

## 1. El terreno de juego

### Dimensiones

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

- Longitud: mínimo 90 m máximo 120 m
- Anchura: mínimo 45 m máximo 90 m



### Partidos internacionales

- Longitud: mínimo 100 m máximo 110 m
- Anchura: mínimo 64 m máximo 75 m

### Marcación del terreno

- El terreno de juego se marcará con líneas. Dichas líneas pertenecerán a las zonas que demarcan.
- Las dos líneas de marcación más largas se denominan líneas de banda. Las dos más cortas se llaman líneas de meta.
- Todas las líneas tendrán una anchura de 12 cm como máximo.
- El terreno de juego estará dividido en dos mitades por una línea media.
- El centro del campo estará marcado con un punto en la mitad de la línea media, alrededor del cual se trazará un círculo con un radio de 9,15 m.

### El área de meta

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

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



### El área penal

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

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

En cada área penal se marcará un punto penal a 11 m de distancia del punto medio de la línea entre los postes y equidistante a éstos. Al exterior de cada área penal se trazará, asimismo, un semicírculo con un radio de 9,15 m desde el punto penal.

### Banderines

En cada esquina se colocará un poste no puntiagudo con un banderín. La altura mínima del poste será de 1,5 m de altura.

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



### El área de esquina

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

### Las metas

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



Consistirán en dos postes verticales, equidistantes de los banderines de esquina y unidos en la parte superior por una barra horizontal (travesaño).

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

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

Los postes y los travesaños deberán ser de color blanco.

### Seguridad

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

---

## **2. El balón**

### Propiedades y medidas:

El balón:

- será esférico
- será de cuero u otro material adecuado
- tendrá una circunferencia no superior a 70 cm y no inferior a 68 cm
- tendrá un peso no superior a 450g y no inferior a 410 gal comienzo del partido
- tendrá una presión equivalente a 0,6- 1,1 atmósferas (600- 1100 g/cm<sup>2</sup>) al nivel del mar

### Reemplazo de un balón defectuoso

Si el balón explota o se daña durante un partido:

- se interrumpirá el juego
- el juego se reanudará por medio de balón a tierra, ejecutado con el nuevo balón y en el lugar donde se dañó el primero"

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



- el partido se reanudará conforme a las Reglas

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

---

## **3. El número de jugadores**

### Jugadores

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

### Competiciones oficiales

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

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

### Otros partidos

En otros partidos se podrán utilizar sustitutos, siempre que:

- los equipos en cuestión lleguen a un acuerdo sobre el número máximo
- el árbitro haya sido informado antes del inicio del partido

Si el árbitro no ha sido informado, o no se ha llegado a un acuerdo antes del inicio del partido, no se permitirán más de tres sustitutos.

### Todos los partidos

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

### Procedimiento de sustitución

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

- se deberá informar al árbitro antes de efectuar la sustitución
- el sustituto no podrá entrar en el terreno de juego hasta que el jugador al que debe reemplazar, haya abandonado el terreno de juego y recibido la señal del árbitro
- el sustituto entrará en el terreno de juego únicamente por la línea media y durante una interrupción del juego
- una sustitución quedará consumada cuando el sustituto entra en el terreno de juego
- desde ese momento, el sustituto se convierte en jugador, y el jugador al que sustituye deja de ser jugador
- un jugador que ha sido reemplazado no podrá participar más en el partido
- todos los sustitutos están sometidos a la autoridad y jurisdicción del árbitro, sean llamados o no a participar en el juego.

### Cambio del guardameta

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

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

### Contravenciones/sanciones

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

- se interrumpirá el juego

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

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

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

Para cualquier otra contravención a la Regla:

- los jugadores serán sancionados con la tarjeta amarilla

#### Reanudación del juego

Si el árbitro detiene el juego para pronunciar una amonestación:

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

#### Jugadores y sustitutos expulsados

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

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

### **4. El equipamiento de los jugadores**

#### Seguridad

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

#### Equipamiento básico

El equipamiento básico obligatorio de un jugador será:

- un jersey o camiseta
- pantalones- si se usan pantalones térmicos, éstos deberán tener el color principal de los pantalones del uniforme
- medias
- canilleras/espilleras/calzado

#### Canilleras/espilleras

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

#### Guardametas

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

## Contravenciones/sanciones

En caso de cualquier contravención a la presente Regla:

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

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

## Reanudación del juego

Si el árbitro interrumpe el juego para amonestar al infractor:

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

---

## **5. El árbitro**

### La autoridad del árbitro

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

### Poderes y deberes

El árbitro:

- hará cumplir las Reglas de juego
- controlará el partido en cooperación con los árbitros asistentes y, siempre que el caso lo requiera, con el cuarto árbitro
- se asegurará de que los balones utilizados correspondan a las exigencias de la Regla 2
- se asegurará de que el equipamiento de los jugadores cumpla las exigencias de la Regla 4
- actuará como cronometrados y tomará nota de los incidentes en el partido
- interrumpirá, suspenderá o finalizará el partido cuando lo juzgue oportuno, en caso de que se contravengan las Reglas de juego
- interrumpirá, suspenderá o finalizará el partido por cualquier tipo de interferencia externa
- interrumpirá el juego si juzga que algún jugador ha sufrido una lesión grave y se encargará de que sea transportado fuera del terreno de juego. Un jugador lesionado sólo podrá reincorporarse al terreno de juego después de que el partido se haya reanudado

- permitirá que el juego continúe hasta que el balón esté fuera del juego si juzga que un jugador está sólo levemente lesionado
- se asegurará de que todo jugador que sufra una hemorragia salga del terreno de juego. El jugador sólo podrá reingresar tras la señal del árbitro, quien se cerciorará de que la herida haya dejado de sangrar
- permitirá que el juego continúe si el equipo contra el cual se ha cometido una infracción se beneficia de una ventaja, y sancionará la infracción cometida inicialmente si la ventaja prevista no sobreviene en ese momento
- castigará la falta más grave cuando un jugador comete más de una infracción al mismo tiempo
- tomará medidas disciplinarias contra jugadores que cometen faltas merecedoras de amonestación o expulsión. No está obligado a tomar las medidas inmediatamente, pero deberá hacerlo apenas se detenga el juego
- tomará medidas contra los funcionarios oficiales de los equipos que no se comporten de forma correcta y podrá, si lo juzga necesario, expulsarlos del terreno de juego y sus alrededores
- actuará conforme a las indicaciones de sus árbitros asistentes en relación con incidentes que no ha podido observar
- no permitirá que personas no autorizadas entren en el terreno de juego
- reanudará el juego tras una interrupción
- remitirá a las autoridades competentes un informe del partido, con datos sobre todas las medidas disciplinarias tomadas contra jugadores o funcionarios oficiales de los equipos y sobre cualquier otro incidente que haya ocurrido antes, durante y después del partido

### Decisiones del árbitro

Las decisiones del árbitro sobre hechos en relación con el juego son definitivas.

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

## **6. Los árbitros asistentes**

### Deberes

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

- si el balón ha traspasado en su totalidad los límites del terreno de juego
- a qué equipo corresponde efectuar los saques de esquina, de meta o de banda
- cuándo se deberá sancionar a un jugador por estar en posición de fuera de juego
- cuando se solicita una sustitución
- cuando ocurre alguna falta u otro incidente fuera del campo visual del árbitro
- cuando se cometen infracciones más cerca del asistente que del árbitro (en particular, cuando ocurren en el área penal)
- si, en los tiros penales, el guardameta se adelanta antes de que se pateee el balón y en caso de que el balón haya cruzado la línea

### Asistencia



Los árbitros asistentes ayudarán igualmente al árbitro a dirigir el juego conforme a las Reglas. En particular, podrán entrar en el terreno de juego para ayudar a controlar que se respete la distancia de 9,15 metros.

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



---

## 7. La duración del partido

### Períodos de juego

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

### Intervalo del medio tiempo

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

El descanso del medio tiempo no deberá exceder de quince minutos.

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

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

### Recuperación de tiempo perdido

Cada periodo deberá prolongarse para recuperar todo tiempo perdido por:

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

La recuperación del tiempo perdido quedará a criterio del árbitro.

### Tiro penal

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

### Tiempo suplementario

El reglamento de una competición podrá prever dos tiempos suplementarios iguales. Se aplicarán las estipulaciones de la Regla 5.

#### Partido suspendido

Se volverá a [jugar](#) todo partido suspendido definitivamente, a menos que el reglamento estipule otro procedimiento.

### **8. El inicio y la reanudación del juego**

#### Introducción

Se lanzará una moneda y el equipo que gane el sorteo decidirá la dirección en la que atacará en el primer tiempo del partido.

El otro equipo efectuará el saque de salida para iniciar el partido.

El equipo que gane el sorteo ejecutará el saque de salida para iniciar el segundo tiempo.

En el segundo tiempo del partido, los equipos cambiarán de mitad de campo y atacarán en la dirección opuesta.

#### Saque de salida

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

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

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

#### Procedimiento

- todos los jugadores deberán encontrarse en su propio campo
- los jugadores del equipo contrario a aquél que efectuará el saque de salida deberán encontrarse como mínimo a 9,15 m (10 yds) del balón hasta que sea jugado
- el balón se hallará inmóvil en el punto central
- el árbitro dará la señal
- el balón entrará en [juego](#) en el momento en que sea pateado y se mueva hacia adelante
- el ejecutor del saque no podrá tocar el balón por segunda vez antes de que no sea jugado por otro jugador
- Después de que un equipo marque un gol, el equipo contrario efectuará el saque de salida.

#### Contravenciones/sanciones

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

- se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta

Para cualquier otra contravención del procedimiento de saque de salida:

- se repetirá el saque de salida

### Balón a tierra

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

### Procedimiento

El árbitro dejará caer el balón en el lugar en donde se hallaba cuando fue interrumpido el juego

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

### Contravenciones/sanciones

Se volverá a dejar caer el balón:

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

### Circunstancias especiales

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

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

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

---

## **9. El balón en juego o fuera del juego**

### El balón fuera del juego

El balón estará fuera del juego cuando:

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

### El balón en juego

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

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



---

## **10. El Gol marcado**

### Gol marcado



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

### Equipo ganador

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

### Reglamentos de competición

Los reglamentos de una [competición](#) podrán estipular un tiempo suplementario u otro procedimiento aprobado por el International EA. Board para determinar el [ganador](#) de un partido en caso de empate.

---

## **11. El fuera de juego**

### Posición de fuera de juego

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

Un jugador estará en posición de fuera de juego si:

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

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

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

### Infracción

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

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

### No es infracción

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

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

### Contravenciones/sanciones

Por cualquier falta de fuera de juego, el árbitro deberá otorgar un tiro libre indirecto al equipo adversario que será lanzado desde el lugar donde se cometió la falta.

---

## 12. Faltas y conducta antideportiva

Las faltas y conducta antideportiva se sancionarán de la siguiente manera:

### Tiro libre directo

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

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

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

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

El tiro libre directo se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta.

### Tiro penal

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

### Tiro libre indirecto

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

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

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

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

El tiro libre indirecto se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta.

#### Sanciones disciplinarias

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

#### Faltas sancionables con una amonestación

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

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

#### Faltas sancionables con una expulsión

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

- ser culpable de juego brusco grave
- ser culpable de conducta violenta
- escupir a un adversario o a cualquier otra persona
- impedir con mano intencionada un gol o malograr una oportunidad manifiesta de gol (esto no vale para el guardameta dentro de su propia área penal)
- malograr la oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia la meta del jugador mediante una falta sancionable con tiro libre o penal
- emplea lenguaje o gesticula de manera ofensiva, grosera u obscena
- recibir una segunda amonestación en el mismo partido

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

---

### **13. Tiros libres**

#### Tipos de tiros libres

Los tiros libres son directos o indirectos.

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

#### El tiro libre directo

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

#### El tiro libre indirecto

#### Señal

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

#### El balón entra en la meta

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

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

#### Posición en el tiro libre

##### Tiro libre dentro del área penal

Tiro libre directo o indirecto en favor del equipo defensor:

- todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a 9,15 m del balón
- todos los adversarios deberán permanecer fuera del área penal hasta que el balón esté en juego
- el balón estará en juego apenas haya sido lanzado directamente más allá del área penal
- un tiro libre concedido en el área de meta podrá ser lanzado de cualquier punto de dicha área

Tiro libre indirecto en favor del equipo atacante

- todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a 9,15 m del balón hasta que esté en juego, salvo si se encuentran ubicados sobre su propia línea de meta entre los postes de meta
- el balón estará en juego en el momento en que es pateado y se pone en movimiento
- un tiro libre indirecto concedido en el área de meta se lanzará desde la parte de la línea del área de meta, paralela a la línea de meta, más cercana al lugar donde se cometió la falta

##### Tiro libre fuera del área penal

- todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a 9,15 m del balón hasta que esté en juego
- el balón estará en juego en el momento en que es pateado y se pone en movimiento
- el tiro libre se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta

#### Contravenciones/sanciones

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

- se repetirá el tiro

Si el equipo defensor lanza un tiro libre desde su propia área penal sin que el balón entre directamente en juego:

- se repetirá el tiro

### Tiro libre lanzado por cualquier jugador excepto el guardameta

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

- se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario desde el lugar donde se cometió la falta

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

- se concederá un tiro libre directo al equipo contrario desde el lugar donde se cometió la falta
- se concederá un tiro penal si la falta se cometió dentro del área penal del ejecutor

### Tiro libre lanzado por el guardameta

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

- se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario desde el lugar donde se cometió la falta

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

- se concederá un tiro libre directo al equipo contrario si la falta ocurrió fuera del área penal del guardameta, y el tiro se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta
- se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario si la falta ocurrió dentro del área penal del guardameta, y el tiro se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta

## **14. El tiro penal**

Se concederá un tiro penal contra el equipo que comete una de las diez faltas que entrañan un tiro libre directo, dentro de su propia área penal mientras el balón está en juego.

Se podrá marcar un gol directamente de un tiro penal.

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

### Posición del balón y de los jugadores

El balón:

- se colocará en el punto penal

El ejecutor del tiro penal:

- deberá ser debidamente identificado

El guardameta defensor:

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

Los jugadores, excepto el ejecutor del tiro, estarán ubicados:

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

### El árbitro

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

### Procedimiento

- el ejecutor del tiro penal pateará el balón hacia adelante
- no podrá volver a **jugar** el balón hasta que el esférico no haya tocado a otro jugador
- el balón estará en **juego** en el momento en que es pateado y se pone en movimiento

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

- el balón toca uno o ambos postes, o el travesaño o al guardameta

### Contravenciones/sanciones

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

El ejecutor del tiro infringe las Reglas de juego:

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

El guardameta infringe las Reglas de Juego:

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

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

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

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

- el árbitro permitirá que continúe la jugada
- si el balón entra en la meta, se concederá un gol

- si el balón no entra en la meta, se repetirá el tiro

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

- se repetirá el tiro

Si después de que se haya lanzado un tiro penal:

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

- se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario desde el lugar donde se cometió la falta

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

- se concederá un tiro libre directo al equipo contrario desde el lugar donde se cometió la falta

el balón roca cualquier otro objeto en el momento en que se mueve hacia adelante:

- se repetirá el tiro

el balón rebota hacia el terreno de juego en el guardameta, el travesaño o los postes, y roca luego cualquier otro objeto:

- el árbitro detendrá el juego
- el juego se reanudará con balón a tierra desde el lugar donde tocó el objeto

---

## **15. El saque de banda**

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

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

Se concederá saque de banda:

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

Procedimiento

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

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

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

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

#### Contravenciones/sanciones

Saque de banda ejecutado por cualquier jugador, excepto el guardameta

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

- se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario desde el lugar donde se cometió la falta

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

- se concederá un tiro libre directo al equipo contrario desde el lugar donde se cometió la falta
- se concederá un tiro penal si la falta se cometió dentro del área penal del ejecutor

#### Saque de banda lanzado por el guardameta

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

- se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario desde el lugar donde se cometió la falta

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

- se concederá un tiro libre directo al equipo contrario si la falta ocurrió fuera del área penal del guardameta, y el tiro se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta
- se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario si la falta ocurrió dentro del área penal del guardameta, y el tiro se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta

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

- será amonestado por conducta antideportiva y recibirá la tarjeta amarilla

Para cualquier otra contravención a la Regla:

- el saque será ejecutado por un jugador del equipo contrario

## **16. El saque de meta**

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

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

Se concederá saque de meta cuando:

- el balón haya traspasado en su totalidad la línea de meta, ya sea por tierra o por aire, después de haber tocado por último a un jugador del equipo atacante, y no se haya marcado un gol conforme a la Regla 10

## Procedimiento

- el balón será lanzado desde cualquier punto del área de meta por un jugador del equipo defensor
- los adversarios deberán permanecer fuera del área penal hasta que el balón esté en juego
- el ejecutor del saque no podrá volver a jugar el balón hasta que éste no haya tocado a otro jugador
- el balón estará en juego cuando haya sido lanzado directamente fuera del área penal

## Contravenciones/sanciones

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

- se repetirá el saque

## Saque de meta ejecutado por cualquier jugador, excepto el guardameta

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

- se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario desde el lugar donde se cometió la falta

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

- se concederá un tiro libre directo al equipo contrario desde el lugar donde se cometió la falta
- se concederá un tiro penal si la falta se cometió dentro del área penal del ejecutor

## Saque de meta lanzado por el guardameta

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

- se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario desde el lugar donde se cometió la falta

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

- se concederá un tiro libre directo al equipo contrario si la falta ocurrió fuera del área penal del guardameta, y el tiro se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta
- se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario si la falta ocurrió dentro del área penal del guardameta, y el tiro se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta

Para cualquier otra contravención a la Regla:

- se repetirá el saque

---

## **17. El saque de esquina**

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

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

Se concederá un saque de esquina cuando:

- el balón haya traspasado en su totalidad la línea de meta, ya sea por tierra o por aire, después de haber tocado por último a un jugador del equipo defensor, y no se haya marcado un gol conforme a la Regla 10

#### Procedimiento

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

#### Contravenciones/sanciones

##### Saque de esquina ejecutado por cualquier jugador, excepto el guardameta

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

- se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario desde el lugar donde se cometió la falta

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

- se concederá un tiro libre directo al equipo contrario desde el lugar donde se cometió la falta
- se concederá un tiro penal si la falta se cometió dentro del área penal del ejecutor

##### Saque de esquina lanzado por el guardameta

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

- se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario desde el lugar donde se cometió la falta

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

- se concederá un tiro libre directo al equipo contrario si la falta ocurrió fuera del área penal del guardameta, y el tiro se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta
- se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario si la falta ocurrió dentro del área penal del guardameta, y el tiro se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta

Para cualquier otra contravención a la Regla:

- se repetirá el saque

---

## Procedimientos para determinar el **ganador** de un partido



El gol de oro y la ejecución de tiros desde el punto penal son métodos para determinar qué equipo será el ganador en caso de empate, siempre que el reglamento de una **competición** así lo exija.

### El gol de oro

- Durante la disputa de los dos tiempo de la prórroga, al término del tiempo reglamentario, se declarará vencedor al equipo que anote el primer gol.
- Si no se anota un gol, el vencedor del partido se decidirá mediante el lanzamiento de tiros desde el punto penal.

### Tiros desde el punto penal

- el árbitro deberá elegir la meta en que se lanzarán los penales
- el árbitro lanzará una moneda y el equipo cuyo capitán gane el sorteo ejecutará el primer tiro
- el árbitro anotará todos los tiros lanzados
- sujeto a las condiciones estipuladas más abajo, cada equipo lanzará cinco tiros
- los tiros deberán ejecutarse alternadamente
- si antes de que ambos equipos hayan ejecutado sus cinco tiros, uno ha marcado más goles que los que el otro pudiera anotar aún completando sus cinco tiros, la ejecución de los mismos se dará por terminada
- si ambos equipos han ejecutado sus cinco tiros, marcando la misma cantidad de goles o sin marcar ninguno, la ejecución de los tiros deberá continuar en el mismo orden hasta que un equipo haya marcado un gol más que el otro tras lanzar el mismo número de tiros
- un guardameta que sufra una lesión durante la ejecución de los tiros y no pueda seguir jugando, podrá ser sustituido por un suplente designado, siempre que su equipo no haya utilizado el número máximo de suplentes permitido por el reglamento de la competición
- con excepción del caso antes mencionado, sólo los **jugadores** que se encuentran en el terreno de juego al final del partido, incluyendo el tiempo suplementario siempre que proceda, estarán autorizados a lanzar tiros desde el punto penal
- cada tiro deberá ser ejecutado por un jugador diferente y todos los jugadores elegibles deberán lanzar un tiro antes de que un jugador pueda lanzar un segundo tiro
- cualquier jugador elegible podrá cambiar de puesto con el guardameta en todo momento durante la ejecución de los tiros
- solamente los jugadores elegibles y los árbitros podrán encontrarse en el terreno de juego cuando se ejecutan los tiros desde el punto penal
- todos los jugadores, excepto el jugador que lanzará el penal y los dos guardametas, deberán permanecer en el interior del círculo central
- el guardameta que es compañero del ejecutante deberá permanecer en el terreno de juego, fuera del área penal en la que se ejecutan los tiros, en la intersección de la línea de meta con la línea que se extiende perpendicular a la línea de meta (línea del área penal)
- a menos que se estipule otra cosa, se aplicarán las Reglas de fuego y las Decisiones pertinentes del International FA. Board cuando se lancen tiros desde el punto penal
- si, al finalizar el partido, un equipo tiene más jugadores que su adversario, deberá reducir su número para equipararse al de su adversario e informar al árbitro el nombre y número de cada jugador excluido. El capitán del equipo será el responsable de esta tarea
- antes de comenzar con el lanzamiento de tiros penales, el árbitro se asegurará que dentro del círculo central permanezca solamente el mismo número de jugadores por equipo para lanzar los tiros penales.

## El área técnica

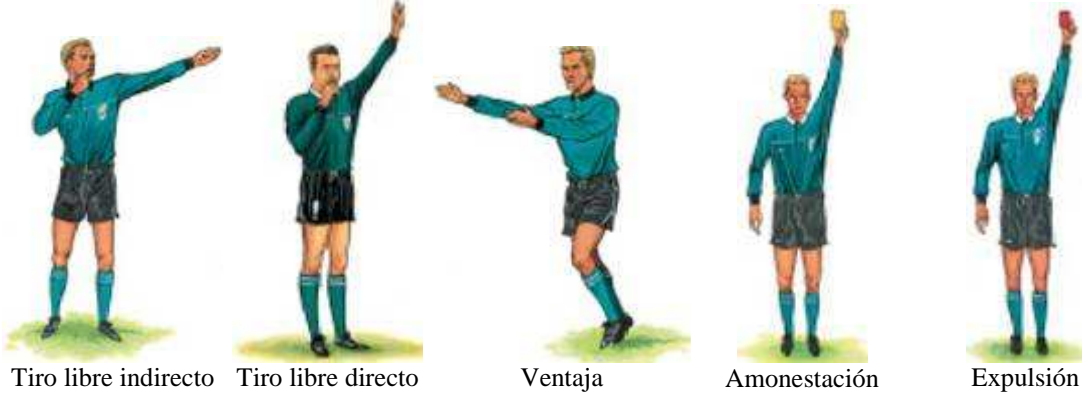
El área técnica se refiere particularmente a los partidos disputados en estadios que cuentan con un área especial para el personal técnico y sustitutos, tal como se puede ver en la ilustración.

- Las áreas técnicas pueden diferir de un estadio a otro, por ejemplo en tamaño o ubicación; las siguientes notas servirán de guía general.
  - El área técnica se extiende a 1 m de cada lado del banco y hacia adelante hasta 1 m de la línea de banda.
  - Se recomienda utilizar marcaciones para delimitar dicha área.
  - El número de personas autorizadas a estar en el área técnica estará determinado por el reglamento de la competición.
  - En conformidad con el reglamento de la competición, se deberá identificar a los ocupantes del área técnica antes del inicio del partido.
  - Solamente una persona a la vez estará autorizada a dar instrucciones técnicas y después de hacerlo deberá regresar a su lugar en el banco de reservas.
  - El entrenador y los demás funcionarios oficiales deberán permanecer dentro de los límites del área técnica, salvo en circunstancias especiales, por ejemplo, si un fisioterapeuta o un médico debe entrar en el terreno de juego, con el permiso del árbitro, para atender a un jugador lesionado.
  - El entrenador y los demás ocupantes del área técnica deberán comportarse de una manera correcta.
- 

## El cuarto árbitro

- El cuarto árbitro será designado conforme al reglamento de una competición y reemplazará a cualquiera de los tres oficiales responsables del partido en caso de que uno de éstos no esté en condiciones de seguir actuando.
  - Antes del comienzo de una competición, el organizador deberá estipular claramente si el cuarto árbitro asumirá el papel de director de juego en caso de que el árbitro principal no pueda continuar dirigiendo el partido o si lo hará el primer árbitro asistente y el cuarto árbitro pasará a ser árbitro asistente.
  - El cuarto árbitro ayudará en todos los deberes administrativos antes, durante y después del partido, según lo solicite el árbitro.
  - Será responsable de ayudar en los procedimientos de sustitución durante el partido.
  - En caso de necesidad, controlará el reemplazo de balones. Si durante un partido el balón tiene que ser reemplazado a indicación del árbitro, se encargará de suministrar un nuevo balón, limitando a un mínimo la pérdida de tiempo.
  - Tendrá la autoridad de controlar el equipamiento de los sustitutos antes de que entren al terreno de juego. En caso de que dicho equipamiento no corresponda a lo establecido en las Reglas de juego, informará al árbitro.
  - El cuarto árbitro asistirá al árbitro en todo momento. Indicará al árbitro si ha amonestado al jugador erróneo por una confusión de identidad, si no ha expulsado a un jugador que recibe una segunda tarjeta amarilla o es culpable de conducta violenta en una posición en el campo que no pueda ser observada por el árbitro o los árbitros asistentes. El árbitro, no obstante, mantiene la autoridad total para decidir sobre cualquier hecho relacionado con el juego.
  - Después del partido, el cuarto árbitro someterá un informe a las autoridades correspondientes sobre cualquier falta u otro incidente que haya ocurrido fuera del campo visual del árbitro y de los árbitros asistentes. El cuarto árbitro deberá asistir al árbitro y a sus asistentes en la elaboración de cualquier informe.
  - Estará autorizado para informar al árbitro si alguna persona en el área técnica observa una conducta impropia.
-

## Señales del Arbitro



Tiro libre indirecto

Tiro libre directo

Ventaja

Amonestación

Expulsión

## Señales del Arbitro asistente



Sustitución

Fuera de juego

Saque de banda

Fuera de juego, parte cercana del campo

Fuera de juego, centro del campo

Fuera de juego, parte más alejada del campo

## Diagramas - Regla 11



El atacante, que recibe el balón de su compañero nº 9, está en fuera de juego puesto que se encuentra más cerca de la línea de meta contraria que el balón y que el penúltimo defensor y obtiene ventaja de su posición.



El atacante, que recibe el balón de su compañero nº 8, no está en fuera de juego porque, cuando el balón es jugado por su compañero, se encuentra a la misma altura que el penúltimo defensor.



El atacante nº9 no está en fuera de juego porque, cuando el balón es jugado por su compañero nº7, se encuentra a la misma altura que el penúltimo defensor.



Un jugador no está en fuera de juego cuando recibe el balón directamente de un saque de banda.



El atacante nº9 está en fuera de juego porque obstaculiza al portero.



El atacante nº9 está en fuera de juego porque está implicado en el juego activo al obstaculizar al portero.



El jugador caído en el área de meta no está en fuera de juego ya que no está implicado en el juego activo al no obstaculizar al portero.



Aunque el atacante se encuentra en posición de fuera de juego cuando el balón es jugado por su compañero nº10, no será sancionado porque no es tá implicado en el juego activo al no sacar ventaja de su posición.



El tiro de un compañero rebota en el portero y va al nº8, el cual será sancionado por su posición de fuera de juego porque, cuando el balón fue jugado, estaba implicado en el juego activo al sacar ventaja de su posición.



El tiro del jugador nº6 rebota en el poste y va a su compañero, el cual será sancionado por su posición de fuera de juego porque, cuando el balón fue jugado, estaba implicado en el juego activo al sacar ventaja de su posición.



El balón es jugado por un jugador hacia su portero y un atacante se desplaza para interceptarlo.



El portero envía el balón al terreno de juego y el atacante n°9 se gira para evitar el fuera de juego.



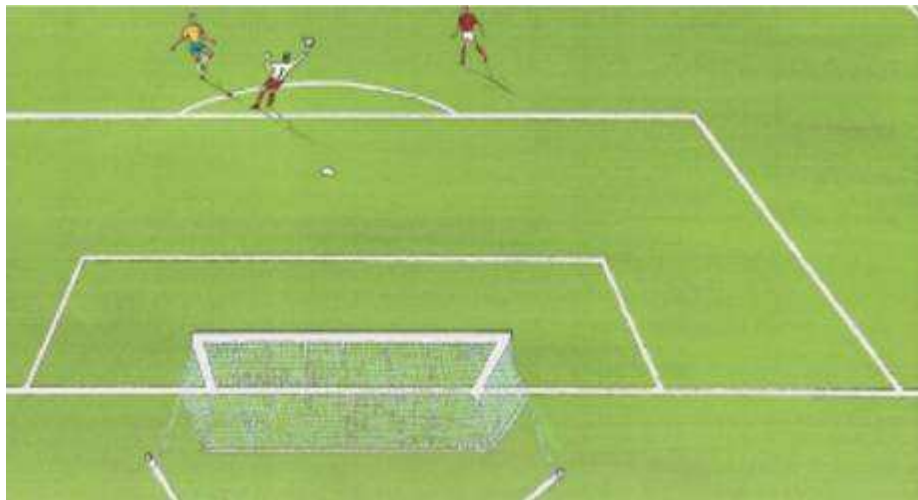
El balón es interceptado por un compañero del jugador atacante quien lo juega hacia otro

compañero situado en una banda. El atacante nº9 no será castigado por estar en posición de fuera de juego ya que no está implicado en el juego activo al no sacar ventaja de su posición.

### Diagramas - Regla 12



Un defensa salta y toca el balón con la mano mientras el jugador atacante se dirige hacia el balón. El defensor será expulsado por evitar una oportunidad manifiesta de gol.



El balón es jugado hacia adelante por un atacante y el portero lo toca con la mano fuera del área penal. El portero será expulsado por evitar una oportunidad manifiesta de gol.



El atacante nº10 patea el balón hacia la portería y antes de que éste atraviese la línea de gol, un defensor golpea el balón con la mano lanzándolo por encima del larguero. Se concederá un tiro penal y el defensor será expulsado por evitar un gol del equipo contrario.



Un defensa toca intencionalmente el balón con la mano dentro de su propia área penal y el árbitro señala Penalty. El defensor no será expulsado pues no ha evitado una oportunidad manifiesta de gol. Si el balón golpea al defensa accidentalmente no se señalará ninguna falta.



El portero derriba a un atacante dentro de su área penal y se concede un tiro penal. El portero no será expulsado porque el atacante se está alejando de la portería y por tanto no tiene una manifiesta oportunidad de gol.



El atacante nº10 avanza cerca de la línea de banda cuando es zancadilleado por un defensor. El nº10 no tiene una oportunidad manifiesta de marcar gol y por tanto el defensor no deberá ser expulsado.



Un atacante que avanza hacia la portería contraria tiene una oportunidad manifiesta de gol cuando es zancadilleado por un defensor. El defensor será expulsado por evitar una oportunidad manifiesta de gol.



Un atacante avanza hacia la portería contraria cuando es zancadilleado por un defensor. El atacante no tiene una oportunidad manifiesta de gol, por tanto el defensor no será expulsado.



Un atacante es zancadilleado dentro del área penal por un defensor y se concede un tiro penal. El defensor no será expulsado porque el atacante se está alejando de la portería y no tiene una oportunidad manifiesta de gol.



Un atacante avanza hacia la portería cuando es sujetado por el portero.  
El portero será expulsado por evitar una posibilidad manifiesta de gol.

### **Instrucciones adicionales para los árbitros**

La finalidad de estas instrucciones adicionales para árbitros, árbitros asistentes y cuarto árbitro es facilitar la correcta aplicación de las Reglas de juego. El fútbol es un deporte competitivo y el contacto físico entre los jugadores es un aspecto normal y aceptable del juego. No obstante, los futbolistas deben jugar respetando las Reglas de juego y los principios del fair play, o sea, del juego limpio. El juego brusco grave y la conducta violenta son dos faltas que conllevan una agresión física inaceptable, sancionada con la expulsión en la Regla 12.

#### Juego brusco grave

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

Todo jugador que intente despojar a un adversario del balón por delante, el costado o por detrás, cargando con fuerza excesiva y poniendo en peligro la integridad física del adversario, será culpable de juego brusco grave.

#### Conducta violenta

La conducta violenta puede ocurrir ya sea dentro o fuera del terreno, estando o no el balón en juego. Un jugador será culpable de conducta violenta si emplea fuerza excesiva o brutalidad contra un rival sin que el balón esté en disputa entre los dos.

Será asimismo culpable de conducta violenta si emplea fuerza excesiva o brutalidad contra un compañero o cualquier otra persona.

#### Faltas contra el portero

Se recuerda a los árbitros que:

- es infracción si un jugador obstaculiza al guardameta en el momento de sacar el balón
- se deberá sancionara un jugador por juego peligroso si patea o intenta patear el balón cuando el guardameta está sacándolo
- es infracción obstaculizar en forma antideportiva al guardameta durante un saque de esquina

#### Cubrir el balón

No es infracción si un jugador que controla el balón a distancia de juego intenta cubrirlo con el cuerpo, sin extender los brazos. Sin embargo, si impide que el adversario pueda quitarle el

balón utilizando la mano, los brazos, las piernas o el cuerpo en forma antirreglamentaria, será sancionado con un tiro libre directo o un penal, si la falta se cometió en el área penal.

#### Tijera o chilena

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

#### Mano intencionada

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

#### Malograr una oportunidad manifiesta de gol

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

#### Amonestaciones por conducta antideportiva debido a mano intencionada

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

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

#### Sujetar a un adversario

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

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

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

#### Lanzamiento de tiros libres

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

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

#### Señales de fuera de juego

El hecho de estar en una posición de fuera de juego no constituye una infracción en sí. Los árbitros asistentes deberán señalar fuera de juego sólo cuando se deba sancionar al jugador por encontrarse en dicha posición.

#### Infracciones de guardametas

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

#### Infractores persistentes

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

#### Comportamiento frente al árbitro

El capitán de un equipo no goza de una categoría **especial** o de privilegios de acuerdo a las Reglas de juego, pero tiene un cierto grado de responsabilidad en lo que concierne a la conducta de su equipo. Todo jugador que sea culpable de desaprobación con palabras la decisión del árbitro deberá ser amonestado. Todo jugador que ataque a un árbitro o que sea culpable de emplear lenguaje o gestos ofensivos, groseros y obscenos deberá ser expulsado.

#### Simulación

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

#### Retardar la reanudación del juego

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

- lanzar un tiro libre del lugar erróneo con la deliberada intención de obligar al árbitro a ordenar su repetición
- simular la intención de lanzar un saque de banda, pero dejar de pronto el balón aun compañero para que efectúe el saque
- patear lejos el balón o llevárselo en las manos después de que el árbitro ha detenido el juego
- retardar excesivamente el lanzamiento de un saque de banda o de un tiro libre
- retardarla salida del terreno de juego durante una sustitución
- no observa la distancia reglamentaria cuando se reanuda el juego

#### Celebración de un gol

Por más que esté permitido que los jugadores expresen su **alegría** cuando marcan un gol, la celebración no deberá ser excesiva. En la circular nº 579, la FIFA concedió el permiso de celebrar de forma razonable un gol. Sin embargo, no se deberá alentar la práctica de celebraciones coreografiadas si ésta ocasiona una pérdida de tiempo excesiva; en este caso los árbitros deberán intervenir.

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

- hace gestos ofensivos, irrisorios o provocadores
- trepa las vallas perimétricas para celebrar un gol

El hecho de abandonar el campo para celebrar un gol no es, en sí, una infracción punible, pero es esencial que los jugadores retornen al terreno de juego inmediatamente. Se pretende que los árbitros actúen de forma preventiva y utilicen el sentido común al encarar las celebraciones de un gol.

#### Bebidas refrescantes

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

### Joyas

Se recuerda a los árbitros que, en virtud de la Regla 4, los jugadores no deberán llevar ningún tipo de joyas.

### Indicación de los minutos de descuento

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

### Procedimiento en caso de jugadores lesionados

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

- permitirá seguir jugando hasta que el balón esté fuera del juego si, en su opinión, la lesión es leve
- detendrá el juego si, en su opinión, la lesión es grave
- después de consultar con el jugador lesionado, el árbitro autorizará la entrada en el terreno de juego de uno, máximo dos médicos, para evaluar el tipo de lesión y organizar el traslado seguro y rápido del jugador fuera del terreno
- los camilleros entrarán en el terreno al mismo tiempo que los médicos para acelerar el traslado del jugador
- el árbitro se asegurará que el jugador lesionado sea trasladado con seguridad y rapidez fuera del terreno
- no está permitido tratar al jugador en el campo
- todo jugador con herida sangrante abandonará el terreno y no podrá retornar hasta que el árbitro considere que la herida ha dejado de sangrar
- apenas autorizada la entrada de los médicos en el terreno de juego, el jugador deberá abandonar el campo, ya sea en camilla o caminando. Si no cumple esta regla, será amonestado por conducta antideportiva
- un jugador lesionado sólo podrá reincorporarse al terreno de juego después de que el partido se haya reanudado
- cuando la pelota esté en juego, el jugador lesionado podrá ingresar nuevamente en el terreno de juego, pero sólo por la línea de banda. Cuando el balón esté fuera del juego, podrá entrar en el terreno por cualquier línea de demarcación
- únicamente el árbitro está autorizado a permitir que un jugador lesionado vuelva a entrar en el terreno, independientemente de que la pelota esté o no en juego
- si el juego no ha sido interrumpido por cualesquiera otros motivos o si la lesión sufrida por el jugador no es producto de una infracción de las Reglas de juego, el árbitro reanudará el juego con un balón a tierra
- el árbitro compensará al final de cada mitad el tiempo perdido por lesión

### Excepciones

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

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

### El área técnica

Se espera que el 4º árbitro supervise el área técnica de forma preventiva y sin buscar una confrontación. No obstante, si los ocupantes del área técnica observan una mala conducta, el 4º árbitro deberá llamar inmediatamente la atención del árbitro.