticas**
- Tomará medidas disciplinarias contra jugadores que cometan infracciones merecedoras de amonestación, exclusión temporal o expulsión;
 - Tendrá la autoridad para tomar medidas disciplinarias desde el momento en que entra en el terreno de juego para realizar la inspección previa al partido hasta que lo abandona una vez terminado el partido (lo cual incluye la tanda de penales). Si, antes de entrar en el terreno de juego al comienzo del partido, un jugador cometiera una infracción merecedora de expulsión, el árbitro podrá impedir que el jugador participe en el partido (ver Regla 3.6, “Jugadores y suplentes expulsados”); el árbitro informará sobre cualquier tipo de conducta incorrecta;
- Tendrá autoridad para mostrar tarjetas amarillas o rojas y, cuando así lo permitan los reglamentos de las competiciones, excluir temporalmente a un jugador, desde el momento en que entra en el terreno de juego al comienzo del partido hasta que el partido ha terminado, lo cual incluye el descanso del medio tiempo, el tiempo suplementario (prórroga) y la tanda de penales;
- Tomará medidas contra los miembros del cuerpo técnico que no actúen de forma responsable y podrá:

- Hacerles una advertencia o;
- Amonestarlos con una tarjeta amarilla o;
- Mostrarles tarjeta roja y expulsarlos del terreno de juego y sus inmediaciones, incluida el área técnica,
- Si no fuera posible identificar al infractor, se sancionará al primer entrenador presente en el área técnica.

Caso de no haber entrenador, se sancionará al máximo responsable del equipo, incluido en la lista del equipo
--

- Si un médico miembro del cuerpo técnico comete una infracción sancionable con expulsión, podrá permanecer si el equipo no cuenta con otro médico disponible, e intervenir si un jugador requiere atención médica.
- Actuará conforme a las indicaciones de los otros miembros del equipo arbitral en relación con aquellas incidencias que le hayan pasado inadvertidas.

Lesiones:

- Permitirá que el juego continúe hasta que el balón ya no esté en juego si estima que la lesión del jugador es leve;
- Detendrá el juego si estima que algún jugador ha sufrido una lesión grave; y permitirá que sea transportado fuera del terreno de juego;
- Los jugadores lesionados no podrán ser tratados en el terreno de juego; y no se les permitirá volver a entrar en el terreno de juego hasta que el juego se haya reanudado;
- Si el balón está en juego, el jugador lesionado volverá al campo por la línea de banda excepto por la zona de fuera de juego
- Si el balón no está en juego, el jugador lesionado podrá regresar al campo cruzando cualquiera de las líneas de demarcación;
- **Los únicos casos en los que se podrá hacer una excepción a esta regla sobre la salida de los jugadores lesionados serán cuando:**
 - Se lesione un guardameta;
 - Un guardameta y un jugador de campo choquen y requieran atención médica;
 - Varios jugadores del mismo equipo choquen y requieran atención médica;

- Se haya producido una lesión grave;
- Se lesione un jugador como resultado de una **infracción de carácter físico** por la cual se amoneste o expulse al adversario (por ejemplo, una infracción temeraria o juego brusco y grave), si la evaluación y el tratamiento se llevan a cabo con rapidez;
- Se conceda un tiro penal y el jugador lesionado vaya a lanzarlo.
- Si un jugador está sangrando, le invitará a que abandone el terreno de juego. Dicho jugador solo podrá volver a entrar tras la señal del árbitro, quien comprobará que la hemorragia haya cesado y que no haya sangre en su uniforme y demás elementos de su equipamiento.
- Si el árbitro autorizara la entrada de los médicos o camilleros, el jugador lesionado deberá salir del terreno de juego, ya sea caminando o en camilla; si el jugador no acatara esta medida, deberá ser amonestado o excluido temporalmente por conducta antideportiva;
- Si un jugador recibiera un golpe en la cabeza y a consecuencia de ello se detuviera el juego, el jugador no podrá volver a participar hasta que el médico o responsable del equipo lo autorice y el árbitro le de permiso para incorporarse al juego
- Si el árbitro decidiera amonestar, excluir temporalmente o expulsar a un jugador lesionado y este debiera salir del terreno de juego para recibir atención médica, el árbitro deberá mostrarle la tarjeta antes de que abandone el terreno de juego;
- Si el juego no se detuviese por cualquier otro motivo, o si la lesión sufrida por el jugador no fuera consecuencia de una infracción de las Reglas de Juego, se reanudará el juego con un balón a tierra.

Interferencia externa:

- Detendrá, suspenderá temporalmente o de manera definitiva el partido por cualquier tipo de infracción o interferencia externa, cuando se den las circunstancias siguientes o similares:
 - La iluminación artificial sea inadecuada;
 - Un espectador lance un objeto y este golpee a un miembro del equipo arbitral, a un jugador, suplente, jugador excluido temporalmente o a un miembro del cuerpo técnico de un equipo; en función de la gravedad del incidente, el árbitro podrá permitir que el partido continúe, o bien optar por:
 - ✓ Detener el partido;
 - ✓ Suspender temporalmente el partido o;

- ✓ Suspende definitivamente el partido.
- Un espectador haga sonar un silbato que interfiera en el juego; en ese caso, se detendrá el juego y se reanudará con un balón a tierra;
- Un segundo balón, un objeto o un animal entre en el terreno de juego durante el partido; en este caso, el árbitro deberá:
 - ✓ Detener el juego (y reanudar con un balón a tierra) únicamente si interfiriera en el juego, excepto si el balón fuera a entrar en la portería y la interferencia no impidiera que un defensor jugara el balón; se concederá gol si el balón entrara en la portería (incluso si se produjo contacto con el balón), a menos que la interferencia hubiera sido causada por un miembro del equipo atacante;
 - ✓ Permitir que el juego continúe si no hay interferencia en el mismo, y ordenar que el balón, objeto o animal se retire del terreno de juego lo antes posible.
- No permitir que entren en el terreno de juego personas no autorizadas

4. EQUIPAMIENTO DEL ÁRBITRO

Equipamiento obligatorio

El árbitro deberá disponer del siguiente equipamiento:

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

Otro equipamiento

Los árbitros tienen autorización para emplear:

- Todo tipo de intercomunicadores que permitan estar en contacto con los otros miembros del equipo arbitral: banderines con señal acústica, auriculares, etc.;
- Sistemas de seguimiento electrónico del rendimiento u otro tipo de dispositivos de control del rendimiento físico.

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

5. SEÑALES DEL ÁRBITRO



Penal



Tiro libre **indirecto**



Tiro libre **directo**



Ventaja (1)



Ventaja (2)



Saque **de esquina**



Saque **de meta**



Tarjeta **amarilla o roja**

6. RESPONSABILIDAD DEL EQUIPO ARBITRAL

Los árbitros y los otros miembros del equipo arbitral no serán responsables de:

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

Tales decisiones pueden ser:

- Permitir no la disputa del encuentro dependiendo de las condiciones del terreno de juego, de sus inmediaciones o de las condiciones meteorológicas;
- Suspender definitivamente un partido por la razón que estime oportuna;
- Determinar a idoneidad del equipamiento o del balón utilizados durante el partido;

- Detener o no un partido debido a la interferencia de los espectadores o a cualquier problema en el área de los espectadores;
- Detener o no el juego para permitir que un jugador lesionado sea transportado fuera del terreno de juego para recibir tratamiento;
- Solicitar que un jugador lesionado sea retirado del terreno de juego para recibir atención médica;
- Permitir o no a un jugador llevar ciertas prendas de ropa o equipamiento;
- En aquellos casos en los que el árbitro posea esta autoridad, permitir la presencia de personas (incluidos los miembros del cuerpo técnico y del estadio, personal de seguridad, fotógrafos u otros representantes de los medios de comunicación) en las inmediaciones del terreno de juego;
- Cualquier otra decisión tomada conforme a las Reglas de Juego o de acuerdo con sus deberes y lo estipulado por las normas o reglamentos de la FIFA, la confederación, la federación nacional de fútbol o la competición bajo cuya jurisdicción se dispute el partido.

Regla 06

LOS OTROS MIEMBROS DEL EQUIPO ARBITRAL

1. INTRODUCCIÓN

Se podrán designar para un partido otros miembros del equipo arbitral: dos árbitros asistentes y un árbitro auxiliar de mesa.

Estos ayudarán al árbitro principal a dirigir el partido de acuerdo con las Reglas de Juego, si bien la decisión definitiva la tomará siempre el árbitro principal.

Los miembros del equipo arbitral actuarán bajo la dirección del árbitro principal. En caso de interferencia indebida o conducta incorrecta de uno de sus miembros, el árbitro prescindirá de sus servicios e informará a las autoridades competentes.

Los miembros del equipo arbitral en el terreno de juego ayudarán al árbitro principal a determinar las faltas e infracciones cuando tengan un mejor ángulo de visión que este y deberán informar a las autoridades competentes sobre cualquier conducta incorrecta grave u otros incidentes que ni el árbitro ni el resto de miembros del equipo arbitral hayan apreciado. Además, deberán dar parte al árbitro y a los demás miembros del equipo arbitral de la elaboración de dicho informe.

Los miembros del equipo arbitral en el terreno de juego ayudarán al árbitro a inspeccionar el terreno de juego, los balones y el equipamiento de los jugadores (lo que incluye comprobar si se han resuelto posibles problemas detectados en controles previos) y a mantener registros de tiempo, goles, conducta incorrecta, etc.

El reglamento de la competición deberá estipular claramente quién sustituirá a un miembro del equipo arbitral que no pueda comenzar o continuar su labor y todo cambio asociado a ello. En particular, en el caso de que el árbitro no pueda continuar su labor, deberá dejarse claro si asumirá sus funciones el primer árbitro asistente o el segundo árbitro asistente. Si no hubieran sido nombrados árbitros asistentes, pero sí un árbitro auxiliar de mesa será éste el que pase a desempeñar la labor de árbitro principal del encuentro.

2. ÁRBITROS ASISTENTES

Tendrán la tarea de indicar sí:

- El balón ha salido completamente del terreno de juego y a qué equipo le corresponde efectuar el saque de banda, de meta o de esquina;
- Un jugador por estar en posición de fuera de juego debe ser sancionado;
- Se solicita una sustitución;

- En el lanzamiento de un tiro penal, el guardameta se separa de la línea de meta antes de ejecutar el lanzamiento y si el balón cruza la línea de meta.
- Cuando ocurra alguna infracción u otro incidente fuera del campo visual del árbitro principal;
- Cuando se cometan infracciones más cerca del árbitro asistente que del árbitro principal, en especial, cuando ocurran en el área de penal.

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

Los árbitros asistentes podrán entrar en el terreno de juego para ayudar a que se respete la distancia de **6 metros**

Señales de los árbitros asistentes:



Sustitución



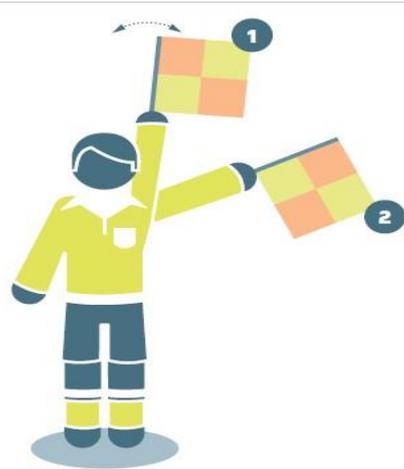
Saque **de esquina**



Saque **de meta**



Tiro libre
para el atacante



Tiro libre
para el defensor



Saque de banda
para el atacante



Saque de banda
para el defensor



Fuera de juego



3. ÁRBITROS AUXILIARES DE MESA

Son funciones específicas del árbitro auxiliar de mesa:

1. Ayudar al árbitro principal a cronometrar el partido y las exclusiones temporales de estar estas implementadas.
2. Ayudar a supervisar el equipamiento de jugadores y suplentes.
3. Controlar la participación mínima de todos los jugadores de los equipos si la competición tiene implementado este requisito.
4. Controlar y supervisar las sustituciones de jugadores cumpliendo con el procedimiento de sustituciones reflejado en la Regla 3.
5. Supervisar el correcto comportamiento de los miembros de los equipos en sus banquillos/áreas técnicas, informando si es necesario al árbitro de comportamientos incorrectos.
6. Permitir a un jugador su reingreso en el terreno de juego después de la señal o autorización del árbitro.
7. Supervisar los balones de reserva.
8. Indicar públicamente o comunicar a los oficiales de ambos equipos, si procede, la cantidad mínima de tiempo adicional a añadir al final de cada periodo del partido o del tiempo suplementario.
9. Actuar como coadyuvante del árbitro en todas aquellas tareas que le pudieran ser encomendadas o delegadas por este o el reglamento de la competición.

Señales y equipamiento del auxiliar de mesa

El auxiliar de mesa no tiene atribuidas señales oficiales como tal para el desempeño de sus funciones.

Podrá tener a su disposición un banderín que podrá utilizar en caso de tener que llamar la atención del árbitro principal o ante determinadas situaciones como la solicitud de una sustitución para la que se debe detener el juego (realizando la misma señal que un árbitro asistente en este caso).

Asimismo, si es requisito de la competición comunicar públicamente el tiempo a añadir al término de cada periodo, se le dotará por el club local u organizador de medios para ello.

El auxiliar de mesa deberá disponer del siguiente material:

- Cronometro(s)
- Útiles para anotar las incidencias del partido además de realizar las anotaciones propias del desempeño de sus funciones.

Vestirá como los demás miembros del equipo arbitral en el terreno de juego, o con este uniforme bajo el chándal oficial preparado ante el supuesto de tener que reemplazar al árbitro principal o a un asistente.

Se situará sentado en una silla ante una mesa ubicadas para él de tal forma que no suponga ningún riesgo, siempre alejada algunos metros (como mínimo dos) de la línea de banda, a la altura de la línea media y entre las zonas de banquillos o áreas técnicas de ambos equipos; con los balones susceptibles de ser utilizados en el partido y demás material necesario para el desempeño de sus funciones.

En cualquier caso, podrá levantarse para señalar y moverse en aras de llevar a cabo sus funciones.

Regla 07

LA DURACIÓN DEL PARTIDO

1. PERIODOS DE JUEGO

El partido se desarrollará en dos periodos iguales cuya duración estará establecida por el reglamento de la competición sin que pueda ser inferior a quince (15) minutos ni superior a cuarenta (40) minutos, los cuales pueden reducirse únicamente por acuerdo entre el árbitro y los dos equipos **antes del comienzo del encuentro**, siempre que esta posibilidad esté permitida por el reglamento de la competición.

2. PAUSA DEL MEDIO TIEMPO

Los jugadores tendrán derecho a una pausa en el descanso de medio tiempo no superior a 10 minutos.

También se permite una pausa breve para beber (no superior a un minuto) tras el primer periodo del tiempo suplementario, caso de que el partido necesitara prórroga para determinar el ganador del encuentro o de la eliminatoria.

El reglamento de la competición deberá estipular claramente la duración de la pausa del medio tiempo, la cual solamente podrá modificarse con el permiso del árbitro.

3. RECUPERACIÓN DEL TIEMPO PERDIDO

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

- Sustituciones
- Atención o retirada de jugadores lesionados;
- Pérdida deliberada de tiempo;
- Sanciones disciplinarias;
- Pausas por motivos médicos autorizadas por el reglamento de la competición, es decir, las pausas de rehidratación (no superiores a un minuto) y las pausas de refresco (entre 90 segundos y tres minutos)
- Cualquier otro motivo, lo que incluye todo retraso significativo al reanudarse el juego (por ejemplo, celebraciones de goles...)

El árbitro auxiliar de mesa indicará el tiempo mínimo que deberá añadirse, si bien el árbitro tomará la decisión final al respecto. Además, este podrá aumentar el tiempo añadido, pero no reducirlo.

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

4. PENAL

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

5. PARTIDO SUSPENDIDO DEFINITIVAMENTE

Se volverán a jugar los partidos suspendidos definitivamente, a menos que el reglamento de la competición o el organizador de la misma estipulen otro procedimiento.

Regla 08

INICIO Y REANUDACIÓN DEL JUEGO

1. INTRODUCCIÓN

El juego se iniciará con un saque inicial —también denominado saque de centro— al comienzo de cada uno de los dos periodos de un partido, del tiempo suplementario y después de la anotación de un gol.

Los tiros libres (directos o indirectos), los tiros penales y los saques de banda, de meta y de esquina constituyen otros tipos de reanudación del juego (v. Reglas 13 a 17).

Cuando el árbitro detenga el juego por un motivo no contemplado en las Reglas de Juego, el juego se reanudará con un **balón a tierra**.

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

2. SAQUE INICIAL

Procedimiento

- Se realizará un sorteo del campo mediante el lanzamiento de una moneda al aire el árbitro lanzará una moneda al aire para sortear el campo y el equipo ganador elegirá:
 - O bien la mitad del campo desde la que atacará en el primer tiempo,
 - O bien ejecutar el saque inicial.
- En función de lo anterior, **el equipo adversario**:
 - Realizará el saque inicial o
 - Elegirá la mitad del campo desde la que atacará en el primer tiempo.
- El equipo que elija el campo para el primer tiempo ejecutará el saque de centro para iniciar el segundo tiempo.
- En el segundo tiempo, los equipos cambiarán de campo y atacarán la portería opuesta.
- Cuando un equipo **contabilice un gol en positivo**, el equipo adversario reanudará el juego con un saque inicial.

En el saque inicial:

- Todos los jugadores, excepto el que ejecute el saque, deberán encontrarse en su propia mitad del terreno de juego;
- Los adversarios del equipo que efectúe el saque deberán encontrarse como mínimo a 6 metros del balón hasta que entre en juego;
- El balón se colocará en el punto central y no se podrá golpear hasta que el árbitro así lo indique;
- El árbitro dará la señal;
- El balón estará en juego en el momento en que lo golpee con el pie el jugador que haya efectuado el saque y se mueva con claridad;
- Será posible marcar un gol directo al equipo adversario desde el saque inicial;
- Si el balón entrara directamente en la meta del lanzador, se concederá un saque de esquina al adversario.

Infracciones y sanciones

En caso de que el jugador que ejecute el saque inicial toque el balón por segunda vez antes de que lo toque otro jugador, se concederá un **tiro libre indirecto**, o bien un **libre directo** si cometiese una infracción por mano.

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

3. BALÓN A TIERRA

Procedimiento

- El árbitro concederá un balón a tierra al guardameta del equipo defensor en su área penal si, al detener el juego:
 - El balón está en el área penal o
 - El último toque del balón se ha producido dentro del área penal.
- En el resto de casos, el árbitro concederá un balón a tierra a favor de un jugador del equipo que haya tocado el balón por última vez en la posición donde se haya producido el último contacto del esférico con un jugador, un agente externo o, como figura en la Regla 9.1 (Balón no en juego), un miembro del equipo arbitral.

- El resto de jugadores (de ambos equipos) deberán mantener una distancia mínima de 4 metros con respecto al balón hasta que este esté en juego.

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

Infracciones y sanciones

Se repetirá el balón a tierra si este:

- Toca a un jugador antes de tocar el suelo;
- Sale del terreno de juego después de tocar el suelo sin haber tocado a un jugador.

Si tras un balón a tierra, este entrara en la portería sin tocar como mínimo a dos jugadores, el juego se reanudará con:

- Un saque de meta si el balón entró en la portería del adversario;
- Un saque de esquina si entró en la portería del jugador que tocó el balón.

Regla 09

BALÓN EN JUEGO

1. BALÓN NO EN JUEGO

El balón no estará en juego cuando:

- Haya atravesado completamente la línea de meta o de banda, ya sea por el suelo o por el aire;
- El juego haya sido detenido por el árbitro;
- El balón toque a un miembro del equipo arbitral, permanezca en el terreno de juego y, además:
 - Un equipo inicie un ataque prometedor o
 - El balón entre directamente en la portería o
 - El equipo en posesión del balón cambie.

En todos los casos anteriores, el juego se reanudará con un balón a tierra.

2. BALÓN EN JUEGO

El balón estará en juego en el resto de situaciones en las que entre en contacto con un miembro del equipo arbitral y cuando rebote en un poste o un travesaño o en el banderín de esquina y permanezca en el terreno de juego.

Regla 10

EL RESULTADO DE UN PARTIDO

1. GOL MARCADO

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

Si el guardameta lanza el balón con la mano y este entra en la portería contraria directamente, se concederá saque de meta.

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

2. EQUIPO GANADOR

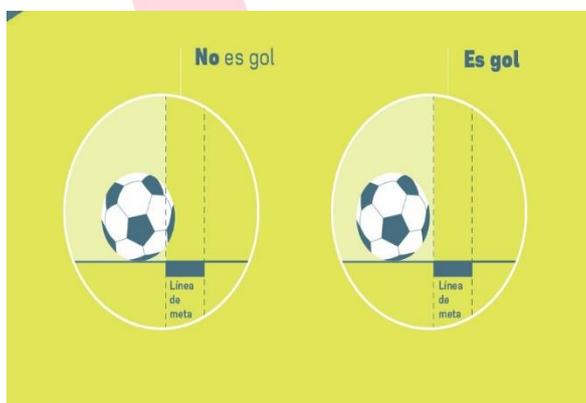
El equipo que haya marcado el mayor número de goles será el ganador.

Si ambos equipos marcan el mismo número de goles o no marcan ninguno, el partido terminará en empate.

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

- Regla de goles marcados fuera de casa;
- Dos periodos de igual duración de tiempo suplementario que no excedan de los 15 minutos cada uno;
- Tanda de penales.

Se podrán combinar varios de los procedimientos anteriores.



3. TANDA DE PENAL

La tanda de penales desde el punto penal se ejecutará una vez terminado el partido y, a menos que se estipule algo diferente, se aplicarán las Reglas de Juego correspondientes.

Los jugadores expulsados a lo largo del partido no podrán participar en la tanda de penales.

Las advertencias, exclusiones temporales y amonestaciones registradas durante el encuentro no se tendrán en consideración en la tanda de penales.

Durante la tanda de penal no existirán exclusiones temporales, pero si amonestaciones y expulsiones.

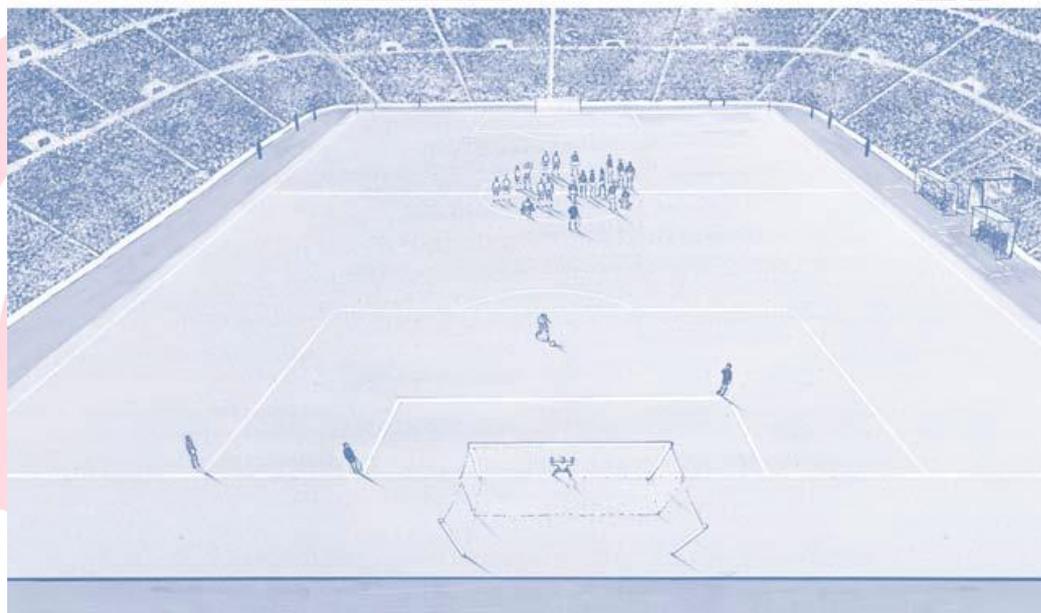
Procedimiento

Antes de comenzar la tanda de penales

- A menos que deban tenerse en cuenta otras consideraciones (por ejemplo, estado del terreno de juego, seguridad, etc.), el árbitro **realizará un sorteo mediante el lanzamiento de una moneda al aire** para decidir la portería en la que se desarrollará la tanda. Esta decisión únicamente podrá modificarse por motivos de seguridad, si la portería no estuviera en condiciones o esa zona del terreno de juego estuviera impracticable.
- El árbitro **realizará un nuevo sorteo con una moneda** y el equipo que resulte favorecido decidirá si ejecutará el primer o el segundo lanzamiento.
- Con la única excepción del suplente de un guardameta que no pueda continuar, solamente estarán autorizados a participar en la tanda de penales aquellos jugadores que al final del partido se encuentren en el terreno de juego, o aquellos que se encuentren momentáneamente fuera del mismo por lesión, cambios en el equipamiento, excluido temporalmente, etc.
- Cada uno de los equipos se encargará de decidir el orden en el que ejecutará los lanzamientos. No se informará del orden al árbitro.
- Si, al finalizar el partido y antes de la tanda de penales o durante la misma, un equipo tiene más jugadores que su adversario, deberá reducir su número para equiparlo al del equipo rival, y se informará al árbitro del nombre y el número de los jugadores excluidos. Ninguno de ellos podrá participar en la tanda (salvo en el caso descrito a continuación).
- Aquel guardameta que no se encuentre en condiciones de continuar antes de o durante la tanda podrá ser reemplazado por:

- Un jugador excluido para igualar el número de jugadores o,
- Por un suplente designado como tal en la lista oficial, si su equipo no ha utilizado el número máximo permitido de sustituciones; pero el guardameta reemplazado ya no podrá participar en la tanda ni podrá ejecutar lanzamiento alguno.
- Si el guardameta hubiera ejecutado ya un lanzamiento, el suplente no podrá ejecutar otro hasta la siguiente tanda de penales.

Ejecución de la tanda de penales



- Solamente podrán permanecer en el terreno de juego los jugadores autorizados para participar en la tanda de penales y los miembros del equipo arbitral.
- Todos los jugadores autorizados para participar en la tanda de penales, excepto el lanzador y los dos guardametas, deberán permanecer en el interior del círculo central.
- El guardameta del equipo ejecutor del lanzamiento deberá permanecer en el terreno de juego, fuera del área penal, en la intersección de la línea de meta con la línea de demarcación del área penal.
- Cualquiera de los jugadores autorizados para participar en la tanda de penales podrá intercambiar su puesto con el guardameta, siguiendo el procedimiento de la Regla 3.
- Se considerará que el penal se ha completado cuando el balón:
 - Deje de moverse;
 - Deje de estar en juego o

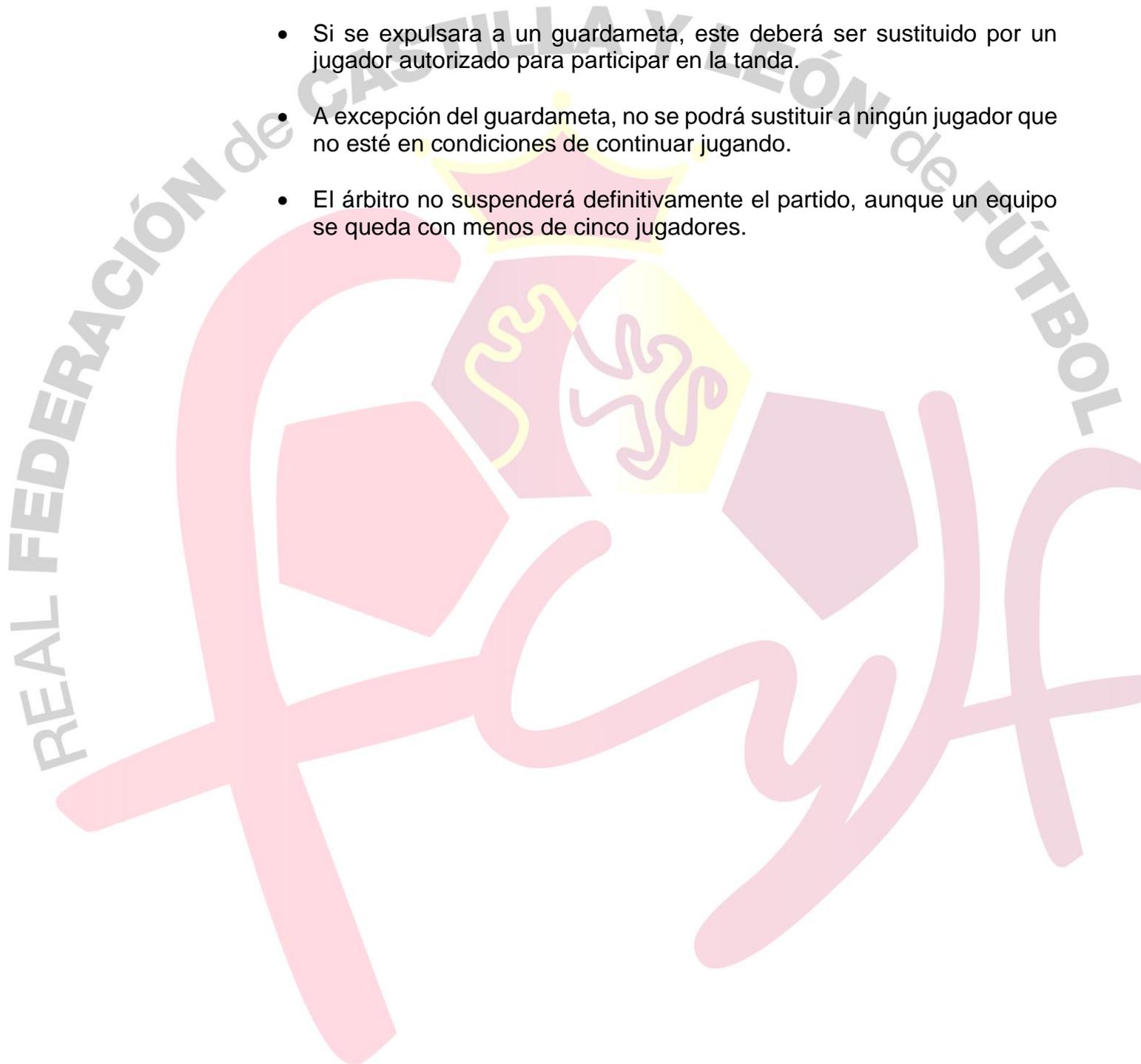
- El árbitro detenga el juego por una infracción
- El lanzador no podrá jugar el balón por segunda vez.
- El árbitro llevará el control de los lanzamientos.
- Si el guardameta cometiera una infracción y, como resultado de ello, se tuviera que repetir el lanzamiento, se advertirá al guardameta por la primera infracción y se le amonestará en caso de reincidencia.
- Si el lanzador es penalizado por una infracción cometida después de que el árbitro haya dado la señal para ejecutar el lanzamiento, se registrará este como fallado y se amonestará al lanzador.
- Si tanto el guardameta como el lanzador cometieran una infracción al mismo tiempo, se registrará el tiro como fallado y se amonestará al lanzador.

Cada equipo ejecutará tres lanzamientos ateniéndose a las condiciones detalladas a continuación.

- Los tiros deberán ejecutarse por turnos.
- Cada uno de los lanzamientos deberá ejecutarlo un jugador diferente; antes de poder lanzar un segundo penal, todos los jugadores seleccionados deberán haber ejecutado ya un lanzamiento.
- Si, antes de que ambos equipos hayan ejecutado sus tres tiros, uno hubiera marcado más goles que los que el adversario pudiera anotar con sus tres lanzamientos, se dará por terminada la tanda.
- Si, después de ejecutar ambos equipos sus tres lanzamientos, el marcador siguiera empatado, se proseguirá con los tiros penales hasta que un equipo haya marcado un gol más que el otro tras ejecutar el mismo número de lanzamientos.
- La regla anterior será aplicable a la secuencia posterior de tiros, si bien los equipos podrán cambiar el orden de los lanzadores.
- La tanda no deberá retrasarse porque un jugador abandone el terreno de juego. Si dicho jugador no regresara a tiempo para ejecutar el lanzamiento, este se registrará como no marcado.

Sustituciones y expulsiones durante la tanda de penales

- Se podrá amonestar o expulsar a jugadores, suplentes o miembros del cuerpo técnico
- Si se expulsara a un guardameta, este deberá ser sustituido por un jugador autorizado para participar en la tanda.
- A excepción del guardameta, no se podrá sustituir a ningún jugador que no esté en condiciones de continuar jugando.
- El árbitro no suspenderá definitivamente el partido, aunque un equipo se queda con menos de cinco jugadores.



Regla 11

EL FUERA DE JUEGO

1. POSICIÓN DE FUERA DE JUEGO

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

Se considera que un jugador está en posición de fuera de juego cuando:

- Su cabeza, tronco o pierna (pie incluido) se encuentran, total o parcialmente, dentro de la zona de fuera de juego (la línea que la delimita forma parte de ella), o
- Su cabeza, tronco o pierna (pie incluido) se encuentran, total o parcialmente, más cerca de la línea de meta contraria que el balón y el penúltimo adversario, siempre que esté dentro de la zona de fuera de juego.

A la hora de determinar si un jugador está en posición de fuera de juego, no se tendrán en consideración las manos ni los brazos de los jugadores, tampoco en el caso de los guardametas. Con el fin de determinar con claridad las infracciones por fuera de juego, el límite superior del brazo coincide con el punto inferior de la axila.

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

- El penúltimo adversario, o
- Los dos últimos adversarios.

2. INFRACCIÓN POR FUERA DE JUEGO

Únicamente se sancionará a un jugador en posición de fuera de juego en el momento en que el balón toca o es jugado (*Se tendrá en cuenta el primer punto de contacto en el momento de "jugar" o "tocar el balón"*) por un compañero de equipo si llega a **participar en el juego de forma activa** de una de las siguientes maneras:

- Interfiriendo en el juego, al jugar o tocar un balón pasado o tocado por un compañero;
- Interfiriendo en el juego de un adversario de una de las siguientes maneras:
 - Impidiendo que juegue o pueda jugar el balón, al obstruir claramente el campo visual del adversario;
 - Disputándole el balón;

- Intentando jugar claramente un balón cercano mediante una acción que tenga un impacto en un adversario;
- Realizar una acción que afecte claramente a la posibilidad de un adversario de jugar el balón;

O bien:

- Sacando ventaja de dicha posición al jugar el balón o interferir en el juego de un adversario cuando el balón:
 - Haya sido desviado o haya rebotado en un poste, en el travesaño, en un miembro del equipo arbitral o en un adversario;
 - Haya sido «salvado» por un adversario.

Se considerará que un jugador en posición de fuera de juego no ha sacado ventaja de dicha posición cuando reciba el balón de un adversario que juega voluntariamente el balón, incluida la mano voluntaria, a menos que se trate de una «salvada» por parte de un adversario.

Una «salvada» es una acción de un jugador cuyo fin es detener o desviar el balón, o intentar detener o desviarlo, cuando este va en dirección a la portería o muy cerca de ella con cualquier parte del cuerpo excepto con las manos o los brazos (a menos que se trate del guardameta en su propia área penal).

En este sentido, nótese lo siguiente:

- Si un jugador que sale de una posición de fuera de juego o que se encuentra en dicha posición estuviera en la trayectoria de un adversario e interfiriera en el movimiento de este último hacia el balón, se considerará infracción por fuera de juego si afecta a la capacidad del adversario de jugar o disputar el balón; si dicho jugador se coloca en la trayectoria de un adversario e impide el avance de este (por ejemplo, le obstaculiza el paso), deberá penalizarse la infracción en virtud de la Regla 12;
- Si un jugador que se encuentra en posición de fuera de juego se desplaza hacia el balón con la intención de jugarlo y es objeto de una falta antes de jugar o intentar jugar el balón, o disputárselo a un adversario, se penalizará dicha falta por haberse cometido antes de la infracción por fuera de juego;
- Si se comete una infracción contra un jugador en posición de fuera de juego que ya está jugando o intentando jugar el balón, o disputándole el balón a un adversario, se penalizará la infracción por fuera de juego por ser previa a la falta.

3. SITUACIONES QUE NO CONSTITUYEN INFRACCIÓN

No existirá infracción por fuera de juego cuando un jugador reciba un balón que procede directamente de:

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

4. INFRACCIONES Y SANCIONES

En caso de infracción por fuera de juego, el árbitro concederá un libre indirecto en el lugar donde se produjo, incluso si el jugador infractor se encuentra fuera de la zona de fuera de juego.

A efectos de determinar el fuera de juego, si un defensor saliera del terreno de juego sin la autorización del árbitro:

- Se considerará que el jugador está situado en la línea de meta o de banda (dentro de la zona de fuera de juego) hasta que se detenga de nuevo el juego o hasta que el equipo defensor haya jugado el balón hacia la línea central y se encuentre fuera de su área penal.
- Si el defensor ha abandonado premeditadamente el terreno de juego deberá ser amonestado o excluido temporalmente en cuanto deje de estar en juego el balón.

Los jugadores del equipo atacante podrán salir del terreno de juego o permanecer fuera de él para no participar de forma activa en el juego.

Si un atacante volviera a entrar por la línea de meta, o de banda, dentro de la zona de fuera de juego y participa en la jugada antes de que se detenga de nuevo el juego, o antes que el equipo defensor haya jugado el balón hacia la línea central y se encuentre fuera de su área penal, se considerará que está situado en la línea de meta, o de banda, dentro de la zona de fuera de juego a efectos de determinar el fuera de juego. Se amonestará o excluirá temporalmente a todo jugador que salga premeditadamente del terreno de juego, vuelva a entrar sin la autorización del árbitro y no sea sancionado por fuera de juego, pero obtenga una ventaja por ello.

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

Regla 12

FALTAS Y CONDUCTA INCORRECTA

1. INTRODUCCIÓN

Los tiros libres directos e indirectos y los lanzamientos desde el punto penal solamente podrán concederse por infracciones cometidas con el balón en juego.

2. TIRO LIBRE DIRECTO

Se concederá un libre directo si, a juicio del árbitro, un jugador comete una de las siguientes faltas **contra un adversario** de una **manera imprudente, temeraria o con el uso de una fuerza excesiva**:

1. Cargar;
2. Saltar encima;
3. Dar una patada o intentarlo;
4. Empujar;
5. Golpear o intentarlo (cabezazos incluidos);
6. Hacer una entrada o disputarle el balón;
7. Poner la zancadilla o intentarlo.

En caso de que la falta cometida implique contacto físico, se penalizará con un libre directo.

Manera “Imprudente”, “Temeraria”, “Con uso de fuerza excesiva”

«**Imprudente**» es aquella acción en la cual un jugador muestra falta de atención o de consideración o actúa sin precaución al disputar un balón a un adversario. No será necesaria una sanción disciplinaria.

«**Temeraria**» es la acción en la que un jugador realiza una acción que entraña daño físico (no necesariamente grave) sin tener en cuenta el riesgo o las consecuencias para su adversario, por lo que deberá ser amonestado o excluido temporalmente.

«**Con uso de fuerza excesiva**» es la acción en la que el jugador se excede en la fuerza y la impetuosidad empleada o pone en peligro la integridad física del adversario, por lo que deberá ser expulsado.

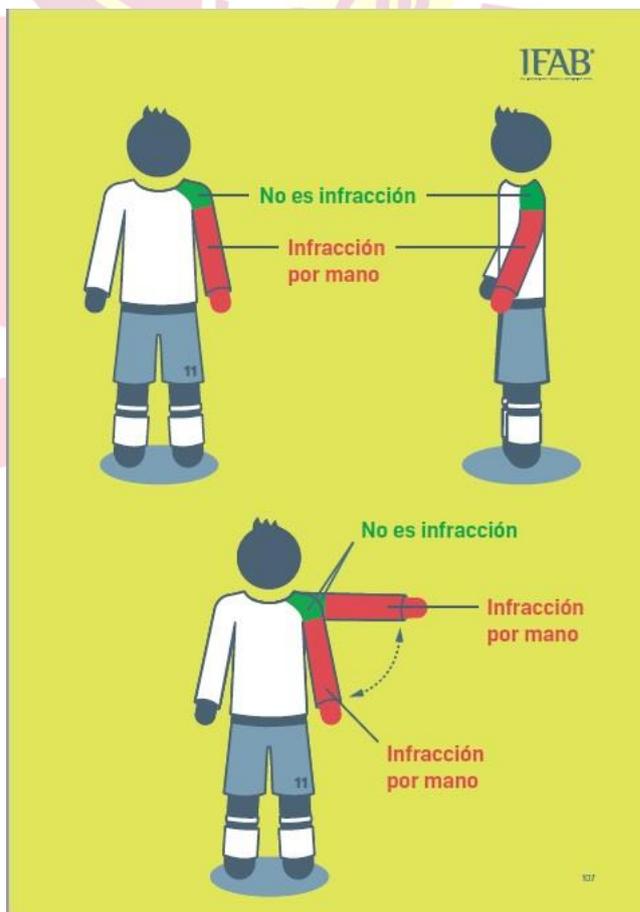
Se concederá asimismo un libre directo si un jugador **cometiera una de las siguientes faltas**:

8. Infracción por mano (excepto el guardameta dentro de su propia área penal);
9. Sujetar a un adversario;
10. Obstaculizar a un adversario mediante contacto físico;
11. Morder o escupir a alguien que figure en las listas de los equipos o sea miembro del equipo arbitral.
12. Lanzar un objeto contra el balón, a un adversario o a un árbitro, o golpear el balón con un objeto.

Véanse también las infracciones recogidas en la Regla 3.

Tocar el balón con la mano

Con el fin de determinar con claridad las infracciones por mano, el límite superior del brazo coincide con el punto inferior de la axila, tal y como ilustra el gráfico.



Cometerá infracción el jugador que:

- Toque el balón de manera voluntaria con la mano o el brazo, incluido el movimiento en dirección al balón con estas partes del cuerpo;

- Toque el balón con la mano o el brazo cuando la mano o el brazo se posicionen de manera antinatural y consigan que el cuerpo ocupe más espacio. Se considerará que un jugador ha conseguido que su cuerpo ocupe más espacio de manera antinatural cuando la posición de su mano o brazo no sea consecuencia del movimiento de su cuerpo en esa acción concreta o no se pueda justificar por dicho movimiento. Al colocar su mano o brazo en dicha posición, el jugador se arriesga a que el balón golpee esa parte de su cuerpo y esto suponga una infracción;
- Marque gol en la **portería adversaria**:
 - Directamente con la mano o el brazo —incluso si la acción se produce de forma accidental—, incluido el guardameta.
 - Inmediatamente después de que el balón le toque en la mano o el brazo, incluso de manera accidental

El guardameta está sujeto a las mismas restricciones que cualquier otro jugador en cuanto a tocar el balón con la mano **fuera de su propia área**.

Si el guardameta tocara el balón con la mano en su área penal **sin estar autorizado para ello**, se señalará un libre indirecto, pero no habrá sanción disciplinaria alguna.

No obstante, si la infracción consistiera en haber jugado el balón una segunda vez (con el brazo o la mano u otras partes del cuerpo) **después de reanudarse el juego** y antes de que lo toque otro jugador, se sancionará al guardameta si con la infracción se interrumpiera un ataque prometedor, (amonestación o exclusión temporal= tarjeta amarilla), se evitara un gol o una ocasión manifiesta del equipo adversario (expulsión = tarjeta roja)

3. TIRO LIBRE INDIRECTO

Se concederá un **libre indirecto si un jugador**:

1. Juega de forma peligrosa;
2. Obstaculiza el avance de un adversario sin que exista contacto físico;
3. Actúa mostrando desaprobación, utilizando lenguaje o comportándose de modo ofensivo, insultante o humillante, o cometiendo otras ofensas verbales;
4. Impide que el guardameta saque el balón con la mano, lo juegue o lo intente jugar cuando el guardameta está en proceso de soltarlo;
5. Inicia una acción que trate de burlar la Regla deliberadamente para hacerle llegar el balón al guardameta (incluso desde un tiro libre o un saque de meta) con la cabeza, el pecho, la rodilla, etc., independientemente de que el guardameta llegue a tocar el balón con la

mano o el brazo. Se sancionará al guardameta en caso de ser responsable de iniciar la acción de manera deliberada;

6. Comete cualquier otra infracción que no haya sido mencionada en las Reglas de Juego, por la cual se interrumpe el partido para amonestar o expulsar a un jugador.

Se concederá un **libre indirecto si un guardameta** cometiera una de las siguientes infracciones dentro de su propia área:

1. Retener el balón con las manos o los brazos durante más de seis segundos antes de lanzarlo;
2. Tocar el balón con las manos o los brazos después de lanzarlo y antes de que lo toque ningún otro jugador;
3. Tocar el balón con las manos o los brazos, a menos que el guardameta haya golpeado con el pie el balón claramente (o lo haya intentado) con el fin de ponerlo en juego, después de que:
 - ✓ Un compañero se lo haya **cedido con el pie**;
 - ✓ Lo haya recibido directamente de un saque de banda para su equipo.

El guardameta estará también en posesión del balón en sus manos cuando:

- Retenga el balón en las manos o entre la mano y una superficie (p. ej. el suelo, su propio cuerpo) o cuando lo toque con cualquier parte de las manos o los brazos, excepto si el balón rebota en el guardameta o después de que este haya efectuado una «salvada»;
- Sostenga el balón con la mano abierta y extendida;
- Haga rebotar el balón en el suelo o lo lance al aire.

Mientras el guardameta esté en posesión del balón en sus manos, ningún adversario podrá disputárselo.

Juego Peligroso

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

Están permitidas las voleas acrobáticas (p. ej. los remates de «chilena» o de «tijera»), siempre que no entrañen ningún peligro para el adversario.

Obstaculizar el avance de un adversario sin que exista contacto

Obstaculizar el avance de un adversario supone interponerse en el camino de este para obstruir, bloquear, ralentizar o forzar a cambiar de dirección a dicho adversario cuando el balón no está a distancia de juego de los jugadores involucrados.

Todos los jugadores tendrán derecho a guardar su posición en el terreno de juego; encontrarse en el camino de un adversario no es lo mismo que interponerse en su camino.

Los jugadores podrán proteger el balón colocándose entre este y un adversario mientras el balón se halle a distancia de juego y el jugador no retenga a su adversario con los brazos o el cuerpo. Si el balón se hallara a distancia de juego, el adversario puede **cargar** contra el jugador, dentro de los márgenes permitidos por las Reglas de Juego.

4. MEDIDAS DISCIPLINARIAS

Introducción

El árbitro tiene la autoridad para tomar medidas disciplinarias desde que entra en el terreno de juego para realizar la inspección previa al partido hasta que lo abandona una vez terminado el partido (tanda de penales incluida).

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

Aquel jugador o miembro del cuerpo técnico que cometa una infracción sancionable con amonestación, exclusión temporal o expulsión, ya sea dentro o fuera del terreno de juego, será sancionado conforme a la infracción cometida.

La tarjeta amarilla se utiliza para **comunicar** una amonestación o **una exclusión temporal** y la tarjeta roja, para **comunicar** una expulsión.

Solo se podrán mostrar tarjetas amarillas o rojas a los jugadores, a los suplentes, a los jugadores excluidos temporalmente y a los miembros del cuerpo técnico.

Jugadores, suplentes y jugadores excluidos temporalmente

Pautas para las exclusiones temporales

Una exclusión temporal es cuando un jugador comete una infracción que da pie a una amonestación (tarjeta amarilla) y es penalizado con una **“suspensión” inmediata que le impide participar en la siguiente parte del partido**. La filosofía es que un “castigo instantáneo” puede ejercer una influencia positiva significativa e

inmediata en el comportamiento del jugador infractor y posiblemente también en su equipo.

El protocolo de exclusión temporal respetará las siguientes pautas:

- **Solamente para los jugadores:**

- Las exclusiones temporales se aplican a todos los jugadores (incluso los guardametas), pero no a las infracciones sancionables con una amonestación (tarjeta amarilla) cometidas por un suplente o un jugador que está cumpliendo una exclusión temporal.

- **Señal del árbitro:**

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

- **Periodo de exclusión temporal:**

- La duración de la exclusión temporal es la misma para todas las infracciones.
- La duración de la exclusión temporal será el 10% del tiempo fijado para el partido, por ejemplo:
 - ✓ Partido de alevines de 60 minutos, 6 minutos (10% de 60 minutos) de exclusión temporal.
 - ✓ Partido de benjamines y prebenjamines de 50 minutos, 5 minutos (10% de 50 minutos) de exclusión temporal.
- El periodo de exclusión temporal comenzará cuando se reanude el juego, después de que el jugador haya abandonado el terreno de juego.
- El árbitro deberá incluir en el periodo de exclusión temporal todo tiempo "perdido" por interrupciones que darán pie a conceder "tiempo adicional" al final del tiempo (por ejemplo, sustituciones, lesiones, etc.).
- Las competiciones deberán decidir quién ayudará al árbitro a controlar el tiempo del periodo de exclusión; podría encargarse de ello un delegado, el árbitro auxiliar de mesa o un miembro del cuerpo técnico.
- Una vez concluido el tiempo de exclusión temporal, el jugador podrá regresar por la línea de banda a la altura de la línea media con el permiso del árbitro, el cual se podrá conceder mientras el balón esté en juego.
- El árbitro tiene la decisión final sobre el momento en que el jugador podrá regresar.
- Un jugador excluido temporalmente no podrá ser sustituido hasta el final del periodo de exclusión temporal.

- Si un periodo de exclusión temporal no ha terminado al final del primer tiempo (o al final del segundo tiempo cuando se deba disputar tiempo suplementario) el tiempo restante de exclusión temporal se cumplirá a partir del inicio del segundo tiempo (inicio del tiempo suplementario)
- Un jugador que siga bajo exclusión temporal al final del partido podrá participar en los tiros desde el punto de penalti.
- **Área de exclusión temporal:**
 - Un jugador excluido temporalmente debe permanecer en el área técnica (cuando exista) o junto con el entrenador / cuerpo técnico, a menos que esté “calentando” (bajo las mismas condiciones que un sustituto).
- **Infracciones antes de / durante / tras una exclusión temporal:**
 - Un jugador temporalmente excluido que cometa una infracción sancionable con una amonestación (tarjeta amarilla) o expulsión (tarjeta roja) durante su periodo de exclusión temporal **no volverá a participar en el partido; tampoco podrá ser reemplazado ni sustituido.**
- **Más medidas disciplinarias:**
 - Las competiciones / asociaciones nacionales de fútbol decidirán si las exclusiones temporales deberán comunicarse a las autoridades competentes y si podrá tomarse alguna otra medida disciplinaria, como la suspensión por acumulación de cierta cantidad de exclusiones temporales, como sucede con las amonestaciones (tarjetas amarillas)
- **Sistemas de exclusión temporal:**

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

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

El sistema A será el empleado en las competiciones donde el Reglamento de la competición no establezca otro sistema.

- **Sistema A – exclusión temporal para todas las amonestaciones (tarjetas amarillas):**
 - ✓ Todas las amonestaciones (tarjetas amarillas) se penalizarán con una exclusión temporal.

- ✓ Un jugador que cometa una segunda infracción con amonestación (tarjeta amarilla), en el mismo partido:
 - Será objeto de una segunda exclusión temporal y dejará de participar en el partido.
 - Podrá ser reemplazado por un suplente al final del segundo periodo de exclusión temporal.

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

- ✓ Las infracciones sancionables con una amonestación (tarjeta amarilla) indicadas en una lista predefinida serán penalizadas con exclusión temporal.
- ✓ El resto de infracciones sancionables con amonestación serán penalizadas con amonestación (tarjeta amarilla).
- ✓ Un jugador que haya sido excluido temporalmente y después sea objeto de amonestación (tarjeta amarilla) seguirá jugando.
- ✓ Un jugador que hay sido amonestado (con tarjeta amarilla) y después sea objeto de exclusión temporal podrá seguir jugando tras terminar el periodo de exclusión temporal.
- ✓ Un jugador que sea objeto de una segunda exclusión temporal en el mismo partido se someterá a la exclusión temporal y no volverá a participar en el partido. El jugador podrá ser reemplazado por un suplente al terminar el segundo periodo de exclusión temporal, sin embargo, el jugador que también haya recibido una tarjeta amarilla que no conlleve exclusión temporal no podrá ser reemplazado o sustituido.
- ✓ Un jugador que sea objeto de una segunda amonestación (tarjeta amarilla) en el mismo partido será expulsado, no volverá a participar en el partido y no podrá ser reemplazado ni sustituido.
- ✓ El Reglamento de la competición determinará que motivos de amonestación son exclusión temporal y cuales amonestación.

Retrasar la reanudación del juego para mostrar una tarjeta

Una vez que el árbitro haya decidido amonestar, expulsar temporalmente o expulsar a un jugador, el juego no deberá reanudarse hasta que haya mostrado la tarjeta, a menos que el equipo no infractor:

- Quiera realizar un tiro libre rápido,
- Disponga de una clara ocasión de gol

- El árbitro no haya iniciado el procedimiento de sanción disciplinaria.

La tarjeta se mostrará en la siguiente interrupción del juego.

Si con la infracción se evitó una ocasión manifiesta de gol para el equipo adversario, se amonestará o excluirá temporalmente al jugador.

Sin embargo, no se amonestará ni se le excluirá temporalmente al jugador si con la infracción se interfiriera en un ataque prometedor o se acaba evitando.

Ventaja

Si, una vez cometida una infracción, el árbitro concediera ventaja después de una infracción merecedora de amonestación, exclusión temporal o expulsión, dicha amonestación, exclusión temporal o expulsión deberá aplicarse en cuanto el balón deje de estar en juego.

Sin embargo, si con la infracción se evitase una **oportunidad manifiesta de gol**, el jugador será amonestado, **excluido temporalmente** por conducta antideportiva.

No obstante, no se amonestará ni se le excluirá temporalmente al jugador si con la infracción se interfiriera en un ataque prometedor o se acaba evitando.

No se debe conceder ventaja en el caso de juego brusco y grave (falta de extrema dureza), conducta violenta o de faltas merecedoras de una segunda Amonestación o exclusión temporal, a menos de que se trate de una oportunidad manifiesta de gol. El árbitro deberá entonces expulsar o excluir temporalmente al jugador en cuanto el balón deje de estar en juego; no obstante, si el jugador jugara el balón, se lo disputara a un adversario o interfiriera con él, el árbitro detendrá el juego, expulsará o excluirá temporalmente al jugador y reanudará el juego con un libre indirecto, a menos que el jugador hubiera cometido una infracción más grave.

Si un defensor comenzara a sujetar a un adversario fuera del área y continuará sujetándolo dentro de la misma, el árbitro señalará tiro penal.

Infracciones sancionables con AMONESTACIÓN (exclusión temporal)

Se amonestará al **jugador** que realice alguna de las acciones siguientes:

1. Retrasar la reanudación del juego;
2. Mostrar desaprobación con palabras o acciones;
3. Entrar o volver a entrar en el terreno de juego, o bien abandonarlo, de manera deliberada y sin permiso del árbitro;

4. No respetar la distancia reglamentaria en un balón a tierra, saque de esquina, un tiro libre, un saque de banda;
5. Infringir reiteradamente las Reglas de Juego (no está definido el número de infracciones ni existe otro tipo de indicación específica sobre lo que implica «infringir reiteradamente»);
6. Conducta antideportiva;
7. Repetir de manera insistente el gesto de la «revisión» (pantalla de televisión).

Se amonestará a aquel **suplente o jugador excluido temporalmente** que haya realizado alguna de las acciones siguientes:

1. Retrasar la reanudación del juego;
2. Mostrar desaprobación con palabras o acciones;
3. Entrar o volver a entrar en el terreno de juego sin el permiso del árbitro;
4. Conducta antideportiva;
5. Repetir de manera insistente el gesto de la «revisión» (pantalla de televisión).

En el caso de que un mismo jugador (no suplente ni jugador excluido temporalmente) cometa dos infracciones sancionables (incluso sucesivamente), se le deberá amonestar o excluir temporalmente dos veces (pudiendo ser sustituido al término de la segunda exclusión temporal), por ejemplo, si entra en el terreno de juego sin la debida autorización y, acto seguido, realiza una entrada temeraria o frustra un ataque prometedor por medio de una falta o tocando el balón con la mano, etc.

Amonestaciones por conducta antideportiva

Existen diferentes acciones en las cuales se amonestará o excluirá temporalmente a un jugador por conducta antideportiva, entre ellas:

1. Intentar engañar al árbitro, por ejemplo, al fingir una lesión o aparentar haber sido objeto de una infracción (simulación);
2. Intercambiar su puesto con el del guardameta durante el juego o sin permiso del árbitro (v. Regla 3);
3. Cometer de manera temeraria una infracción sancionable con libre directo;

4. Tocar el balón con la mano para obstaculizar o impedir que progrese un ataque prometedor;
5. Cometer cualquier otra infracción con la que se interfiere en un ataque prometedor o se acaba evitando, excepto cuando el árbitro concede un tiro penal por una infracción con la que se pretende jugar el balón;
6. Evitar una ocasión manifiesta de gol de un adversario mediante una infracción con disputa del balón y por la que el árbitro señala tiro penal;
7. Tocar el balón con la mano al intentar marcar un gol (independientemente de que lo consiga o no) o en un intento de evitar un gol del adversario sin conseguirlo;
8. Efectuar marcas no autorizadas en el terreno de juego;
9. Jugar el balón cuando está saliendo del terreno de juego, después de haber recibido permiso para abandonarlo;
10. Mostrar falta de respeto al espíritu del fútbol;
11. Iniciar una acción que trate de burlar la Regla deliberadamente para hacerle llegar el balón al guardameta (incluso desde un tiro libre o un saque de meta) con la cabeza, el pecho, la rodilla, etc., independientemente de que el guardameta llegue a tocar el balón con la mano o el brazo. Se sancionará al guardameta en caso de ser responsable de iniciar la acción de manera deliberada;
12. Distraer con palabras y comentarios a un adversario durante el juego o en una reanudación.

Celebración de un gol

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

Tras pasar los límites del terreno de juego para celebrar un gol no se considerará una infracción sancionable con amonestación o exclusión temporal, pero los jugadores deberán regresar al terreno de juego tan pronto como sea posible.

Incluso si el gol se anulara, se deberá amonestar, excluir temporalmente al jugador que realice algunas de las acciones siguientes:

- Trepas a las vallas perimetrales o acercarse a los espectadores generando problemas de seguridad;
- Actuar de forma provocadora o exaltada;
- Cubrirse la cabeza o la cara con una máscara o artículos similares;
- Quitarse la camiseta o cubrirse la cabeza con ella.

Retrasar la reanudación del juego

Los árbitros amonestarán o excluirán temporalmente a aquellos jugadores que retrasen la reanudación del juego cuando:

- Amaguen con sacar de banda, pero cedan de repente el balón a un compañero para que efectúe el saque;
- Dilaten la salida del terreno de juego en el momento de ser sustituidos;
- Retrasen excesivamente la reanudación del juego;
- Lancen el balón lejos, lo retengan y lo lleven consigo, o provoquen un enfrentamiento tocando el balón después de que el árbitro haya detenido el juego;
- Ejecuten un tiro libre desde un lugar erróneo para forzar su repetición.

Infracciones sancionables con EXPULSIÓN

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

1. Impedir mediante una infracción por mano un gol o evitar una ocasión manifiesta de gol (excepto en el caso del guardameta dentro de su propia área);
2. Evitar un gol o una ocasión manifiesta de gol de un adversario que se dirige a la portería del infractor mediante una infracción sancionable con un tiro libre (excepto aquellas situaciones descritas más abajo);
3. Juego brusco y grave (falta de extrema dureza);
4. Escupir o morder a alguien;

5. Conducta violenta;
6. Emplear lenguaje o actuar de modo ofensivo, insultante o humillante;
7. Recibir una segunda amonestación o exclusión temporal en el mismo partido;

Aquellos jugadores, suplentes o jugadores excluidos temporalmente que sean expulsados deberán abandonar igualmente las inmediaciones del terreno de juego y del área técnica.

Evitar un gol o una ocasión manifiesta de gol

Cuando un jugador cometa una infracción contra un adversario dentro de su propia área con la que **se evite una ocasión manifiesta de gol del adversario y el árbitro señale tiro penal:**

- El infractor solamente será amonestado / excluido temporalmente si con la infracción se pretendía jugar el balón;
- En el resto de las acciones (por ejemplo, sujetar, agarrar, tirar, empujar, imposibilidad de jugar el balón, etc.), el infractor deberá ser expulsado.

Cuando un jugador evite un gol o una ocasión manifiesta de gol del equipo adversario cometiendo una infracción por mano, deberá ser expulsado, independientemente de dónde se produzca esta (salvo que se trate del guardameta en su propia área).

Aquel jugador, jugador expulsado, suplente o jugador excluido temporalmente, que entre en el terreno de juego sin la debida autorización del árbitro e interfiera en el juego o en la evolución de un adversario y que termine evitando un gol del equipo adversario o una ocasión manifiesta de gol habrá cometido una infracción merecedora de expulsión.

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

- Distancia entre el lugar donde se cometió la infracción y la portería;
- Dirección del juego;
- Probabilidad de mantener o recuperar el balón;
- Posición y número de defensores.

Juego brusco y grave (falta de extrema dureza)

Las entradas o disputas del balón que pongan en peligro la integridad física de un adversario o en las que el jugador se emplee con fuerza excesiva o brutalidad deberán sancionarse como «juego brusco y grave» (faltas de extrema dureza).

Todo jugador que arremeta contra un adversario en la disputa del balón de frente, por el costado o por detrás, utilizando una o ambas piernas con fuerza excesiva o poniendo en peligro la integridad física del adversario, estará jugando con excesiva dureza.

Conducta violenta

Si un jugador se emplea o tiene la intención de emplearse con fuerza excesiva o con brutalidad contra un adversario cuando no le está disputando el balón, o contra un compañero de equipo, un miembro del cuerpo técnico, un miembro del equipo arbitral, un espectador o contra cualquier otra persona, independientemente de si se produce o no contacto, la acción será considerada conducta violenta.

Además, el jugador que, sin estar disputando el balón, golpee deliberadamente a un adversario o a cualquier otra persona en la cabeza o la cara con la mano o el brazo, la acción será considerada conducta violenta, a menos que la fuerza empleada sea insignificante.

Miembros del cuerpo técnico

Cuando algún integrante del cuerpo técnico cometa una infracción, pero no se pueda identificar al infractor, se sancionará al primer entrenador presente en el área técnica.

Advertencia

Por lo general, las siguientes infracciones tendrán como resultado una advertencia — también denominada «apercibimiento»— no obstante, la reiteración en la infracción o su posible carácter improcedente podrían suponer una amonestación o, incluso, la expulsión:

1. Entrar en el terreno de juego de manera respetuosa y pacífica;
2. No cooperar con un árbitro, por ejemplo, al desoír una orden o una petición del asistente o del árbitro auxiliar de mesa;
3. Desacuerdo con una decisión (con palabras o actos) de poca intensidad;
4. Salir del área técnica de manera ocasional sin cometer ninguna otra infracción.

Amonestación

Entre las infracciones merecedoras de amonestación, se incluyen las siguientes:

1. No respetar de manera obvia o persistente los límites del área técnica de su equipo;
2. Retrasar la reanudación del juego cuando le corresponde hacerlo a su equipo;
3. Entrar de manera premeditada al área técnica del equipo adversario (sin ánimo de confrontación);
4. Mostrar desaprobación con palabras o acciones, por ejemplo:
 - Lanzando o golpeando con los pies botellas u otros objetos;
 - Actuando de modo que se falte al respeto a uno o varios miembros del equipo arbitral (por ejemplo, aplaudir de forma sarcástica);
5. Pedir con gestos exagerados o de manera insistente que se muestre tarjeta;
6. Repetir de forma insistente el gesto de «revisión» del VAR;
7. Proceder de manera provocativa o exaltada;
8. Comportarse persistentemente de forma inaceptable (incluidas las infracciones reiteradas merecedoras de advertencia);
9. Mostrar falta de respeto al espíritu del fútbol.

Expulsión

Entre las infracciones merecedoras de expulsión, se incluyen las siguientes:

1. Retrasar la reanudación del juego cuando le corresponde hacerlo al equipo adversario, por ejemplo, reteniendo la pelota, alejándola con el pie, obstaculizando a un jugador, etc.;
2. Abandonar el área técnica de forma deliberada para:

- Mostrar su desacuerdo o protestar a uno de los árbitros;
 - Proceder de forma provocativa o exaltada,
3. Entrar al área técnica del equipo adversario de manera agresiva o con ánimo de confrontación;
 4. Lanzar voluntariamente con la mano o con el pie un objeto al terreno de juego;
 5. Entrar en el terreno de juego para:
 - Enfrentarse a uno de los árbitros, incluso si la acción se produce en el descanso o al finalizar el partido;
 - Intervenir en el juego u obstaculizar a un jugador adversario o uno de los árbitros;
 6. Comportarse de manera agresiva o con intimidación física (por ejemplo, escupir o morder) con un jugador, un suplente o un miembro del cuerpo técnico adversario, con un árbitro, un espectador o con cualquier otra persona (por ejemplo, recoger pelotas, personal de seguridad o de la competición, etc.);
 7. Recibir una segunda amonestación en el mismo partido;
 8. Emplear lenguaje o actuar de modo ofensivo, insultante o humillante;
 9. Utilizar equipos electrónicos o dispositivos de comunicación no autorizados o comportarse de modo inapropiado por el uso de estos equipos o dispositivos;
 10. Conducta violenta.

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

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

- Temeraria: se amonestará o excluirá temporalmente al infractor por conducta antideportiva;
- Con fuerza excesiva: se expulsará al infractor por conducta violenta.

5. REANUDACIÓN DEL JUEGO TRAS FALTAS Y CONDUCTA INCORRECTA

Si el balón estuviera detenido, el partido se reanudará según la decisión adoptada anteriormente.

Si el **balón estuviera en juego** y un jugador cometiera una **infracción de carácter físico dentro del terreno de juego** contra:

- Un adversario: libre indirecto o directo o tiro penal, según el caso;
- Un compañero de equipo, suplente, jugador excluido temporalmente o expulsado, miembro del cuerpo técnico o miembro del equipo arbitral: libre directo o tiro penal, según el caso;

Se sancionarán con libre indirecto todas las infracciones de carácter verbal.

Si un jugador cometiera una infracción sobre un agente externo, ya sea dentro o fuera del terreno de juego, y el árbitro detuviera el juego, el encuentro se reanudará con un balón a tierra, a menos que el jugador haya abandonado el terreno de juego sin el permiso del árbitro, en cuyo caso se señalará tiro libre indirecto, que se ejecutará desde el punto de la línea de demarcación por el que el jugador salió del campo.

Si el **balón estuviera en juego** y

- Un jugador cometiera una infracción contra un miembro del equipo arbitral o un componente del equipo adversario, ya sea jugador, suplente, jugador excluido temporalmente o expulsado, o un miembro del cuerpo técnico **fuera del terreno de juego**, se reanudará el juego con un TIRO LIBRE desde el punto de la línea de demarcación más cercana al lugar dónde se produjo la infracción o la interferencia.
Se señalará tiro PENAL si se trata de una infracción sancionable con libre directo dentro del área del infractor
- Un suplente, jugador excluido temporalmente o expulsado, o un miembro del cuerpo técnico cometiera una infracción contra un jugador adversario o un miembro del equipo arbitral **fuera del terreno de juego**, o interfiriera en su evolución, se reanudará el juego con un TIRO LIBRE desde el punto de la línea de demarcación más cercana al lugar dónde se produjo la infracción o la interferencia.
Señalará tiro PENAL si se trata de una infracción sancionable con libre directo dentro del área del infractor.

Si la infracción la cometiera un jugador situado fuera del terreno de juego contra otro jugador, un suplente, un jugador excluido temporalmente o un miembro del cuerpo técnico de su propio equipo, se reanudará el juego con un libre indirecto desde el punto de la línea de demarcación más cercano al lugar donde se cometió la infracción.

Si un jugador contactara con el balón con un objeto que lleva en la mano (bota o botín, espinillera, etc.), se reanudará el juego con un libre directo (o se señalará tiro penal).

Si un jugador que se halla dentro o fuera del terreno de juego lanzara con la mano o el pie un objeto (distinto al balón con el que se está jugando el partido) contra un adversario, o si lanzara, con la mano o el pie, un objeto (incluyendo un balón) contra un suplente, jugador excluido temporalmente, jugador expulsado o miembro del cuerpo técnico del equipo contrario, o contra un miembro del equipo arbitral o bien contra el balón con el que se está jugando el partido, el juego se reanudará mediante un libre directo desde el lugar donde el objeto golpeó o habría golpeado a la persona o al balón.

Si este lugar se encontrara fuera del terreno de juego, el tiro libre se ejecutará en el punto más cercano de la línea de demarcación. Se concederá tiro penal si la acción tiene lugar dentro del área del infractor.

Si un suplente, jugador excluido temporalmente o expulsado, jugador temporalmente fuera del terreno de juego o miembro del cuerpo técnico lanzara o chutara un objeto al terreno de juego y este interfiriera en el juego o contactara con un adversario o un miembro del equipo arbitral o con el balón, se reanudará el juego con un libre directo (o tiro penal) en el lugar donde el objeto interfirió en el juego o donde golpeó o habría golpeado al adversario, al miembro del equipo arbitral o al balón.

Regla 13

TIROS LIBRES

1. TIPOS DE TIROS LIBRES

Se concederá un libre directo o indirecto al equipo adversario de un jugador, suplente, jugador excluido temporalmente o expulsado o miembro del cuerpo técnico responsable de una infracción.

Seña de Tiro Libre Indirecto

El árbitro indicará un tiro libre indirecto levantando un brazo por encima de la cabeza; esta señal se mantendrá hasta que se ejecute el tiro y el balón:

- Toque a otro jugador,
- Deje de estar en juego o;
- Esté claro que no es posible marcar un gol directamente.

Si el árbitro se olvidara de indicar que el tiro es indirecto y, tras el lanzamiento, el balón entrara directamente en la portería, se deberá repetir el tiro.

El balón entra en la portería

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

2. PROCEDIMIENTO

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

- **Los libres indirectos** concedidos a favor del equipo atacante por una infracción **dentro del área de meta del adversario** se ejecutarán desde el punto más próximo de la **línea del área de meta paralela a la línea de meta**;
- **Los tiros libres a favor del equipo defensor en su área de meta** podrán ejecutarse desde cualquier punto del área de meta;
- Los tiros libres por infracciones relacionadas con la entrada, el reingreso o la salida del terreno de juego de un jugador sin permiso se **ejecutarán**

desde el lugar donde se encontrase el balón cuando se detuviese el juego.

Sin embargo, cuando un **jugador cometa una infracción FUERA DEL TERRENO DE JUEGO** el juego se reanudará:

- Con un tiro libre ejecutado en la línea de demarcación más cercana a donde se produjese la infracción;
- En el caso de infracciones sancionables con libre directo dentro del área penal del infractor, **se señalará penal;**
- Aquellos casos en los que las Reglas de Juego indiquen otra posición (ver Reglas 3, 11 y 12).

El balón:

- Deberá estar inmóvil y el ejecutor no deberá tocar el balón por segunda vez hasta que lo haya tocado otro jugador;
- Estará en juego una vez haya sido golpeado con el pie y se mueva con claridad.

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

- Como mínimo a 6 metros del balón, salvo si se hallan sobre la línea de meta entre los postes de su propia portería;
- Fuera del área penal en el caso de tiros libres dentro del área penal del adversario.

Cuando tres o más jugadores del equipo defensor formen una «barrera», los jugadores del equipo atacante deberán guardar al menos 1 metro de distancia con respecto a la «barrera» hasta que el balón esté en juego.

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

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

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

3. INFRACCIONES Y SANCIONES

Si, al ejecutar un tiro libre, un adversario no respetara la distancia reglamentaria del balón, se volverá a ejecutar el tiro a menos que se pueda conceder ventaja; no obstante, si un jugador ejecutara un tiro libre rápido y un adversario que se halla a menos de 6 metros interceptara el balón, el

árbitro permitirá que el juego continúe. No obstante, aquel adversario que obstaculice deliberadamente el saque de un tiro libre rápido deberá ser amonestado o excluido temporalmente por retrasar la reanudación del juego.

Si, durante la ejecución de un tiro libre, algún jugador del equipo atacante estuviera situado a menos de 1 metro de la barrera formada por tres o más jugadores del equipo defensor, se concederá un libre indirecto.

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

Si un adversario que se encuentra en el área penal cuando se ejecuta un tiro libre, o que entra en ella antes de que el balón esté en juego, toca o disputara el balón antes de que este esté en juego, se repetirá el tiro libre.

Si, una vez que el balón esté en juego, el ejecutor del tiro libre volviera a tocar el balón antes de que lo toque otro jugador, se concederá libre indirecto, o en caso de que el ejecutor cometa una infracción por mano:

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

Regla 14

EL PENAL

1. INTRODUCCIÓN

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

Se podrá marcar gol directamente de tiro penal.

2. PROCEDIMIENTO

El balón deberá estar inmóvil en el punto penal, y los postes, el travesaño y la red no podrán estar tampoco en movimiento.

Deberá indicarse con claridad quién será el ejecutor del lanzamiento.

El guardameta deberá permanecer:

- Sobre su propia línea de meta,
- Entre los dos postes de la portería, pero sin tocar estos, ni el travesaño o la red, y
- Frente al ejecutor del tiro hasta el golpeo del balón.

Todos los jugadores, excepto el ejecutor del penal y el guardameta, deberán estar:

- A un mínimo de 6 metros del punto penal;
- Detrás del punto penal;
- Dentro de los límites del terreno de juego;
- Fuera del área penal.

Una vez que los jugadores hayan ocupado su posición de conformidad con la presente regla, el árbitro dará la señal para que se ejecute el penal.

El ejecutor del penal tocará el balón con el pie hacia delante; se permite golpearlo con el tacón siempre que el balón se mueva hacia delante.

En el momento del golpeo, el guardameta deberá tener al menos parte de un pie en contacto directo con la línea de meta, sobre esta o por detrás de esta.

El balón estará en juego en el momento en que se golpee con el pie y se desplace con claridad.

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

La ejecución del penal se completará cuando

- El balón deje de moverse, o
- Deje de estar en juego o
- El árbitro detenga el juego por alguna infracción de las reglas.

Con el fin de ejecutar y completar un tiro penal, se podrá conceder tiempo adicional al final de cada uno de los periodos de juego reglamentarios o del tiempo suplementario.

Cuando se conceda tiempo adicional, el penal se completará cuando, una vez ejecutado el tiro:

- El balón deje de moverse, o
- Deje de estar en juego, o
- Sea jugado por un jugador (incluido el lanzador) aparte del guardameta defensor, o
- El árbitro detenga el juego por una infracción del lanzador o de su equipo.

Si un jugador del equipo defensor (incluido el guardameta) cometiera una infracción y se falla o detiene el penal, se deberá repetir el lanzamiento.

3. INFRACCIONES Y SANCIONES

Una vez que el árbitro haya dado la señal para ejecutar un tiro penal, este deberá lanzarse inmediatamente; de no ser así, el árbitro podrá adoptar medidas disciplinarias antes de volver a dar la señal de ejecución del penal.

Si antes de que el balón esté en juego se produce alguna de las siguientes situaciones, deberá procederse como se indica a continuación:

- **El ejecutor del penal o un compañero de equipo infringe las Reglas de juego**
 - Si el balón entra en la portería, se repetirá el penal;
 - Si el balón no entra en la portería, el árbitro detendrá el juego y lo reanudará con un libre indirecto;

Como excepción a lo anterior, en los siguientes casos, se detendrá el juego y se reanudará con un libre indirecto, independientemente de que se haya marcado gol o no:

- El penal se ejecuta hacia atrás;
- El penal es ejecutado por un jugador no designado para ello; el árbitro amonestará / excluirá temporalmente al lanzador del tiro penal;
- El ejecutor del penal finta al golpear el balón tras haber finalizado la carrera (sí se permite fintar durante la carrera); el árbitro amonestará / excluirá temporalmente al ejecutor.

- **El guardameta comete una infracción**

- Si el balón entra en la portería, se concederá gol;
- Si el balón no entra en la portería o rebota en el larguero o los postes, únicamente se repetirá el tiro penal si la infracción del guardameta influye claramente en el lanzador;
- Si el guardameta evita que el balón entre en la portería, se repetirá el tiro penal;

Si la infracción del guardameta conllevara la repetición del tiro penal, se advertirá al guardameta si se trata de la primera infracción del partido, y se le amonestará / excluirá temporalmente en caso de reincidencia.

- **Un compañero de equipo del guardameta comete una infracción:**

- Si el balón entra en la portería, se concederá gol;
- Si el balón no entra en la portería, se repetirá el tiro penal

- **Un jugador del equipo defensor y otro del equipo atacante cometen una infracción:**

- Se repetirá el penal, a menos que un de los jugadores cometiera una infracción más grave (por ejemplo, una finta antirreglamentaria)

- **Tanto el guardameta como el lanzador cometen una infracción al mismo tiempo:**

- Se amonestará / excluirá temporalmente al lanzador y se reanudará el juego con un libre indirecto para el equipo defensor

Tras el lanzamiento del penal:

- **Si el ejecutor del penal volviera a tocar el balón antes de que lo toque otro jugador:**

- Se concederá un libre indirecto (o libre directo en caso de que el ejecutor cometa una infracción por mano)

- Si un agente externo toca el balón cuando este se mueva hacia adelante:
 - Se repetirá el tiro, a menos que el balón vaya a entrar en la portería y la interferencia no impida que el guardameta o un defensor juegue el balón, en cuyo caso se concederá gol si entra en la portería (incluso si se produjo contacto con el balón), a menos que el equipo atacante haya sido el responsable de la interferencia;
- El balón vuelve al terreno de juego tras rebotar en el guardameta, el travesaño o los postes, y un agente externo lo toca después:
 - El árbitro detendrá el juego;
 - El juego se reanudará con un balón a tierra en el lugar donde el agente externo hubiera tocado el balón

4. RESUMEN

Infracción	Si es Gol	Si No es gol
Adelantamiento de un atacante	Se repite	Libre indirecto
Adelantamiento de un defensor	Gol	Se repite
Adelantamiento de un defensor y un atacante	Se repite	
Infracción del guardameta	Gol	<u>No detenido</u> : no se repite (a menos que influya en el ejecutor)
		<u>Detenido</u> : <ul style="list-style-type: none"> • Se repite y • Advertencia para el guardameta; • Amonestación / exclusión temporal si comete más infracciones
Guardameta y ejecutor infringen al mismo tiempo	Libre indirecto y amonestación / exclusión temporal al ejecutor	
Balón golpeado hacia atrás	Libre indirecto	
Finta antirreglamentaria	Libre indirecto y amonestación / exclusión temporal al ejecutor	
Ejecutor no designado	Libre indirecto y amonestación / exclusión temporal al ejecutor	

Regla 15

EL SAQUE DE BANDA

1. INTRODUCCIÓN

Se concederá un saque de banda a los adversarios del último jugador que haya tocado el balón antes de que este atraviese totalmente la línea de banda por el suelo o por el aire.

No está permitido anotar gol directamente de saque de banda, por lo cual:

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

2. PROCIDIMIENTO

Al ejecutar el saque de banda, el lanzador deberá:

- Estar de pie frente al terreno de juego;
- Pisar la línea de banda con los dos pies —aunque sea parcialmente— o estar situado por fuera de la misma;
- Lanzar el balón con ambas manos desde atrás y por encima de la cabeza desde el lugar en que el balón haya salido del terreno de juego.

Todos los adversarios deberán permanecer a una distancia mínima de 2 metros del lugar de la línea de banda donde se vaya a ejecutar el saque.

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

Si el balón tocara el suelo antes de entrar en el terreno de juego, se repetirá el saque de banda desde la misma posición.

Si no se ejecutase correctamente, sacará de banda el equipo adversario.

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

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

3. INFRACCIONES Y SANCIONES

Si, una vez que el balón esté en juego, el jugador que ha realizado el saque volviera tocarlo antes de que lo haga otro jugador, se concederá un libre indirecto.

En caso de que el ejecutor del saque cometa una infracción por mano:

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

Aquel adversario que distraiga u obstaculice de forma antirreglamentaria al ejecutor del saque de banda (lo que incluye estar situado a menos de 2 metros del lugar donde se ejecuta el saque) será amonestado / excluido temporalmente por conducta antideportiva. En caso de que ya se haya ejecutado el saque, se concederá un libre indirecto.

Si se cometiera cualquier otra infracción de esta regla, sacará de banda un jugador del equipo adversario.

Regla 16

EL SAQUE DE META

1. INTRODUCCIÓN

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

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

2. PROCEDIMIENTO

- El balón deberá estar inmóvil y un jugador del equipo defensor lo golpeará con el pie desde cualquier punto del área de meta.
- El balón estará en juego en el momento en que haya sido golpeado con el pie y esté claramente en movimiento.
- Los adversarios deberán permanecer fuera del área penal hasta que el balón esté en juego.

3. INFRACCIONES Y SANCIONES

Si, una vez que el balón esté en juego, el jugador que ejecutó el saque volviera a tocarlo antes de que lo toque otro jugador, se concederá un libre indirecto; en caso de que cometa una infracción por mano:

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

Si en el momento de ejecutar el saque de meta queda algún jugador del equipo adversario en el área penal que no haya tenido tiempo a salir de ella, el árbitro permitirá que el juego prosiga. Si un adversario se encuentra dentro del área penal en el momento de ejecutar el saque de meta, entrara en ella antes de que el balón esté en juego, toca o disputa el balón antes de que este esté en juego, se repetirá el saque de meta.

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

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



Regla 17

EL SAQUE DE ESQUINA

1. INTRODUCCIÓN

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

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

2. PROCEDIMIENTO

- El balón se colocará en el cuadrante de esquina más cercano al lugar por el que cruzó la línea de meta.
- El balón deberá estar inmóvil y ejecutará el saque un jugador del equipo atacante.
- El balón estará en juego una vez haya sido golpeado con el pie y se mueva con claridad; no será necesario que salga del cuadrante de esquina.
- No se deberá mover el poste del banderín.
- Los adversarios deberán permanecer a un mínimo de 6 metros del cuadrante de esquina hasta que el balón esté en juego.

3. INFRACCIONES Y SANCIONES

Si, una vez que el balón esté en juego, el jugador que realizó el saque volviera a tocarlo antes de que lo toque otro jugador, se concederá un libre indirecto, o en caso de que cometa una infracción por mano:

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

Si durante la ejecución correcta de un saque de esquina el ejecutor golpea el balón voluntariamente contra un adversario con el fin de jugarlo de nuevo, pero no lo

hiciera de manera imprudente o temeraria, ni empleando fuerza excesiva, el árbitro permitirá que el juego continúe.

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



PROGRAMA DE CALIDAD DE FIFA

Sobre la base de investigaciones científicas, el Programa de calidad de la FIFA establece criterios para los productos, superficies de juego y tecnologías empleadas en el fútbol. Además de los requisitos de calidad obligatorios en ciertos ámbitos de aplicación, se ofrecen recomendaciones uniformes en otras áreas, a partir de las que los organizadores de competiciones pueden precisar sus propios reglamentos.

La funcionalidad de los productos, superficies y tecnologías se comprueba en instituciones independientes, de acuerdo con los estándares correspondientes. Los centros que llevan a cabo los controles de calidad están sujetos a la aprobación de la FIFA. Los siguientes sellos de calidad identifican los productos, superficies y tecnologías analizados y homologados conforme a los criterios actuales:



FIFA Basic*

Los requisitos de este estándar identifican productos que cumplen con los criterios básicos en materia de rendimiento, precisión, seguridad y durabilidad en el contexto del fútbol. El objetivo es establecer unos mínimos y garantizar que resulten asequibles para poder emplearse en todos los niveles del fútbol.

FIFA Quality

Los criterios de las pruebas hacen hincapié en mayor medida que en el estándar FIFA Basic en la durabilidad y seguridad de estos productos, superficies y tecnologías. Aunque también se comprueban los criterios de rendimiento y precisión, lo principal es garantizar que se pueda usar durante un periodo de tiempo prolongado.

FIFA Quality Pro

Los criterios se centran principalmente en una seguridad, precisión y rendimiento excelentes. Los productos, superficies y tecnologías que cuentan con este sello de calidad están destinados a ofrecer un rendimiento y un uso óptimos en el máximo nivel.

Para obtener más información sobre el Programa de calidad de la FIFA, los estándares y los productos, superficies y tecnologías homologadas, visite <https://www.fifa.com/es/technical/football-technology>.

**FIFA Basic sustituye al International Match Standard (IMS). Los balones y superficies de juego evaluados conforme al IMS se pueden seguir usando hasta que expire su certificación.*

Glosario

Este glosario contiene palabras y términos que requieren una aclaración o explicación más detallada que la incluida en las Reglas de Juego para su perfecta comprensión.

Entidades futbolísticas

IFAB (The International Football Association Board)

Entidad compuesta por las cuatro federaciones británicas de fútbol y la FIFA, responsable de las Reglas de Juego a escala mundial. En principio, los cambios en las reglas solamente pueden aprobarse en su asamblea general anual, que habitualmente tiene lugar a finales de febrero o principios de marzo.

FIFA (Fédération Internationale de Football Association)

Entidad rectora del fútbol en el mundo.

Confederación

Entidad responsable del fútbol en un continente. Existen seis confederaciones: la AFC (Asia), la CAF (África), la Concacaf (Norteamérica, Centroamérica y el Caribe), la CONMEBOL (Sudamérica), la OFC (Oceanía) y la UEFA (Europa).

Federación nacional de fútbol

Entidad responsable del fútbol en un país.

Términos futbolísticos

A

Acta arbitral (→ referee report)

V. informe arbitral

Advertencia (→ warning)

Acto por el cual el árbitro apercibe y censura verbalmente al infractor, el cual en ningún caso recibe sanción alguna por la infracción cometida. También denominado «apercibimiento».

Agente externo (→ outside agent)

Toda persona ajena al equipo arbitral o no inscrita en la lista del equipo como jugador, suplente o miembro del cuerpo técnico; se incluyen también animales, objetos, estructuras, etc.

Amonestación (→ caution)

Sanción disciplinaria de la que se dará parte a la autoridad competente; se comunicará al infractor mostrándole tarjeta amarilla; dos amonestaciones en un mismo partido a un mismo jugador o miembro del cuerpo técnico darán lugar a su expulsión.

Apercibimiento (→ warning)

V. advertencia.

Ataque prometedor (→ promising attack)

Fase del juego caracterizada por su inminencia potencial de cara a la portería contraria. Se sancionará al jugador que la frustre infringiendo las Reglas de Juego.

B

Balón a tierra (→ dropped ball)

Método de reanudación del juego en el que el árbitro deja caer el balón ante un jugador del equipo que tocó el balón por última vez, excepto si lo hizo dentro de su área penal, caso en el que el árbitro dejará caer el balón ante el guardameta.

El balón volverá a estar en juego en cuanto toque el suelo.

Brutalidad (→ brutality)

Acción especialmente dura, desmesurada o premeditadamente violenta.

C

Carga (→ charge (an opponent))

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

Conducta antideportiva (→ unsporting behaviour)

Acción o comportamiento contrarios al espíritu del juego limpio y la deportividad, sancionables con amonestación / exclusión temporal

Conducta violenta (→ violent conduct)

Acción sin el balón en disputa en la que el jugador actúa o tiene la intención de actuar con fuerza excesiva o con brutalidad contra un adversario, o golpea intencionadamente a alguien en la cabeza o en la cara con fuerza y de forma agresiva.

Cuerpo técnico (→ technical staff)

Conjunto de miembros oficiales del equipo que, sin contar a los jugadores, figuran en la lista oficial, tales como el entrenador, el fisioterapeuta o el médico.

D

Deliberado (→ deliberate)

Característica de la acción realizada de manera premeditada e intencionada, y nunca de forma refleja o como resultado de una reacción involuntaria.

Desaprobación (→ dissent)

Protesta o muestra de desacuerdo (verbal o física) con la decisión tomada por un miembro del equipo arbitral; sancionable con una amonestación o exclusión temporal (tarjeta amarilla).

Disputa (→ challenge)

Acción con la que un jugador pugna con un adversario por un balón cercano con el fin de arrebatárselo.

Distancia de juego (→ playing distance)

Espacio existente entre el balón y el jugador que permite a este jugarlo extendiendo el pie o la pierna o bien saltando (en el caso de los guardametas, saltando con los brazos extendidos). Esta distancia dependerá de la envergadura física del jugador.

E

Entrada (→ tackle)

Disputa con el pie por el balón (a ras del suelo o por el aire).

Espíritu del fútbol (→ spirit of the game)

Conjunto de principios o valores éticos propios del fútbol como deporte, pero también referidos a un partido concreto (v. Regla n.º 5).

Examen a jugadores lesionados (→ assessment of injured player)

Breve evaluación de una lesión, realizada normalmente por parte de un profesional médico, para determinar si el jugador necesita un tratamiento más completo.

Exclusión temporal (→ temporary dismissal)

Suspensión temporal con la que —dependiendo de lo establecido en las reglas de la competición— se sancionará al autor de ciertas o de todas las infracciones sancionables con amonestación.

Expulsión (→ sending-off)

Sanción disciplinaria en la que se obliga al jugador a abandonar el terreno de juego (y sus inmediaciones) por lo que resta de partido por haber cometido una infracción merecedora de expulsión, lo cual se indica mediante una tarjeta roja; si el partido hubiera comenzado, no se le podrá sustituir. Los miembros del cuerpo técnico también pueden ser expulsados.

F

Falta (→ offence)

V. infracción.

Finta (→ feinting)

Acción destinada a confundir a un adversario. Las Reglas de Juego definen fintas reglamentarias y antirreglamentarias.

G

Goles marcados fuera de casa, regla de los (→ away goals rule)

Método empleado para dilucidar el ganador de una eliminatoria a doble partido si, a la conclusión del encuentro de vuelta, ambos equipos hubieran anotado el mismo número de goles; en ese caso, los tantos marcados fuera de casa cuentan doble.

Golpear (→ kick)

Acto ejecutado por el jugador al entrar en contacto con el balón con el pie (tobillo incluido)..

H

Híbrido (→ hybrid system)

Terreno de juego cuya superficie natural se ha reforzado con la integración de fibras sintéticas.

I

Imprudente (→ careless)

Acción en la que, a juicio del árbitro, un jugador muestra falta de atención o de consideración o actúa sin precaución al disputar un balón a un adversario. No será necesaria una sanción disciplinaria.

Informe arbitral (→ referee report)

Formulario que, a la finalización del partido, el árbitro deberá cumplimentar y redactar con todos los datos e incidentes ocurridos (alineaciones, goles, sustituciones, amonestaciones, expulsiones, etc.) que, dado el caso, posteriormente juzgarán los órganos disciplinarios pertinentes para imponer las correspondientes sanciones. También denominado «acta arbitral».

Infracción (→ offence)

Acción que vulnera o viola las Reglas de Juego. También denominada «falta».

Interceptar (→ intercept)

Impedir que el balón de un adversario llegue al destino pretendido cortando el pase.

J

Juego brusco y grave (→ serious foul play)

Entrada o disputa del balón que pone en peligro la integridad física de un adversario en la que el infractor se emplea con fuerza excesiva o actúa con brutalidad; sancionable con expulsión (tarjeta roja).

Jugar (→ play)

Acción de un jugador que entra en contacto con el balón.

L

Lenguaje o acciones ofensivas, insultantes o humillantes (→ Offensive, insulting or abusive language/action[s])

Expresiones verbales o conductas de carácter denigrante, hiriente o irrespetuoso; sancionable con expulsión (tarjeta roja).

Lista del equipo (→ team list)

Documento oficial con los nombres, por lo general, de jugadores, suplentes y miembros del cuerpo técnico.

P

Pausa de refresco (→ "cooling" break)

Pausa de 90 segundos a un máximo de tres minutos que, en interés de los jugadores y por su salud, podrá estar contemplada en el reglamento de la competición si se dan determinadas condiciones meteorológicas (temperatura y humedad altas) para que descienda la temperatura corporal. Estas pausas no deben confundirse con las de rehidratación.

Pausa de rehidratación (→ "drinks" break)

Interrupción del juego no superior a un minuto que podrá estar contemplada en el reglamento de la competición para que los jugadores se rehidraten. Estas pausas no deben confundirse con las pausas de refresco.

Posición de reanudación (→ restart position)

Ubicación de un jugador en el momento de la reanudación marcada por la posición de los pies o de la parte del cuerpo en contacto con el suelo, con excepción de lo estipulado en la «Regla 11. El fuera de juego».

Prórroga (→ extra time)

V. tiempo suplementario.

R

Reanudación (→ restart)

Cualquiera de las maneras de retomar el juego tras haber sido detenido.

S

Salvada (→ save)

Acción realizada por un jugador con el fin de detener o desviar, o intentar detener o desviar, un balón dirigido a la portería o muy cerca de ella con cualquier parte del cuerpo, excepto con las manos o los brazos (a menos que se trate del guardameta en su propia área penal).

Sanción disciplinaria (→ disciplinary sanction)

Amonestación, exclusión temporal (tarjeta amarilla) o expulsión (tarjeta roja) con la que el árbitro castiga una infracción de las Reglas de Juego.

Sancionar (→ penalise)

Castigar una acción antirreglamentaria, habitualmente deteniendo el juego y concediendo un tiro libre o un penal al equipo contrario.

Señal (→ signal)

Indicación física del árbitro principal o de cualquier miembro del equipo arbitral; por lo general, implica un movimiento de la mano, del brazo o del silbato (árbitro principal) o del banderín (árbitro asistente).

Simulación (→ simulation)

Acción voluntaria que produce la impresión incorrecta o falsa de que ha sucedido algo que, en realidad, no ha sucedido; cometida por un jugador para obtener ventaja de forma inmerecida.

Sistema electrónico de seguimiento del rendimiento (EPTS) (→ Electronic performance and tracking system [EPTS])

Cualquiera de los diferentes dispositivos o sistemas de registro y análisis de datos sobre el rendimiento físico y fisiológico de un jugador.

Sujetar (→ holding offence)

Infracción cometida únicamente si el contacto de un jugador con el cuerpo o el uniforme del adversario dificulta el movimiento de este.

Suspender definitivamente (→ abandon)

Finalizar o dar por concluido un partido antes de consumirse el tiempo reglamentario.

Suspender temporalmente (→ suspend)

Detener un partido durante determinado tiempo con la intención de reanudarlo más adelante (p. ej.: por niebla espesa, lluvia torrencial, tormenta eléctrica, lesión grave, etc.).

T

Tanda de penales (→ kicks from the penalty mark)

Procedimiento para definir el resultado de un partido concluido en empate mediante el cual cada equipo lanza un penal por orden alterno hasta que uno de los dos marque un gol más y ambos hayan ejecutado el mismo número de lanzamientos, a menos que durante los cinco primeros uno de ellos matemáticamente ya no pueda igualar los tantos del otro aunque marcara todos sus lanzamientos restantes.

Temeraria (→ reckless)

Acción (en general, una entrada o una disputa del balón) realizada por el jugador ignorando o sin tener en cuenta el riesgo o las consecuencias para su adversario.

Terreno de juego (→ field of play [pitch])

Superficie delimitada por las líneas de banda y las de meta y, de utilizarse, las redes de las porterías.

Tiempo adicional (→ additional time)

Minutos añadidos al final de cada uno de los periodos para compensar el tiempo perdido, p. ej. por sustituciones, lesiones, sanciones disciplinarias, celebración de goles, etc.

Tiempo suplementario (→ extra time)

Procedimiento empleado a la conclusión del tiempo reglamentario de un partido acabado en empate con el fin de deshacer dicho resultado tras disputar dos periodos extra de un máximo de quince minutos cada uno. También denominado «prórroga».

Tiro libre directo (→ direct free kick)

Golpeo del balón al objeto de ejecutar un lanzamiento de falta y con el que se puede marcar gol directamente en la portería adversaria sin que el balón toque en ningún jugador.

Tiro libre indirecto (→ indirect free kick)

Golpeo del balón al objeto de ejecutar un lanzamiento de falta y con el que se puede marcar gol únicamente si otro jugador (de uno de los dos equipos) toca el balón después del saque.

Tiro libre rápido (→ quick free kick)

Tiro libre ejecutado (con permiso del árbitro) justo después de detenerse el juego.

V

Ventaja (→ advantage)

Concesión por la cual el árbitro permite que el juego continúe tras cometerse una infracción, en el caso de que esta decisión beneficie al equipo que ha sufrido dicha infracción.

