

Reglas de Juego 2007/2008

Julio de 2007

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
FIFA-Strasse 20, 8044 Zurich, Suiza

FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE FOOTBALL ASSOCIATION

Presidente: Joseph S. Blatter (Suiza)
Secretario General: Urs Linsi (Suiza)
Dirección: FIFA, FIFA-Strasse 20, Apdo. postal
8044 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:
Escocia, 7-9 de marzo de 2008

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	23
6	Los árbitros asistentes	27
7	La duración del partido	28
8	El inicio y la reanudación del juego	30
9	El balón en juego o fuera del juego	33
10	El gol marcado	34
11	El fuera de juego	35
12	Faltas e incorrecciones	37
13	Tiros libres	42
14	El tiro penal	45
15	El saque de banda	48
16	El saque de meta	50
17	El saque de esquina	52
	Procedimientos para determinar el ganador de un partido o eliminatoria	54
	El área técnica	57
	El cuarto árbitro	58
	Instrucciones adicionales y directrices para árbitros	59
	Reglamento del International Football Association Board	131

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

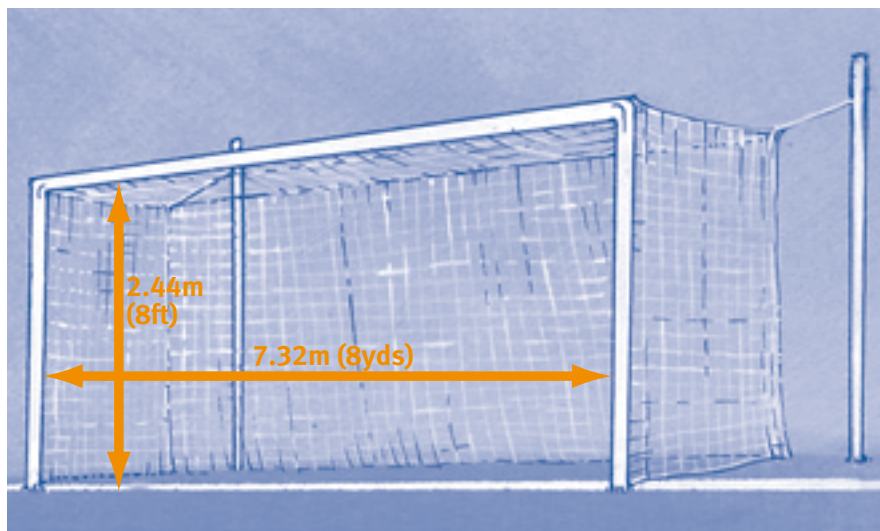
Se trazará un cuadrante con un radio de 1 m desde cada banderín de esquina en el interior del terreno de juego.

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.

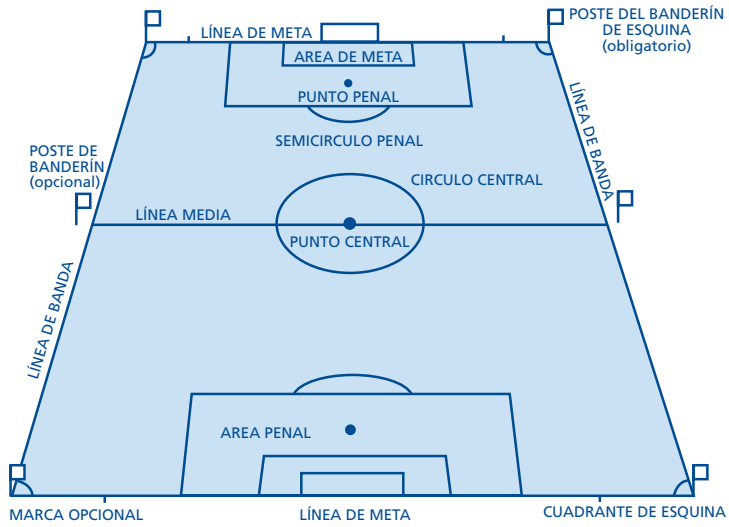
Los postes y los travesaños deberán ser de color blanco.

Seguridad

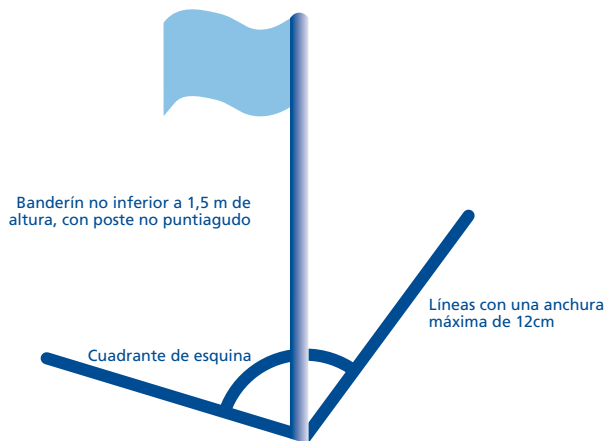
Los postes deberán estar anclados firmemente en el suelo. Se podrán utilizar metas portátiles sólo en caso de que se cumpla esta condición.

REGLA 1 – EL TERRENO DE JUEGO

El terreno de juego

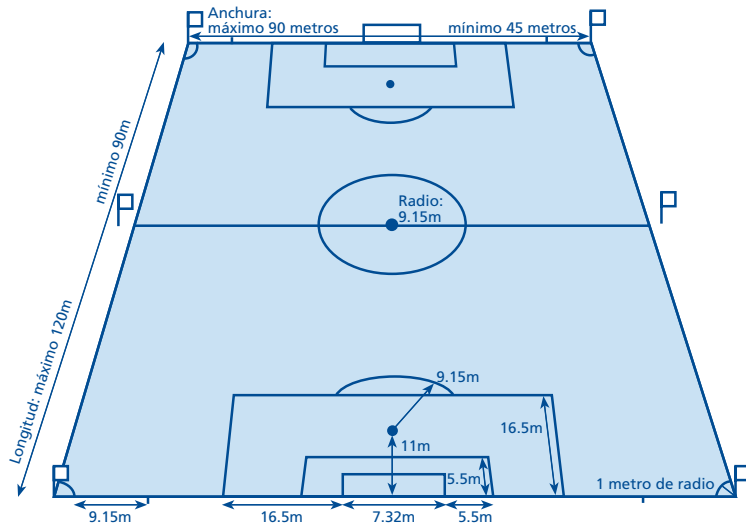


Poste del banderín de esquina

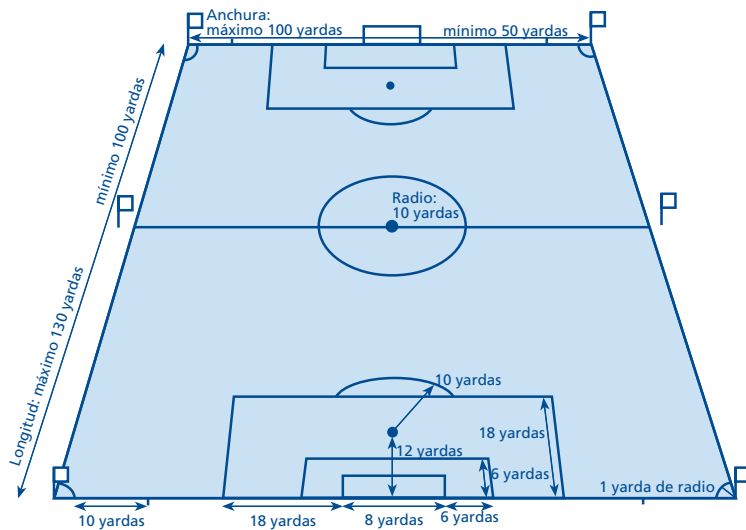


El poste del banderín de esquina es obligatorio

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 de ningún tipo en el suelo del área técnica o en el área de un metro desde la línea de banda. 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.



IMS
INTERNATIONAL
MATCHBALL
STANDARD.

REGLA 3 – EL NÚMERO DE JUGADORES

Jugadores

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

Competiciones oficiales

Se podrán utilizar como máximo tres sustitutos en cualquier partido de una competición oficial bajo los auspicios de la FIFA, las 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 comprende los siguientes artículos separados entre sí:

- un jersey o camiseta – si se usa ropa interior, las mangas de esta ropa deberán tener el color principal de las mangas del jersey o camiseta.
- pantalones cortos – si se usan pantalones cortos interiores, estos 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 deberán mostrar camisetas interiores con lemas o publicidad. El equipamiento básico obligatorio no deberá tener mensajes políticos, religiosos o personales.*
- *Los organizadores de la competición sancionarán a aquellos jugadores que levanten su camiseta para mostrar lemas o publicidad. Los organizadores de la competición o la FIFA sancionarán al equipo de un jugador cuyo equipamiento básico obligatorio tenga mensajes políticos, religiosos o personales.*
- *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.

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 pateo 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.



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.

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.



REGLA 8 – EL INICIO Y LA REANUDACIÓN DEL 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

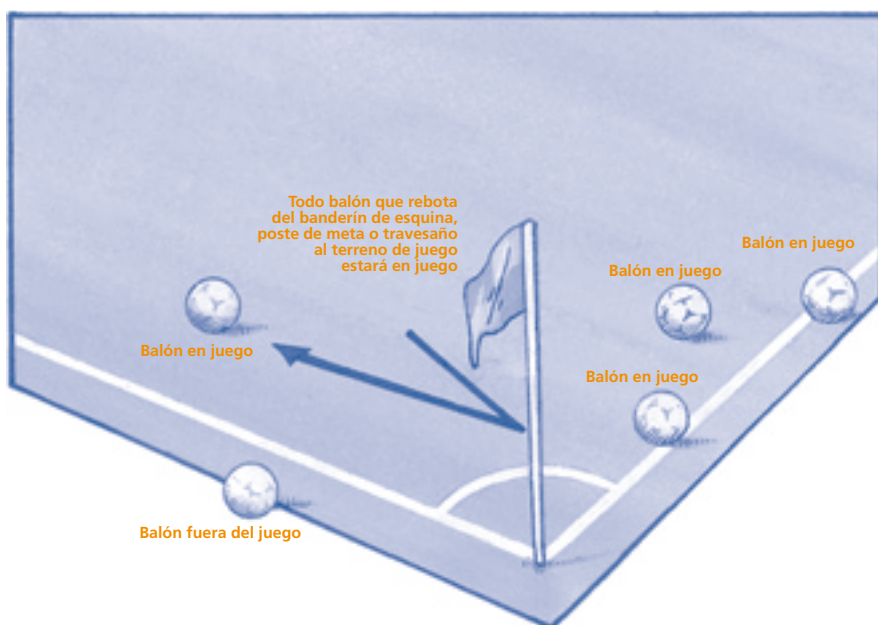
El balón estará fuera del juego cuando:

- 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



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 después de un partido o una eliminatoria que finaliza en empate, se permiten solamente los siguientes procedimientos aprobados por el International F.A. Board.

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

Decisiones del International F.A. Board

Decisión 1

Para determinar el ganador de un partido, se permiten en el reglamento de la competición sólo los procedimientos aprobados por el International 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 amonestarlo o expulsarlo.

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, tiro libre o saque de banda
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

Un jugador sustituto o sustituido será amonestado y recibirá la tarjeta amarilla si comete una de las siguientes tres infracciones:

1. ser culpable de conducta antideportiva
2. desaprobar con palabras o acciones
3. retardar la reanudación del juego

Infracciones sancionables con una expulsión

Un jugador, sustituto o sustituido 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, sustituto o sustituido expulsado y que ha recibido la tarjeta roja 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 esté fuera 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)

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 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, el árbitro interrumpirá el juego y reanudará el partido con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor, a ejecutarse desde el lugar en donde se cometió la infracción.

El guardameta infringe las Reglas de Juego:

- el árbitro permitirá que 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 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, a ejecutarse desde el lugar en donde se cometió la infracción

Un compañero del 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 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 guardameta

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

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

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

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

Saque de meta lanzado por el guardameta

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

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

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

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

Para cualquier otra contravención a la Regla:

- se repetirá el saque

REGLA 17 – EL SAQUE DE ESQUINA

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

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

Se concederá un saque de esquina cuando:

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



Contravenciones / sanciones

Saque de esquina ejecutado por cualquier jugador, excepto el guardameta

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

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

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

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

Saque de esquina lanzado por el guardameta

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

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

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

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

Para cualquier otra Contravención a la Regla:

- se repetirá el saque

PROCEDIMIENTOS PARA DETERMINAR EL GANADOR DE UN PARTIDO O ELIMINATORIA

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

Goles marcados fuera de casa

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

Tiempo suplementario

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

Tiros desde el punto penal

Procedimiento

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

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 tres oficiales de partido responsables en caso de que uno de éstos no esté en condiciones de seguir actuando, a menos que se designe a un árbitro asistente de reserva. 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.
- El árbitro asistente de reserva será designado conforme al reglamento de una competición. Su única tarea será reemplazar a un árbitro asistente que no pueda seguir actuando o reemplazar al cuarto árbitro, según el caso.

INSTRUCCIONES ADICIONALES Y DIRECTRICES PARA ÁRBITROS

REGLA 1- EL TERRENO DE JUEGO

Marcaación del terreno

Se prohíbe marcar el terreno con líneas interrumpidas o surcos.

Si un jugador realiza marcaciones no autorizadas en el terreno de juego con sus pies, será amonestado por conducta antideportiva. Si el árbitro se percata de ello durante el partido, amonestará al infractor por conducta antideportiva inmediatamente después de que el balón esté fuera del juego.

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

Superficies artificiales

El color de los terrenos de juego con superficie artificial deberá ser verde

Publicidad comercial

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



Balones adicionales

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

Balones adicionales en el terreno de juego

En caso de que un balón adicional entre en el terreno de juego durante el partido, el árbitro deberá interrumpir el juego únicamente si dicho balón adicional interfiere en el juego. El partido se reanudará por medio de balón a tierra, ejecutado en el lugar donde estaba el balón del partido cuando se interrumpió el partido. * (ver Preámbulo)

Si un balón adicional ingresa en el terreno de juego durante el partido sin interferir en el juego, el árbitro ordenará retirarlo en la primera oportunidad posible.

Procedimiento de sustitución

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

Personas ajenas en el terreno de juego

Agentes externos

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

Si un agente externo ingresa en el terreno de juego:

- el árbitro deberá interrumpir el juego (aunque no inmediatamente si dicha persona no interfiere en el juego)
- el árbitro ordenará alejarla del terreno de juego y sus inmediaciones.
- si el árbitro interrumpe el juego, lo reanudará por medio de balón a tierra, ejecutado en el lugar donde se encontraba el balón en el momento en que se detuvo el juego. * (ver Preámbulo)

Funcionarios oficiales de un equipos

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

- el árbitro deberá interrumpir el juego (aunque no inmediatamente si el funcionario no interfiere en el juego o si cabe aplicar la ventaja)
- el árbitro ordenará alejarlo del terreno de juego y, en caso de que su conducta fuese irresponsable, lo expulsará del terreno de juego y de sus inmediaciones
- si el árbitro interrumpe el juego, lo reanudará por medio de balón a tierra, ejecutado en el lugar donde se encontraba el balón en el momento en que se detuvo el juego. * (ver Preámbulo)

Jugador fuera del terreno de juego

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

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

Si el árbitro interrumpe el juego, lo reanudará

- con un tiro indirecto para el equipo adversario desde el lugar donde se encontraba el balón en el momento en que se detuvo el juego. * (ver Preámbulo), en caso de no existir otra infracción
- de acuerdo con la Regla 12, si el jugador infringió dicha regla.

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

Sustituto o un jugador sustituido

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

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

Si el árbitro interrumpe el juego, lo reanudará con un tiro indirecto para el equipo adversario ejecutado en el lugar donde se encontraba el balón en el momento en que se detuvo el juego. * (ver Preámbulo)

Gol anotado mientras una persona ajena está en el terreno de juego

Si después de anotarse un gol el árbitro se percata – previamente a la reanudación del juego – que había una persona ajena en el terreno de juego en el momento de anotarse el gol:

- El árbitro invalidará el gol si:
 - la persona ajena era un agente externo e interfería en el juego
 - la persona ajena era un jugador, sustituto, jugador sustituido o funcionario del equipo que anotó el gol
- El árbitro concederá el gol si:
 - la persona ajena era un agente externo que no interfería en el juego
 - la persona ajena era un jugador, sustituto, jugador sustituido o funcionario del equipo que recibió el gol.

Número mínimo de jugadores

Si las reglas de una competición estipulan que se deberá dar a conocer el nombre de todos los jugadores y sustitutos participantes antes del saque de salida, y un equipo inicia el encuentro con menos de 11 jugadores, únicamente los jugadores que figuren en la alineación inicial podrán completar a los 11 a su llegada.

En opinión del International F.A. Board, el árbitro deberá suspender un partido en caso de que cualquiera de los equipos se quedara con menos de siete jugadores.

Sin embargo, si un equipo tiene menos de siete jugadores debido a que uno o más jugadores abandonaron deliberadamente el terreno de juego, el árbitro no estará obligado a detener el juego, pudiendo aplicar la ventaja. En tales circunstancias, el árbitro no deberá reanudar el partido después de que el balón haya salido del juego si un equipo no tiene un número mínimo de siete jugadores.

Equipamiento básico

Colores:

- Todos los jugadores, incluidos los guardametas, vestirán camisetas cuyos colores los diferencien del árbitro y de los árbitros asistentes.
- Si las camisetas de los dos guardametas tienen el mismo color y ninguno de ellos tiene una camiseta o jersey de repuesto, el árbitro deberá permitir que se inicie el partido.

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

Los guardametas pueden utilizar pantalones largos como parte de su indumentaria básica.

Equipamiento distinto

Un jugador podrá utilizar equipamiento distinto al equipo básico, siempre que su única finalidad sea protegerlo físicamente y no constituya ningún peligro para él mismo o cualquier otro jugador.

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

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

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

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

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

Accesorios de joyería y/o adornos personales

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

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

Medidas disciplinarias

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

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

Si se detiene el juego para amonestar al jugador, se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario ejecutado en el lugar donde se encontraba el balón en el momento en que se detuvo el juego. * (ver Preámbulo)



Poderes y deberes

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

Si un objeto lanzado por un espectador golpea al árbitro, a uno de sus árbitros asistentes, a un jugador, o a un funcionario oficial de un equipo, el árbitro permitirá que el juego continúe, detendrá el juego o terminará el partido, dependiendo de la gravedad del incidente. De todos modos, remitirá un informe sobre el(los) incidente(s) a las autoridades competentes.

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

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

Si un espectador hace sonar un silbato y el árbitro considera que el silbato interfirió en el juego (p. ej. un jugador toma el balón en las manos suponiendo que se detuvo el juego), el árbitro detendrá el juego y lo reanudará por medio de balón a tierra ejecutado en el lugar donde se encontraba el balón en el momento en que se detuvo el juego. * (ver Preámbulo)

Aplicación de la ventaja

Los árbitros deberán considerar las siguientes circunstancias para decidir si deben aplicar la ventaja o detener el juego:

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

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

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

Jugadores lesionados

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

- Permitirá seguir jugando hasta que el balón esté fuera 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, autorizará el ingreso de uno o máximo dos médicos en el terreno de juego para evaluar la lesión y proceder al traslado seguro y rápido del jugador fuera del terreno de juego.
- Los camilleros ingresarán en el terreno de juego simultáneamente a los médicos a fin de acelerar el traslado del jugador.
- El árbitro se asegurará de que el jugador lesionado sea trasladado con seguridad y rapidez fuera del terreno de juego.
- No está permitido tratar al jugador en el campo.
- Todo jugador con herida sangrante saldrá del terreno y no podrá retornar hasta que el árbitro considere que la herida ha dejado de sangrar; un jugador no puede vestir ropa manchada de sangre.
- Apenas autorizado el ingreso de los médicos al terreno de juego, el jugador deberá abandonar el campo, ya sea en camilla o caminando; si no acata esta norma, será amonestado por conducta antideportiva.
- Un jugador lesionado sólo podrá regresar al terreno de juego después de que se haya reanudado el partido.
- Cuando el balón esté en juego, el jugador lesionado podrá reingresar al terreno de juego, pero únicamente por la línea de banda. Cuando el balón esté fuera del juego, podrá entrar en el terreno de juego por cualquier línea de demarcación.
- Únicamente el árbitro está autorizado para permitir que el jugador vuelva a ingresar al terreno de juego, independientemente de que el balón esté o no en juego.
- El árbitro autorizará el reingreso de un jugador lesionado al terreno de juego después de que un árbitro asistente o el cuarto árbitro haya verificado que el jugador está listo para entrar.
- Si el juego no ha sido interrumpido por cualquier otro motivo, o si la lesión sufrida por el jugador no es producto de una infracción de las Reglas de Juego, el árbitro reanudará el juego por medio de balón a tierra.

- El árbitro compensará al final de cada periodo todo el tiempo perdido por las lesiones.
- Una vez que el árbitro ha decidido mostrar una tarjeta a un jugador que esta lesionado y debe abandonar el terreno de juego para recibir tratamiento médico, el árbitro deberá mostrar la tarjeta antes de que el jugador abandone el terreno de juego.

Las excepciones a este proceder se dan sólo cuando:

- se lesiona un guardameta;
- un guardameta y un jugador de campo chocan y requieren una atención inmediata;
- ocurre una lesión grave, por ejemplo, tragarse la lengua, conmoción cerebral, fractura de pierna, etc.

Más de una infracción al mismo tiempo

- Infracciones cometidas por dos jugadores del mismo equipo:
 - el árbitro castigará la infracción más grave cuando los jugadores cometan más de una infracción al mismo tiempo;
 - el juego se reanudará conforme a la infracción más grave.
- Infracciones cometidas por jugadores de diferentes equipos:
 - el árbitro detendrá el juego y lo reanudará por medio de balón a tierra ejecutado en el lugar donde se encontraba el balón en el momento en que se detuvo el juego. * (ver Preámbulo)

Colocación de árbitro cuando el balón está en juego

Recomendaciones

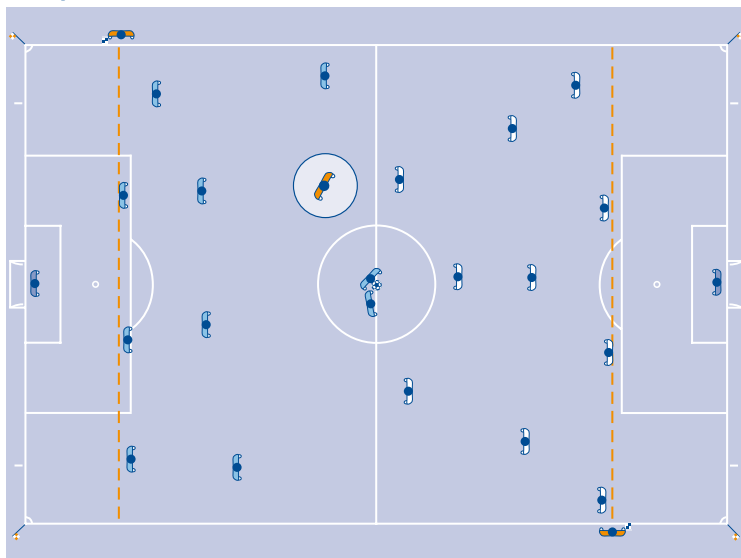
- El juego debe desarrollarse entre el árbitro y el árbitro asistente cercano al juego.
- El árbitro asistente cercano al juego deberá hallarse en el campo visual del árbitro. El árbitro utilizará un sistema de diagonal amplia.
- Una posición lateral al juego ayudará a mantener el juego y el árbitro asistente cercano en su campo visual.
- El árbitro deberá hallarse suficientemente cerca de la jugada para observar el juego, pero sin interferirlo.
- “Lo que se debe ver” no ocurre siempre en la cercanía del balón. El árbitro deberá prestar atención a:
 - confrontaciones individuales agresivas de jugadores lejos del balón;
 - posibles infracciones en el área hacia dónde se dirige el juego;
 - infracciones que ocurran tras haberse alejado el balón.

Colocación de árbitro cuando el balón está fuera del juego

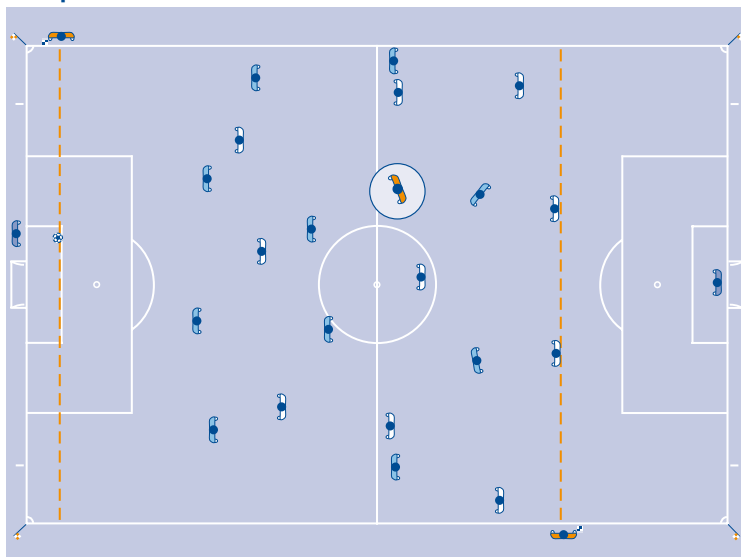
La mejor posición es aquella desde la cual el árbitro pueda tomar la decisión correcta. Todas las recomendaciones respecto a la ubicación en un partido se basan en probabilidades y deberán ajustarse empleando informaciones específicas sobre los equipos, jugadores y las situaciones de juego acaecidas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

Las posiciones propuestas en los siguientes gráficos son básicas y recomendables para los árbitros. La referencia a una “zona” tiene por intención hacer hincapié en que cada posición recomendada constituye realmente un área en la cual el árbitro podrá optimizar su eficacia. Dicha zona puede ser más amplia, más reducida o diferente, dependiendo de las circunstancias en el momento dado.

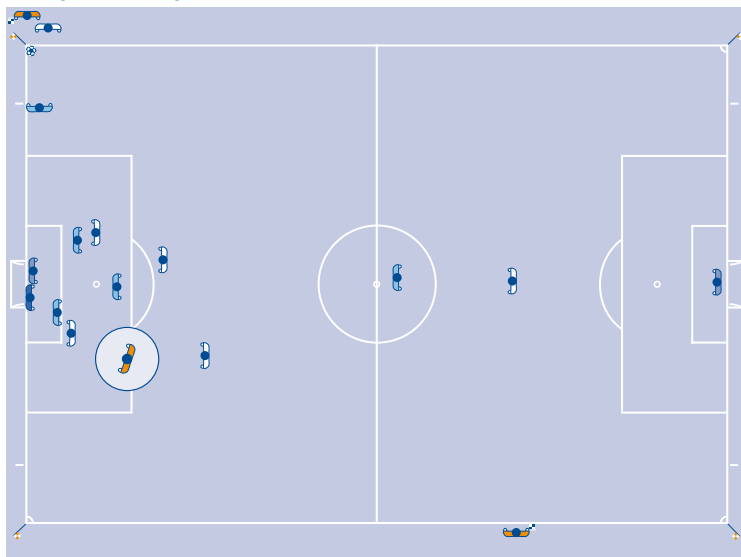
1. Colocación de árbitro cuando el balón está fuera del juego – saque de salida



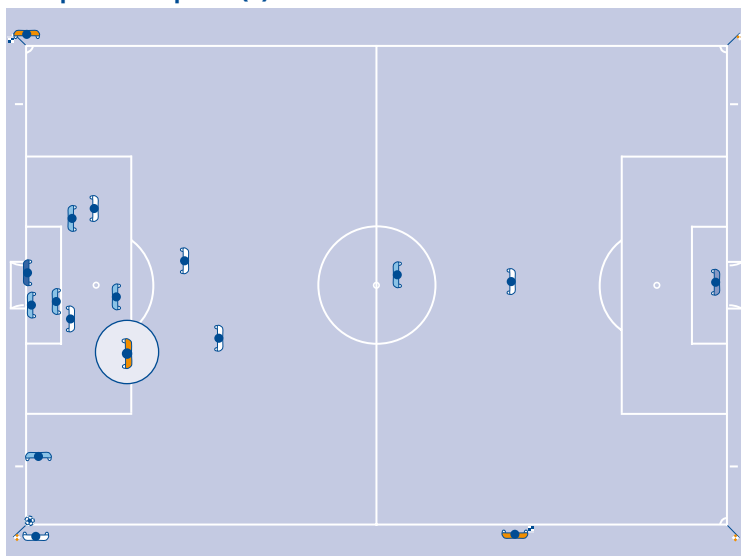
2. Colocación de árbitro cuando el balón está fuera del juego – saque de meta



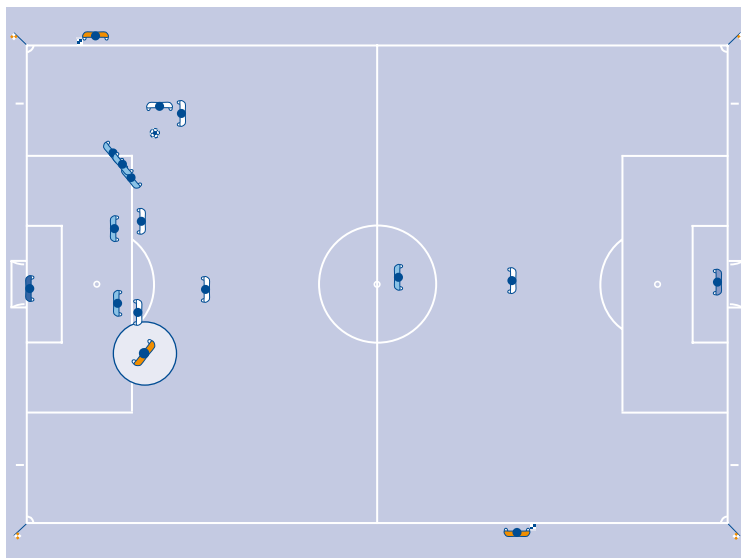
3 Colocación de árbitro cuando el balón está fuera del juego – saque de esquina (1)



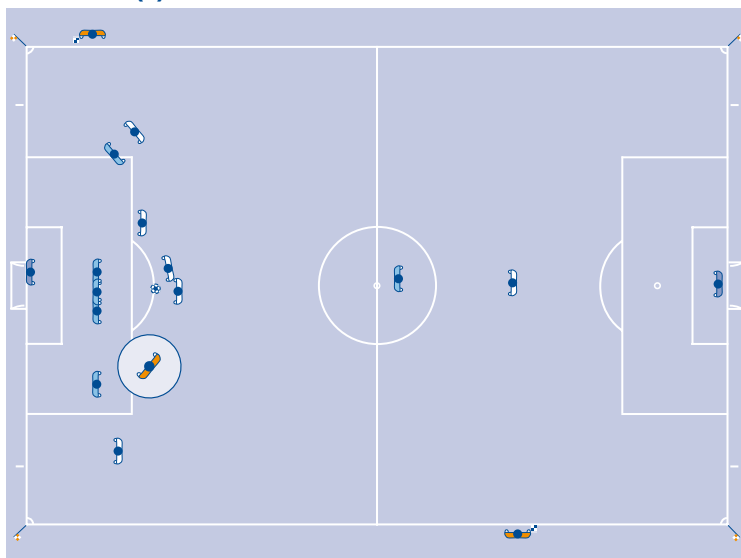
4. Colocación de árbitro cuando el balón está fuera del juego – saque de esquina (2)



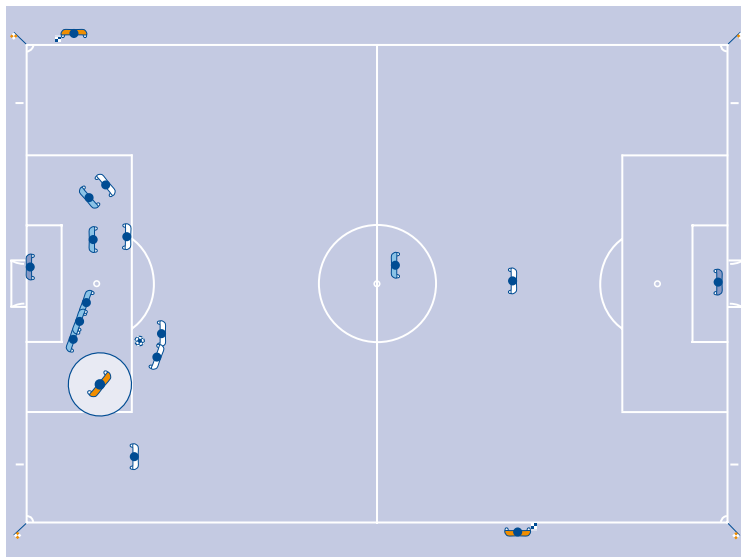
5. Colocación de árbitro cuando el balón está fuera del juego – tiro libre (1)



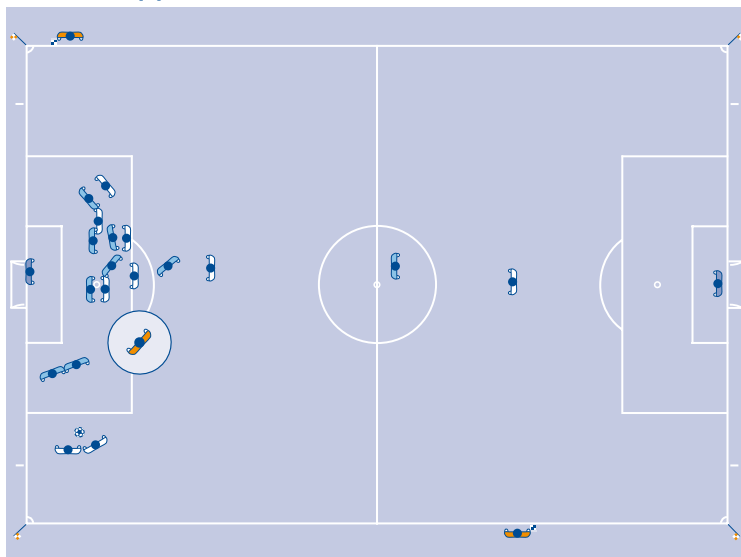
6. Colocación de árbitro cuando el balón está fuera del juego – tiro libre (2)



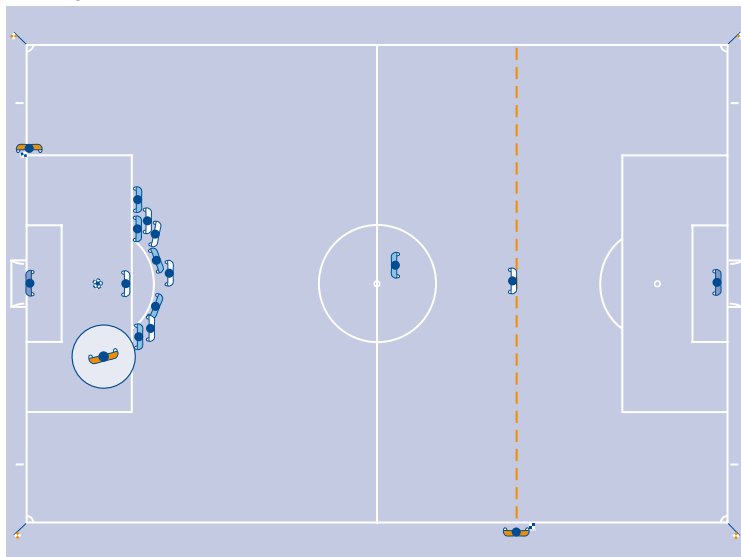
7. Colocación de árbitro cuando el balón está fuera del juego – tiro libre (3)



8. Colocación de árbitro cuando el balón está fuera del juego – tiro libre (4)



9. Colocación de árbitro cuando el balón está fuera del juego – tiro penal



SEÑALES DEL ÁRBITRO



Tiro libre directo



Ventaja



Tiro libre indirecto



Tarjeta amarilla



Tarjeta roja

El uso del silbato

El silbato es *necesario* para:

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

El silbato *NO es necesario* para:

- detener el juego por un:
 - saque de meta, saque de esquina, o saque de banda;
 - gol
- para reanudar el juego tras un:
 - tiro libre, saque de meta, saque de esquina, saque de banda.

Un silbato que se utilice innecesariamente con demasiada frecuencia tendrá menos impacto cuando se deba utilizar. Cuando se requiera el uso del silbato para reanudar el juego, el árbitro deberá anunciar claramente a los jugadores que el juego se reanudará únicamente después de dicha señal.

Lenguaje corporal

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

- ayudarlo a controlar el partido;
- demostrar autoridad y dominio de sí.

El lenguaje corporal no sirve para:

- justificar decisiones adoptadas

Deberes y responsabilidades

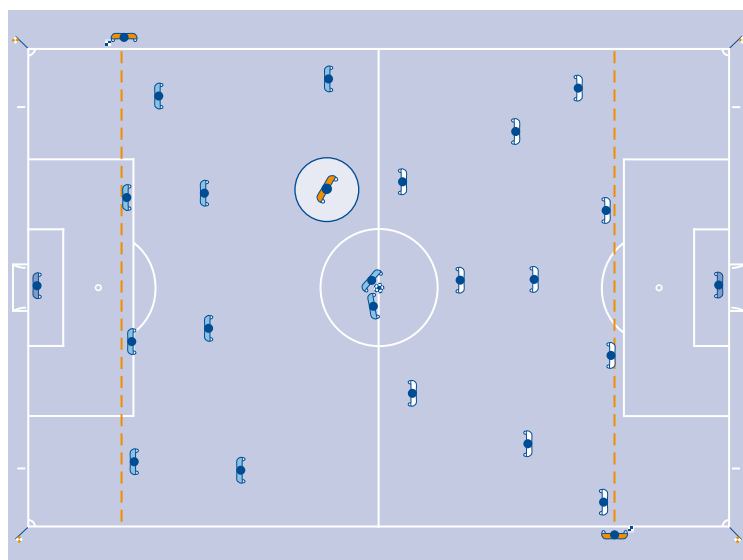
Los árbitros asistentes ayudan al árbitro a dirigir el partido conforme a las Reglas de Juego. También deben asistir al árbitro en otros aspectos de la dirección de un partido, a petición y bajo control del árbitro. Ello incluye responsabilidades tales como:

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

Colocación del árbitro asistente y cooperación con el árbitro

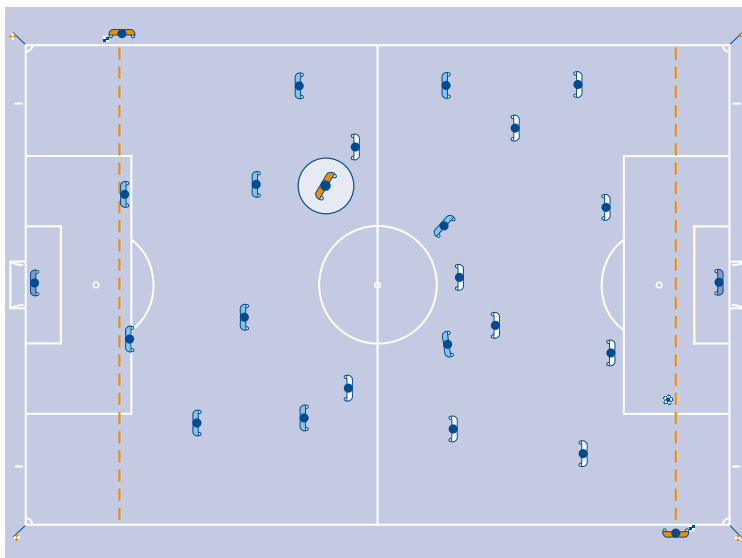
1. Saque de salida

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



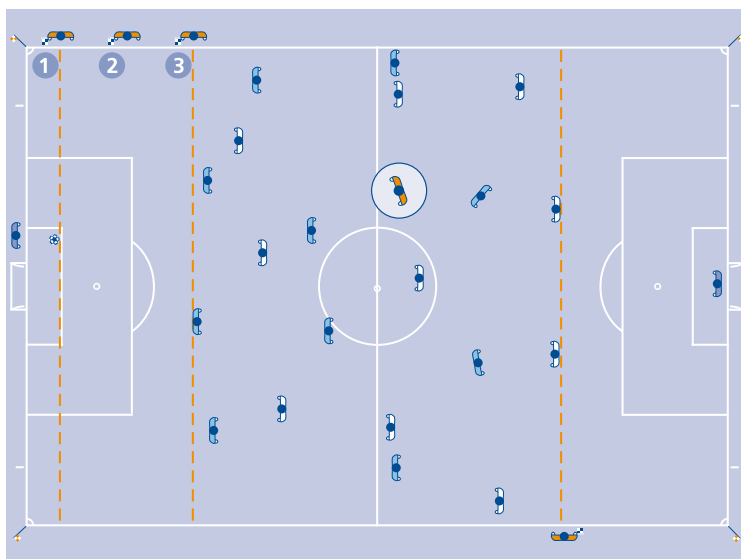
2. Ubicación general durante un partido

Los árbitros asistentes deberán hallarse a la altura del penúltimo defensor o del balón, si éste se encuentra más cerca de la línea de meta que el penúltimo defensor. Deberán siempre estar de frente al terreno de juego.



3. Saque de meta

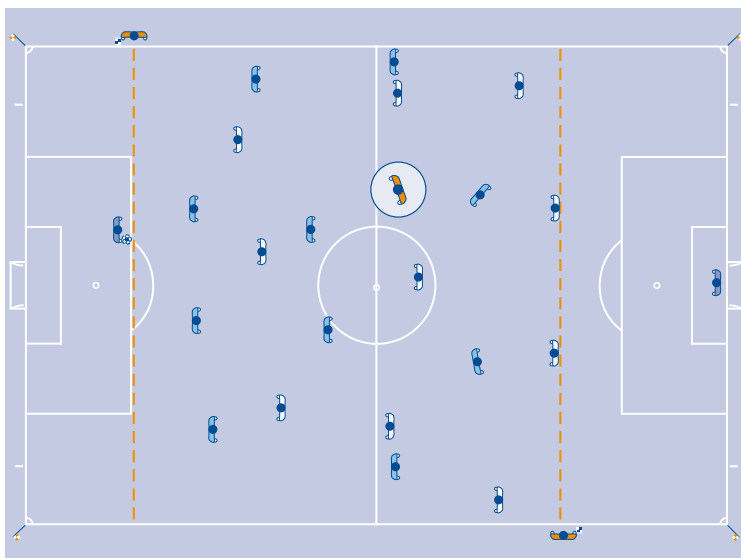
1. El árbitro asistente deberá primero controlar si el balón está dentro del área de meta:
 - Si el balón no se halla en el lugar correcto, el árbitro asistente no deberá moverse de su posición, establecerá contacto visual con el árbitro y levantará su banderín
2. Una vez colocado el balón en el lugar correcto dentro del área de meta, el árbitro asistente se colocará a la altura del borde del área penal para controlar que el balón salga de dicha área (balón en juego) y los adversarios se encuentren fuera de la misma:
 - Si el penúltimo defensor ejecuta el saque de meta, el árbitro asistente se colocará directamente a la altura del borde del área penal
3. Finalmente, el árbitro asistente asumirá una posición adecuada para controlar el fuera de juego, lo cual constituye una prioridad absoluta.



4. El guardameta suelta el balón de sus manos

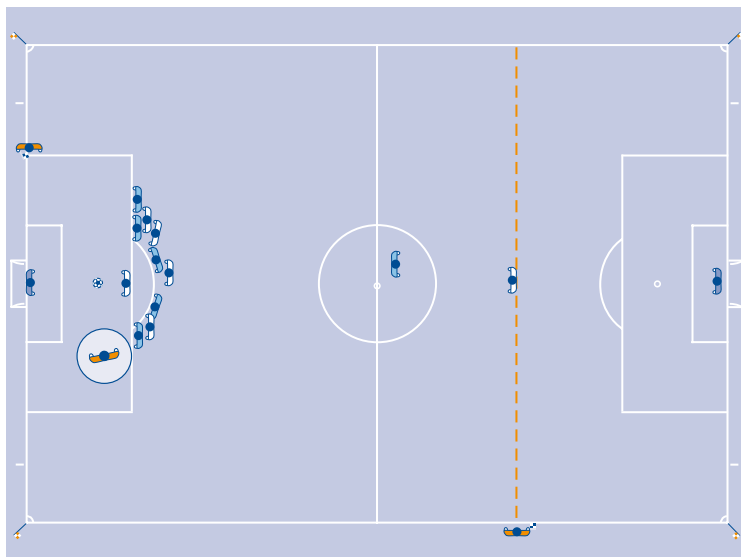
El árbitro asistente se ubicará a la altura del borde del área penal y controlará que el guardameta no toque el balón con las manos fuera de dicha área.

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



5. Tiro penal

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

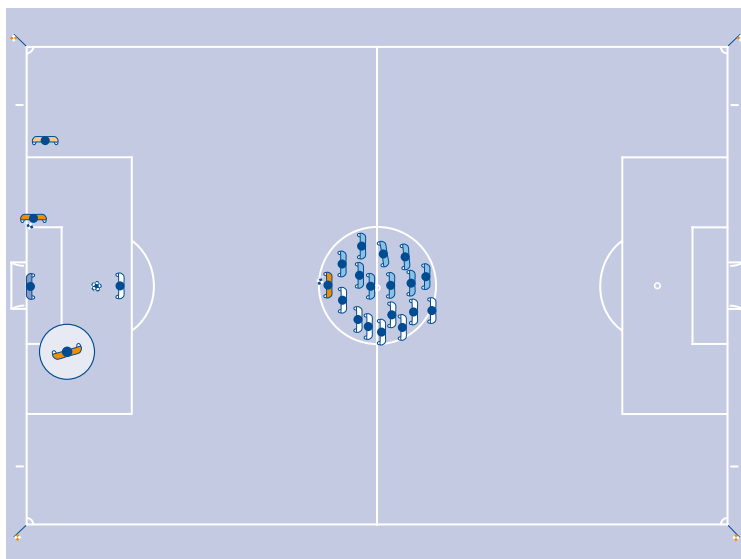


6. Tiros desde el punto penal

Uno de los árbitros asistentes se ubicará en la intersección de la línea de meta y el área de meta. Su deber principal será controlar si el balón ha traspasado la línea de meta.

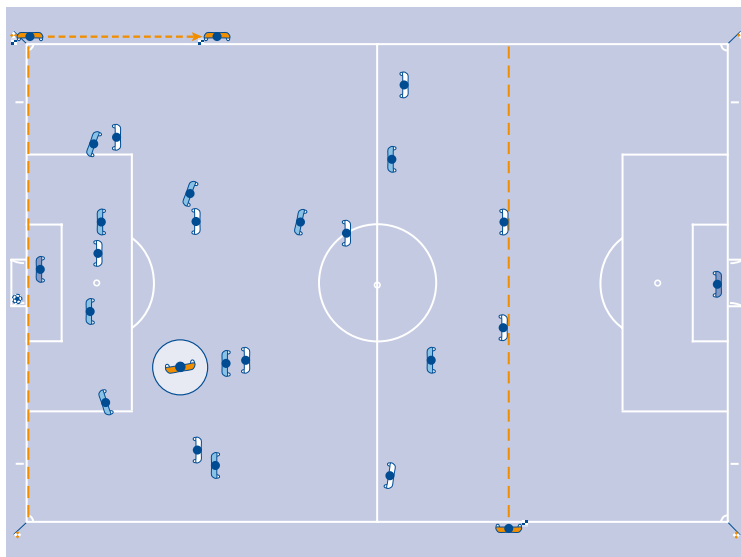
- Si resulta claro que el balón ha traspasado la línea de meta, el árbitro asistente establecerá contacto visual con el árbitro sin dar ninguna señal adicional.
- Si se ha marcado un gol pero el balón parece hallarse aún en juego, el árbitro asistente primero levantará su banderín para atraer la atención del árbitro, y luego confirmará el gol.

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

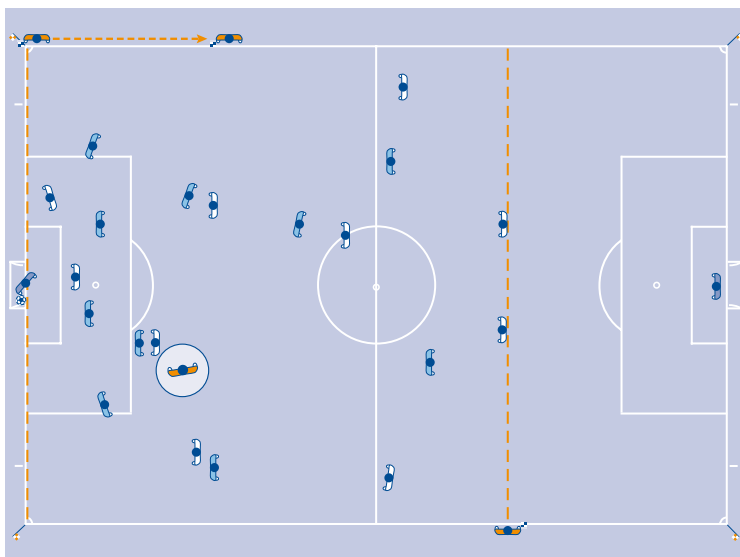


7. Situaciones de “gol – no gol”

Si se ha marcado un gol y no existe duda alguna en cuanto a la decisión, el árbitro y el árbitro asistente deberán establecer contacto visual, y el árbitro asistente deberá correr rápidamente 25-30 metros a lo largo de la línea de banda en dirección hacia la línea media, sin levantar su banderín.



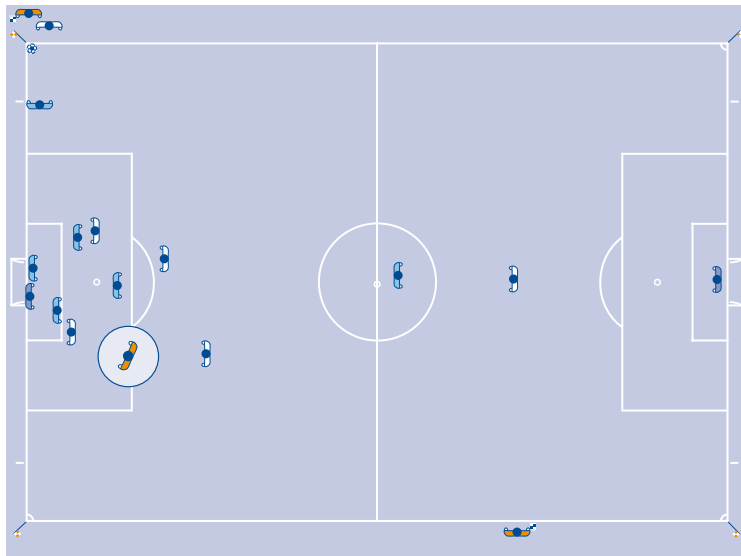
Si se ha marcado un gol, pero el balón parece hallarse aún en juego, el árbitro asistente primero levantará su banderín para atraer la atención del árbitro, y luego continuará con el procedimiento normal de correr rápidamente 25-30 metros a lo largo de la línea de banda en dirección hacia la línea de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



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

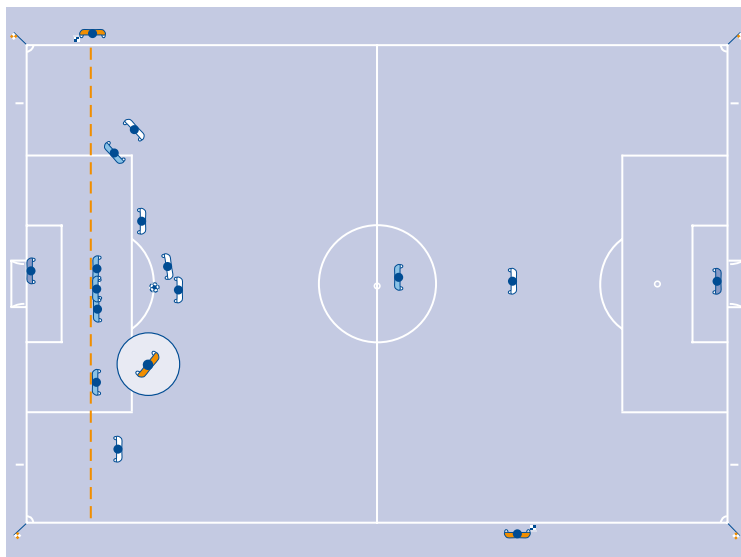
8. Saque de esquina

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



9. Tiro libre

Durante un tiro libre, el árbitro asistente se ubicará a la altura del penúltimo defensor, a fin de controlar el fuera de juego, lo cual constituye una prioridad absoluta. No obstante, deberá estar listo para seguir la trayectoria del balón y correr a lo largo de la línea de banda hacia el banderín de esquina si se lanza un tiro directo hacia la portería.



Señales

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

Técnica de desplazamiento

Como regla general, los árbitros asistentes deben estar de cara al terreno de juego mientras corren a lo largo de la línea de banda. Los desplazamientos laterales deberán utilizarse para distancias cortas, lo cual resulta particularmente importante en el momento de juzgar las situaciones de fuera de juego, y ofrecen al árbitro asistente un mejor campo visual.

Señal acústica “beep”

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

Situaciones en las cuales resulta útil la señal acústica “beep”:

- fuera de juego
- faltas (fuera del campo visual del árbitro)
- saques de banda, de esquina y de meta (situaciones en que el balón sale de terreno de juego y vuelve a entrar)
- situaciones de gol pero el balón parece estar en juego

SEÑALES DE LOS ÁRBITROS ASISTENTES



Sustitución



Saque de banda
para el atacante



Saque de banda
para el defensor



Saque de meta



Saque de esquina

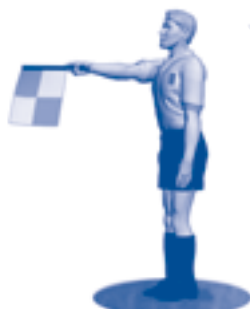
SEÑALES DE LOS ÁRBITROS ASISTENTES



Fuera de juego



Fuera de juego
parte cercana del campo



Fuera de juego
centro del campo



Fuera de juego
parte más alejada
del campo



Falta cometida por un defensor



Falta cometida por un atacante



Técnica del banderín

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

Al efectuar una señal, el árbitro asistente dejará de correr, estará de frente al terreno de juego, establecerá contacto visual con el árbitro y levantará su banderín con un movimiento deliberado (no apresurado, ni exagerado). El banderín deberá ser como una extensión del brazo.

El árbitro asistente deberá levantar el banderín utilizando la mano que empleará para la próxima señal en una secuencia. Si cambian las circunstancias y se ve obligado a utilizar la otra mano para la próxima señal, el árbitro asistente deberá pasar el banderín a la otra mano, por debajo de la cintura.

Cada vez que el árbitro asistente señale que el balón está fuera del juego, deberá mantener la señal hasta que el árbitro se percate de ella.

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

- si el juego se detuvo para tomar la medida disciplinaria pertinente, el juego se reanudará conforme a las Reglas de Juego (tiro libre, penal; etc.):
- si el juego ya se ha reanudado, se podrán adoptar únicamente medidas disciplinarias pero no penalizar la ofensa con un tiro libre, penal, etc

Saque de banda

Cuando el balón traspasa la línea de banda cerca de la posición del árbitro asistente, éste señalará directamente la dirección del saque de banda.

Cuando el balón traspasa la línea de banda lejos de la posición del árbitro asistente y la decisión de saque de banda es clara, el árbitro asistente señalará directamente la dirección del saque de banda.

Cuando el balón traspasa la línea de banda lejos de la posición del árbitro asistente, pero el balón parece hallarse aún en juego, o si el árbitro asistente tiene alguna duda sobre la dirección, entonces deberá levantar el banderín para indicar al árbitro que el balón ha salido del juego, establecer contacto visual con él, y atenerse a la señal del árbitro.

Saque de esquina / Saque de meta

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

Cuando el balón traspasa la línea de meta cerca de la posición del árbitro asistente, pero el balón parece hallarse aún en juego, el árbitro asistente deberá primero levantar su bandera para informar al árbitro que el balón está fuera del juego, e indicar luego si se trata de un saque de meta o de esquina.

Cuando el balón traspasa la línea de meta lejos de la posición del árbitro asistente, éste deberá levantar su bandera para informar al árbitro que el balón está fuera del juego, establecer contacto visual con él, y atenerse a la decisión del árbitro. El árbitro asistente podrá igualmente efectuar una señal directa si la decisión es clara.

Posición fuera de juego

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

Si el árbitro no ve el banderín de inmediato, el árbitro asistente deberá mantener la señal hasta que el árbitro se percate de ella, o el balón se encuentre claramente en posesión del equipo que defiende.

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

Sustitución

En caso de una sustitución, el árbitro asistente deberá ser informado en primer lugar por el 4º árbitro. A continuación, realizará la señal de la sustitución al árbitro durante la próxima detención del juego. El árbitro asistente no deberá desplazarse hacia la línea media, ya que el 4º árbitro se encargará del procedimiento de sustitución.

Si no existe un 4º árbitro, el árbitro asistente se encargará del procedimiento de sustitución. En este caso el árbitro deberá esperar a que el árbitro asistente retorne a su posición original antes de reanudar el juego.

Faltas

El árbitro asistente levantará su banderín cuando se cometa una falta o una incorrección en sus inmediaciones o fuera del campo visual del árbitro. En todas las demás situaciones, deberá esperar y dar su opinión en caso de requerirse. En dicho caso, el árbitro asistente deberá informar al árbitro lo que ha visto y escuchado, y qué jugadores están involucrados.

Antes de señalar una infracción, el árbitro asistente deberá determinar si:

- la infracción ha ocurrido más cerca de él que del árbitro (ello rige, en ciertas circunstancias, para faltas cometidas en el área penal);
- la infracción ocurrió fuera del campo visual del árbitro, o si su campo visual estaba obstaculizado;
- el árbitro ha aplicado la ventaja en caso de que haya visto la infracción.

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

- levantar el banderín con la misma mano que utilizará para señalar la dirección, lo cual ofrecerá al árbitro una clara indicación de quién ha cometido la falta;
- establecer contacto visual con el árbitro;
- agitar ligeramente el banderín (evitando todo movimiento excesivo o agresivo);
- utilizar la señal electrónica acústica “beep”, en caso necesario.

El árbitro asistente deberá utilizar la técnica de “esperar y ver”, a fin de permitir que continúe la jugada y no levantar el banderín cuando el equipo contra el cual se haya cometido la falta se beneficie de una ventaja. En dicho caso, es importante que el árbitro asistente establezca contacto visual con el árbitro.

Faltas fuera del área penal

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

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

Faltas dentro del área penal

Cuando se cometa una falta dentro del área penal fuera del campo de visión del árbitro, especialmente en las cercanías del árbitro asistente, éste deberá establecer primero contacto visual con el árbitro para ver dónde está y qué medida ha tomado. Si el árbitro no ha tomado ninguna medida, el árbitro asistente levantará su banderín, empleará la señal electrónica acústica y se desplazará ostensiblemente a lo largo de la línea de banda hacia el banderín de esquina.

Enfrentamiento colectivo

En situaciones de enfrentamiento colectivo de jugadores, el árbitro asistente más cercano ingresará en el terreno de juego para asistir al árbitro. El otro árbitro asistente deberá observar igualmente la situación y tomar nota de los detalles del incidente.

Consultas

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

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

Distancia de la barrera

Cuando se conceda un tiro libre muy cerca de la línea de banda y de donde está el árbitro asistente, éste podrá ingresar al terreno de juego para ayudar a asegurar que la barrera se coloque a 9.15 m del balón. En dicho caso, el árbitro esperará a que el árbitro asistente retorne a su posición antes de reanudar el juego.

Recuperación de tiempo perdido

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

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

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

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



Balón a tierra

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



REGLA 9 – EL BALÓN EN JUEGO O FUERA DEL JUEGO

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

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

Gol no anotado

Si un árbitro señala gol antes de que el balón haya traspasado enteramente la línea de meta y se percata inmediatamente de su error, el juego se reanuda mediante balón a tierra. * (ver Preámbulo)

Infracciones

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

Si un defensor sale del campo por su propia línea de meta con la finalidad de colocar a un adversario en posición de fuera de juego, el árbitro permitirá que el juego continúe y cuando el balón esté fuera del juego, amonestará al defensor por abandonar deliberadamente el terreno de juego sin su autorización.

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

Si un atacante permanece inmóvil entre los postes de la meta y la parte interior de la red cuando el balón entra en la meta, se concederá un gol. Sin embargo, si el atacante distrae a un adversario, el gol será invalidado, el jugador amonestado por conducta antideportiva y el juego reanudado por medio de balón a tierra, ejecutado en el lugar donde se encontraba el balón en el momento en que se detuvo el juego. * (ver Preámbulo)



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



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

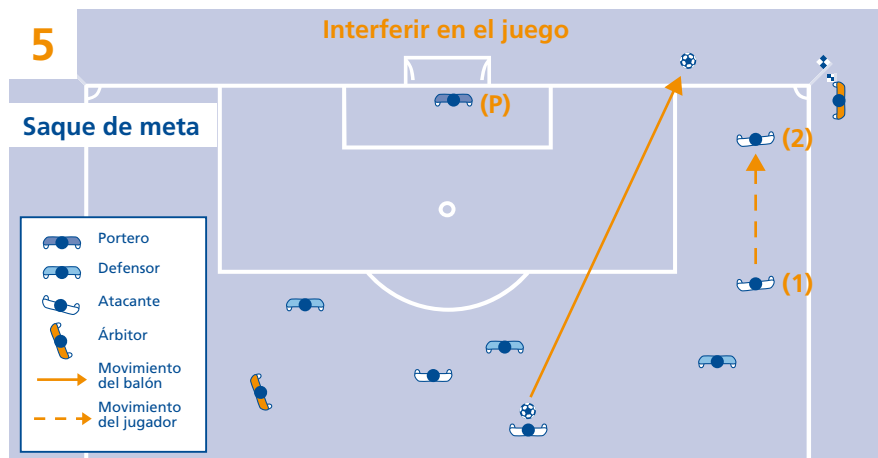


Un atacante que está **en una posición de fuera de juego (A)** corre hacia el balón, y un compañero **que no está** en una posición **de fuera de juego (B)** corre también hacia el balón y lo juega.

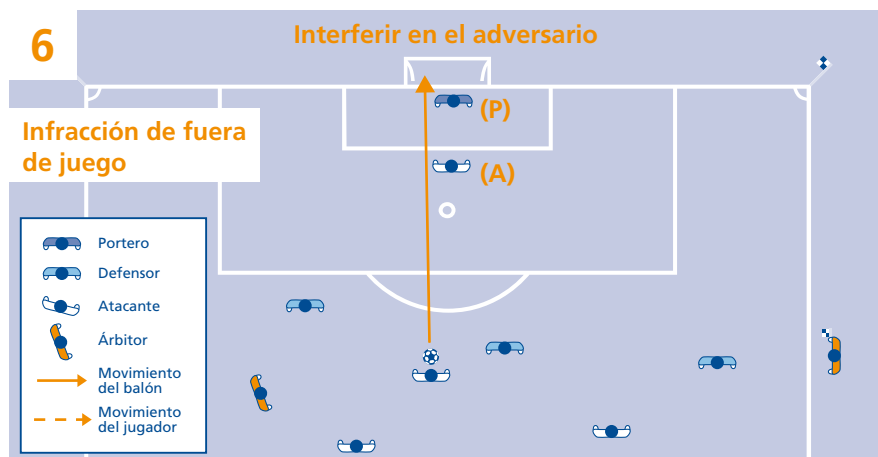
No se puede sancionar al jugador (A) porque no tocó el balón.



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



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



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



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



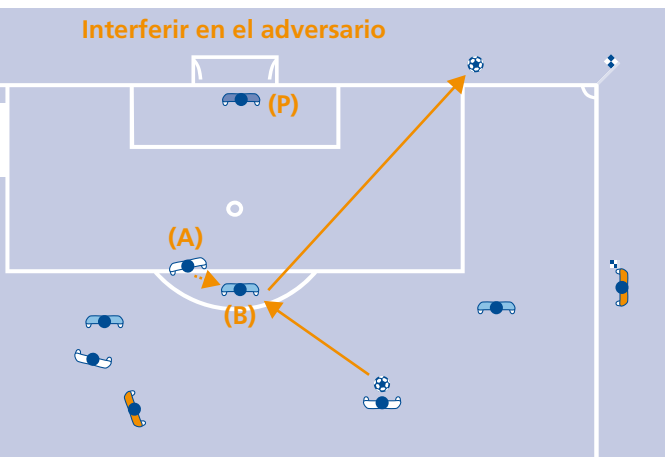
Un atacante que está **en una posición de fuera de juego (A)** corre hacia el balón, pero no impide que el adversario lo juegue o pueda jugarlo. (A) **no** hace ningún gesto o movimiento que engañe o distraiga (B).

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 de fuera de juego** (A) corre hacia el balón e impide que el adversario (B) juegue o pueda jugar el balón.

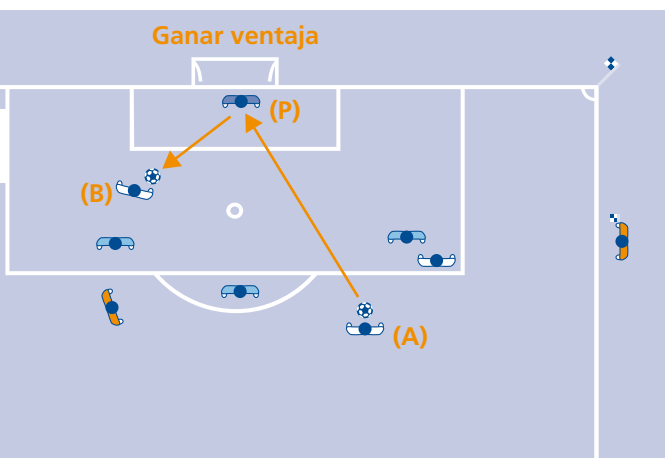
El jugador (A) esta haciendo un gesto o movimiento que engaña o distrae al jugador (B)

10

Ganar ventaja

Infracción de fuera de juego

	Portero
	Defensor
	Atacante
	Árbitro
	Movimiento del balón
	Movimiento del jugador



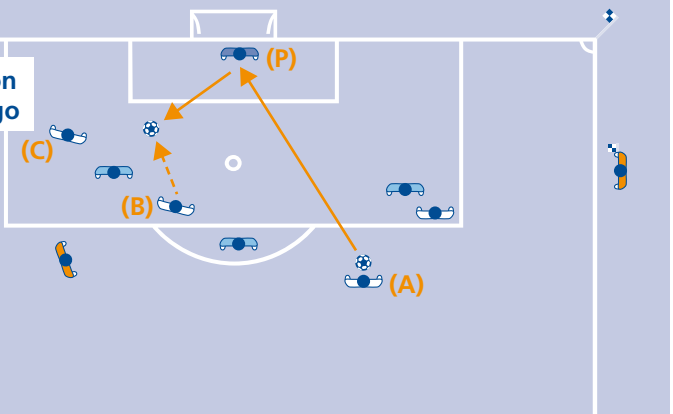
El tiro de un compañero (A) rebota del guardameta hacia el jugador (B), quien es sancionado por **jugar el balón** tras hallarse previamente **en una posición de fuera de juego**.

11

Ganar ventaja

No hay infracción de fuera de juego

	Portero
	Defensor
	Atacante
	Árbitro
	Movimiento del balón
	Movimiento del jugador



El tiro de un compañero (A) rebota en el guardameta. El jugador (B), que no está en una posición de fuera de juego, juega el balón.

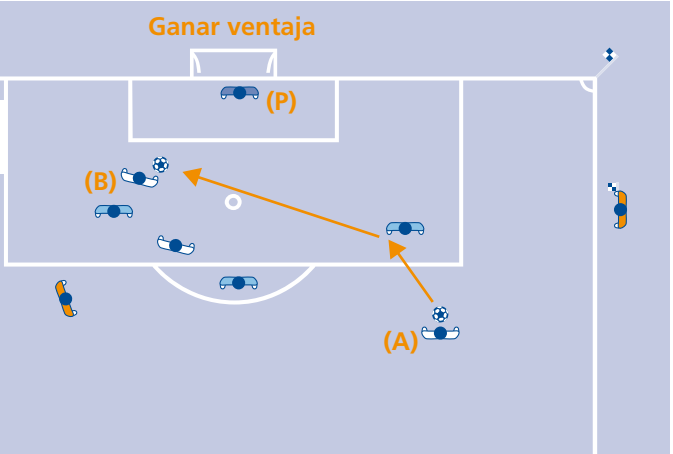
El jugador (C) **en una posición de fuera de juego** no es sancionado porque no sacó ventaja al estar en esa posición, ya que no tocó el balón.

12

Ganar ventaja

Infracción de fuera de juego

	Portero
	Defensor
	Atacante
	Árbitro
	Movimiento del balón
	Movimiento del jugador



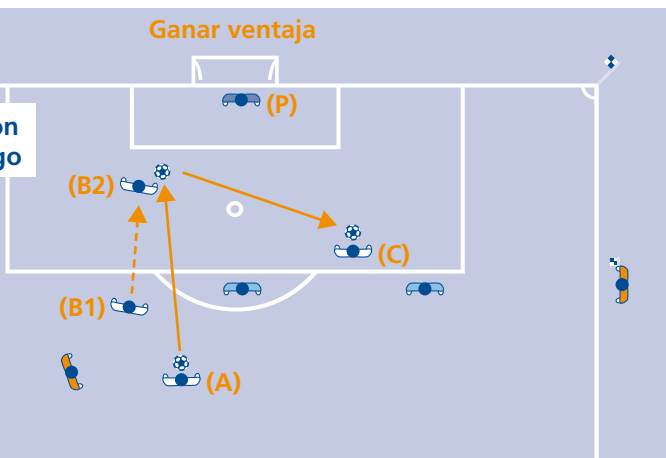
El tiro de un compañero (A) rebota de un adversario al atacante (B), quien es sancionado por **jugar el balón** tras haber estado en una **posición de fuera de juego**.

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

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

Requisitos básicos para sancionar una falta

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

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

Si el árbitro detiene el juego debido a una infracción ocurrida fuera del terreno de juego (cuando el balón está en juego), el partido se reanuda mediante un balón a tierra, ejecutado en el lugar donde se encontraba el balón en el momento en que se detuvo el juego. * (ver Preámbulo)

Manera imprudente, temeraria o con uso de una fuerza excesiva

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

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

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

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

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

- Un jugador que emplee fuerza excesiva deberá ser expulsado.

Cargar contra un adversario

La acción de cargar contra un adversario representa una pugna por un espacio utilizando el contacto físico estando el balón a distancia de juego sin utilizar los brazos o los codos.

Constituye infracción el cargar contra un adversario

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

Sujetar a un adversario

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

Se recuerda a los árbitros que deben intervenir oportunamente para controlar firmemente las infracciones de sujetar al adversario, especialmente dentro del área penal en los saques de esquina y tiros libres.

Al tratar estas situaciones, el árbitro deberá:

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

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

Sanciones disciplinarias

- Se amonestará a cualquier jugador que sujete a un adversario para evitar que obtenga el balón o que se coloque en una posición ventajosa.
- Se expulsará a un jugador si impide una clara oportunidad de gol al sujetar a un adversario.
- No se tomará ninguna sanción disciplinaria en otras situaciones de sujetar al adversario.

Reanudación del juego

- Tiro libre directo desde el lugar donde se cometió la infracción * (ver Preámbulo) o tiro penal si la infracción ocurrió en el área penal.

Tocar el balón con la mano

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

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

Sanciones disciplinarias

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

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

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

Reanudación del juego

- Tiro libre directo desde el lugar donde se cometió la infracción * (ver Preámbulo) o tiro penal.

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

Infracciones del guardameta

Los guardametas no pueden retener el balón en las manos más de seis segundos. El guardameta estará en posesión del balón:

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

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

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

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

Reanudación del juego

- Tiro libre indirecto desde el lugar donde ocurrió la infracción. * (ver Preámbulo)

Infracciones contra el guardameta

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

Jugar de forma peligrosa

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

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

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

Sanciones disciplinarias

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

Reanudación del juego

- Tiro libre indirecto desde el lugar donde se cometió la infracción. * (ver Preámbulo)
- Si se produce un contacto físico, se cometió una infracción diferente, sancionable con un tiro libre directo o tiro penal.

Obstaculizar el avance de un adversario

Obstaculizar el avance de un adversario supone colocarse en una posición que obstaculice, bloquee, lentifique o fuerce a cambiar de dirección a un adversario cuando el balón no está a distancia de juego de los jugadores involucrados.

Todos los jugadores tienen derecho a su posición en el terreno de juego; encontrarse en el camino de un adversario no es lo mismo que colocarse en el camino de un contrario.

Está permitido cubrir el balón. Un jugador que se coloca entre un adversario y el balón por motivos tácticos no comete una infracción mientras el balón se halle a distancia de juego y el jugador no retenga a su adversario con los brazos o el cuerpo. Si el balón está a una distancia de ser jugado, un adversario puede cargar sin ser de forma imprudente, temeraria o con uso de fuerza excesiva a su adversario.

Retrasar la reanudación del juego para mostrar una tarjeta

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

Amonestaciones por conducta antideportiva

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

- comete de forma temeraria una de las seis infracciones sancionables con un tiro libre directo o un tiro penal;
- comete una falta táctica para impedir un ataque prometedor;
- sujeta al adversario por el motivo táctico de alejarlo del balón o impedir que obtenga el balón;
- toca el balón con la mano para impedir que un adversario se apodere de él o desarrolle un ataque (se exceptúa al guardameta dentro de su propia área penal);
- toca el balón con la mano para intentar marcar un gol. No es necesario que se consiga; la misma intención de marcar un gol con la mano constituye una conducta antideportiva;
- intenta engañar al árbitro simulando una lesión o pretendiendo haber sido objeto de infracción (simulación);
- cambia el puesto con el guardameta durante el juego sin permiso del árbitro;
- actúa de una manera que evidencie falta de respeto por el juego;
- juega el balón cuando está saliendo del terreno de juego después de haber recibido el permiso para abandonarlo;
- distrae de forma verbal a un adversario durante el juego o en su reanudación;
- efectúa marcaciones no autorizadas en el terreno de juego.

Celebración de un gol

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

La FIFA acepta que se efectúen celebraciones de manera razonable. Sin embargo, no se deberá alentar la práctica de celebraciones coreografiadas si éstas ocasionan una pérdida de tiempo excesiva; en dicho caso, los árbitros deberán intervenir.

Se amonestará a un jugador si:

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



- cubre su cabeza o cara con una máscara o artículos similares.



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 gol.

Desaprobar con palabras o acciones

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

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

Retardar la reanudación del juego

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

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

Infracciones 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 cometa diferentes infracciones, se le deberá amonestar por infringir persistentemente las Reglas.

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

Juego brusco grave

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

Todo jugador que arremeta contra un adversario en la disputa del balón de frente, por un lado o por detrás, utilizando una o ambas piernas con fuerza excesiva y poniendo en peligro la integridad física del adversario, será culpable de juego brusco grave.

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

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



Conducta violenta

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

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

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

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

Se recuerda a los árbitros que la conducta violenta a menudo conlleva un enfrentamiento colectivo de jugadores y, por lo tanto, deberán impedirlo con una intervención activa.

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

Reanudación del juego:

- si el balón está fuera del juego, el partido se reanudará según la decisión adoptada anteriormente;
- si el balón está en juego y la infracción ocurrió fuera del terreno de juego:
 - si el jugador se encuentra ya fuera del terreno de juego y comete la infracción, el juego se reanudará mediante balón a tierra* ejecutado en el lugar donde se encontraba el balón en el momento en que se detuvo el juego*;
 - si el jugador abandona el terreno de juego para cometer la infracción, el juego se reanudará mediante tiro libre indirecto en el lugar donde estaba el balón cuando se detuvo el juego* .
- Si el balón está en juego y un jugador comete una infracción dentro del terreno de juego:
 - contra un adversario, el juego se reanudará mediante tiro libre directo en el lugar donde se produjo la infracción* o mediante tiro penal;
 - contra un compañero, el juego se reanudará mediante tiro libre indirecto en el lugar donde se produjo la infracción*;
 - contra un sustituto o un jugador sustituido, el juego se reanudará mediante tiro libre indirecto en el lugar donde se hallaba el balón cuando se detuvo el juego*;
 - contra el árbitro o un árbitro asistente, el juego se reanudará mediante tiro libre indirecto en el lugar donde se produjo la infracción*;
 - contra cualquier otra persona, el juego se reanudará con balón a tierra ejecutado en el lugar donde se encontraba el balón en el momento en que se detuvo el juego * .

* (ver Preámbulo)

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

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

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

Reanudación del juego

- Si un jugador se halla dentro de su propia área penal y lanza un objeto contra un rival fuera del área penal, el árbitro reanudará el juego mediante tiro libre directo a favor del equipo contrario desde el lugar donde el objeto golpeó o hubiera golpeado al adversario.
- Si un jugador está fuera de su área penal y lanza un objeto contra un adversario que se encuentra dentro del área penal del infractor, el árbitro reanudará el juego mediante un tiro penal.
- Si un jugador está dentro del terreno de juego y lanza un objeto contra una persona fuera del terreno de juego, el árbitro reanudará el juego mediante tiro libre indirecto desde el lugar donde se hallaba el balón cuando se detuvo el juego. * (ver Preámbulo)
- Si un jugador se halla fuera del terreno de juego y lanza un objeto contra un adversario dentro del terreno de juego, el árbitro reanudará el juego mediante tiro libre directo a favor del equipo contrario desde el lugar donde el objeto golpeó o hubiera golpeado al rival, o mediante un tiro penal.
- Si un sustituto o un jugador sustituido se encuentra fuera del terreno de juego y lanza un objeto contra un rival dentro del terreno de juego, el árbitro reanudará el juego mediante tiro libre indirecto en favor del equipo contrario desde el lugar donde se hallaba el balón cuando se detuvo el partido. * (ver Preámbulo)

Impedir o malograr una oportunidad manifiesta de gol

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

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

Los árbitros deberán considerar las siguientes circunstancias al decidir si deben mostrar la tarjeta roja por impedir o malograr una oportunidad manifiesta de gol:

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

Procedimiento

El balón estará en juego en el momento en que sea jugado con el pie y se halle en movimiento.

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

Utilizar fintas durante la ejecución de un tiro libre para confundir a los adversarios es parte del fútbol y está permitido. Sin embargo, el árbitro amonestará al jugador en cuestión si considera que la finta representa un acto de conducta antideportiva.

Si durante la ejecución correcta de un tiro libre el ejecutor lanza intencionadamente el balón contra un adversario de manera no desconsiderada, ni temeraria, ni con el uso de fuerza excesiva con la intención de jugarlo una segunda vez, el árbitro permitirá que el juego continúe.

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

Distancia

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

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

Si el equipo que defiende ejecuta un tiro libre desde el interior de su área penal y varios adversarios aún están dentro de dicha área debido a que el defensor decidiera lanzar rápidamente el tiro y los adversarios no tuvieron tiempo para salir de la misma, el árbitro permitirá que el juego continúe.

Procedimiento

Utilizar fintas durante la ejecución de un tiro penal para confundir a los adversarios es parte del fútbol y está permitido. Sin embargo, el árbitro amonestará al jugador en cuestión si considera que dicha finta representa un acto de conducta antideportiva.

Preparativos para un tiro penal

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

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

REGLA 14 – EL TIRO PENAL

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

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



Procedimiento - infracciones

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

Si durante la ejecución correcta de un saque de banda el ejecutor lanza intencionadamente hacia un adversario el balón de manera que no sea imprudente, ni temeraria, ni con el uso de fuerza excesiva con la intención de jugarlo una segunda vez, el árbitro permitirá que el juego continúe.

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

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

Procedimiento - infracciones

Si un jugador que ha ejecutado un saque de meta correctamente juega deliberadamente el balón una segunda vez después de que el balón ha salido del área penal y antes de que un adversario lo toque, será sancionado con tiro libre indirecto desde el lugar donde tocó el balón.

* (ver Preámbulo) Sin embargo, si dicho jugador toca el balón con las manos, se concederá un tiro libre directo al adversario y el jugador será sancionado disciplinariamente si ello procediera.

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

Procedimiento – infracciones

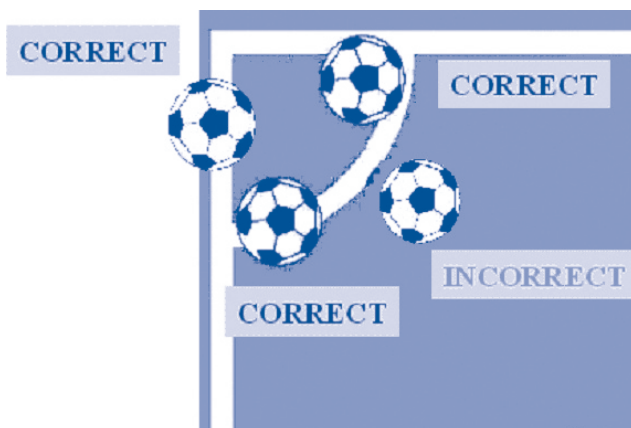
Se recuerda a los árbitros que los adversarios deberán permanecer a una distancia mínima de 9.15 metros (10 yardas) del cuadrante de esquina hasta que el balón esté en juego (como ayuda, utilizar la marca opcional fuera del terreno de juego). En tal situación, el árbitro deberá llamar la atención de todo jugador que se halle a una distancia inferior antes de ejecutarse el saque de esquina, y amonestará al jugador que no se retire a la distancia correcta.

Si el ejecutor toca el balón por segunda vez antes de que el balón haya tocado a otro jugador, se concederá un tiro libre indirecto a favor del equipo contrario desde el lugar donde tocó el balón por segunda vez.
* (ver Preámbulo)

Si durante la ejecución correcta de un saque de esquina el ejecutor lanza intencionadamente el balón hacia un adversario de manera que no sea imprudente, ni temeraria, ni con el uso de fuerza excesiva con la intención de jugarlo una segunda vez, el árbitro permitirá que el juego continúe.

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

El diagrama ilustra algunas posiciones correctas e incorrectas.



Tiros desde el punto penal

Procedimiento

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

(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 1° 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 1° 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.*

