

Reglas de Juego 2005

Julio de 2005

Autorizadas por el International Football Association Board

Se reservan todos los derechos.

Reproducción o traducción completa o parcial sólo con
autorización expresa de la FIFA.

Publicado por la Fédération Internationale de
Football Association

Hitzigweg 11, 8030 Zúrich, Suiza

FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE FOOTBALL ASSOCIATION

Presidente: Joseph S. Blatter (Suiza)
Secretario General: Urs Linsi (Suiza)
Dirección: Sede de la FIFA, Hitzigweg 11,
8030 Zúrich, Suiza
Tel.: 41-(0)43-222 7777
Telefax: 41-(0)43-222 7878
Internet: www.FIFA.com

INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD (IFAB)

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

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

Próxima reunión del International F.A. Board:
Suiza, 4 de marzo de 2006

Modificaciones

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

Se permiten las siguientes modificaciones:

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

Sólo se permitirán otras modificaciones con el consentimiento del International Football Association Board.

Hombres y mujeres

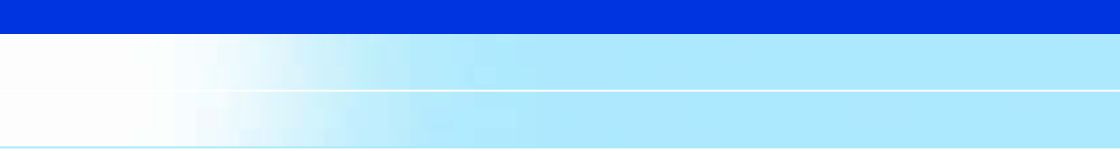
Toda referencia al género masculino en las Reglas de Juego por lo que respecta a árbitros, árbitros asistentes, jugadores o funcionarios oficiales equivaldrá (para simplificar la lectura) tanto a hombres como a mujeres.

Clave

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

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

| Una línea simple indica un cambio en la Regla



CONTENIDO

Regla	Página	
1	El terreno de juego	6
2	El balón	14
3	El número de jugadores	16
4	El equipamiento de los jugadores	20
5	El árbitro	22
6	Los árbitros asistentes	26
7	La duración del partido	27
8	El inicio y la reanudación del juego	29
9	El balón en juego o fuera del juego	32
10	El gol marcado	33
11	El fuera de juego	34
12	Faltas e incorrecciones	36
13	Tiros libres	41
14	El tiro penal	44
15	El saque de banda	47
16	El saque de meta	49
17	El saque de esquina	51
	Procedimientos para determinar el ganador de un partido	53
	El área técnica	56
	El cuarto árbitro	57
	Señales del árbitro	58
	Señales del árbitro asistente	59
	Regla 11 – Diagramas 1–13	60
	Instrucciones adicionales para árbitros, árbitros asistentes y cuarto árbitro	67
	Torneos FIFA 2005 Directrices para los equipos participantes	75
	Reglamento del International Football Association Board	81

REGLA 1 – EL TERRENO DE JUEGO

Superficie de juego

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

Dimensiones

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

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

Partidos internacionales

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

Marcación del terreno

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

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

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

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

El centro del campo estará marcado con un punto en la mitad de la línea media, alrededor del cual se trazará un círculo con un radio de 9,15 m.

El área de meta

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

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

El área penal

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

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

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

Al exterior de cada área penal se trazará, asimismo, un semicírculo con un radio de 9,15 m desde el punto penal.

Banderines

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

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

REGLA 1 – EL TERRENO DE JUEGO

El área de esquina

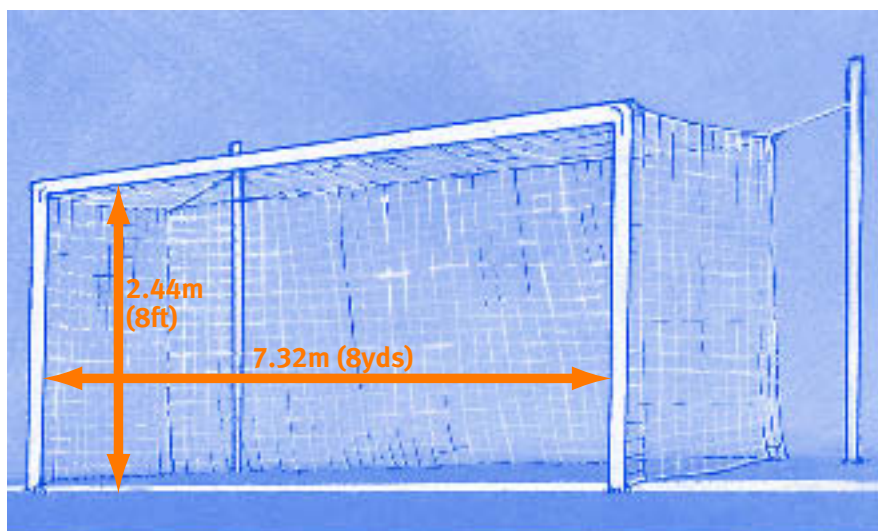
Se trazará un cuadrante con un radio de 1 m desde cada banderín de esquina en el interior del terreno de juego.

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.

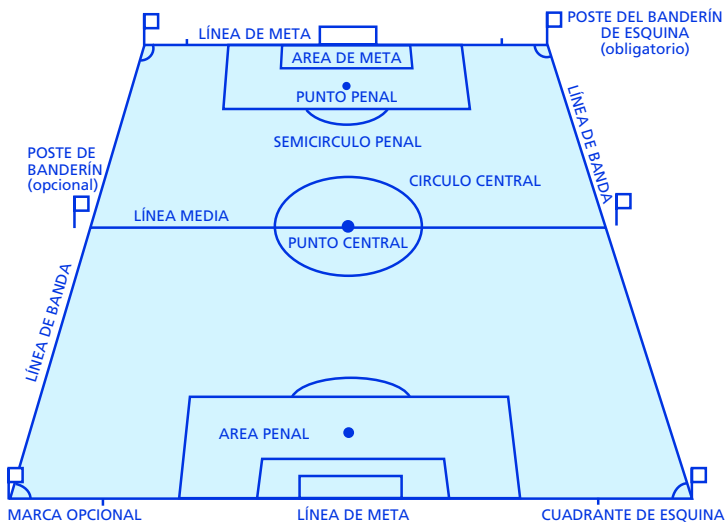
Los postes y los travesaños deberán ser de color blanco.

Seguridad

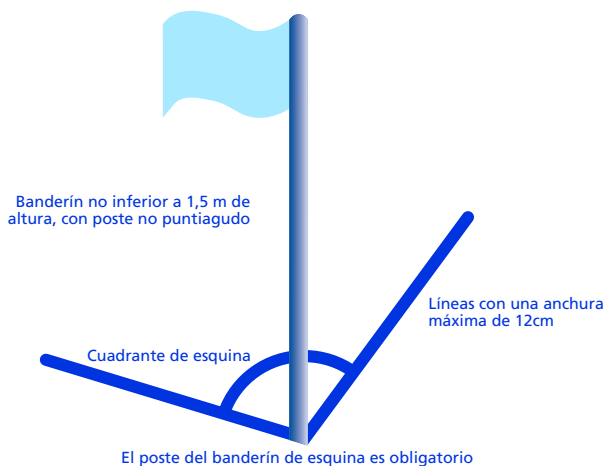
Los postes deberán estar anclados firmemente en el suelo. Se podrán utilizar metas portátiles sólo en caso de que se cumpla esta condición.

REGLA 1 – EL TERRENO DE JUEGO

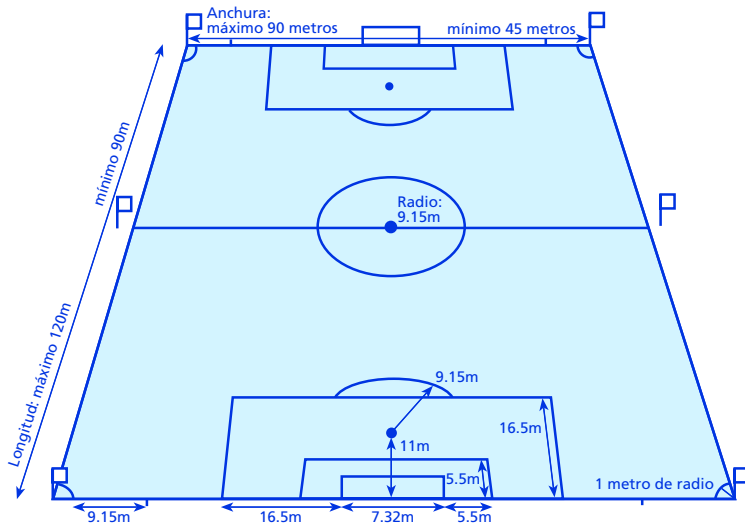
El terreno de juego



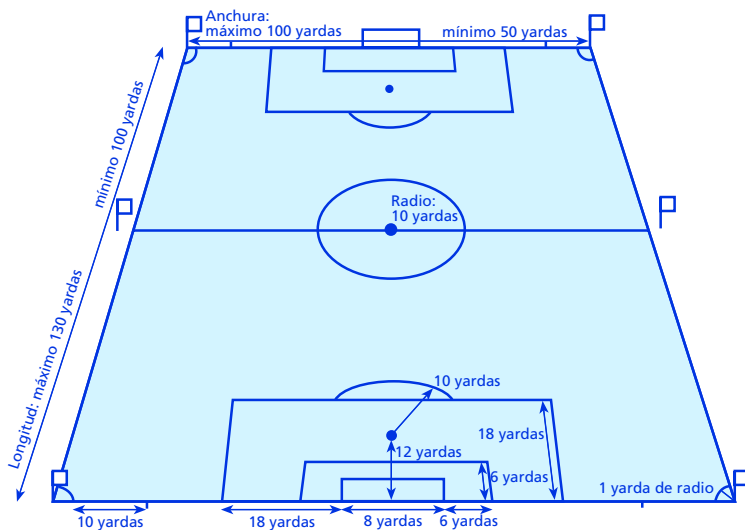
Poste del banderín de esquina



Medidas métricas



Medidas en yardas



Decisiones del International F.A. Board

Decisión 1

Si el travesaño se rompe o se sale de su sitio, se interrumpirá el juego hasta que haya sido reparado o colocado en su lugar. Si el travesaño no se puede reparar, se suspenderá el partido. No se permitirá el empleo de una cuerda como reemplazo del travesaño; si se puede reparar, el partido se reanudará con un balón a tierra en el lugar donde se encontraba cuando se interrumpió el juego (ver Preámbulo).*

Decisión 2

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

Decisión 3

Se prohíbe todo tipo de publicidad comercial – ya sea real o virtual – en el terreno de juego y en sus instalaciones (incluidas las redes y las áreas que delimitan) desde el momento en que los equipos entran en el terreno de juego hasta el momento en que salen en el medio tiempo y desde el momento en que vuelven a entrar al terreno hasta el término del partido. En particular, se prohíbe el uso de cualquier tipo de publicidad en las metas, redes, postes de banderín y en los banderines mismos. No se colocarán equipos ajenos (cámaras, micrófonos, etc.) en estos utensilios.

Decisión 4

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

Decisión 5

Está prohibida la reproducción real o virtual de logotipos o emblemas representativos de la FIFA, confederaciones, asociaciones miembro, ligas, clubes u otros órganos en el terreno de juego o sus instalaciones (incluidas las redes de las metas y las áreas que delimitan) durante el tiempo de juego, tal como se estipula en la Decisión 3.

Decisión 6

Se podrá hacer una marcación fuera del terreno de juego, a 9,15 m del cuadrante de esquina y perpendicular a la línea de meta, para señalar la distancia que se deberá observar en la ejecución de un saque de esquina.

Decisión 7

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

Decisión 8

El área técnica debe cumplir los requisitos aprobados por el Internacional F.A. Board descritos en esta publicación.

Propiedades y medidas

El balón:

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

Reemplazo de un balón defectuoso

Si el balón explota o se daña durante un partido:

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

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

- el partido se reanudará conforme a las Reglas

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



Decisiones del International F.A. Board

Decisión 1

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

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

- *El logotipo oficial "FIFA APPROVED" o*
- *el logotipo oficial "FIFA INSPECTED" o*
- *la referencia "INTERNATIONAL MATCHBALL STANDARD"*

Una denominación tal servirá para indicar que el balón ha sido debidamente controlado y cumple las especificaciones técnicas, diferentes para cada categoría y adicionales a las especificaciones mínimas estipuladas en la Regla 2. La lista de dichas especificaciones adicionales, características de cada una de las categorías, deberá ser aprobada por el International F.A. Board. Los organismos que llevan a cabo los controles de calidad serán seleccionados por la FIFA.

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

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

Decisión 2

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



REGLA 3 – EL NÚMERO DE JUGADORES

Jugadores

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

Competiciones oficiales

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

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

Otros partidos

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

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

- Los equipos en cuestión lleguen a un acuerdo sobre el número máximo;
- el árbitro haya sido informado antes del comienzo del partido.

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

Todos los partidos

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



Procedimiento de sustitución

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

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

Cambio del guardameta

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

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

Contravenciones / sanciones

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

- se interrumpirá el juego
- se sancionará al sustituto con la tarjeta amarilla y se le ordenará que salga del terreno de juego
- Se reanudará el juego con un tiro libre indirecto en el lugar donde se encontraba el balón cuando se interrumpió el juego * (ver Preámbulo).

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

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

Para cualquier otra contravención a la regla:

- los jugadores serán sancionados con la tarjeta amarilla

Reanudación del juego

Si el árbitro detiene el juego para pronunciar una amonestación:

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

Jugadores y sustitutos expulsados

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

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

Decisiones del International F.A. Board

Decisión 1

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

Decisión 2

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

REGLA 4 – EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

Seguridad

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

Equipamiento básico

El equipamiento básico obligatorio de un jugador será:

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

Canilleras / espinilleras

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

Guardametas

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



Contravenciones / sanciones

En caso de cualquier contravención a la presente Regla:

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

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

Reanudación del juego

Si el árbitro interrumpe el juego para amonestar al infractor:

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

Decisiones del International F.A. Board

Decisión 1

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

Los organizadores de la competición sancionarán a aquellos jugadores que levanten su camiseta para mostrar lemas o publicidad.

- *Las camisetas deberán tener mangas.*

La autoridad del árbitro

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

Poderes y deberes

El árbitro:

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

- castigará la infracción más grave cuando un jugador comete más de una infracción al mismo tiempo
- tomará medidas disciplinarias contra jugadores que cometen infracciones merecedoras de amonestación o expulsión. No está obligado a tomar medidas inmediatamente, pero deberá hacerlo apenas se detenga el juego
- tomará medidas contra los funcionarios oficiales de los equipos que no se comporten de forma correcta y podrá, si lo juzga necesario, expulsarlos del terreno de juego y sus alrededores
- actuará conforme a las indicaciones de sus árbitros asistentes en relación con incidentes que no ha podido observar
- no permitirá que personas no autorizadas entren en el terreno de juego
- reanudará el juego tras una interrupción
- remitirá a las autoridades competentes un informe del partido, con datos sobre todas las medidas disciplinarias tomadas contra jugadores o funcionarios oficiales de los equipos y sobre cualquier otro incidente que haya ocurrido antes, durante y después del partido

Decisiones del árbitro

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

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

Decisiones del International F.A. Board

Decisión 1

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

cualquier tipo de lesión que sufra un jugador, funcionario oficial o espectador

cualquier daño a todo tipo de propiedad

cualquier otra pérdida sufrida por un individuo, club, compañía, asociación o entidad similar; la cual se deba o pueda deberse a alguna decisión que haya podido tomar conforme a las Reglas de Juego o con respecto al procedimiento normal requerido para celebrar, jugar y controlar un partido.

Entre tales situaciones pueden comprenderse:

- una decisión por la que las condiciones del terreno de juego, del recinto o meteorológicas sean tales que no permitan disputar el encuentro*
- una decisión de suspender definitivamente un partido por cualquier razón*
- una decisión por lo que respecta al estado de los accesorios y el equipamiento utilizados durante un partido, incluidos los postes de la meta, el travesaño, los postes de esquina y el balón*
- una decisión de suspender o no suspender un partido debido a la interferencia de los espectadores o a cualquier problema en el área de los espectadores*
- una decisión de interrumpir o no el juego para permitir que un jugador lesionado sea transportado fuera del terreno de juego para ser atendido*
- una decisión de solicitar o insistir en que un jugador lesionado sea retirado del terreno de juego para ser atendido*
- una decisión de permitir o no a un jugador llevar cierta indumentaria o equipamiento*
- una decisión (en la medida en que esto pueda ser de su responsabilidad) de permitir o no a toda persona (incluidos los funcionarios de los equipos y del estadio, personal de seguridad, fotógrafos u otros representantes de los medios de información) estar presente en los alrededores del terreno de juego*

- *cualquier otra decisión que pueda tomar conforme a las Reglas de Juego o con sus deberes y de acuerdo con lo estipulado por las normas o reglamentos de la FIFA, confederación, asociación miembro o liga bajo cuya jurisdicción se dispute el partido*

Decisión 2

En torneos o competiciones en los que se designe un cuarto árbitro, las tareas y los deberes de éste deberán ser conformes a las directrices aprobadas por el Internacional F.A. Board descritas en esta publicación.

Decisión 3

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

Deberes

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

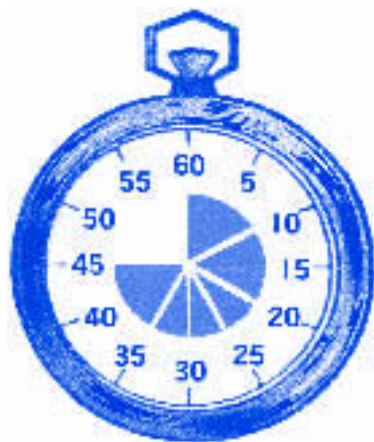
- si el balón ha traspasado en su totalidad los límites del terreno de juego
- a qué equipo corresponde efectuar los saques de esquina, de meta o de banda
- cuando se deberá sancionar a un jugador por estar en posición de fuera de juego
- cuando se solicita una sustitución
- cuando ocurre alguna infracción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

Asistencia

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

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

REGLA 7 – LA DURACIÓN DEL PARTIDO



Períodos de juego

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

Intervalo del medio tiempo

Los jugadores tienen derecho a un descanso en el medio tiempo. El descanso del medio tiempo no deberá exceder de quince minutos. El reglamento de la competición deberá estipular claramente la duración del descanso del medio tiempo. La duración del descanso del medio tiempo podrá alterarse únicamente con el consentimiento del árbitro.

Recuperación de tiempo perdido

Cada período deberá prolongarse para recuperar todo tiempo perdido por:

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

La recuperación del tiempo perdido quedará a criterio del árbitro.

Tiro penal

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

Partido suspendido

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

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 del balón hasta que sea jugado
- el balón se hallará inmóvil en el punto central
- el árbitro dará la señal
- el balón entrará en juego en el momento en que sea jugado con el pie y se mueva hacia adelante
- el ejecutor del saque no podrá tocar el balón por segunda vez antes de que no sea jugado por otro jugador

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

REGLA 8 – EL INICIO Y LA REANUDACIÓN DEL JUEGO

Contravenciones / sanciones

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

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

Para cualquier otra contravención del procedimiento de saque de salida:

- se repetirá el saque de salida

Balón a tierra

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



Procedimiento

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

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

Contravenciones / sanciones

Se volverá a dejar caer el balón:

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

Circunstancias especiales

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

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

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

REGLA 9 – EL BALÓN EN JUEGO O FUERA DEL JUEGO

El balón fuera del juego

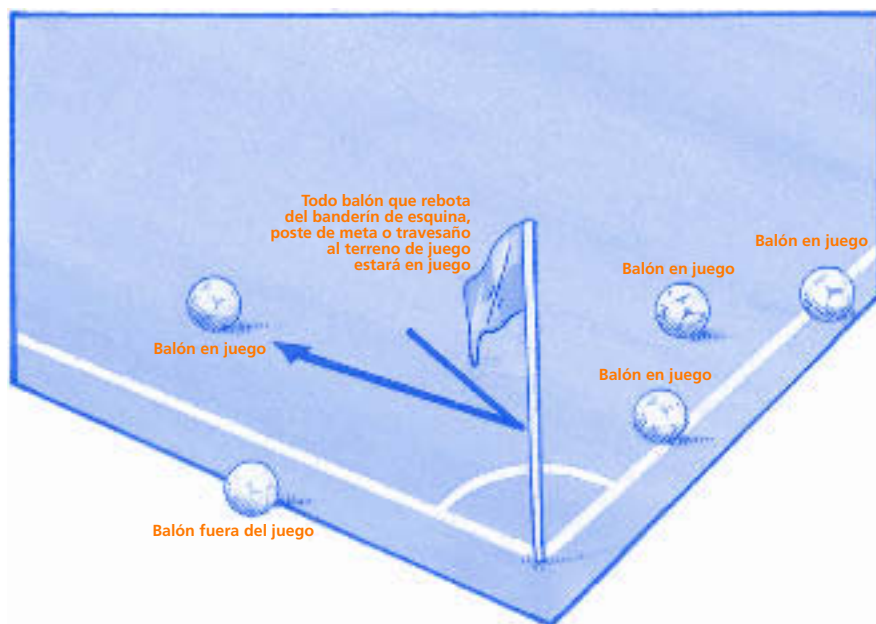
El balón estará fuera del juego cuando:

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

El balón en juego

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

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



REGLA 10 – EL GOL MARCADO

Gol marcado

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

Equipo ganador

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

Reglamentos de competición

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

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

Decisiones del Internacional F.A. Board

Decisión 1

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



Posición de fuera de juego

El hecho de estar en una posición de fuera de juego no constituye una infracción en sí. Un jugador estará en posición de fuera de juego si:

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

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

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

Infracción

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

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

No es infracción

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

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

Contravenciones / sanciones

Por cualquier infracción de fuera de juego, el árbitro deberá otorgar un tiro libre indirecto al equipo adversario que será lanzado desde el lugar donde se cometió la infracción* (ver Preámbulo).

Decisiones del International F.A. Board

Decisión 1

En la definición de la posición de fuera de juego, “más cerca de la línea de meta contraria” significa que cualquier parte de su cabeza, cuerpo o pies está más cercana a la línea de meta contraria que el balón y el penúltimo adversario. Los brazos no se incluyen en esta definición.

Decisión 2

Las definiciones de los elementos que determinan estar involucrado en el juego activo son:

- *Interfiriendo en el juego significa jugar o tocar el balón que ha sido pasado o tocado por un compañero.*
- *Interfiriendo a un adversario significa impedir que un adversario juegue o pueda jugar el balón, obstruyendo el campo visual o los movimientos, o haciendo un gesto o movimiento que, a juicio del árbitro, engañe o distraiga al adversario.*
- *Ganando ventaja de dicha posición significa jugar un balón que rebota en un poste o en el travesaño después de haber estado en una posición de fuera de juego, o jugar un balón que rebota en un adversario después de haber estado en una posición de fuera de juego.*

Las faltas e incorrecciones se sancionarán de la siguiente manera:

Tiro libre directo

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

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

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

- hacer una entrada a un contrario para ganar la posesión del balón, tocándole antes que al balón
- sujetar a un adversario
- escupir a un adversario
- tocar el balón deliberadamente con las manos (se exceptúa al guardameta dentro de su propia área penal)

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

Tiro penal

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

Tiro libre indirecto

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

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

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

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

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

Sanciones disciplinarias

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

El árbitro tiene la autoridad para tomar medidas disciplinarias, a partir del momento en que entra en el terreno de juego y hasta que lo abandona después del pitido final.

Infracciones sancionables con una amonestación

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

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

Infracciones sancionables con una expulsión

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

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

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

Decisiones del International F.A. Board

Decisión 1

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

Decisión 2

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

Decisión 3

En virtud de las estipulaciones de la Regla 12, un jugador podrá pasar el balón a su guardameta utilizando su cabeza, el pecho o la rodilla, etc. No obstante, si en opinión del árbitro, un jugador emplea un truco deliberado para evadir la Regla, mientras el balón está en juego, el jugador será culpable de conducta antideportiva. Será amonestado, recibirá la tarjeta amarilla y se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Preámbulo).*

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

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

Decisión 4

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

Decisión 5

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

Decisión 6

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



Tipos de tiros libres

Los tiros libres son directos e indirectos.

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

El tiro libre directo

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

El tiro libre indirecto

Señal

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

El balón entra en la meta

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

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

Posición en el tiro libre

Tiro libre dentro del área penal

Tiro libre directo o indirecto a favor del equipo defensor:

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

Tiro libre indirecto a favor del equipo atacante

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

Tiro libre fuera del área penal

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

Contravenciones / sanciones

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

- se repetirá el tiro

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

- se repetirá el tiro

Tiro libre lanzado por cualquier jugador excepto el guardameta

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

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

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

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

Tiro libre lanzado por el guardameta

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

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

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

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

REGLA 14 – EL TIRO PENAL

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

Se podrá marcar un gol directamente de un tiro penal.

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

Posición del balón y de los jugadores

El balón:

- se colocará en el punto penal

El ejecutor del tiro penal:

- deberá ser debidamente identificado

El guardameta defensor:

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

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

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

El árbitro

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

Procedimiento

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

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

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

Contravenciones / sanciones

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

El ejecutor del tiro infringe las Reglas de Juego:

- el árbitro permitirá que continúe la jugada
- si el balón entra en la meta, se repetirá el tiro
- si el balón no entra en la meta, el árbitro interrumpirá el juego y reanudará el partido con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor.

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, el árbitro interrumpirá el juego y reanudará el partido con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor
- 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 otro del equipo atacante infringen las Reglas de Juego:

- se repetirá el tiro

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

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

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

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

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

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

- se repetirá el tiro

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

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

REGLA 15 – EL SAQUE DE BANDA

El saque de banda es una forma de reanudar el juego.
No se podrá anotar un gol directamente de un saque de banda.

Se concederá saque de banda:

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

Procedimiento

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

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

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

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

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



Contravenciones / sanciones

Saque de banda ejecutado por cualquier jugador, excepto el guardameta

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

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

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

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

Saque de banda ejecutado por el guardameta

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

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

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

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

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

- será amonestado por conducta antideportiva y recibirá la tarjeta amarilla

Para cualquier otra contravención a la Regla:

- el saque será ejecutado por un jugador del equipo contrario

REGLA 16 – EL SAQUE DE META

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

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

Se concederá saque de meta cuando:

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

Procedimiento

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

Contravenciones / sanciones

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

- se repetirá el saque

Saque de meta ejecutado por cualquier jugador, excepto el guarda-meta

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

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

REGLA 16 – EL SAQUE DE META

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

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

Saque de meta lanzado por el guardameta

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

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

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

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

Para cualquier otra contravención a la Regla:

- se repetirá el saque

REGLA 17 – EL SAQUE DE ESQUINA

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

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

Se concederá un saque de esquina cuando:

- el balón haya traspasado en su totalidad la línea de meta, ya sea por tierra o por aire, después de haber tocado por último a un jugador del equipo 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 jugado con el pie por un jugador del equipo atacante
- el balón estará en juego en el momento en que es jugado con el pie y se pone en movimiento
- el ejecutor del saque no deberá jugar el balón por segunda vez hasta que no haya tocado a otro jugador



Contravenciones / sanciones

Saque de esquina ejecutado por cualquier jugador, excepto el guardameta

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

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

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

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

Saque de esquina lanzado por el guardameta

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

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

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

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

Para cualquier otra Contravención a la Regla:

- se repetirá el saque

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

Goles marcados fuera de casa

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

Tiempo suplementario

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

Tiros desde el punto penal

Procedimiento

- el árbitro deberá elegir la meta en que se lanzarán los penales
- el árbitro lanzará una moneda y el equipo cuyo capitán gane el sorteo decidirá si ejecutará el primer o el segundo tiro
- el árbitro anotará todos los tiros lanzados
- sujeto a las condiciones estipuladas más abajo, cada equipo lanzará cinco tiros
- los tiros deberán ejecutarse alternadamente
- si antes de que ambos equipos hayan ejecutado sus cinco tiros, uno ha marcado más goles que los que el otro pudiera anotar aún completando sus cinco tiros, la ejecución de los mismos se dará por terminada
- si ambos equipos han ejecutado sus cinco tiros, marcando la misma cantidad de goles o sin marcar ninguno, la ejecución de los tiros 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

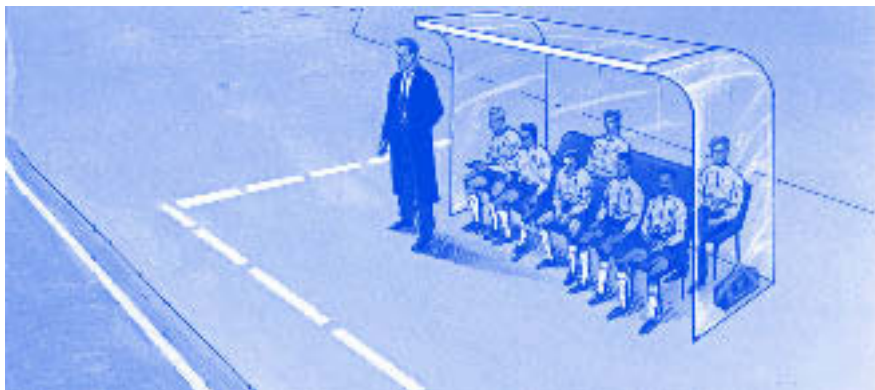
PROCEDIMIENTOS PARA DETERMINAR EL GANADOR DE UN PARTIDO

- 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

EJECUCION DE TIROS DESDE EL PUNTO PENAL



- todos los jugadores, excepto el jugador que lanzará el penal y los dos guardametas, deberán permanecer en el interior del círculo central
- el guardameta que es compañero del ejecutante deberá permanecer en el terreno de juego, fuera del área penal en la que se ejecutan los tiros, en la intersección de la línea de meta con la línea que se extiende perpendicular a la línea de meta (línea del área penal)
- a menos que se estipule otra cosa, se aplicarán las Reglas de Juego y las Decisiones pertinentes del International F.A. Board cuando se lancen tiros desde el punto penal
- si, al finalizar el partido, un equipo tiene más jugadores que su adversario, deberá reducir su número para equipararse al de su adversario y comunicar al árbitro el nombre y número de cada jugador excluido. El capitán del equipo será el responsable de esta tarea
- antes de comenzar con el lanzamiento de tiros penales, el árbitro se asegurará de que permanezca dentro del círculo central el mismo número de jugadores por equipo para lanzar los tiros penales.



El área técnica descrita en la Regla 3, Decisión nº 2 del International F.A. Board, se refiere particularmente a los partidos disputados en estadios que cuentan con un área especial para el personal técnico y sustitutos, tal como se puede ver en la ilustración.

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

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

- El cuarto árbitro será designado conforme al reglamento de una competición y reemplazará a cualquiera de los árbitros en caso de que uno de éstos no esté en condiciones de seguir actuando. Asistirá al árbitro en todo momento.
- Antes del comienzo de una competición, el organizador deberá estipular claramente si el cuarto árbitro asumirá el papel de director de juego en caso de que el árbitro principal no pueda continuar dirigiendo el partido, o si lo hará el primer árbitro asistente y el cuarto árbitro pasará a ser árbitro asistente.
- El cuarto árbitro ayudará en todos los deberes administrativos antes, durante y después del partido, según lo solicite el árbitro.
- Será responsable de ayudar en los procedimientos de sustitución durante el partido.
- En caso de necesidad, controlará el reemplazo de balones. Si, durante un partido, el balón tiene que ser reemplazado a indicación del árbitro, se encargará de suministrar un nuevo balón, limitando a un mínimo la pérdida de tiempo.
- Tendrá la autoridad para controlar el equipamiento de los sustitutos antes de que entren al terreno de juego. Informará al árbitro.
- Indicará al árbitro si sanciona al jugador erróneo por confundir su identidad, si no expulsa al jugador que ha recibido una segunda tarjeta amarilla o si se produce una conducta violenta fuera del campo visual del árbitro y de los árbitros asistentes. No obstante, el árbitro mantiene su autoridad a la hora de decidir sobre cualquier asunto relacionado con el juego.
- Después del partido, el cuarto árbitro someterá un informe a las autoridades correspondientes sobre cualquier falta u otro incidente que haya ocurrido fuera del campo visual del árbitro y de los árbitros asistentes.
- El cuarto árbitro advertirá al árbitro y a sus asistentes de la elaboración de cualquier informe relacionado con estos incidentes.
- Estará autorizado para comunicar al árbitro si alguna persona en el área técnica observa una conducta impropia.



Tiro libre indirecto



Ventaja



Tiro libre directo



Amonestación



Expulsión

SEÑALES DEL ARBITRO ASISTENTE



Sustitución



Fuera de juego



Saque de banda



**Fuera de juego, parte
cercana del campo**



Fuera de juego, centro del campo



**Fuera de juego, parte
más alejada del campo**



Un atacante que está **en una posición fuera de juego (A)**, sin interferir a un adversario, **toca el balón**.
 El árbitro asistente levantará el banderín cuando el jugador **toque el balón**.

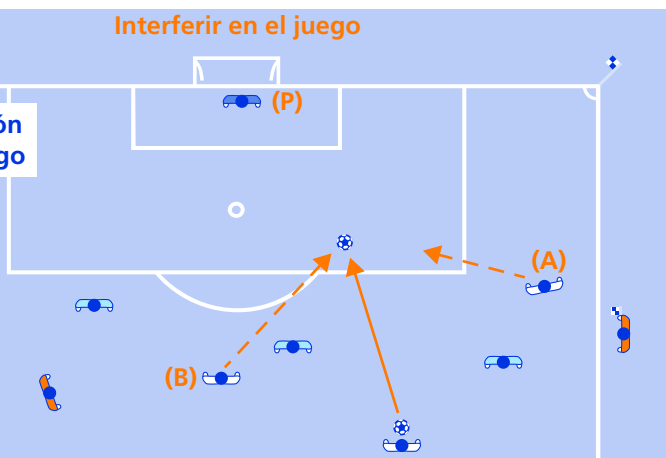


Un atacante que está **en una posición fuera de juego (A)**, sin interferir a un adversario, **no toca el balón**.
 No se puede sancionar al jugador porque no tocó el balón.

3

Interferir en el juego

No hay infracción de fuera de juego



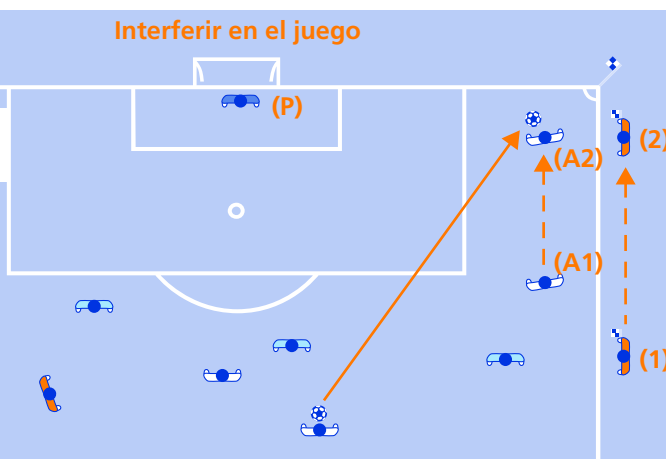
Un atacante que está **en una posición fuera de juego** (A) corre hacia el balón, y un compañero **no en una posición de fuera de juego** (B) corre también hacia el balón y lo juega.

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

4

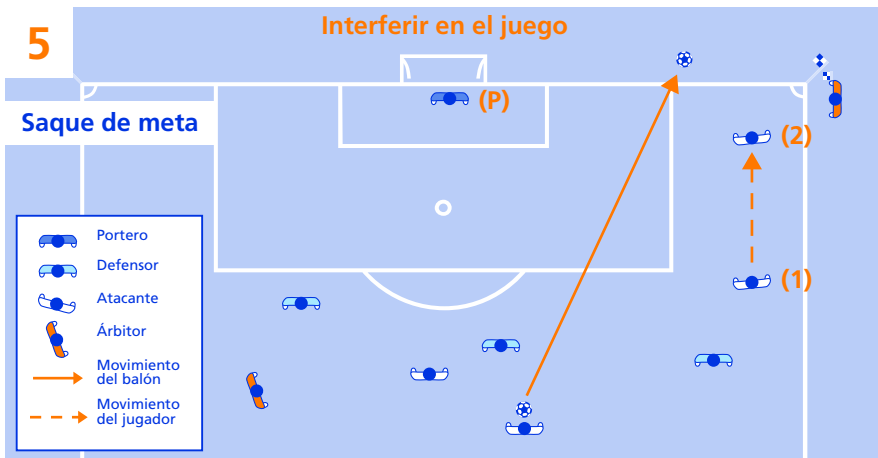
Interferir en el juego

Infracción de fuera de juego

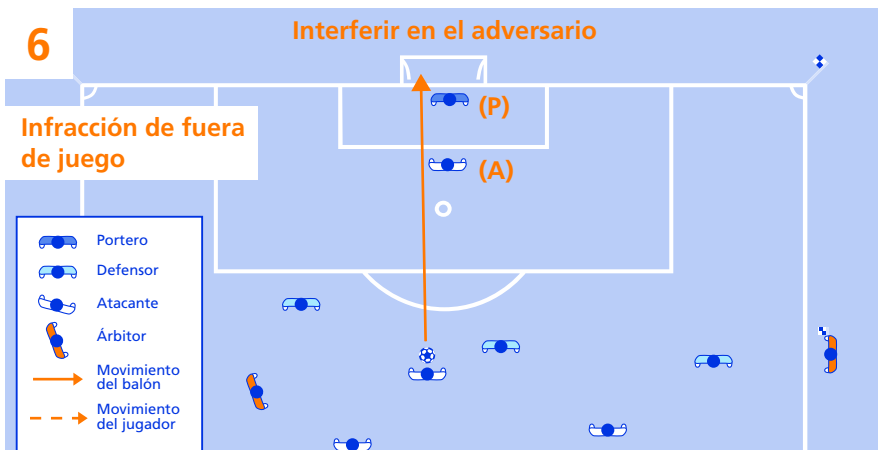


Un atacante que está **en una posición fuera de juego** (A1) corre hacia el balón y lo juega (A2)

El árbitro asistente levantará el banderín cuando el jugador **toque** el balón (A2).



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



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



Un atacante que está **en una posición fuera de juego (A)** **no** obstruye el campo visual del guardameta ni hace un gesto o movimiento que lo engañe o distraiga.



Un atacante que está **en una posición fuera de juego (A)** corre hacia el balón, pero no impide que el adversario lo juegue o pueda jugarlo. (A) **no** hace ningún gesto o movimiento que engañe o distraiga (B).

9

Interferir en el adversario

Infracción de fuera de juego

	Portero
	Defensor
	Atacante
	Árbitro
	Movimiento del balón
	Movimiento del jugador



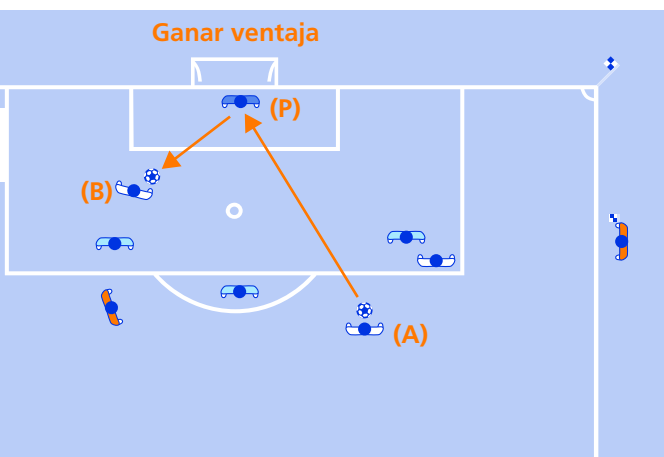
Un atacante que está **en una posición fuera de juego** (A) corre hacia el balón e impide que el adversario (B) juegue o pueda jugar el balón.

10

Ganar ventaja

Infracción de fuera de juego

	Portero
	Defensor
	Atacante
	Árbitro
	Movimiento del balón
	Movimiento del jugador

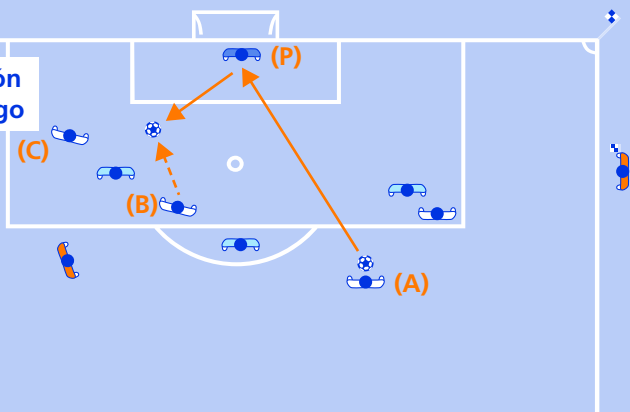


El tiro de un compañero (A) rebota del guardameta hacia el jugador (B), quien es sancionado por **jugar el balón** tras hallarse previamente **en una posición de fuera de juego**.

11

Ganar ventaja

No hay infracción de fuera de juego



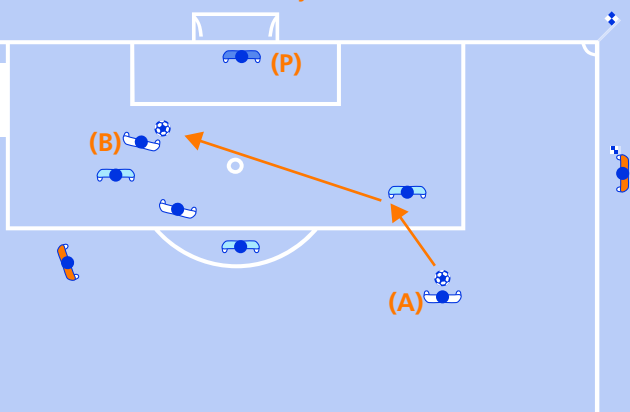
El tiro de un compañero (A) rebota en el guardameta. El jugador (B), que está en una posición en juego, juega el balón.

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

12

Ganar ventaja

Infracción de fuera de juego



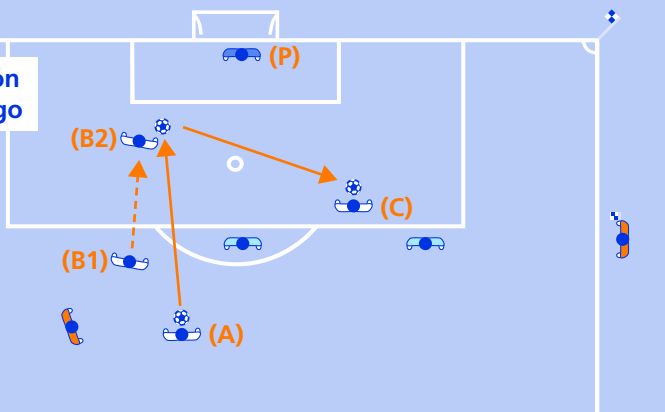
El tiro de un compañero (A) rebota de un adversario al atacante (B), quien es sancionado por **jugar el balón** tras haber estado en una posición **fuera de juego**.

13

Ganar ventaja

No hay infracción de fuera de juego

	Portero
	Defensor
	Atacante
	Árbitro
	Movimiento del balón
	Movimiento del jugador



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

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

INSTRUCCIONES ADICIONALES PARA ÁRBITROS, ÁRBITROS ASISTENTES Y CUARTOS ÁRBITROS

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

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

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

Juego brusco grave

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

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

Conducta violenta

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

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

Infracciones contra el portero

Se recuerda a los árbitros que:

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

Cubrir el balón

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

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

Tijera o chilena

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

Mano intencionada

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

Malograr una oportunidad manifiesta de gol

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

Amonestaciones por conducta antideportiva debido a mano intencionada

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

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

Sujetar a un adversario

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

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

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

Lanzamiento de tiros libres

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

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

El tiro penal

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

Señales de fuera de juego

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

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

Infracciones de guardametas

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

Infractores persistentes

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

Comportamientos frente al árbitro

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

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

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

Simulación

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

Retardar la reanudación del juego

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

- lanzar un tiro libre del lugar erróneo con la deliberada intención de obligar al árbitro a ordenar su repetición
- simular la intención de lanzar un saque de banda, pero dejar de pronto el balón a un compañero para que efectúe el saque
- jugar con el pie lejos el balón o llevárselo en las manos después de que el árbitro ha detenido el juego
- retardar excesivamente el lanzamiento de un saque de banda o de un tiro libre
- retardar la salida del terreno de juego durante una sustitución

Celebración de un gol

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

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

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

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

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

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

Bebidas refrescantes

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

Joyas

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

Indicación del tiempo adicional

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

Procedimiento en caso de jugadores lesionados

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

- permitirá seguir jugando hasta que el balón esté fuera del juego si, en su opinión, la lesión es leve
- detendrá el juego si, en su opinión, la lesión es grave
- después de consultar con el jugador lesionado, el árbitro autorizará la entrada en el terreno de juego de uno, máximo dos médicos, para evaluar el tipo de lesión y organizar el traslado seguro y rápido del jugador fuera del terreno
- los camilleros entrarán en el terreno al mismo tiempo que los médicos para acelerar el traslado del jugador
- el árbitro se asegurará de que el jugador lesionado sea trasladado con seguridad y rapidez fuera del terreno
- no está permitido tratar al jugador en el campo
- todo jugador con herida sangrante abandonará el terreno y no podrá retornar hasta que el árbitro considere que la herida ha dejado de sangrar. Un jugador no puede utilizar ropa manchada de sangre
- apenas autorizada la entrada de los médicos en el terreno de juego, el jugador deberá abandonar el campo, ya sea en camilla o caminando. Si no cumple esta regla, será amonestado por conducta antideportiva
- un jugador lesionado sólo podrá reincorporarse al terreno de juego después de que el partido se haya reanudado
- cuando el balón esté en juego, el jugador lesionado podrá ingresar nuevamente en el terreno de juego, pero sólo por la línea de banda. Cuando el balón esté fuera del juego, podrá entrar en el terreno por cualquier línea de demarcación

INSTRUCCIONES ADICIONALES PARA ÁRBITROS, ÁRBITROS ASISTENTES Y CUARTOS ÁRBITROS

- únicamente el árbitro está autorizado a permitir que un jugador lesionado vuelva a entrar en el terreno, independientemente de que el balón esté o no en juego
- si el juego no ha sido interrumpido por cualquier otro motivo, o si la lesión sufrida por el jugador no es producto de una infracción de las Reglas de Juego, el árbitro reanudará el juego con un balón a tierra
- el árbitro compensará al final de cada mitad todo el tiempo perdido por las lesiones

Excepciones

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

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

El área técnica

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

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

La finalidad de las presentes directrices es aclarar algunas situaciones que se presentan comúnmente y ayudar a los equipos que participan en los torneos de la FIFA a que interpreten correctamente las Reglas de Juego.

El objetivo principal es brindar apoyo al juego limpio y lograr una interpretación uniforme y correcta de las Reglas de Juego a fin de evitar malentendidos, lesiones y situaciones controvertidas.

Las aclaraciones que figuran más adelante se basan en las Reglas de Juego y las decisiones del International Football Association Board.

REGLA 4 – EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

Equipamiento básico

Guardametas:

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

Equipamiento opcional

- Un jugador no debe usar o llevar ningún equipamiento que resulte peligroso para él mismo o para otro jugador.
- El equipo protector moderno, tal como protectores de cabeza, máscaras faciales, rodilleras y protectores del brazo hechos en material blando y ligero no se consideran peligrosos y por lo tanto se permite.
- La nueva tecnología ha hecho que las gafas deportivas sean más seguras, para los propios jugadores y para otros jugadores.



Seguridad

Un jugador no debe llevar o usar ningún equipamiento que resulte peligroso para él mismo o para otro jugador (incluido cualquier tipo de joyería).

Joyería

Todas las piezas de joyería son potencialmente peligrosas. El término "peligroso" puede resultar en ocasiones ambiguo y controvertido, Por tal motivo, a fin de mantener una línea uniforme y correcta, *todo tipo de joyería* debe prohibirse.

No está permitido que los jugadores utilicen cinta adhesiva para cubrir las. Si la joyería se cubre con cinta adhesiva no se ofrece una protección adecuada.

Los anillos, los pendientes, las bandas de cuero o plástico no son necesarias para jugar y solamente pueden causar una lesión.

Con objeto de evitar problemas de "último minuto" se deberá informar anticipadamente a los jugadores.



¡ Por favor, evite las lesiones ¡

Collares, anillos, brazaletes, pendientes, bandas de cuero o goma, etc. están prohibidos

El quitarse la camiseta

- El jugador que se quite la camiseta al celebrar un gol deberá ser amonestado por conducta antideportiva.
- La acción de quitarse la camiseta después de marcar un gol es innecesaria y los jugadores deben evitar celebraciones excesivas.
- El quitarse la camiseta se define como *quitarse la camiseta por encima de la cabeza o cubrir la cabeza con la camiseta*.



Tarjeta amarilla



Tarjeta amarilla



Tarjeta amarilla



No tarjeta amarilla

REGLA 14 – EL TIRO PENAL

Es una violación de las reglas entrar en el área penal antes de que se haya efectuado el tiro.

El guardameta también infringe las reglas si se mueve fuera de su línea de meta antes de que se pateee el balón.

Los árbitros deben garantizar que se adopta la medida apropiada cuando los jugadores infringen esta regla.



No



Si

El Área Técnica

Únicamente una persona podrá impartir instrucciones tácticas a la vez y, después de hacerlo, deberá inmediatamente regresar a su posición.



Bebidas Refrescantes

Está permitido que los jugadores consuman bebidas refrescantes durante una interrupción del partido pero sólo junto a la banda. No está permitido arrojar botellas de plástico o recipientes con agua al terreno de juego.



(Aprobado y adoptado por el International Football Association Board – febrero de 1993)

Denominación y constitución

La denominación del Board será “The International Football Association Board”. La “Football Association” (Inglaterra), la “Scottish Football Association”, la “Football Association of Wales”, la “Irish Football Association” y la “Fédération Internationale de Football Association” (FIFA), llamadas en lo sucesivo “asociaciones”, constituirán el Board. Cada una tendrá el derecho de hacerse representar por cuatro delegados.

Finalidad

La finalidad del Board deberá ser la de discutir y decidir modificaciones en las Reglas de Juego y otros asuntos que afecten el fútbol asociación y remitidos al Board después de haber sido examinados durante las sesiones generales anuales o durante otras sesiones apropiadas de las asociaciones que integran el Board, de las confederaciones o de las asociaciones miembro.

Sesiones del Board

El Board se reunirá dos veces al año. La reunión general anual deberá celebrarse en los meses de febrero o marzo, como acordado. La reunión anual de negocios deberá celebrarse en los meses de septiembre u octubre, como acordado.

La fecha y el lugar de la sesión general anual y de la sesión de trabajo anual se determinarán durante la sesión general anual del Board precedente.

La misma asociación organizará la sesión general anual y la sesión de trabajo anual del año en curso. Un representante de la asociación organizadora presidirá las sesiones.

Cada asociación asumirá, en ciclo rotativo, la responsabilidad de celebrar las dos sesiones en cuestión.

Sesión general anual

La sesión general anual está autorizada a discutir y decidir las propuestas de modificaciones en las Reglas de Juego y otros asuntos relativos al fútbol asociación que recaigan bajo la competencia del Board.

Sesión de trabajo anual

La sesión de trabajo anual tendrá lugar en septiembre o en octubre, según se haya decidido. La misma estará autorizada a debatir los asuntos generales sometidos al Board y podrá tomar decisiones sobre los mismos, pero no estará autorizada a modificar las Reglas de Juego.

Procedimientos

Sesión general anual

Cada asociación deberá enviar anualmente por escrito al secretario de la asociación que organiza la sesión, y hasta el 1º de diciembre a más tardar, las sugerencias o las modificaciones propuestas para las Reglas de Juego, las peticiones para ensayos con las Reglas de Juego u otros asuntos por tratar. Estos documentos deberán imprimirse y distribuirse hasta el 14 de diciembre a más tardar.

Cualquier cambio en tales modificaciones propuestas deberá ser sometido por escrito al secretario de la asociación organizadora hasta el 14 de enero a más tardar. Todo cambio deberá imprimirse y enviarse a las asociaciones para su consideración hasta el 1º de febrero a más tardar.

Sesión de trabajo anual

Cada asociación deberá enviar anualmente por escrito, al menos cuatro semanas antes de la fecha de la sesión, cualquier propuesta, petición de ensayos sobre a las Reglas de Juego u otros asuntos por tratar al secretario de la asociación que organiza la sesión.

El orden del día y la documentación pertinente serán remitidos a todas las asociaciones del Board dos semanas antes de la sesión. Cualquier confederación u asociación miembro podrá someter por escrito al Secretario General de la FIFA propuestas, peticiones o asuntos para tratar dentro de un tiempo oportuno para permitir que la FIFA los examine y, si resulta pertinente, remitirlos al secretario de la asociación organizadora al menos cuatro semanas antes de la sesión.

Acta

El secretario de la asociación organizadora deberá elaborar el acta de la sesión, la cual deberá quedar asentada en el libro oficial de actas, el que a su vez se remitirá, de acuerdo con un ciclo rotativo, a la siguiente asociación organizadora antes del 1º de febrero siguiente.

Quórum y derecho de voto

Los asuntos de una sesión no podrán ser tratados a menos que cuatro asociaciones, una de las cuales deberá ser la FIFA, estén representadas. La FIFA tendrá derecho a cuatro votos en representación de todas las asociaciones miembro afiliadas a ella. Las asociaciones británicas tendrán un voto cada una. Para su aprobación, toda propuesta deberá recibir como mínimo el sufragio de tres cuartas partes de las personas presentes y autorizadas a votar.

Modificaciones en las Reglas de Juego

Solamente en la sesión general anual del Board se podrán aportar modificaciones en las Reglas de Juego y a condición de que tales enmiendas sean aprobadas por una mayoría de tres cuartas partes de las personas presentes y autorizadas a votar.

Sesiones extraordinarias

La asociación organizadora de las sesiones del Board del año en curso* deberá convocar una sesión extraordinaria del Board en caso de haber recibido una solicitud escrita firmada por la FIFA o por dos de las asociaciones británicas. La convocatoria deberá incluir copia de las proposiciones que serán presentadas durante la sesión extraordinaria. Dicha sesión deberá celebrarse en un plazo de 28 días después de que la solicitud ha sido presentada y las asociaciones que forman el Board deberán recibir la notificación correspondiente, así como copia de las propuestas, en un plazo de 21 días.

Decisiones del Board

A menos que se decida de otra manera, las decisiones tomadas durante la sesión de trabajo anual del Board entrarán en vigor a partir de la fecha de la sesión. Las decisiones de la sesión general anual relativas a las modificaciones aportadas a las Reglas de Juego serán obligatorias para todas las confederaciones y asociaciones miembro y entrarán en vigor a partir del 1º de julio siguiente a la sesión general anual del Board.

No obstante, las confederaciones o las asociaciones miembro en las que la temporada en curso aún no haya finalizado el 1º de julio, podrán aplazar la introducción de las modificaciones aportadas a las Reglas de Juego hasta el comienzo de su próxima temporada.

Ninguna confederación o asociación miembro podrá aplicar alguna modificación en las Reglas de Juego hasta que no haya sido aprobada por el Board.**

* *El año en curso comienza al día siguiente de la sesión general anual.*

** *Se ha convenido que para los partidos internacionales toda decisión entrará en vigor a partir del 1º de julio siguiente a la sesión general anual del Board en la que fue tomada.*