



Reglas de Juego 2009/2010





Reglas de Juego 2009/2010

Julio de 2009

Autorizadas por el International Football Association Board

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

Publicadas por la Fédération Internationale de Football Association FIFA-Strasse 20, 8044 Zúrich, Suiza

FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE FOOTBALL ASSOCIATION

Presidente: Sunil Gulati

Secretario General: Dan Flynn

Dirección: United States Soccer Federation
1801 S. Prairie Avenue
Chicago, Illinois 60616
Telephone: 312/808-1300
Fax: 312/808-1301
Web site: www.ussoccer.com

Modificaciones

A reserva de 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*

Se permitirán otras modificaciones sólo 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

| Una línea simple en el margen izquierdo indica un cambio en la ley.

REGLAS DE JUEGO

| REGLA | | PÁGINA |
|-------|---|--------|
| 1 | El terreno de juego _____ | 6 |
| 2 | El balón _____ | 11 |
| 3 | El número de jugadores _____ | 13 |
| 4 | El equipamiento de los jugadores _____ | 15 |
| 5 | El árbitro _____ | 16 |
| 6 | Los árbitros asistentes _____ | 18 |
| 7 | La duración del partido _____ | 19 |
| 8 | El inicio y la reanudación del juego _____ | 20 |
| 9 | El balón en juego o fuera de juego _____ | 22 |
| 10 | El gol marcado _____ | 23 |
| 11 | El fuera de juego _____ | 24 |
| 12 | Faltas e incorrecciones _____ | 25 |
| 13 | Tiros libres _____ | 28 |
| 14 | El tiro penal _____ | 30 |
| 15 | El saque de banda _____ | 32 |
| 16 | El saque de meta _____ | 34 |
| 17 | El saque de esquina _____ | 35 |
| | Procedimientos para determinar el ganador de un partido o eliminatoria _____ | 36 |
| | El área técnica _____ | 38 |
| | El cuarto árbitro y el árbitro asistente de reserva _____ | 39 |

Regla 1 – El terreno de juego

Superficie de juego

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

El color de las superficies artificiales deberá ser verde.

Cuando se utilicen superficies artificiales en partidos de competición entre equipos representativos de asociaciones miembro afiliadas a la FIFA o en partidos internacionales de competición de clubes, la superficie deberá cumplir los requisitos del concepto de calidad de la FIFA para césped de fútbol o del International Artificial Turf Standard, salvo si la FIFA otorga una dispensación especial.

Marcación del terreno

El terreno de juego será rectangular y estará marcado con líneas.

Dichas líneas pertenecerán a las zonas que demarcan.

Las dos líneas de marcación más largas se denominarán líneas de banda. Las dos más cortas se llamarán líneas de meta.

El terreno de juego estará dividido en dos mitades por una línea media que unirá los puntos medios de las dos líneas de banda.

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.

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.

Dimensiones

La longitud de la línea de banda deberá ser

superior a la longitud de la línea de meta.

| | | |
|----------------------------|--------|-------|
| Longitud (línea de banda): | mínimo | 90 m |
| | máximo | 120 m |

| | | |
|--------------------------|--------|------|
| Anchura (línea de meta): | mínimo | 45 m |
| | máximo | 90 m |

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

Partidos internacionales

| | | |
|----------------------------|--------|-------|
| Longitud (línea de banda): | mínimo | 100 m |
| | máximo | 110 m |

| | | |
|--------------------------|--------|------|
| Anchura (línea de meta): | mínimo | 64 m |
| | máximo | 75 m |

Área de meta

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.

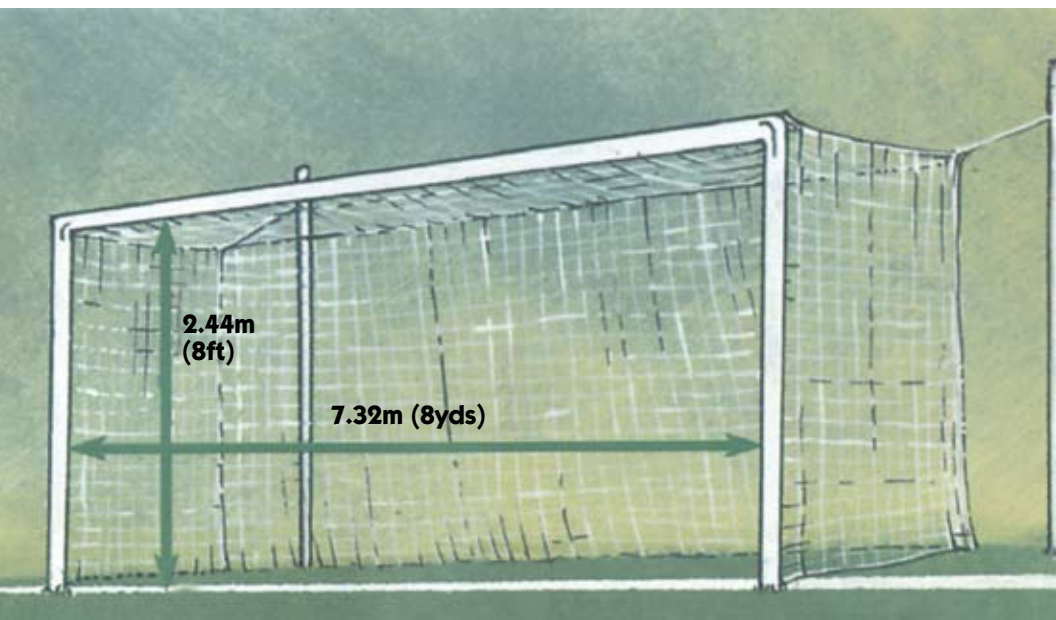
Área penal

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 de meta y equidistante a estos.

Al exterior de cada área penal se trazará 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, cuya altura mínima será de 1.5 m.

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

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.

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). Los postes y el travesaño deberán ser de madera, metal u otro material aprobado. Podrán tener

forma cuadrada, rectangular, redonda o elíptica y no deberán constituir ningún peligro para los jugadores.

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 la misma anchura que los postes y el travesaño. Se podrá colgar redes enganchadas en las metas y el suelo detrás de la meta, con la condición de que estén sujetas de 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.

El terreno de juego

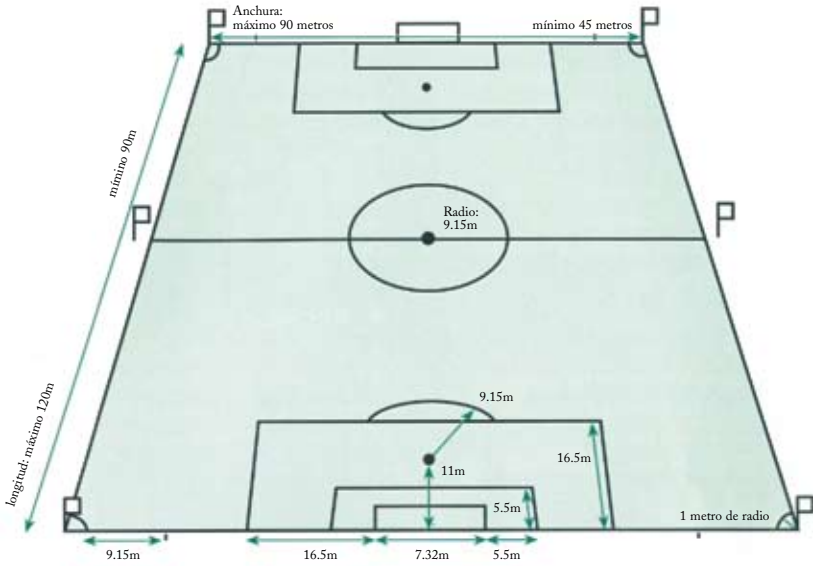


Poste del banderín de esquina

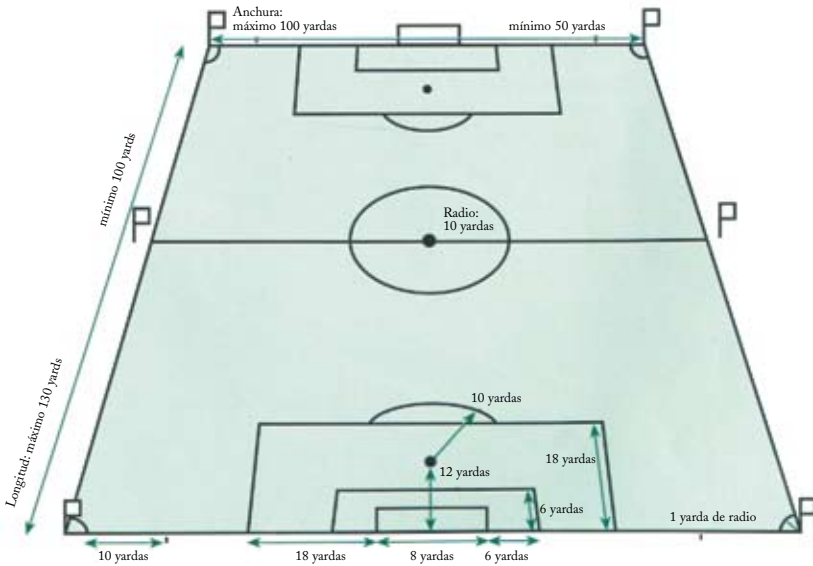


El poste del banderín de esquina es obligatorio

Medidas métricas



Medidas en yardas



Decisiones del International F.A. Board

- **Decisión 1**

El área técnica debe cumplir los requisitos aprobados por el International F.A. Board que se describen en la sección de la presente publicación titulada El área técnica.

Características y medidas

El balón:

- será esférico
- será de cuero o cualquier 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 partido se reanudará dejando caer el balón de reserva a tierra en el sitio donde se dañó el balón original, a menos que se haya interrumpido el juego dentro del área de meta, en cuyo caso el árbitro dejará caer el balón de reserva a tierra en la línea del área de meta paralela a la línea de meta, en el punto más cercano al sitio donde el balón original se encontraba cuando el juego fue interrumpido

Si el balón explota o se daña en un momento en que no se halla 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

Además de las especificaciones de la Regla 2, la aprobación de un balón para partidos de una competición oficial organizada por la FIFA o las confederaciones estará sujeta a que el balón tenga uno de los tres logotipos siguientes:

- el logotipo oficial “FIFA APPROVED”
- el logotipo oficial “FIFA INSPECTED”
- el logotipo oficial “INTERNATIONAL MATCHBALL STANDARD”

Dichos logotipos indicarán que el balón ha sido controlado oficialmente y cumple las especificaciones técnicas, diferentes para cada logotipo, y adicionales a las especificaciones mínimas estipuladas en la Regla 2. La lista de dichas especificaciones adicionales, características de cada uno de los logotipos, deberá ser aprobada por el International F.A.

Board. Los centros que lleven a cabo los controles de calidad estarán sujetos a la aprobación de la FIFA.

En las competiciones de las asociaciones miembro se podrán exigir el uso de balones que lleven uno de los tres logotipos.

Decisión 2

En los partidos que se jueguen en una competición oficial bajo los auspicios de la FIFA, 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 registrada autorizada del fabricante. El reglamento de la competición puede restringir el tamaño y el número de dichas marcas.



IMS
INTERNATIONAL
MATCHBALL
STANDARD.

Jugadores

El partido será jugado por dos equipos formados por un máximo de once jugadores cada uno, de los cuales uno jugará como guardameta. El partido no comenzará 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
- se haya informado al árbitro 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 encuentro. Todo sustituto cuyo nombre

no se haya entregado al árbitro en dicho momento no podrá 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 tras recibir 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 terminará cuando el sustituto entre en el terreno de juego
- desde ese momento, el sustituto se convierte en jugador, y el jugador al que sustituye se convierte en jugador sustituido
- un jugador sustituido no volverá a participar en el partido
- todos los sustitutos están sometidos a la autoridad y jurisdicción del árbitro, sean llamados o no a participar en el partido

Cambio de guardameta

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

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

Infracciones y sanciones

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

- *el árbitro interrumpirá el juego (aunque no inmediatamente si dicha persona no interfiere en el juego)*
- *el árbitro lo amonestará por conducta antideportiva y le ordenará salir del terreno de juego*
- *si el árbitro ha interrumpido el juego, éste se reanudará con un tiro libre indirecto a favor del equipo adversario, desde el lugar donde se hallaba el balón en el momento de la interrupción (véase Regla 13 – Posición en tiros libres)*

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

- *el árbitro permitirá que el juego continúe*
- *el árbitro amonestará a los jugadores en cuestión en el siguiente momento en que el balón no esté en juego*

Para cualquier otra infracción de esta regla:

- *se amonestará a los jugadores en cuestión*
- *el partido se reanudará con un tiro libre indirecto a favor del equipo adversario, desde el lugar donde se hallaba el balón en el momento de la interrupción (véase Regla 13 – Posición en tiros libres)*

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.



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 se compone de las siguientes piezas:

- 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 caucho, plástico o de un material similar apropiado
- deberán ofrecer una protección adecuada

Colores

- Los dos equipos vestirán colores que los diferencien entre sí y también del árbitro y los árbitros asistentes.
- Cada guardameta vestirá colores que lo diferencie de los demás jugadores, el árbitro y los árbitros asistentes.



Infracciones y sanciones

Para cualquier otra infracción de esta regla:

- no será necesario interrumpir 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 se halle en juego, a menos que para entonces el jugador ya haya puesto en orden su equipamiento
- todo jugador que haya tenido que salir del 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 esté 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 se halle en juego

Un jugador que haya sido obligado a abandonar el terreno de juego por infracción de esta regla y retorna al campo sin la autorización del árbitro será amonestado.

Reanudación del juego

Si el árbitro interrumpe el juego para amonestar al infractor:

- el juego se reanudará mediante un tiro libre indirecto lanzado por un jugador del equipo adversario desde el lugar donde el balón se hallaba cuando el árbitro interrumpió el partido (ver Regla 13 – Posición en tiros libres)

Decisiones del International F.A. Board

Decisión 1

Los jugadores no deberán mostrar al público ropa interior con lemas o publicidad. El equipamiento básico obligatorio no deberá tener mensajes políticos, religiosos o personales.

El organizador de la competición sancionará a aquellos jugadores que levanten su camiseta

para mostrar lemas o publicidad. El organizador de la competición o la FIFA sancionará al equipo de un jugador cuyo equipamiento básico obligatorio tenga mensajes políticos, religiosos o personales.

Regla 5 – El árbitro

La autoridad del árbitro

Un partido será controlado por un árbitro, quien tendrá la autoridad total para hacer cumplir las Reglas de Juego en dicho encuentro.

Poderes y deberes

El árbitro:

- ehará 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 asegurará de que sea transportado fuera del terreno de juego; un jugador lesionado sólo podrá regresar al terreno de juego después de que se haya reanudado el partido
- permitirá que el juego continúe hasta que el balón salga 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 cercionará de que la hemorragia haya cesado
- 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

- *astigará la infracción más grave cuando un jugador cometa más de una infracción al mismo tiempo*
- *tomará medidas disciplinarias contra jugadores que cometan infracciones merecedoras de amonestación o expulsión; no estará obligado a tomar medidas inmediatamente, pero deberá hacerlo en el siguiente momento en que el balón no esté en 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 relacionados con el juego, incluidos el hecho de si un gol fue marcado o no y el resultado del partido, 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 o del cuarto árbitro, siempre que no haya reanudado el juego o finalizado el partido.

Decisiones del International F.A. Board

Decisión 1

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

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

cualquier daño a todo tipo de propiedad

cualquier otra pérdida sufrida por una persona, 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 figurar:

- *una decisión por la cual las condiciones del terreno de juego, sus alrededores o meteorológicas sean tales que no permitan disputar el encuentro*
- *una decisión de suspender definitivamente un partido por cualquier razón*

una decisión sobre la idoneidad de los accesorios y el equipamiento utilizados durante un partido

- *una decisión de interrumpir o no 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 que un jugador lesionado sea retirado del terreno de juego para ser atendido*
- *una decisión de permitir o no a un jugador llevar cierta ropa o equipamiento*
- *una decisión (cuando posea la autoridad) 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 de acuerdo con sus deberes y 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 hallarse en conformidad con las directrices aprobadas por el Internacional F.A. Board descritas en esta publicación.

Regla 6 – Los árbitros asistentes

Deberes

Se podrá designar a dos árbitros asistentes que tendrán, bajo reserva de lo que decida el árbitro, la tarea de indicar:

- *si el balón ha salido completamente del terreno de juego*
- *a qué equipo corresponde efectuar el saque 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 que puedan ver mejor los árbitros asistentes que el árbitro (quedan comprendidas, en determinadas circunstancias, infracciones que se cometen en el área penal)*
- *si, en los tiros penales, el guardameta se aparta de la línea de meta antes de que se pateo el balón y si el balón ha cruzado la línea de meta*

Asistencia

Los árbitros asistentes ayudarán igualmente al árbitro a dirigir el juego conforme a las Reglas. En particular, podrán entrar en el terreno de juego para ayudar a controlar que se respete la distancia de 9.15 metros.

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

Regla 7 – La duración del partido

Periodos de juego

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

Intervalo del medio tiempo

Los jugadores tienen derecho a un descanso en el medio tiempo. El descanso del medio tiempo no deberá durar más de quince minutos. El reglamento de la competición deberá estipular claramente la duración del descanso del medio tiempo.

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

Recuperación de tiempo perdido

Cada periodo deberá prolongarse para recuperar todo tiempo perdido por:

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

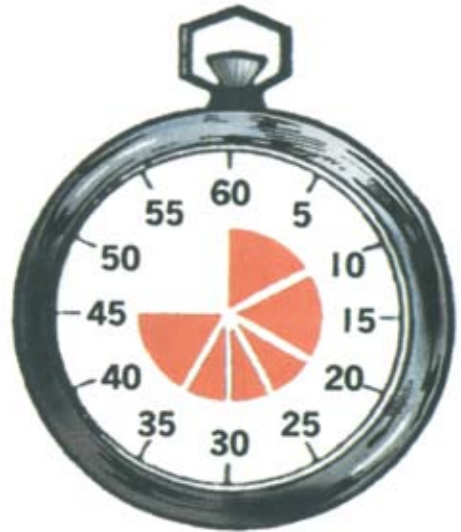
La recuperación del tiempo perdido quedará a criterio del árbitro.

Tiro penal

En caso de que se deba ejecutar o repetir un tiro penal, se prolongará el periodo en cuestión hasta que se haya ejecutado el tiro penal.

Partido suspendido

Se volverá a jugar un partido suspendido, a menos que el reglamento de la competición estipule otro procedimiento.



Regla 8 – El inicio y la reanudación del juego

Introducción

Se lanzará una moneda al aire y el equipo favorecido 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 favorecido tras lanzar la moneda al aire 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, dado el caso*

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

Procedimiento

- *todos los jugadores deberán encontrarse en su propia mitad del campo*
- *los adversarios del equipo 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 estará en juego en el momento en que sea pateado y se mueva hacia adelante*

- *el ejecutor del saque no deberá jugar el balón por segunda vez hasta que éste que haya tocado a otro jugador*

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

Infracciones y 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 ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres)*

Para cualquier otra infracción del procedimiento de saque de salida:

- *se repetirá el saque de salida*

Balón a tierra

Si el balón está en juego y el árbitro debe interrumpir el juego por cualquier motivo no indicado en las Reglas de Juego, el partido se reanudará con un balón a tierra.

Procedimiento

El árbitro dejará caer el balón en el lugar donde se hallaba cuando el juego fue interrumpido, a menos que se interrumpa en el área de meta, en cuyo caso el árbitro dejará caer el balón en la línea del área de meta paralela a la línea de meta, en el punto más cercano al sitio donde el balón se encontraba cuando el juego fue interrumpido.

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

Infracciones y sanciones

Se volverá a dejar caer el balón:

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



Regla 9 – El balón en juego o fuera de juego

Balón fuera de juego

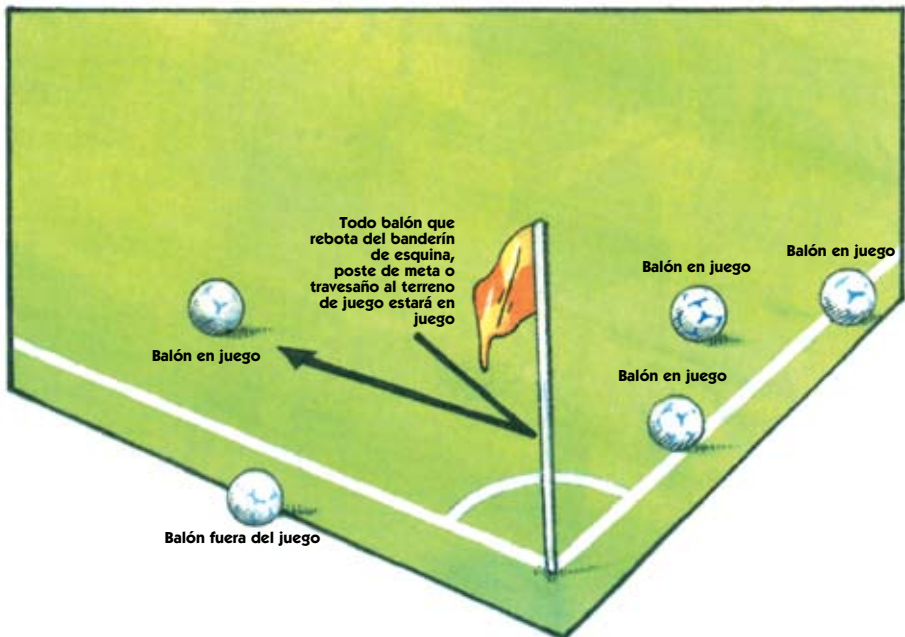
El balón estará fuera de juego cuando:

- *haya cruzado completamente una línea de banda o de meta, ya sea por tierra o por aire*
- *el juego haya sido interrumpido por el árbitro*

Balón en juego

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

- *rebote de los postes, travesaño o poste de esquina y permanezca en el terreno de juego*
- *rebote 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 atravesado completamente la línea de meta entre los postes y por debajo del travesaño, siempre que el equipo anotador no haya cometido previamente una infracción a las Reglas de Juego.

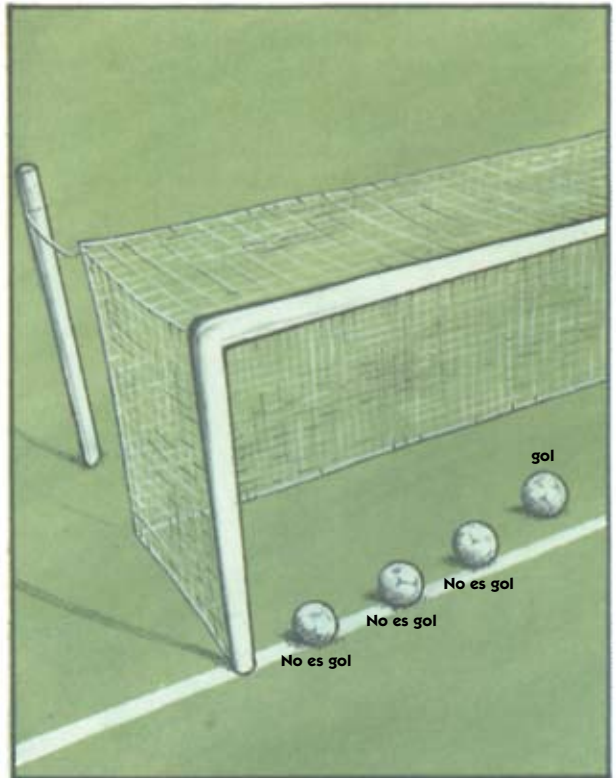
Equipo ganador

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 deberá haber un equipo ganador después de un partido o una eliminatoria que finaliza en empate, se permitirán 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*



Regla 11 – El fuera de juego

Posición de fuera de juego

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

Un jugador estará en posición de fuera de juego si:

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

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

- *se encuentra en su propia mitad de campo 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*

Infracciones y sanciones

Para 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 Regla 13 – Posición en tiros libres*).

Las faltas e incorrecciones se sancionarán de la siguiente manera:

Tiro libre directo

Se concederá un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes siete infracciones de una manera que el árbitro considere imprudente, temeraria o con el uso de 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 sobre un adversario*
- *golpear o intentar golpear a un adversario*
- *empujar a un adversario*
- *realizar una entrada contra un adversario*

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

- *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 Regla 13 – Posición en tiros libres).

Tiro penal

Se concederá un tiro penal si un jugador comete una de las diez infracciones antes mencionadas dentro de su propia área penal, independientemente de la posición del balón, siempre que este último 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 amonestar o expulsar a un jugador*

Un tiro libre directo se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).

Sanciones disciplinarias

La tarjeta amarilla se utiliza para comunicar al jugador, al sustituto o al jugador sustituido que ha sido amonestado.

La tarjeta roja se utiliza para comunicar al jugador, al sustituto o al jugador sustituido que ha sido expulsado.

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

El árbitro posee la autoridad para tomar medidas disciplinarias desde el momento en que ingresa en el terreno de juego hasta que lo abandona después del pitido final.

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.

Infracciones sancionables con una amonestación

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

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

Un sustituto o un jugador sustituido será amonestado si comete una de las siguientes tres infracciones:

- *ser culpable de conducta antideportiva*
- *desaprobar con palabras o acciones*
- *retardar la reanudación del juego*

Infracciones sancionables con una expulsión

Un sustituto o un jugador sustituido será expulsado si comete una de las siguientes siete infracciones:

- *ser culpable de juego brusco grave*
- *ser culpable de conducta violenta*
- *escupir a un adversario o a cualquier otra persona*
- *impedir con mano intencionada un gol o malograr una oportunidad manifiesta de gol (esto no vale para el guardameta dentro de su propia área penal)*

- *malograr la oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia la meta del jugador mediante una infracción sancionable con un tiro libre o penal*
- *emplear lenguaje ofensivo, grosero u obsceno y/o gestos de la misma naturaleza*
- *recibir una segunda amonestación en el mismo partido*

Un sustituto o un jugador sustituido expulsado deberá abandonar los alrededores del terreno de juego y el área técnica.



Regla 13 – Tiros libres

Tipos de tiros libres

Los tiros libres son directos o indirectos.

Tiro libre directo

El balón entra en la meta

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

Tiro libre indirecto

Señal

El árbitro indicará un tiro libre indirecto levantando el brazo en alto por encima de su cabeza. Mantendrá su brazo en dicha posición hasta que el tiro haya sido ejecutado y hasta que el balón haya tocado a otro jugador o esté fuera de juego.

El balón entra en la meta

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

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

Procedimiento

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.

Posición en tiros libres

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 pateado directamente fuera del área penal
- un tiro libre concedido en el área de meta podrá ser lanzado desde 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 hallan sobre su propia línea de meta entre los postes de meta
- el balón estará en juego en el momento en que es pateado y se pone en movimiento
- un tiro libre indirecto concedido en el área de meta se lanzará desde la parte de la línea del área de meta, paralela a la línea de meta, en el punto más cercano 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 pateado y entra en movimiento
- el tiro libre se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción o desde el lugar donde se hallaba el balón cuando se cometió la infracción, según el tipo de infracción

Infracciones y 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 ejecuta un tiro libre desde su propia área penal sin que el balón salga del área penal:

- *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 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 adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres)*

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

- *se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres)*
- *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 lo toca por segunda vez (excepto con sus manos) antes de que el esférico haya tocado a otro jugador:

- *se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres)*

Si el balón está en juego y el guardameta lo toca intencionadamente con la mano antes de que el esférico 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 Regla 13 – Posición en tiros libres)*
- *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 Regla 13 – Posición en tiros libres)*

Regla 14 – El tiro penal

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

Posición del balón y de los jugadores

El balón:

- *deberá colocarse 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, deberán estar:

- *en el terreno de juego*
- *fuera del área penal*
- *detrás del punto penal*
- *a un mínimo de 9.15 m del punto penal*

Procedimiento

- *después de que cada jugador haya ocupado su posición conforme a esta regla, el árbitro dará la señal para que se ejecute el tiro penal*
- *el ejecutor del tiro penal pateará el balón hacia delante*
- *el ejecutor del saque no deberá jugar el balón por segunda vez hasta que éste haya tocado a otro jugador*
- *el balón estará en juego en el momento en que sea pateado y se mueva hacia adelante*

Cuando se ejecuta un tiro penal durante el curso normal de un partido o cuando el periodo de juego se ha prolongado en el primer tiempo o al final del tiempo reglamentario para ejecutar o volver a ejecutar 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 y/o el travesaño y/o al guardameta*

El árbitro decidirá cuándo se ha completado un tiro penal.

Infracciones y 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 penal infringe las Reglas de Juego:

- *el árbitro permitirá que se ejecute el tiro*
- *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 se ejecute el tiro*
- *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 se ejecute el tiro*
- *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 se ejecute el tiro*
- *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 adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres)*

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 ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres)*

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

- *el árbitro interrumpirá el juego*
- *el juego se reanudará con un balón a tierra en el sitio donde el balón tocó el objeto, a menos que lo hubiese tocado en el área de meta, en cuyo caso el árbitro dejará caer el balón en la línea del área de meta paralela a la línea de meta, en el punto más cercano al sitio donde el balón se encontraba cuando el juego fue interrumpido*

Regla 15 – El saque de banda

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

El saque de banda se concede a los adversarios del último jugador que tocó el balón antes de atravesar la línea de banda por tierra o por aire.

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

Procedimiento

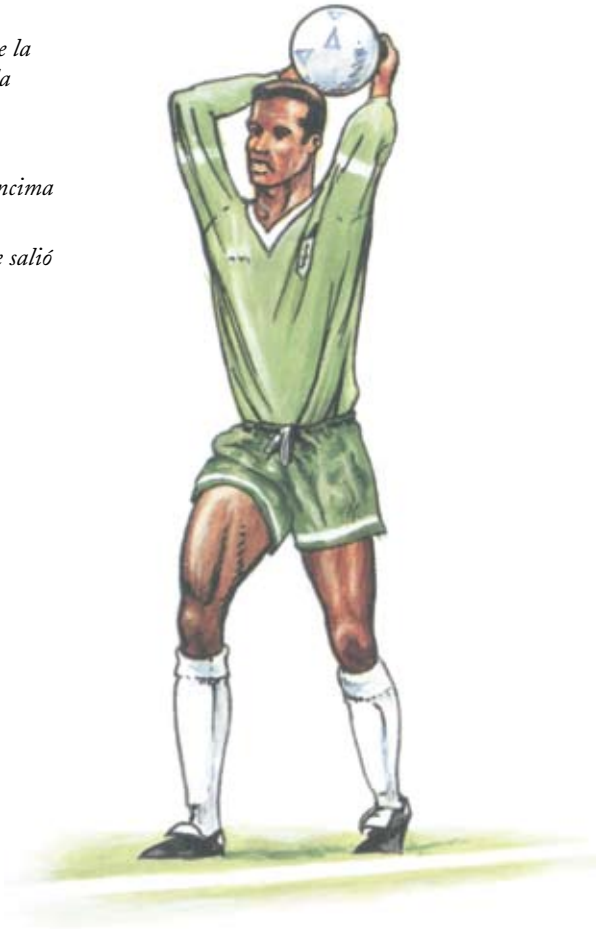
En el momento de lanzar el balón, el ejecutor deberá:

- *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 atrás y por encima de la cabeza*
- *lanzar el balón desde el sitio donde salió del terreno de juego*

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.

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



Infracciones y 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 adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres)*

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 ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres)*
- *se concederá un tiro penal si la infracción se cometió dentro del área penal del ejecutor del saque*

Saque de banda ejecutado por el guardameta

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

- *se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres)*

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 Regla 13 – Posición en tiros libres)*
- *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 Regla 13 – Posición en tiros libres)*

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

- *será amonestado por conducta antideportiva*

Para cualquier otra infracción de 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 concederá un saque de meta cuando el balón haya atravesado completamente 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.

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

Procedimiento

- *un jugador del equipo defensor pateará el balón 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 deberá jugar el balón por segunda vez hasta que éste haya tocado a otro jugador*
- *el balón estará en juego apenas haya sido pateado directamente fuera del área penal*

Infracciones y sanciones

Si el balón no es pateado directamente fuera del área penal en un saque de meta:

- *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 adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres)*

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

- *se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres)*
- *se concederá un tiro penal si la infracción se cometió dentro del área penal del ejecutor del saque*

Saque de meta ejecutado por el guardameta

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

- *se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres)*

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 Regla 13 – Posición en tiros libres)*
- *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 Regla 13 – Posición en tiros libres)*

Para cualquier otra infracción de esta regla:

- *se repetirá el saque*

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

Se concederá un saque de esquina cuando el balón haya atravesado la línea de meta, ya sea por tierra o por aire, después de haber tocado por último a un jugador del equipo defensor, y un gol no se haya marcado conforme a la Regla 10.

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

Procedimiento

- *el balón se colocará en el interior del cuadrante del banderín de esquina más cercano al punto en que el balón atravesó la línea de meta*
- *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 deberá ser pateado por un jugador del equipo atacante*
- *el balón estará en juego en el momento en que es pateado y entra en movimiento*
- *el ejecutor del saque no deberá jugar el balón por segunda vez hasta que éste haya tocado a otro jugador*

Infracciones y 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 adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver*

Regla 13 – Posición en tiros libres)

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

- *se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres)*
- *se concederá un tiro penal si la infracción se cometió dentro del área penal del ejecutor del saque*

Saque de esquina lanzado por el guardameta

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

- *se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres)*

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 Regla 13 – Posición en tiros libres)*
- *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 Regla 13 – Posición en tiros libres) infringement occurred (see Law 13 – Position of Free Kick)*

Para cualquier otra infracción de esta regla:

- *se repetirá el saque*



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

Goles marcados fuera de casa

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

Tiempo suplementario

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

Tiros desde el punto penal

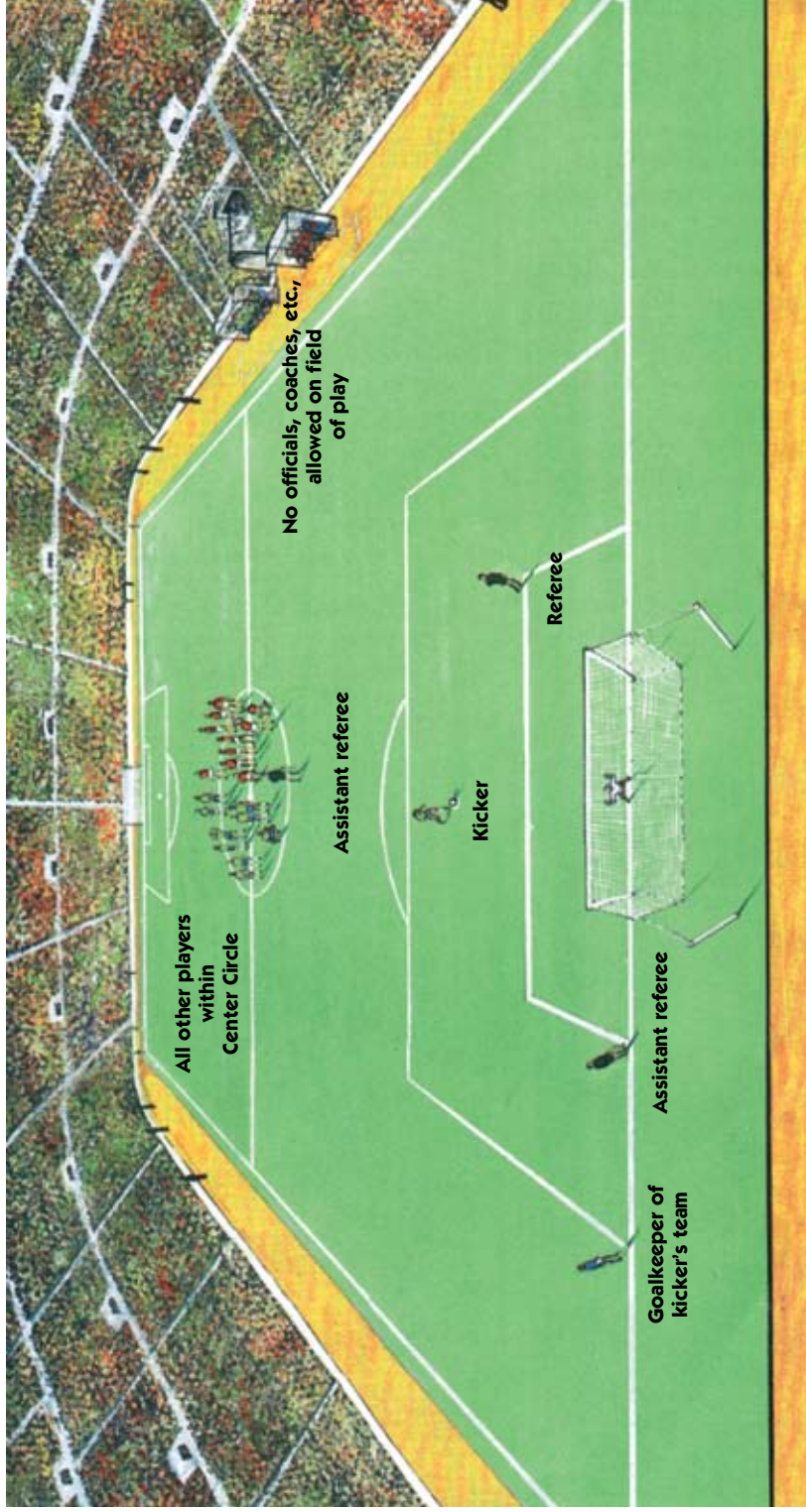
Procedimiento

- el árbitro elegirá la meta en que se ejecutarán los tiros penales
- el árbitro lanzará una moneda y el equipo cuyo capitán resulte favorecido decidirá si ejecutará el primer o el segundo tiro
- el árbitro anotará todos los tiros ejecutados
- sujeto a las condiciones estipuladas más abajo, cada equipo ejecutará 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 ejecutar 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 sustitutos 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, serán elegibles para ejecutar 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 ejecutar 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 ejecuten los tiros desde el punto penal
- todos los jugadores, excepto el jugador que ejecutará el penal y los dos guardametas, deberán permanecer en el interior del círculo central
- el guardameta compañero del ejecutor del tiro deberá permanecer en el terreno de juego, fuera del área penal en la que se lancen 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 del International F.A. Board cuando se ejecuten los tiros desde el punto penal
- si, al finalizar el partido y antes de comenzar a la ejecución de tiros desde el punto penal un equipo tiene más jugadores que su adversario, deberá reducir su número para equipararse al de su adversario, y el capitán de equipo deberá comunicar al árbitro el nombre y el número de cada jugador excluido. Así, todo jugador excluido no podrá participar en el lanzamiento de tiros desde el punto penal
- 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 ejecutar los tiros penales.

THE TAKING OF KICKS FROM THE PENALTY MARK



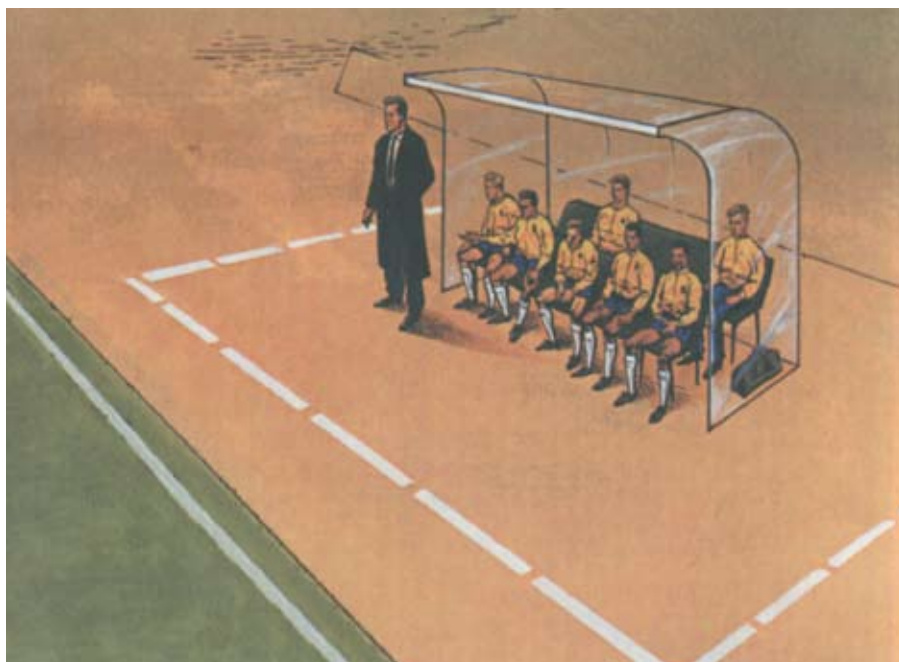
El área técnica

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

Aunque el tamaño y la ubicación de las áreas técnicas puede diferir de un estadio a otro, las siguientes indicaciones servirán de guía general:

- *el área técnica se extiende 1 m a cada lado del área de asientos y hacia adelante hasta 1 m de la línea de banda*
- *se recomienda utilizar marcaciones para delimitar dicha área*
- *el número de personas autorizadas para 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 para dar instrucciones técnicas*
- *el entrenador y los demás funcionarios oficiales deberán permanecer dentro de los límites, 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 evaluar la lesión de un jugador*
- *el entrenador y demás ocupantes del área técnica deberán comportarse de manera correcta*



- *El cuarto árbitro será designado conforme al reglamento de la competición y reemplazará a cualquiera de los tres árbitros responsables del partido en caso de que uno de ellos no pueda continuar actuando en el partido, a menos que se designe a un árbitro asistente de reserva. El cuarto árbitro asistirá al árbitro en todo momento.*
- *Antes del comienzo de la competición, el organizador deberá estipular claramente si el cuarto árbitro asumirá las funciones del árbitro principal en caso de que este último no pueda continuar dirigiendo el partido, o si lo hará el primer árbitro asistente y el cuarto árbitro pasará entonces 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.*
- *Tendrá la autoridad para controlar el equipamiento de los sustitutos antes de que estos ingresen en el terreno de juego. Si su equipamiento no cumple con las Reglas de Juego, informará al árbitro.*
- *En caso necesario, supervisará 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 así a un mínimo la pérdida de tiempo.*
- *Indicará al árbitro si éste amonesta al jugador erróneo por confundir su identidad, si no expulsa al jugador que haya sido amonestado por segunda vez 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 presentará 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 avisará al árbitro y a sus asistentes de la elaboración de cualquier informe.*
- *Estará autorizado para comunicar al árbitro si alguna persona en el área técnica se comporta de forma impropia.*
- *El árbitro asistente de reserva será designado conforme al reglamento de la competición. Su única tarea será reemplazar a un árbitro asistente que no pueda seguir en el juego o reemplazar al cuarto árbitro, según el caso.*

This book is an official publication of the U.S. Soccer Referee Department.
For more information visit the Referee Section at ussoccer.com.

ussoccer.com

Official U.S. Soccer Sponsors



Official U.S. Soccer Suppliers

