

FEDERACIÓN DE FÚTBOL DE LOS ESTADOS UNIDOS



GUÍA PARA ÁRBITROS SOBRE LAS REGLAS DE JUEGO

FEDERACIÓN DE FÚTBOL DE LOS ESTADOS UNIDOS

GUÍA PARA ÁRBITROS SOBRE LAS REGLAS DE JUEGO

El Programa Nacional de Desarrollo Arbitral de la Federación de Fútbol de Los Estados Unidos se place en reconocer el trabajo de los instructores que contribuyeron a esta décima edición actualizada de la Guía para Árbitros Sobre las Reglas de Juego.

Los autores principales de la publicación fueron Jim Allen, quien también fungió como redactor, y Dan Heldman. Las contribuciones sustanciales a esta edición fueron hechas por Gil Weber, Ulrich Strom, Wally Beaumont, Michelle Maloney, Tom Frazee, y Randall Reyes (quien también hace la traducción de la versión en español de esta Guía). Muchas de las adiciones y cambios fueron el resultado de preguntas o sugerencias de árbitros, jugadores y entrenadores de todo el país.

Alfred Kleinaitis
Gerente/Director del Desarrollo y Educación del Árbitro
2010

Guía para Árbitros Sobre Las Reglas de Juego Revisada en el 2010

Federación de Fútbol de los Estados Unidos, Inc.
1801 S. Prairie Avenue
Chicago, Illinois 60616
Teléfono: 312/808-1300
Fax: 312/808-1301
www.ussoccer.com

Copyright 2010 United States Soccer Federation, Inc.

All rights reserved. No part of this publication be reproduced, stored in a retrieval system or transmitted, in any form or by any means, electronic, photocopying, recording or otherwise without the prior written permission of the United States Soccer Federation, Inc.

Lista de Temas

Reconocimiento

Lista de Temas

Guía para los Árbitros

Regla 1 - El Terreno de Juego

Regla 2 - El Balón

Regla 3 - El Número de Jugadores

Regla 4 - Equipamiento de los Jugadores

Regla 5 - El Árbitro

Regla 6 - El Árbitro Asistente y el Cuarto Árbitro

Regla 7 - La Duración del Partido

Regla 8 - El Inicio y la Reanudación del Juego

Regla 9 - El Balón en Juego o Fuera del Juego

Regla 10 - El Gol Marcado

Regla 11 - El Fuera de Juego

Regla 12 - Faltas e Incorrecciones

 Parte A. Faltas

 Parte B. Sanciones Disciplinarias

 Parte C. Juego Brusco Grave y Conducta Violenta

 Parte D. Malograr la Oportunidad Manifiesta de Gol

Regla 13 - Tiros Libres

Regla 14 - El Tiro Penal

Regla 15 - El Saque de Banda

Regla 16 - El Saque de Meta

Regla 17 - El Saque de Esquina

Regla 18 - Sentido Común

Sección 19 - Otros Temas Varios

Índice

[Esta página se ha dejado en blanco a propósito]

Guía para Árbitros

A principios del año 1997, el International Football Association Board (IFAB) publicó un texto nuevo general del Reglamento que aplicó a todo el mundo el 1 de Julio de 1997. Este texto nuevo fue la primera revisión completa del Reglamento desde que se publicó la primera edición moderna hace más de setenta años. En el año 2000, el IFAB publicó una revisión de las Preguntas y Respuestas de las Reglas de Juego, que proporcionó una guía firme sobre muchos principios del Reglamento. El Reglamento fue reescrito nuevamente en el año 2007 y refinado en el año 2008, simplificando las Reglas e incorporando las Preguntas y Respuestas al Reglamento con el título de Instrucciones Adicionales y Guías para Árbitros. Esta última sección fue revisada otra vez en el año 2008 y titulada Interpretación de las Reglas de Juego y Directrices para Árbitros.

Durante ese período, las diecisiete Reglas de Juego fueron complementadas por decisiones, interpretaciones, pautas, instrucciones, y artículos con guías del IFAB y de la Federación Internacional de Fútbol Asociación (FIFA). Además, la Federación de Fútbol de los Estados Unidos (USSF) publica instrucciones adicionales y guías para clarificar decisiones del IFAB e indicar cómo deben ser aplicadas en los Estados Unidos.

Las guías nuevas de esta edición reflejan los cambios al Reglamento para el año 2010-2011 y las Interpretaciones de las Reglas de Juego y Directrices para Árbitros que se encuentran en la parte posterior del Reglamento de la FIFA. *Los cambios a esta Guía se indican con una línea vertical en el borde derecho de la página.*

Esta publicación de la Guía Para Árbitros tiene la intención específica de dar a los árbitros de USSF, los árbitros asistentes y cuartos árbitros una compilación confiable de las guías internacionales y nacionales que están vigentes, según sean modificadas o puestas al día. **No es un reemplazo del Reglamento**, ni tampoco es un libro de “cómo” arbitrar: Es una comunicación oficial de USSF de interpretaciones del Reglamento. Sin embargo, el árbitro, entrenador, jugador, dirigente de equipo o espectador deben saber que hay también otras fuentes de información:

- el Reglamento, publicado anualmente por USSF con el texto del IFAB publicado por la FIFA;
- las Interpretaciones de las Reglas de Juego y Directrices para Árbitros, que han reemplazado las anteriores Preguntas y Respuestas;
- circulares anuales de la FIFA, publicadas anualmente en memorandos de USSF;
- Directrices del Programa Arbitral de la USSF, la Revisión de la Semana, y análisis de videos;
- la Guía de Procedimientos para Árbitros, Árbitros Asistentes, y Cuartos Árbitros;
- clínicas para árbitro de primer-ingreso, otras clínicas y clínicas de re-certificación enseñadas por los instructores de USSF;
- otras publicaciones oficiales del programa educacional de USSF, incluyendo artículos en Fair Play y memorandos con temas específicos (Clarificaciones de USSF - Position Papers).

Mientras se hace el esfuerzo para mantener esta publicación al día con las guías nuevas, los cambios al Reglamento o interpretaciones del IFAB y la FIFA, podría darse el caso de que un artículo sea incorrecto o ya no aplique. Cuando esto ocurra, USSF identificará la sección pertinente en la Guía y pondrá los cambios necesarios en la página internet de los árbitros, de modo que los árbitros puedan marcar su copia apropiadamente hasta que sea posible publicar una nueva edición.

Esta Guía Para Árbitros contiene interpretaciones oficiales de USSF acerca del Reglamento. Las ligas afiliadas, asociaciones, competencias, y los árbitros tienen que seguirlas lo más posible. Los participantes en partidos afiliados no tienen que seguir interpretaciones personales, sin justificación alguna, o interpretaciones no oficiales de cualquier aspecto del Reglamento. Si esta Guía no cubre algún tema específico, busque la respuesta primero en la Regla apropiada o en el Reglamento mismo.

Los “jugadores sustituidos” son jugadores que han sido reemplazados, que no se les permite reingresar al terreno de juego en estricto cumplimiento de la Regla 3, y que no obstante permanecen con su equipo en la banca o en el área técnica. Siempre que en esta Guía se use el término “sustituto”, incluirá también a los jugadores sustituidos.

En la mayoría de los casos en el Reglamento, las palabras "tocar," "jugar," y "hacer contacto con" son sinónimos. Esto no es lo mismo en el caso de tocar al balón deliberadamente con la mano, donde el tocar, jugar, o hacer contacto con el balón es planeado y hecho de forma deliberada por el jugador que comete la falta.

En toda la Guía se usa un asterisco (*) para indicar un balón a tierra:

- Regla 8 – El Inicio y La Reanudación del Juego, Balón a Tierra, Procedimiento

y para tiros libres:

- (Ver la Regla 13 - Posición en tiros libres)

Regla 1 – El Terreno de Juego

1.1 DIMENSIONES

La longitud del terreno de juego deberá ser siempre superior a su anchura. Las dimensiones pueden variar para permitir que jugadores con diferentes habilidades y condición física puedan jugar. El tamaño del terreno de juego, la distancia entre los postes verticales de la portería y la distancia del borde inferior del travesaño al suelo pueden ser modificados para juegos disputados por menores de 16 años, por mujeres, por jugadores veteranos (mayores de 35 años) y por jugadores con discapacidades, siempre y cuando USSF apruebe las modificaciones.

1.2 SEGURIDAD

Los árbitros deben llegar con suficiente tiempo para inspeccionar la seguridad del terreno, las porterías, los banderines y que las marcaciones estén de acuerdo al Reglamento. Ninguna parte de la superficie del terreno o de las porterías o los banderines debe presentar un peligro para los jugadores. Si las condiciones del terreno son peligrosas o no aptas para jugar, el árbitro tiene que rehusarse a arbitrar el juego y, a no ser que haya la posibilidad de que el problema se resuelva, se deberá ir inmediatamente después de dar a conocer su decisión a ambos equipos. Los problemas con el terreno que no se puedan resolver pero que no están relacionados con su seguridad deberán ser reportados a la autoridad competente, aún si el partido se jugó.

1.3 LAS PORTERÍAS

Las porterías deben estar ancladas firmemente en el suelo. Por razones de seguridad, si las porterías no están ancladas firmemente en el suelo, el partido no se jugará. En caso de que los postes de porterías portátiles no tengan la misma dimensión que la línea de meta, hay que alinear la parte trasera de los postes con el plano de afuera de la línea de meta.

1.4 BANDERINES

Los postes de los banderines de esquina y los banderines opcionales colocados en cada extremo de la línea media tendrán una altura mínima de 1,5 m; cualquier banderín con una altura menor es peligroso para los jugadores. Si se usan, los banderines en cada extremo de la línea media estarán a una distancia mínima de 1 m en el exterior de la línea de banda.

1.5 MARCACIONES DEL TERRENO

Las marcaciones del terreno no deben ser peligrosas, no deben sobresalir por encima de la superficie o ser marcadas en canales o surcos, y deben ser visibles fácilmente. La línea de meta deberá tener la misma anchura de los postes verticales y del travesaño de la portería.

Las líneas pertenecen a las áreas que demarcan. El área más allá de la línea de meta y el travesaño por debajo de las redes (si se han colgado redes) no es parte del terreno de juego. Si el balón está tocando cualquier parte de una línea, ya sea por tierra o por aire tocando el plano vertical de la línea, todavía está dentro del área demarcada por esa línea. El área del semicírculo penal no es parte del área penal.

La marcación opcional fuera del terreno de juego, a 9,15 m del área de esquina y perpendicular a la línea de meta, no puede tocar la línea de meta. Esta marcación le permite al árbitro saber cual es la distancia que los defensores deberán mantener al ejecutarse un saque de esquina.

Si se marca una línea para los fotógrafos, tiene que ser marcada detrás de la línea de meta de acuerdo con las reglas de la competencia.

Si las líneas no están marcadas correctamente, y si el tiempo lo permite, el árbitro hará lo posible para que el equipo de casa las marque correctamente antes de iniciar el juego.

1.6 UN JUGADOR NO PUEDE HACER MODIFICACIONES AL TERRENO

Los guardametas u otros jugadores no pueden hacer marcaciones en el terreno de juego que no están autorizadas. El jugador que haga tales marcaciones o alteraciones al terreno de juego para ganar una ventaja indebida puede ser amonestado por conducta antideportiva. Los jugadores pueden colocar los banderines caídos o inclinados en su posición normal, pero no pueden doblarlos o inclinarlos para hacer un saque de esquina, ni pueden removerlos por ninguna razón. (Sin embargo, se puede sostener un banderín de esquina en su posición normal para completar un saque de esquina si no se puede colocar de una forma estable o interfiere con la ejecución normal del saque.)

1.7 ESTRUCTURAS ADICIONALES EN LAS PORTERÍAS

Es común encontrar en parques públicos que las porterías tienen estructuras adicionales o por encima del travesaño (particularmente donde las porterías se usan para otros deportes). *Si el balón toca alguna parte de estas estructuras, sin tocar o además de tocar los postes verticales o el travesaño, se considera que el balón salió del terreno incluso si, como resultado del contacto, el balón permanece en el terreno de juego.* La reanudación (saque de meta o de esquina) se hace de acuerdo a las Reglas 16 ó 17.

1.8 MODO DE PROCEDER CON EL EQUIPO DEL TERRENO DE JUEGO Y AGENTES EXTERNOS

(a) Elementos necesarios en el terreno de juego

Las porterías, los banderines de esquina, y los postes de los banderines de esquina como lo requiere la Regla 1. El contacto entre alguno de estos elementos y el balón o los jugadores es parte normal del juego y no requiere alguna consideración especial para determinar la reanudación. De acuerdo al Reglamento, la reanudación se determina de acuerdo a cual equipo tocó el balón por último. El árbitro y cualquiera de los árbitros asistentes en el terreno de juego son considerados como parte del terreno de juego.

(b) Elementos que no son reglamentarios (ver 1.7)

Éstos incluyen elementos innecesarios agregados a las porterías (como las extensiones hacia arriba en los postes verticales de las porterías que se utilizan para el fútbol americano) y que generalmente no se pueden remover. Si el balón hace contacto con estos, se considera fuera del juego automáticamente y la reanudación se hará de acuerdo al Reglamento.

(c) Condiciones Pre-existentes

Éstos son elementos en o sobre el terreno no descritos en la Regla 1 pero que no se consideran peligrosos y que generalmente no se pueden remover. Estos incluyen árboles colgando dentro del terreno, cables cruzando a través del terreno, incluyendo sistemas de riego o drenaje. Estos no afectan adversamente a un equipo más que al otro y se consideran parte del terreno. Si el balón abandona el terreno después de hacer contacto con cualquiera de estos elementos considerados como parte pre-existente del terreno, la reanudación se hará de acuerdo al Reglamento, basada en qué equipo tocó el balón por último. (Verifique las reglas de la competencia de los terrenos de juego.)

Nota: La diferencia entre anexos no reglamentarios y condiciones pre-existentes es que, si el balón hace contacto con alguno como las extensiones hacia arriba o el travesaño de una estructura adicional, se le considera fuera del juego aún si después del contacto el balón permanece en el terreno de juego. Donde haya una condición pre-existente (como la rama colgante de un árbol), el balón estará en juego aún después del contacto, siempre y cuando permanezca en el terreno de juego. Los árbitros deben de

conocer y aplicar las reglas de la autoridad de la competencia o del dueño del terreno en cuanto a elementos no reglamentarios.

(d) Agentes Externos

La tradición y el sentido común tienen mucho arraigo en el fútbol. En ningún caso es esto más cierto que en la definición de un "agente externo". Un "agente externo" (en cualquier parte del Reglamento) es cualquier cosa que entra al terreno de juego sin el permiso del árbitro y juega o cambia la dirección del balón o interfiere con el juego de cualquier manera. Esto quiere decir que agentes externos pueden ser perros o los entrenadores o los espectadores o jugadores que han sido expulsados. (Los sustitutos, ya sea que participen en el juego o no, no son considerados agentes externos). La interferencia por cualquier agente externo hará que el árbitro interrumpa el juego, reanudándolo con un balón a tierra donde se encontraba el balón al interrumpirse el juego*. Ver las Guías 3.3, 3.19, 10.7 y 14.7 para más información de cómo proceder con interferencias externas. Si el que interfiere es un sustituto que entra al terreno de juego sin el permiso del árbitro, la reanudación es un tiro libre indirecto en el lugar donde se encontraba el balón cuando el juego fue interrumpido*. El juego se reanudará después de que el sustituto sea amonestado, sacado del terreno de juego, y se le haya mostrado la tarjeta amarilla.

Los árbitros deberán observar todas las desviaciones a la Regla 1 cuando inspeccionen el terreno de juego y discutir las en detalle cuando den las instrucciones a los árbitros asistentes antes del juego y, cuando sea necesario, informar a los equipos como es que se va a proceder de acuerdo a esta guía.

Regla 2 – El Balón

La Regla 2 no exige que los balones sean de un color o material particular. El árbitro puede cambiar el balón con uno de diferente color para hacerlo más visible. (Si el equipo de casa no puede proveer unos balones que el árbitro considere aceptables, se le puede pedir al equipo visitante que ponga los balones). El equipo de casa deberá proveer el balón del juego, y algunos adicionales que sirvan de reserva. En juegos de más alto nivel, se exige a las ligas y competencias que tengan hasta seis balones disponibles alrededor del terreno de juego (junto con personas cuya responsabilidad sea pasar otro balón a los jugadores). Cuando hay más de un balón disponible para un juego, el árbitro tiene que inspeccionar todos los balones que se van a usar para asegurarse de que cumplen con las disposiciones de la Regla 2. Si hay personas disponibles para pasar el balón, el árbitro o el cuarto árbitro deberá de reunirse con ellas antes del inicio del juego para darles a conocer sus obligaciones. Estas personas deberán de pasar el balón a los dos equipos de igual manera. Los árbitros, árbitros asistentes, y el cuarto árbitro también tienen que asegurarse que ninguno de los balones adicionales entre al terreno de juego.

Regla 3 – El Número de Jugadores

Parte A. El Número Correcto de Jugadores

3.1 LA LISTA DE JUGADORES Y SUSTITUTOS DESIGNADOS

Conozca cual es el número de sustitutos permitidos por la competencia. El Reglamento ahora le permite a un equipo nombrar hasta 18 jugadores en la lista. El nombre de todos los jugadores y los sustitutos designados deberá entregarse al árbitro antes del partido. La costumbre de obtener la lista de jugadores al medio tiempo, después del partido, o ninguna del todo, no es permitida. Si las reglas de la competencia no estipulan el número de sustitutos y los equipos no se pueden poner de acuerdo con un número mutuamente aceptable, aplique estrictamente las disposiciones de la Regla 3. Si las reglas de la competencia no requieren una lista de jugadores, el árbitro considerará como jugador o sustituto y sujeto a su autoridad a cualquiera que esté en la vecindad del terreno de juego vistiendo un uniforme que se identifique con uno de los equipos y quien podría ingresar al juego o ser un sustituto.

NOTA: Los “jugadores sustituidos” son jugadores que han sido reemplazados, que no se les permite el reingreso al terreno en estricto cumplimiento de las disposiciones de la Regla 3, y que sin embargo permanecen en la banca con su equipo o en el área técnica. Siempre que en esta Guía se utilice el término “sustituto”, incluirá a los jugadores sustituidos.

3.2 JUGADOR QUE INGRESA TARDE

Si un jugador cuyo nombre ha sido dado al árbitro antes del partido no puede ingresar al terreno al iniciarse el juego, porque llegó tarde o no estaba listo con su equipamiento o el uniforme, puede subsecuentemente entrar al terreno de juego. Antes de entrar, el árbitro tiene que inspeccionar el equipamiento del jugador. El árbitro puede delegar esta responsabilidad al cuarto árbitro (si uno ha sido designado, o a los árbitros asistentes). Si la inspección es hecha por el árbitro, lo puede hacer solamente cuando el juego ha sido interrumpido y el jugador puede entrar al terreno por cualquiera de las líneas. Si la responsabilidad ha sido delegada, el jugador puede entrar al terreno ya sea cuando el juego ha sido interrumpido (por cualquiera de las líneas) o durante el juego (solamente por la línea de banda) después de ser inspeccionado por el oficial designado. En cualquiera de los casos, el árbitro tiene que autorizar la entrada al terreno de juego de este jugador (esta responsabilidad no puede ser delegada).

Nota: La necesidad de tener el permiso del árbitro, por ejemplo, que dé la señal para poder entrar al terreno de juego, aplica en TODOS los casos cuando un jugador ingresa o reingresa al terreno, no sólo cuando el jugador llega tarde.

3.3 EL NÚMERO PERMITIDO DE JUGADORES

Muchas reglas de competencia especifican el número máximo de jugadores que se le permite a un equipo en el terreno de juego. El Reglamento establece este número como once para casi todos los partidos, pero la autoridad competente puede establecer un número menor para partidos disputados por jugadores más jóvenes. No obstante, en un momento dado, el número de jugadores permitidos en el terreno podría ser menor que el máximo si uno o más jugadores han sido expulsados, han pedido y recibido el permiso del árbitro para salir temporalmente del terreno (por ejemplo, para que les atiendan una lesión), o se les ha pedido que salgan del terreno para corregir algún problema de su uniforme o cambiarse por tener sangre en el uniforme o estaban sangrando. Excepto por los jugadores expulsados (como resultado su equipo juega con un número menor de jugadores), todos los otros jugadores que estén temporalmente fuera del terreno con el permiso o por pedido del árbitro pueden reingresar al terreno solamente con el permiso del árbitro.

Nota: Para el modo de proceder cuando hay un número mayor de jugadores que el permitido, ver las Guías 3.17-3.20.

3.4 PROCEDIMIENTO DE SUSTITUCIÓN

Después que el jugador sustituido abandona el terreno de juego, el árbitro tiene que dar su autorización para que el sustituto pueda ingresar. Una sustitución no se ha completado y el sustituto no puede participar en el juego hasta que haya entrado al terreno de juego. Los árbitros que no cumplan con el proceso formal de cómo un sustituto pasa a ser jugador—ya sea por el interés de ahorrar tiempo o porque consideran el procedimiento demasiado complejo y enfadoso—lo hacen a su propio riesgo y eventualmente se darán cuenta de que el Reglamento especifica el procedimiento por muy buenas razones. Las infracciones pueden crear situaciones que el árbitro no va a poder solucionar con el Reglamento. Por ejemplo, un sustituto podría cometer un acto violento después de entrar al terreno pero antes de que el jugador que está siendo sustituido haya salido. El árbitro va a tener que decidir si lo que hizo el jugador fue conducta antideportiva y, si tiene que expulsarlo, o si el equipo tiene que jugar con un jugador menos. Sin importar otras violaciones al procedimiento correcto de las sustituciones que el árbitro pueda permitir, un sustituto pasa a ser jugador con el propósito de determinar las consecuencias de una conducta antideportiva cuando el sustituto entra al terreno después de que el árbitro dió la señal. Cuando el sustituto se convierte en jugador como resultado de cumplir con este requisito, el jugador que ha sido sustituido deja de ser jugador.

Una vez que reciba el permiso del árbitro, un jugador que sale del terreno se espera normalmente que lo haga por el punto más cercano del perímetro del terreno. Los árbitros no deberán de permitir que cuando un jugador sale del terreno pierda tiempo innecesariamente al hacerlo por el punto más lejano. Los sustitutos que ingresan al terreno con el permiso del árbitro tienen que hacerlo por la línea media.

Nota: El Reglamento no requiere que un jugador esté de acuerdo cuando se pide su sustitución incluyendo cuando la sustitución ha sido pedida por uno de los dirigentes del equipo o el capitán del equipo. Si el jugador se rehúsa a salir, la sustitución no se puede hacer.

El árbitro tiene que reiniciar el juego con el silbato después de una sustitución.

3.5 PREVENIR LA PÉRDIDA DE TIEMPO DURANTE UNA SUSTITUCIÓN

Los árbitros deben prevenir la pérdida de tiempo innecesaria cuando se hace una sustitución. Una de las situaciones que causan pérdida de tiempo es cuando se pide una sustitución en el momento justo en que un jugador va a poner el balón en juego. Esto frecuentemente (incorrectamente) resulta en tener que repetir la reanudación. Otra situación de pérdida de tiempo es cuando el sustituto no está listo en el momento que se ha pedido la sustitución. En cada uno de estos casos, el árbitro deberá ordenar la reanudación del juego sin importar que se haya pedido una sustitución e informar al entrenador que la sustitución se puede hacer en la próxima oportunidad.

El árbitro debe permitir que el juego se reanude si el sustituto no se ha reportado al oficial respectivo antes de que el juego fuera interrumpido.

Antes del partido, el árbitro debe de revisar con los árbitros asistentes los detalles y el modo de proceder de cada uno con respecto al proceso de sustitución. Se debe hacer el esfuerzo para asegurarse de conocer bien las reglas de sustitución de la competencia, para seguir los procedimientos que faciliten las sustituciones con un retraso mínimo, para evitar que no se permita una sustitución legítima, y para prevenir que los equipos no abusen el procedimiento de sustituciones para ganar una ventaja indebida.

3.6 PERMITIR SUSTITUCIONES Y LA RECUPERACIÓN DEL TIEMPO

Excepto por las situaciones descritas en 3.5, los árbitros no pueden ignorar o negarse a permitir una sustitución legal que ha sido pedida de acuerdo al Reglamento. No obstante que la Regla 3 requiere que el árbitro sea "informado antes de efectuar la sustitución propuesta," esto no quiere decir que el árbitro puede negarse a dar el permiso por cualquier razón que no sea sólo para asegurarse de que la sustitución se haga de acuerdo al Reglamento. Incluso si el propósito parece que es perder tiempo, el árbitro no puede negarse a dar el permiso, pero deberá ejercer el poder que le da la Regla 7 para recuperar todo tiempo perdido por cualquier otro motivo. (Las Reglas de la competencia que permiten muchas sustituciones y reingresos algunas veces crean confusión. Estudie la Guía 8.3 acerca de la reanudación del segundo tiempo).

Si un jugador, antes de iniciar un partido jugado bajo las reglas de una competencia, es sustituido por un sustituto nominado sin que se lo hayan notificado al árbitro, este sustituto, es ahora un jugador, puede jugar, pero será amonestado por entrar el terreno de juego sin el permiso del árbitro. Esto se considera como manipulación inapropiada de la lista de jugadores, y no una sustitución, y no cuenta como una de las sustituciones que el equipo puede hacer.

3.7 PERMITIR DEMASIADAS SUSTITUCIONES

Si el árbitro permite más sustituciones de las permitidas o acordadas y se da cuenta de esto solamente después que el juego se ha reanudado, esto es una infracción a la Regla 3. También es un error grave del árbitro. El árbitro tiene que sacar al sustituto que entró indebidamente en la próxima oportunidad y reemplazarlo con el jugador anterior, y reanudar de acuerdo al Reglamento por la razón que el balón ya no está en juego. El árbitro tiene que incluir esto en su reporte del juego.

3.8 ABANDONAR EL TERRENO SIN PERMISO

El árbitro puede amonestar a un jugador que sale del terreno sin esperar el permiso del árbitro cuando se ha pedido una sustitución.

3.9 ABANDONAR EL TERRENO DURANTE EL CURSO NORMAL DEL JUEGO

Se espera normalmente que los jugadores permanezcan en el terreno de juego mientras el balón está en juego, saliendo solamente cuando tienen que ir a buscar el balón o el árbitro les pide que salgan. Si un jugador cruza accidentalmente una de las líneas del terreno de juego o si un jugador en posesión del balón o disputándolo cruza la línea de banda o la línea de meta sin el balón para vencer al adversario, no se considera que este jugador ha abandonado el terreno de juego sin el permiso del árbitro. Este jugador no necesita el permiso del árbitro para reingresar al terreno de juego.

Un adversario puede aprovechar la situación en la que el guardameta ha salido temporalmente del terreno durante el curso normal del juego para hacer un saque de banda o un saque de esquina. Incluso si el guardameta todavía está regresando al terreno, un gol anotado en estas circunstancias es válido. No se ha cometido ninguna falta.

3.10 INGRESAR INDEBIDAMENTE AL JUEGO

Si una persona que no figura en la lista de jugadores (o, si no se requiere una lista de jugadores, no está claro si es un jugador del equipo) entra al juego como sustituto, esta persona será considerada como "indebida" y se le sacará del juego. Esta persona no puede ser amonestada, ya que no es ni jugador ni sustituto. Si el árbitro interrumpió el juego para sacar a esta persona, lo reanudará con un balón a tierra, ejecutado en el lugar donde se encontraba el balón cuando se interrumpió el juego*. Si el problema se resuelve cuando el balón no está en juego por cualquiera que fuese la razón en vez de por la entrada indebida de esta persona, el juego se reanudará de acuerdo al Reglamento. El árbitro sacará a la persona

indebida lo antes posible y, a no ser que el equipo quiera seguir jugando con un jugador menos, permitirá que el jugador anterior regrese. No existe la opción para una segunda sustitución hasta la próxima vez que el balón no esté en juego. El árbitro tiene que incluir los detalles en su reporte.

Sin embargo, si esta persona es un jugador sustituido, entonces todavía está bajo la autoridad del árbitro y puede ser amonestado. El jugador sustituido tiene que ser sacado del juego. Si el árbitro interrumpió el juego para resolver este problema, el juego se reanudará con un tiro libre indirecto desde donde estaba el balón cuando se interrumpió el juego*. El árbitro tiene que hacer un reporte completo.

3.11 EL JUGADOR QUE SALE NO PUEDE INTERFERIR CON EL JUEGO

Si un jugador ha recibido permiso para salir del terreno, éste tiene que salir. Si el jugador interrumpe su salida para jugar el balón mientras el juego continúa, el jugador deberá de ser amonestado por conducta antideportiva. El juego tiene que reanudarse con un tiro libre indirecto por un jugador del equipo adversario, ejecutado desde el lugar donde ocurrió la falta*.

3.12 EL NÚMERO DE JUGADORES DURANTE TIROS DESDE EL PUNTO PENAL

Sólo los jugadores que estaban en el terreno al final del partido (o temporalmente fuera del terreno por una lesión o para corregir un problema de equipamiento) pueden participar en los tiros desde el punto penal. La fase de los tiros desde el punto penal empieza en el momento en que termina el partido (incluyendo cualquier período de tiempo suplementario). Todos los jugadores que no están lesionados tienen que hacer un tiro una vez antes de que algún jugador del mismo equipo haga un segundo tiro. Solamente el guardameta puede ser sustituido en caso de lesión durante la fase de los tiros y solamente si al equipo le queda alguna oportunidad de sustitución de las permitidas. Si un jugador es sacado del terreno o no puede participar en la ejecución de los tiros debido a una lesión, los tiros continuarán sin él o ella. Bajo ninguna circunstancia se le exigirá a un equipo "reducir para igualar" si el equipo adversario pierde uno o más jugadores por lesión o conducta antideportiva. No obstante que la Regla 3 establece que un partido no se iniciará si uno de los equipos tiene menos de siete jugadores, esto no aplica al lanzamiento de tiros desde el punto penal. Si uno de los equipos sólo tiene cinco o seis jugadores para el lanzamiento de los tiros, el lanzamiento de los tiros puede empezar, y puede continuar mientras haya un jugador. Hasta que se obtenga un resultado, ambos equipos tienen que continuar usando sus jugadores elegibles sin repetir hasta que todos (incluyendo el guardameta) hayan hecho un tiro, después de este momento los jugadores que ya han hecho un tiro pueden hacer un segundo tiro. Si un equipo tiene menos jugadores que el otro, va a tener que empezar a usar los jugadores que ya hicieron un penal otra vez antes que los del otro equipo.

Nota: No es necesario que los jugadores tiren los penales en el mismo orden en caso de que se requiera una segunda ronda de tiros penales (Ver también la Guía 19 para más información acerca de los Tiros desde el Punto Penal.)

El Principio de "Reducir para Igualar":

- Si un equipo finaliza el partido y cualquier tiempo suplementario con menos jugadores que el equipo adversario (ya sea por lesión o conducta antideportiva), el capitán del equipo adversario tiene que seleccionar e identificar al árbitro los jugadores que no van a participar en los tiros desde el punto penal. En otras palabras, el equipo tiene que “reducir para igualar” para que el procedimiento de los tiros desde el punto penal pueda empezar con los dos equipos con un mismo número de jugadores.
- El principio de “reducir para igualar” solamente aplica entre el momento que finalizó el tiempo regular del juego o del tiempo suplementario y el momento en que se empiezan a hacer los tiros penales.
- Una vez que los tiros penales empiezan, el principio de “reducir para igualar” no se aplica. Si un jugador tiene que salir por lesión o conducta antideportiva, este jugador no puede ser reemplazado y el

equipo adversario no tiene que reducir el número de sus jugadores. (Un guardameta que se lesiona puede ser sustituido, pero solamente si el equipo todavía tiene oportunidad de sustituciones).

3.13 REINGRESO DE UN JUGADOR QUE ESTABA TEMPORALMENTE AFUERA DEL TERRENO DE JUEGO

Si un jugador recibió permiso del árbitro para salir del terreno durante el juego por una lesión, este jugador tiene que tener el permiso del árbitro para reingresar al terreno. Si el balón está en juego, este jugador sólo puede reingresar al terreno por las líneas de banda. Cuando el balón no está en juego, el jugador puede reingresar por cualquiera de las líneas. Sólo el árbitro tiene la autoridad para permitir que un jugador lesionado pueda volver a entrar al terreno estando el balón en juego o no. Si el jugador lesionado no ha sido sustituido (lo que sería más probable cuando los procedimientos de sustitución de la Regla 3 están en pleno vigor), el árbitro tiene que estar atento de cuando el jugador esté listo para reingresar y darle permiso para que entre lo antes posible así puede completar el número permitido de jugadores en su equipo.

Si el árbitro le pidió a un jugador que saliera del terreno para que recibiera atención médica por estar sangrando o tener sangre en el uniforme, o vestir equipamiento indebido, el procedimiento para permitir que el jugador regrese al terreno está descrito en la Guía 5.8.

3.14 LA ELEGIBILIDAD DE UN JUGADOR Y EL ÁRBITRO

Los requisitos para registrar jugadores en una liga y/o determinar si un jugador puede jugar en un partido son establecidos por la autoridad competente y los árbitros no pueden modificarlas. La autoridad competente le puede pedir al árbitro que verifique las listas de los jugadores, las credenciales, y la documentación similar como pre requisito para permitir que un jugador participe en un partido. Cuando la validez de la credencial de un jugador o su derecho a participar en un partido esté en duda o es un problema, sin resolverse, entre los dos equipos, el árbitro permitirá que el jugador participe y luego incluirá los detalles en el reporte del juego. (Un ejemplo sería el caso cuando un equipo dice que un jugador adversario ha sido suspendido y que no puede jugar en este juego pero el equipo de éste dice lo contrario).

Si hay una discrepancia obvia entre la documentación y el jugador en duda, y el árbitro puede verificar que el jugador y la documentación no concuerdan uno con el otro, el jugador no jugará. El árbitro retendrá la documentación y la enviará a la autoridad competente con el reporte del juego. En caso de que no exista una discrepancia obvia o que la credencial del jugador no se crea falsa, el árbitro hará la decisión en favor del jugador quien podrá participar en el partido, e incluirá los detalles en el reporte del juego.

3.15 CUANDO SE PUEDE HACER UNA SUSTITUCIÓN O UN CAMBIO DE JUGADORES

Basado en el Reglamento, y a no ser que las reglas de la competición lo especifiquen diferente, los equipos pueden sustituir cada vez que el balón no esté en juego. Esto ha sido enfatizado para juegos juveniles por la Regla de USYSA 302.2, que permite sustituciones cada vez que el balón no esté en juego con el permiso del árbitro. El árbitro tiene que familiarizarse con las reglas de cada competición en que trabaje. (Ver la Guía 19.6.)

Un cambio entre un jugador y el guardameta no es una sustitución y se puede hacer cuando el balón no está en juego. Se deberá informar al árbitro antes de efectuar este cambio.

Parte B. Menos Jugadores que el Número Permitido

3.16 EL NÚMERO MÍNIMO DE JUGADORES

No obstante que la Regla 3 especifica un número mínimo de siete jugadores para iniciar y continuar un partido, no es siempre necesario que todos los siete jugadores estén físicamente en el terreno de juego. En algunos casos, la autoridad competente puede permitir menos jugadores que los siete que se requieren para continuar con el juego, pero el mínimo para comenzar el partido permanece de siete (que es diferente para juegos con un menor número de jugadores). El juego tiene que suspenderse temporalmente si un equipo se queda con un número de jugadores menor que el mínimo como resultado de que un jugador pide y recibe permiso para salir del terreno temporalmente por una lesión, o si el árbitro le pidió que saliera por estar sangrando o tener sangre en el uniforme, o por equipamiento indebido. Si el árbitro no cree que el equipo puede completar el número mínimo dentro de un tiempo razonable, el árbitro tiene que abandonar el partido y describir los detalles en el reporte del partido.

Parte C. Más Jugadores que el Número Permitido

3.17 MÁS JUGADORES QUE EL NÚMERO PERMITIDO

Si, cuando el balón está en juego, el árbitro se da cuenta que un equipo tiene más jugadores que el máximo número permitido en el terreno de juego, tiene que interrumpir el juego, identificar a la persona que está demás y sacarla del terreno. Si el árbitro interrumpe el juego por esta razón, el juego se reanudará de la forma especificada en el Reglamento; si el juego se interrumpió por otra causa, el juego será reanudado por esa causa particular. A no ser que sea por error del árbitro, esta situación puede ocurrir sólo si alguien entra al terreno indebidamente. El "jugador extra" puede incluir un agente externo (podría ser un jugador que fue expulsado previamente o un espectador); un jugador que recibió permiso para salir o el árbitro le ordenó que saliera para corregir un problema, pero reingresa sin permiso; o un sustituto o jugador sustituido que reingresa sin permiso durante el juego.

En todas las competencias, especialmente aquellas que permiten el reingreso de jugadores sustituidos, los árbitros tienen que estar extremadamente atentos para contar el número de jugadores que salen y los que entran para prevenir problemas de esta naturaleza. Así mismo, jugadores que están temporalmente fuera del terreno que necesitan el permiso del árbitro para reingresar tienen que ser vigilados para asegurarse de que no participen en el juego hasta que este requerimiento y cualquier otro (por ejemplo, hacer la inspección para asegurarse de que el problema de equipamiento o estar sangrando ha sido corregido) hayan sido corregidos.

3.18 MODO DE PROCEDER CUANDO EL JUEGO ES INTERRUMPIDO POR ENCONTRARSE UNA PERSONA AJENA EN EL TERRENO DE JUEGO

- a) Si la persona ajena no es jugador ni sustituto (lo que se determina usualmente con la lista de los jugadores), esta persona se considerará como "agente externo" y tiene que ser sacada del terreno. Esta persona, como agente externo, no ha cometido ninguna conducta antideportiva y por lo tanto no se le muestra la tarjeta. En el caso especial de un jugador que ha sido expulsado y que se le mostró la tarjeta roja pero reingresa al terreno, no hay acción alguna a tomar después que fue expulsado pero se incluirán los detalles en el reporte del juego. El juego se reanudará con un balón a tierra desde el lugar en donde se encontraba el balón cuando se interrumpió el juego*.
- b) Un jugador con permiso de salir o a quién se le pidió que saliera del terreno para corregir equipamiento o por una lesión o para limpiarse la sangre tiene que pedir el permiso del árbitro para reingresar. Si este jugador reingresa al terreno indebidamente, hay que sacarlo, amonestarlo y mostrarle la tarjeta amarilla por ingresar al terreno de juego sin el permiso del árbitro. La

reanudación correcta es un tiro libre indirecto ejecutado desde el lugar donde se encontraba el balón cuando se interrumpió el juego*.

- c) Si un sustituto o un jugador quién ha sido sustituido subsecuentemente entra al terreno indebidamente, él o ella tiene que ser amonestado por conducta antideportiva. Bajo las reglas de la competición que deben de estar de acuerdo con la Regla 3, un jugador sustituido no puede tener más participación activa en el partido, no obstante que el jugador sustituido puede permanecer en el área técnica de su equipo. Si un sustituto entró de manera indebida al hacerse una sustitución y un jugador salió del terreno, el jugador que salió tiene que regresar al terreno. La reanudación correcta es un tiro libre indirecto ejecutado desde el lugar donde se encontraba el balón cuando se interrumpió el juego*.

3.19 INFRACCIÓN COMETIDA MIENTRAS HAY UN INTRUSO EN EL TERRENO

- a) Un agente externo (vea la Guía 1.8 (d)) no puede cometer una infracción al Reglamento. (Ver 3.18(c))
- b) Un jugador con permiso para abandonar o que fue ordenado a abandonar el terreno para corregir equipamiento o para recibir tratamiento médico o para limpiarse la sangre reingresa al terreno indebidamente (vea 3.18 (b)) y además comete una falta o conducta antideportiva mientras está indebidamente en el terreno, él o ella todavía es un jugador y se le puede sancionar por cometer una falta o conducta antideportiva y la reanudación se hará de acuerdo a la falta. Por ejemplo, si se le ha pedido a un jugador que abandone el terreno para corregir equipamiento pero reingresa sin el permiso del árbitro y golpea violentamente a un adversario durante el juego, la reanudación es un tiro libre directo por la falta de golpear (o un tiro penal si lo hizo dentro de su propia área penal). El jugador es, por supuesto, expulsado y se le muestra la tarjeta roja por la conducta antideportiva.
- c) Los jugadores que han sido sustituidos (“jugadores sustituidos”) y que subsecuentemente reingresan al terreno indebidamente (vea la Guía 3.18(c)) no pueden ser culpables de cometer faltas, pero pueden ser castigados por conducta antideportiva. Si este jugador sustituido comete una conducta antideportiva mientras se encuentre en el terreno, él o ella podría ser amonestado o expulsado, lo que sea más apropiado. La reanudación será un tiro libre indirecto como resultado del ingreso indebido del jugador sustituido, no por la conducta antideportiva cometida después.

REINICIOS POR ENTRAR/VOLVER A ENTRAR SIN PERMISO	
QUIÉN/Referencia en la Guía	Qué/Dónde ¹
Sustituto o Jugador Sustituido 3.18(c)	Tiro libre indirecto desde donde se encontraba el balón cuando el juego fue interrumpido* ²
Jugador que salió del terreno de juego con el permiso del árbitro o se le pidió que saliera 3.18(b), 3.19	
Jugador o Jugador Sustituido que ha sido expulsado 3.10	Balón a tierra desde donde se encontraba el balón cuando el juego fue interrumpido*
Cualquier otra persona (incluyendo funcionarios de un equipo) 3.18(a)	
1. Después de la acción administrativa adecuada, si alguna es necesaria, y sacar al jugador, sustituto, jugador sustituido, o cualquier otra persona (agente externo) 2. Si un jugador entra sin permiso y también comete una falta, la reanudación tiene que ser de acuerdo a la falta; ver la Guía 3.19.	

3.20 SE ANOTA UN GOL CON UNA PERSONA EXTRA EN EL JUEGO

Hay que contestar dos preguntas críticas para determinar la acción apropiada cuando hay una persona extra en el terreno de juego después de anotarse un gol:

- ¿Se descubrió la presencia de la persona extra antes del reinicio o después?
- ¿Quién es la persona extra - un jugador que fue obligado a abandonar el terreno de juego que regresa ilegalmente, un sustituto o jugador sustituido que entra ilegalmente, o alguien más (funcionario de un equipo, jugador expulsado, etc.) que es considerado generalmente como un “agente externo”?

a) Se descubre la persona extra después del reinicio

Si, después de reinicio con un saque de salida y, durante una interrupción subsecuente, se descubre la presencia de la persona extra, el gol cuenta y el juego se reinicia de acuerdo al Reglamento. Sin embargo, si el juego es interrumpido después del saque de salida solamente porque el árbitro se da cuenta de la presencia de la persona extra, el gol cuenta y el juego se reiniciará de acuerdo al Reglamento:

- * un tiro libre indirecto desde donde estaba el balón cuando se interrumpió el juego si la persona extra era un sustituto (o jugador sustituido) o un jugador que estaba afuera del terreno de juego con el permiso del árbitro o que el árbitro obligo a abandonar el terreno (por ejemplo, por su equipamiento o problemas de sangre).
- * un balón a tierra ejecutado desde el lugar donde estaba el balón cuando el juego fue interrumpido si la persona es un agente externo o un jugador expulsado.

b) Se descubre la persona extra antes del reinicio

El árbitro tiene que anular el gol si el intruso era:

- * un jugador, un sustituto (o un jugador sustituido), o un funcionario del equipo que anotó el gol, o
- * un agente externo que interfirió con el juego o con un jugador.

El árbitro tiene que dar el gol si el intruso era:

- * un jugador, un sustituto (o un jugador sustituido), o un funcionario del equipo al que le anotaron el gol, o
- * un agente externo que no interfirió con el juego o con un jugador.

Si el gol es anulado, el juego se reiniciará con un saque de meta.

En todos los casos, el intruso tiene que ser sacado del terreno de juego y ser amonestado si es un jugador o cualquier otra persona sometida a la autoridad y jurisdicción del árbitro. Se les informará a los funcionarios de los equipos que su conducta no fue correcta y, si es apropiado, serán excluidos del terreno de juego y sus alrededores por un comportamiento irresponsable. El partido puede ser suspendido y, si es necesario, será terminado cuando agentes externos invaden el terreno de juego.

Regla 4 – El Equipamiento de los Jugadores

4.1 UNIFORMES

Está claro en el Reglamento que cada equipo tiene que vestir un uniforme de color diferente, que los shorts y las medias sean iguales para cada equipo, y que los uniformes se distingan de los uniformes del equipo adversario. Sin embargo, los detalles del uniforme están controlados por la autoridad competente y pueden variar bastante de un partido a otro. El árbitro tiene que saber y aplicar las reglas de cada competición en que arbitra. Las camisetas de los jugadores tienen que mantenerse por dentro de los shorts, las medias tienen que estar subidas, y cada jugador tiene que tener espinilleras debajo de las medias. Toda ropa interior (pantalones cortos interiores, camisetas, etc.) que se extienda visiblemente más allá del uniforme tiene que ser del color predominante de la pieza del uniforme bajo la cual se viste.

Todos los jugadores tienen que vestir camisetas o camisas que los distingan del árbitro y los árbitros asistentes. Si los colores son iguales, los jugadores, no los árbitros, tiene que cambiarse.

Recuerde que la camiseta y los shorts tienen que ser de dos piezas separadas entre sí, no de una sola pieza.

4.2 SEGURIDAD

El árbitro tiene que revisar a los jugadores y su equipamiento para asegurarse de que no tienen nada peligroso para cualquier jugador. Los jugadores no utilizarán ningún equipamiento ni llevarán ningún objeto que el árbitro considere peligroso para ellos mismos o para los demás jugadores. El árbitro puede delegar toda o parte de esta responsabilidad a uno o ambos árbitros asistentes.

4.3 JOYAS

Normalmente, cualquier tipo de joyas es considerado peligroso; sin embargo, los árbitros deberán considerar cuidadosamente cualquier artículo de vestir o joya que tenga claramente una finalidad religiosa o médica y permitir que se use si no es peligroso y que probablemente no le vaya a dar ninguna ventaja indebida al jugador.

Los jugadores no pueden usar cinta adhesiva para cubrir, o de otra forma esconder artículos prohibidos. De cualquier manera, no se le permitirá a un jugador participar en el partido si tiene algún artículo prohibido.

La falta de cooperación de un jugador para quitarse algo que no es permitido (incluyendo joyas), después de haberle comunicado que tal objeto no es permitido en el terreno de juego pero aún así insiste en no quitárselo, se considerará como conducta antideportiva.

4.4 EL EQUIPAMIENTO Y UNIFORME DEL GUARDAMETA

Según la Regla 4, los guardametas vestirán camisetas con un color que los diferencie de los jugadores de ambos equipos, el árbitro y los árbitros asistentes. Tradicionalmente los guardametas también visten otras prendas que no están descritas en la Regla 4. Éstas incluyen gorras o visores de material suave, guantes, sudaderas, pantalones con rellenos especiales en los lados, sudaderas con rellenos en los codos y los brazos, y rodilleras individuales en las rodillas o los codos. No hay problema con que vistan estas prendas siempre y cuando no presenten peligro alguno a ningún jugador, sean de un color distinto al del uniforme de los jugadores de los dos equipos y estén, en la opinión del árbitro, claramente relacionadas a la función del guardameta. El árbitro no deberá permitir que ningún jugador además del guardameta vista alguna prenda de vestir o equipamiento que sólo se le permite al guardameta siguiendo los criterios aquí descritos.

Si las camisetas de los dos guardametas son del mismo color y ninguno tiene otra de color distinto para cambiarse, el árbitro permitirá que el partido se lleve a cabo.

4.5 CALZADO

El calzado es un artículo necesario como parte del equipamiento del jugador. Si un jugador, debido a un choque con un adversario u otra razón, pierde un zapato e inmediatamente anota un gol, el gol es válido. El jugador perdió el zapato por accidente y no jugó intencionalmente sin él. El árbitro tiene la discreción de permitir que el jugador continúe jugando por un período corto hasta que recoja el zapato y se lo ponga otra vez.

4.6 UNIFORME O EQUIPAMIENTO INCORRECTO

Pedir a un jugador que salga del terreno para corregir el uniforme o equipamiento indebido no es necesario incluirlo en el reporte del árbitro ya que no es una “expulsión” por conducta antideportiva. La inspección para confirmar que la corrección se ha hecho la hace el árbitro o, si la delega en las instrucciones antes del juego, lo hace el cuarto árbitro o un árbitro asistente si un cuarto árbitro no ha sido designado. El jugador tiene que esperar la señal del árbitro antes de reingresar al terreno de juego lo que puede hacer sólo cuando el balón no está en juego. Cuando la inspección del uniforme o el equipamiento indebido ha sido delegada al cuarto árbitro o a un árbitro asistente, el equipo arbitral tiene que haber discutido antes del juego como comunicarle al árbitro que la inspección se ha hecho y que el problema ha sido resuelto.

Al guardameta se le permiten ciertas excepciones en cuanto al equipamiento que puede vestir. Estas excepciones son estrictamente para la protección del guardameta, de acuerdo a los requerimientos de la Regla 4 para asegurar la seguridad del jugador, y no para permitir que tome ventaja con otros medios. No hay ninguna estipulación para que el guardameta o cualquier otro jugador puedan usar algún artículo artificial para aumentar su habilidad en el juego. Por lo tanto, sustancias “pegajosas” en las manos o guantes son algo indebido y, si se usan, constituyen una conducta antideportiva por la cual se deberá amonestar. La sustancia prohibida tiene que ser retirada y los guantes tienen que ser reemplazados por otros que no estén “alterados.”

Los jugadores no deberán llevar mensajes comerciales, políticos, religiosos o personales en cualquier parte del uniforme (los nombres y logos de los fabricantes son una excepción) o mostrar ese tipo de mensajes quitándose cualquier parte del uniforme (ya sea que el mensaje mostrado esté en una camiseta interior o directamente en la piel del jugador). Los árbitros, normalmente, no tienen la responsabilidad de sancionar a los jugadores que violan esta restricción, pero sí tienen que incluir los detalles de cualquier infracción en el reporte del juego. Los árbitros siempre tienen la autoridad para sancionar a los jugadores que desplieguen imágenes o usen lenguaje abusivo, grosero, u ofensivo.

* "Comercial" en este caso quiere decir "mensaje comercial" abogando por el uso de un producto, en vez del logo de un equipo, liga o promotor de un torneo. Lo último es permitido, lo anterior no.

Regla 5 – El Árbitro

5.1 EL UNIFORME DEL ÁRBITRO

Los árbitros pueden vestir solamente el uniforme primario amarillo o negro, azul, rojo, o verde, y solamente pueden usar las medias aprobadas. (El término "uniforme primario" quiere decir solamente que *este es el color que todos los árbitros tienen que tener*. No quiere decir que el uniforme amarillo tiene que usarse con preferencia a los otros colores). No se vestirán otros colores sin la aprobación expresa de USSF. Si el color del uniforme de un guardameta y del árbitro o de un equipo (o ambos equipos) y del árbitro es similar como para crear confusión, el guardameta o el equipo(s) tiene que cambiarse a colores diferentes. Solamente si no hay forma de solucionar la similitud de los colores, el árbitro tiene que (y los árbitros asistentes) cambiarse a los colores que tengan el menor conflicto con el de los jugadores. Los árbitros y los árbitros asistentes tienen que vestir el uniforme del mismo color y el mismo estilo de medias, y todos *deberán* de vestir el uniforme con el mismo tamaño de manga. El uniforme del árbitro no incluye un sombrero, gorra, u otro artículo para cubrir la cabeza, con la excepción de algo para cubrir la cabeza que sea un *requisito* religioso. Los árbitros tienen que llevar el gafete del año correspondiente. En general, los árbitros, los árbitros asistentes, cuartos árbitros, y los árbitros de reserva no deben vestir ningún artículo de su uniforme, equipamiento, o joyas (con la excepción un reloj) que el Reglamento no le permite a los jugadores.

Los árbitros deberán de seleccionar sus zapatos en base a su utilidad y apariencia. Los árbitros tienen que correr en el terreno por lo menos con la misma velocidad y agilidad que los jugadores, por eso los zapatos deberán de permitirles hacer eso en terrenos con diferentes condiciones. Los jugadores, funcionarios de los equipos, y los espectadores con frecuencia hacen prejuicios sobre la habilidad y conocimiento del árbitro basado en su apariencia, y los zapatos pueden contribuir en mucho a mejorar ese prejuicio. También es importante que los jugadores, quienes están frecuentemente viendo hacia el suelo, puedan identificar al árbitro rápidamente diferenciándolo por los zapatos. De la misma manera, los zapatos del árbitro deberán de ser predominantemente negros, estar limpios, lustrados, y bien amarrados.

En circunstancias normales, no se acepta que un árbitro se cubra la cabeza con algo, y esto nunca se vería en un nivel alto de competición regional, nacional o internacional. Sin embargo, podrían haber circunstancias a nivel local donde se toleraría por sensibilidad alguna protección o visores contra el sol por el bien del juego, por ejemplo, en juegos temprano en la mañana o al final del día cuando el sol se encuentra en la línea de visibilidad de los árbitros causando dificultades para ver; debido a la falta de árbitros, un árbitro con piel sensible es presionado a arbitrar juegos múltiples bajo un sol fuerte, o un árbitro que usa lentes y necesita protegerlos de la lluvia. Anteojos para el sol están sujetos a las mismas consideraciones. Además, le pedimos a los árbitros que recuerden que los lentes para el sol tienen la mala suerte de sugerir que el árbitro o árbitro asistente tiene una visión muy mala y no debería de estar arbitrando. Estos también limitan la comunicación entre los árbitros y los jugadores estableciendo una barrera al contacto visual. Los lentes para el sol, si se usan, deberán de quitarse antes de tener una comunicación verbal con los jugadores.

5.2 LA AUTORIDAD DEL ÁRBITRO

La autoridad del árbitro empieza cuando llega al área del terreno de juego y continúa hasta que él o ella ha abandonado el área del terreno de juego después que el partido finalizó. La autoridad del árbitro incluye el tiempo que el balón no está en juego, suspensiones temporales, el intervalo del medio tiempo, y los períodos suplementarios de juego o tiros desde el punto penal cuando así lo requieran las reglas de la competición.

Ver la sinopsis de cuando mostrar las tarjetas a los jugadores, sustitutos, o jugadores sustituidos en la Guía 5.17.

5.3 ANTES DEL JUEGO

Antes del juego, el árbitro tiene que revisar con los árbitros asistentes y el cuarto árbitro (si uno ha sido designado) las reglas de la competición, los procedimientos, y mecánicas apropiadas a seguir por cada uno (así como está prescrito en la Guía de Procedimientos de USSF).

5.4 SEÑALES DEL ÁRBITRO

Las señales del árbitro deben de estar limitadas a aquellas autorizadas por el IFAB/FIFA (juego-ventaja, tiro penal, tiro libre indirecto, tiro libre directo, saque de meta, saque de esquina, y amonestación o expulsión cuando se muestra una tarjeta), a no ser que exista una necesidad clara de comunicar otra información a los jugadores o a los árbitros asistentes y al cuarto árbitro. Otras señales o métodos de comunicación con la intención de complementar (no reemplazar) las señales descritas en la Guía de Procedimientos de USSF son permitidas sólo si no están en conflicto con los procedimientos establecidos y no interfieren con el juego, no son una distracción, son limitadas en número y propósito, y se revisaron durante las instrucciones antes del partido. Estas señales deberán usarse lo más mínimo, y no deberán de exhibir o llamar la atención innecesaria hacia el árbitro (o árbitros asistentes). No obstante el uso rutinario de señales identificando faltas no es generalmente recomendado, los árbitros deben de estar preparados para indicar rápidamente que tipo de falta ha ocurrido cuando esto puede ayudar a disminuir preguntas, desacuerdos, mal entendidos, o protestas.

El uso del silbato es requerido para reiniciar todos los tiros ceremoniales (cada tiro penal y saque de salida, más cualquier otro reinicio que el árbitro ha retrasado por cualquier razón). El uso del silbato es necesario para

- iniciar el juego (1er, 2º tiempo) y después de un gol
- interrumpir el juego a fin de conceder un tiro libre o un tiro penal, suspender o finalizar un partido, o finalizar un período de juego porque el tiempo ha expirado
- reanudar el juego en tiros libres, al colocar la barrera a una distancia apropiada o tiros penales
- reanudar el juego tras haber sido interrumpido para mostrar una tarjeta amarilla o roja por una incorrección, lesión, o sustitución

El uso del silbato NO es necesario para

- interrumpir el juego por un saque de meta, saque de esquina, o saque de banda, un gol
- para reanudar el juego tras un tiro libre, saque de meta, saque de esquina, saque de banda

No es necesario usar el silbato cuando el juego se reinicia con un balón a tierra. El uso innecesario y frecuente del silbato tendrá menos impacto cuando sí se deba utilizar. Cuando se requiera el uso del silbato para reanudar el juego, el árbitro anunciará claramente a los jugadores que el juego no se reanudará hasta después de dicha señal.

5.5 LAS INFRACCIONES INSIGNIFICANTES O DUDOSAS

"El espíritu del Reglamento es que los juegos deben de ser jugados con el menor número posible de interrupciones y, por ello, el deber del árbitro es sancionar solamente las infracciones cometidas deliberadamente. El pitir constantemente por faltas insignificantes o dudosas, enerva a los jugadores, provoca su mal humor y quita el placer del juego a los espectadores."

Esta Decisión anterior del IFAB (previamente incluida en la Regla 5 como Decisión 8) fue removida del Reglamento sólo porque se pensó que no era necesario recordarles a los árbitros su obligación

fundamental para penalizar sólo las infracciones que importan. El espíritu, y no las palabras, de la Decisión son la parte vital de la Regla. Se puede aplicar a cualquier infracción posible del Reglamento.

Una falta insignificante es aquella que, aunque también es una falta, no tiene un impacto significativo en el juego. Una falta dudosa es aquella que ni el árbitro, ni los árbitros asistentes, ni el cuarto árbitro pueden comprobar. Bajo ninguna circunstancia se deberá de invocar la ventaja por estas “faltas.” La decisión del árbitro en cuanto si la acción de un jugador es una falta insignificante o no es influenciada considerablemente por el nivel de habilidad de los jugadores. Sin embargo, el árbitro deberá también tomar en cuenta las faltas consideradas insignificantes para castigar a un jugador por infringir persistentemente el reglamento. Es más, el árbitro podría hablar con el jugador o advertirle en cuanto a las infracciones insignificantes que, aunque se consideren insignificantes, pueden provocar frustración o represalia si continúan.

5.6 LA VENTAJA

Los árbitros tienen el poder de aplicar (y señalar) la ventaja una vez que vieron una falta o conducta antideportiva si en ese momento las condiciones de la cláusula de la ventaja se cumplen (Regla 5, artículo 11). Al aplicar la ventaja, el árbitro permite que el juego continúe si el equipo contra el cual se ha cometido una infracción se beneficia de una ventaja si el árbitro no detiene el juego.

El árbitro tiene que saber que la ventaja aplica al *equipo* del jugador al que le cometieron la falta y no solamente al jugador que le cometieron la falta. El fútbol es un deporte de equipo y se espera que el árbitro aplique la ventaja si el equipo del jugador al que le cometieron la falta retiene o recupera el control del balón.

El árbitro puede regresar y castigar la falta original si no hubo beneficio por dar la ventaja inmediatamente (2-3 segundos). Los árbitros deberán notar que la "ventaja" no está definida sólo en términos de anotar un gol. También, una falta subsecuente de un jugador del equipo infractor no tiene que ser ignorada mientras el árbitro espera que el equipo contra el cual se ha cometido una falta se beneficie o no de la ventaja. Esta falta puede ser sancionada o se aplica otra vez la ventaja. *Sin importar el resultado de la ventaja, el árbitro tiene que sancionar apropiadamente cualquier conducta antideportiva la próxima vez que el balón salga del juego, antes de permitir que el juego se reanude.* (También ver 12.27.)

NOTA: Después de observar una falta o una conducta antideportiva, el árbitro decide aplicar la ventaja e inmediatamente, el balón abandona el terreno de juego. El árbitro puede todavía sancionar la infracción original.

El uso de la ventaja tal y como está escrito en la Regla 5 es estrictamente limitado a infracciones de la Regla 12 – ambas secciones que cubren las faltas y la conducta antideportiva. Otras infracciones al Reglamento (por ejemplo, una violación de la Regla 15 en un saque de banda, fuera de juego, violaciones de un "segundo toque" después de un reinicio, etc.) no están sujetas a la aplicación de la ventaja. Así como es con todas las infracciones al Reglamento (por ejemplo, la falta de banderines de esquina, un espectador suena un silbato, la entrada indebida de un espectador al terreno de juego), todas estas están sujetas a que el árbitro determine si la falta es dudosa (incierto que ocurra) o insignificante (la falta ocurrió pero no tiene importancia para la continuidad del juego). Por ejemplo, si un balón entra procedente de un terreno de juego cercano, no es necesario interrumpir el juego a no ser que este “agente externo” actualmente interfiera con el juego o cause alguna confusión entre los jugadores. La decisión de no interrumpir el juego en casos como este no se basa en la aplicación de la ventaja pero en la aplicación del principio aceptado a través del tiempo antes de 1996 en la Decisión 8 del International

Board (eliminada en 1997 pero que todavía se le considera como uno de los valores centrales del Reglamento – ver el párrafo primero de la Guía 5.5, arriba).

Los árbitros tienen que entender que la ventaja no es un derecho absoluto. Tiene que ser balanceada con otros factores. No se requiere que los árbitros apliquen la ventaja en todas las situaciones en las que se podría aplicar. El árbitro podría interrumpir el juego a pesar de haber dado la ventaja si otros factores (por ejemplo, control del juego, severidad de la falta o de la conducta antideportiva, posibilidad de que haya represalia, etc.) sobrepasan el beneficio de la continuación del juego. En particular, los árbitros deberán en general evitar dar la ventaja por faltas cometidas al principio del partido, por faltas cometidas en frente de las áreas técnicas, o por conducta antideportiva con violencia a no ser que haya una oportunidad inmediata de anotar un gol.

Un mal entendido común acerca de la ventaja es que se refiere a la decisión de qué es una falta. Por el contrario, esa decisión ya se ha hecho porque la ventaja no se puede aplicar si no hay una falta (lo que quiere decir una infracción a la Regla 12). La ventaja, más bien, es una decisión acerca de si se interrumpe o no el juego por la falta. De la misma forma, aplicar la ventaja es como “marcar la falta” y tiene que ser tan obvio para los jugadores como la misma señal para interrumpir el juego.

Hay que evitar las señales de la ventaja que no sean visibles porque son como el silbato que no se oye. De la misma forma, sin embargo, usar la señal de la ventaja cuando algo no es falta o conducta antideportiva, o es insignificante o dudoso, es también incorrecto.

Para juzgar si las infracciones son persistentes, hay que tomar en cuenta todas las faltas, incluyendo aquellas por las que se dio la ventaja.

Una forma de determinar cuando dar la ventaja es aplicando las Cuatro Ps: Posesión, Potencial, Personal, y Proximidad. Posesión quiere decir control activo y verdadero del jugador a quien le cometieron la falta o un compañero. Potencial quiere decir la probabilidad de continuar inmediatamente con un ataque peligroso hacia la portería adversaria. El árbitro juzga el Potencial con respecto al Personal involucrado (el número y la habilidad de los atacantes en relación al número y habilidad de los defensores en un tiempo de 2-3 segundos después de haberse cometido la falta) y Proximidad (la distancia hacia la portería adversaria; entre menos distancia, más grande la posibilidad).

5.7 INTERRUMPIR EL JUEGO

El árbitro tiene el poder de interrumpir el juego por cualquier infracción al Reglamento, para aplicar la ventaja en las condiciones apropiadas, o para decidir si una falta es insignificante o dudosa y que no se debería de marcar del todo. Sin embargo, el árbitro también tiene el poder para interrumpir el juego por otras razones, incluyendo una conducta antideportiva por la que el árbitro intenta solamente advertir al jugador acerca de su conducta y no para amonestarlo. En estas circunstancias, el árbitro deberá de estar consiente de que tal interrupción no ponga al equipo adversario en desventaja. Ya que la interrupción no fue por una falta o conducta antideportiva, el juego se reanudará con un balón a tierra.

5.8 REINGRESO DESPUÉS DE ESTAR SANGRANDO O PROBLEMAS DE EQUIPAMIENTO

Si un jugador está sangrando o el uniforme está lleno de sangre, el jugador tiene que salir inmediatamente del terreno para que le controlen la hemorragia en su piel y limpien bien el uniforme (podría ser necesario cambiar el uniforme para cumplir con este requisito). Antes de que el jugador pueda reingresar al terreno, uno de los árbitros tiene que verificar que el problema ha sido corregido—el árbitro o, si el árbitro delegó esta responsabilidad en las instrucciones antes del juego, el cuarto árbitro o, si no hay un cuarto árbitro, uno de los árbitros asistentes. Una vez que se confirme la corrección del

problema, se puede permitir que el jugador reingrese al terreno de juego solamente durante la próxima interrupción del juego.

5.9 LESIONES

Los jugadores lesionados tienen que abandonar el terreno de juego por cualquiera de las dos situaciones siguientes: El árbitro interrumpe el juego si, en su opinión, la lesión es grave o el árbitro autoriza el ingreso de cualquiera (funcionario del equipo, personal médico, etc.) al terreno de juego para atender la lesión (sin importar si esta persona entra para evaluar o no y sin importar el por qué el juego fue interrumpido). El guardameta es una excepción a esta disposición, como también cualquier otro jugador lesionado al chocar con el guardameta, y también compañeros del mismo equipo que chocan entre ellos. Si un jugador se reusa a salir del terreno de juego cuando se le pide que lo haga puede considerarse como conducta antideportiva.

No obstante que no es permitido normalmente que las lesiones sean atendidas en el terreno de juego, el árbitro tiene la autoridad para permitirlo en el caso de que la lesión sea grave y que el mover al jugador pueda causar más daño. Los guardametas (y otros jugadores lesionados al chocar con el guardameta) pueden recibir tratamiento en el terreno de juego en cualquier momento con el permiso del árbitro. Para determinar qué constituye una "lesión grave" se deberá tomar en cuenta la edad del jugador. Solamente el árbitro puede permitir el reingreso al terreno de juego de un jugador que ha salido por una lesión. Esto no es una sustitución. El jugador que salió del terreno por una lesión puede reingresar con el permiso del árbitro mientras el balón está en juego, pero sólo por la línea de banda. Si el balón no está en juego, el jugador puede reingresar con el permiso del árbitro por cualquiera de las líneas del terreno de juego.

Los árbitros deberán de evitar permanecer en el área donde se encuentra el jugador lesionado una vez que han decidido interrumpir el juego o no dejar que el juego se reanude de inmediato mientras un jugador lesionado está siendo atendido en el terreno.

Para reiniciar el juego, el árbitro tiene que hacerlo con el silbato.

5.10 LA CONDUCTA DEL ENTRENADOR Y DEL PERSONAL DE LA BANCA

Los entrenadores y otros dirigentes de los equipos, uno a la vez, pueden dar instrucciones tácticas a sus jugadores, incluyendo comentarios positivos y de apoyo. *El árbitro sólo deberá tomar acción en contra de los entrenadores o los funcionarios de los equipos por conducta irresponsable o por acciones en contra del espíritu del juego. Un entrenador u otro funcionario de un equipo no puede ser amonestado o expulsado ni se les muestran las tarjetas; sin embargo, según la discreción del árbitro, tal persona puede ser advertida acerca de su conducta o excluida del terreno de juego y su área inmediata. Cuando se excluye a un entrenador u otro dirigente de un equipo, el árbitro tiene que incluir los detalles de estos incidentes en el reporte del juego.*

El número máximo de sustitutos y sustituciones está establecido por la autoridad de la competición y con el consentimiento de los dos equipos y de acuerdo a las disposiciones de la Regla 3. Otras personas extras en el área técnica, tales como miembros del equipo que no han sido nombrados como jugadores o sustitutos (en *este* juego) en la lista de jugadores o padres u otras personas relacionadas al equipo, pueden estar sentadas con el equipo en el área técnica (u otra área designada para el equipo) sólo si es permitido por la autoridad de la competición. Éstas personas serán consideradas como dirigentes del equipo y deberán de comportarse de la misma manera como está especificado en la Regla 5 para los dirigentes de los equipos. No obstante que los dirigentes de un equipo no se les pueden mostrar la tarjeta amarilla o no pueden cometer una conducta antideportiva, sí pueden ser excluidos del terreno por

conducta irresponsable. Los detalles de cualquiera de estos incidentes tienen que incluirse en el reporte del partido.

Se le recomienda a todos los árbitros usar el procedimiento de "Pedir, decir, expulsar" en cuanto al comportamiento de los funcionarios de los equipos:

- Pedir
Si la situación es de conducta irresponsable, el oficial (árbitro, árbitro asistente, o cuarto oficial) deberá pedirle a la persona(s) que no continúe con esa conducta.
- Decir
Si hay otro incidente de conducta irresponsable, el oficial deberá informar a la persona que ese comportamiento no es permitido y decirle (insistirle) que no continúe.
- Expulsar
Si el comportamiento irresponsable continúa, el árbitro tiene que EXPULSAR esa persona inmediatamente.

ALGUNAS GUÍAS PARA EL USO DEL PROCESO DE "PEDIR, DECIR, EXPULSAR"

Cuando el cuarto árbitro determina que el uso de "DECIR" no ha funcionado y el comportamiento en el área técnica continúa irresponsable, el cuarto árbitro informa al árbitro. Cuando el balón no esté en juego, el árbitro se acerca al área técnica y "advierde" al entrenador que si la conducta irresponsable continúa va a tener que expulsar del juego a un funcionario del equipo o un jugador, sustituto o jugador sustituido. Así, como regla general, es PEDIR, DECIR del cuarto árbitro, DECIR del árbitro, y después EXPULSAR. No es PEDIR, DECIR, DECIR, DECIR, DECIR, y solo entonces EXPULSAR.

Estos son los pasos a seguir, pero no son necesarios si el comportamiento y la conducta del personal en el área técnica ameritan que sean expulsados. Recuerde, cuando las circunstancias lo permitan, el equipo arbitral deberá aplicar una forma de respuesta "escalonada" que vaya de acuerdo a la naturaleza de la conducta en la banca. Trate de usar la forma menos comprometedora para solucionar el problema.

5.11 TERMINAR EL JUEGO

El árbitro puede finalizar el partido por razones de seguridad (mal tiempo o falta de visibilidad), por cualquier contravención seria al Reglamento, o por interferencia de los espectadores. Solamente la autoridad de la competición, no el árbitro, tiene la autoridad para declarar un ganador, declarar un ganador por ausencia de un equipo, o jugar el partido otra vez en su totalidad. El árbitro tiene que reportar todos los detalles de estos incidentes.

5.12 ABANDONAR EL JUEGO

El árbitro puede abandonar el partido si no hay un número suficiente de jugadores que cumpla con las disposiciones del Reglamento o las reglas de la competición, si un equipo no regresa o se sale del terreno antes de que termine el partido, o si el terreno o cualquier equipo en el terreno no cumple con los requisitos del Reglamento o son peligrosos. Un partido abandonado se jugará de nuevo a no ser que las reglas de la competición establezcan otra cosa.

NOTA: No hay mucha diferencia entre finalizar o abandonar un partido, pero es algo históricamente correcto y apoyado por la práctica tradicional.

5.13 CAMBIAR LA DECISIÓN DESPUÉS DE LA REANUDACIÓN

Antes de reanudar el juego después de mostrar una tarjeta, el árbitro puede revisar cualquier decisión acerca de algo observado en el terreno de juego, re-evaluar la importancia de la acción del jugador, o

recibir información adicional importante de los otros árbitros (cualquiera de los dos árbitros asistentes o del cuarto oficial). Como resultado de esta reflexión o de la asistencia de los otros árbitros, el árbitro puede: (a) anular completamente la tarjeta, (b) decidir que la tarjeta deberá ser mostrada a un jugador diferente, (c) mostrar la tarjeta a más jugadores, o (d) mostrar una tarjeta de diferente color en vez de la mostrada originalmente.

Como algo práctico, hay que hacer énfasis en que este tipo de acción deberá de tomarse muy raras veces. El árbitro puede reducir la necesidad de anular una tarjeta obteniendo toda la información posible antes de mostrar la tarjeta. Los árbitros nunca deberán ser vistos actuando en respuesta a los reclamos de los jugadores. Si el juego se ha reanudado correctamente o ya se terminó (incluyendo los períodos suplementarios de juego y/o tiros desde el punto penal), cualquier tarjeta mostrada tiene que ser reportada.

Si el juego ha sido reanudado correctamente, es el caso normal que después ya no se puede mostrar una tarjeta por cualquier conducta antideportiva que ocurrió antes de la interrupción del juego y de esta reanudación. Sin embargo, hay circunstancias en las cuales el árbitro puede mostrar una tarjeta sin importar que el juego haya sido interrumpido y de una vez reanudado.

Primero, si se le mostró al jugador una segunda tarjeta amarilla pero no fue expulsado por no mostrarle la segunda tarjeta amarilla en el mismo partido, el árbitro puede mostrar la tarjeta roja una vez que se dé cuenta de la omisión. No expulsar a un jugador después de una segunda amonestación y la corrección subsecuente del error no invalida cualquier acción de este jugador o de su equipo durante el período del partido después del momento cuando debería de haber sido expulsado. La única excepción es si el equipo del jugador anota un gol y el no haberlo expulsado es corregido antes de reanudar el juego, en este caso el gol tiene que ser anulado.

Segundo, si un árbitro asistente observó una conducta antideportiva, levantó la bandera, y mantuvo la bandera arriba sin importar que el árbitro no haya visto la señal en el curso de interrupciones y reanudaciones subsecuentes, esta falla puede ser corregida tan pronto el árbitro se dé cuenta de la señal del árbitro asistente. La responsabilidad para mantener la bandera arriba por la infracción deberá discutirse antes del juego dándole prioridad a las formas más serias de conducta antideportiva. Si el juego es interrumpido por alguna infracción no definida en el Reglamento más que para mostrar una tarjeta por conducta antideportiva marcada por el árbitro asistente, a pesar de que hubo una interrupción y hay que hacer una reanudación, la reanudación será un balón a tierra desde donde se encontraba el balón cuando el juego fue interrumpido*.

Se puede mostrar una tarjeta después de finalizar cualquier período de juego si se aplicó la ventaja por una conducta antideportiva y la próxima interrupción es la finalización del juego. En estas circunstancias, se le aconseja al árbitro mostrar rápidamente la tarjeta.

Si el árbitro se da cuenta después que se reanudó el juego, que el jugador equivocado fue amonestado (tarjeta amarilla) o expulsado (tarjeta roja), no puede cambiar la decisión de haber mostrado la tarjeta y tiene que ser reportada. El árbitro tiene que incluir todos los detalles relevantes del error en el reporte del partido.

Es una violación grave de las responsabilidades del árbitro no reportar correcta y completamente en el reporte del juego todas las tarjetas que fueron mostradas durante el juego. Además, el árbitro no puede reportar tarjetas que no fueron mostradas, pero sí puede incluir todos los hechos del comportamiento de los jugadores en el reporte del partido.

Los árbitros no pueden retractar una amonestación si el jugador a quien se le mostró la tarjeta se disculpa. Todas las amonestaciones tienen que reportarse.

5.14 CAMBIAR LA DECISIÓN DE UNA REANUDACIÓN CONCEDIDA INCORRECTAMENTE

Si el árbitro otorga la reanudación al equipo equivocado y se da cuenta del error antes de que se haga la reanudación, la reanudación se puede cambiar sin importar que la decisión fuera anunciada después de que se puso el balón en juego. Esto es basado en el principio establecido de que corregir una decisión equivocada, incluso después del reinicio, es consistente con el Espíritu del Reglamento y el hecho de que el reinicio fue hecho por un jugador no lo hace válido. Si el árbitro cambia el reinicio, es apropiado asegurarse de que los dos equipos se han reajustado y están listos para el nuevo reinicio antes de sonar el silbato para reiniciar el juego.

5.15 REPORTAR SANCIONES DISCIPLINARIAS

Cuando un jugador es culpable de cometer más de una conducta antideportiva al mismo tiempo (por ejemplo, desaprobación y uso de lenguaje abusivo, impedir una oportunidad manifiesta de gol y juego brusco grave, retardar la reanudación del juego y no respetar la distancia reglamentaria), el árbitro sólo puede usar una de éstas como la justificación para amonestar o expulsar. Cualquiera que sea la justificación, ésta tiene que reflejar la conducta antideportiva más seria. Sin embargo, todas las conductas antideportivas cometidas por un jugador tienen que incluirse en el reporte del árbitro, incluyendo cualquier otro comportamiento que fue más allá de la justificación por la que fue amonestado o expulsado. (Ver también las Guías 12.37 y 12.38.)

5.16 DISCIPLINAR LOS SUSTITUTOS

Los sustitutos permanecen bajo la jurisdicción de la autoridad del árbitro, ya sea que participen o no en el juego. Mientras que no es posible que un sustituto cometa o sea castigado por una falta, se le puede mostrar la tarjeta apropiada a los sustitutos y ser amonestados o expulsados por conducta antideportiva. [Nota: Ver la Regla 3 y 5, las Instrucciones Adicionales y Directrices para Árbitros, y la información a los cuartos árbitros para el modo de proceder con los entrenadores y otros dirigentes de los equipos.]

Los sustitutos pueden ser amonestados y se les muestra la tarjeta amarilla sólo por conducta antideportiva, desaprobación de la decisión, o retardar el reinicio del juego. Pueden ser expulsados y se les muestra la tarjeta roja por cualquiera de las justificaciones prescritas en la Regla 12 pero se le aconseja a los árbitros que, si la conducta antideportiva es de violencia, el reporte del partido deberá indicar que la expulsión fue por una conducta violenta. (El uso de "juego brusco grave" como la justificación por expulsar a un sustituto deberá de evitarse.)

5.17 EL PROCEDIMIENTO DISCIPLINARIO ANTES, DURANTE, Y DESPUÉS DEL JUEGO

La conducta antideportiva cometida por un jugador o un sustituto antes de iniciarse el partido, durante el partido, o durante el intervalo de los períodos de juego es una justificación para amonestar o expulsar, lo que sea más apropiado. Las tarjetas amarillas o rojas, que ahora son indicaciones obligatorias de amonestación o expulsión, pueden ser mostradas sólo por conducta antideportiva cometida por jugadores, sustitutos, o jugadores sustituidos durante el partido. "Durante el partido" incluye:

- (a) el período de tiempo inmediatamente antes de iniciarse el juego durante el cual los jugadores y sustitutos están físicamente en el terreno calentando, estirando, o de otra manera preparándose para el partido;
- (b) los períodos cuando el juego ha sido interrumpido temporalmente;
- (c) el intervalo del medio tiempo u otras interrupciones similares del juego;
- (d) los períodos de tiempos suplementarios;

- (e) los tiros desde el punto penal si este procedimiento se usa para determinar un ganador;
- (f) el período de tiempo inmediatamente después de terminar el juego durante el cual los jugadores y sustitutos se encuentran físicamente en el terreno pero ya en camino a los vestidores.

El árbitro anotará las amonestaciones antes del inicio del juego o durante el intervalo entre los períodos y las tomará en cuenta para expulsar a un jugador del terreno de juego por recibir una segunda amonestación durante el mismo partido. Para evitar mal entendidos, el árbitro deberá informar antes de que se inicie el primer período de juego a los dirigentes de ambos equipos cualquier amonestación o expulsión ocurrida antes del inicio del partido.

Si un jugador o sustituto es amonestado o expulsado por conducta antideportiva que ocurrió cuando el juego estaba interrumpido, la tarjeta será mostrada en el terreno antes de reanudar el juego.

Si un jugador es expulsado antes del inicio del juego, el jugador puede ser reemplazado por un sustituto nominado, pero el equipo no puede agregar más nombres a la lista y el número de sustituciones permitidas no se reduce.

El árbitro podría expulsar y mostrar la tarjeta roja por conducta violenta a un jugador, sustituto, o jugador sustituido después que el juego ha sido reanudado si el árbitro asistente marcó la infracción antes del reinicio.

Los jugadores o sustitutos que han sido expulsados no pueden permanecer en el área técnica, y tienen que retirarse de los alrededores del terreno de juego. Si esto no es práctico debido a la edad o condición del jugador, los dirigentes del equipo son responsables de la conducta del jugador o del sustituto.

No existen las "expulsiones temporales" de jugadores que han sido amonestados, ni se le puede obligar a un equipo hacer una sustitución por un jugador que ha sido amonestado.

Después que finalizó el partido: Cualquier conducta antideportiva cometida por los jugadores o los sustitutos después de haber abandonado el terreno tiene que describirse en el reporte del juego y reportarse a la autoridad competente. Por esta clase de conducta antideportiva no se amonesta ni expulsa, por lo tanto no se muestra ninguna tarjeta. Se les aconseja a los árbitros que eviten el permanecer innecesariamente en los alrededores del terreno de juego.

5.18 DISCIPLINA DURANTE LOS TIROS DESDE EL PUNTO PENAL O TIEMPOS SUPLEMENTARIOS

El Reglamento se aplica durante los tiempos suplementarios o lanzamiento de tiros desde el punto penal para cumplir con el requerimiento de la autoridad de la competición para determinar el ganador de un partido. Una conducta antideportiva durante los tiempos suplementarios o tiros desde el punto penal se considera como si hubiera ocurrido durante el juego.

5.19 MODO DE PROCEDER CON CONDUCTAS ANTIDEPORTIVAS

Mientras que los actos de conducta antideportiva por los que los árbitros muestran tarjetas están claramente definidos en la Regla 12 (las categorías de infracciones de amonestación y de expulsión) las que sólo pueden ser cometidas por jugadores, sustitutos, o jugadores sustituidos, existe un significado más amplio del concepto de "conducta antideportiva" que aplica a cualquier acto cometido por cualquiera o todo aquel que esté relacionado de cualquier forma con el juego y que puede ser llevado a un comité disciplinario. Esto incluiría cualquier infracción al Reglamento; de las reglas, regulaciones, o instrucciones de la autoridad competente (torneo, liga local, regional o asociación nacional), o de

cualquier otra medida de conducta aceptada para regir las acciones de personas que no son jugadores, sustitutos, o jugadores sustituidos. De la misma manera, un funcionario oficial de un equipo expulsado del terreno de juego por su conducta irresponsable ha cometido "conducta antideportiva" en un sentido general pero no se puede decir que cometió un acto de conducta antideportiva en el contexto de la Regla 12 y por eso no se puede mostrar la tarjeta ni aplicar los términos de la Regla 12 para categorizar los actos de conducta antideportiva para describir la conducta de otros más allá de los jugadores, sustitutos, y jugadores sustituidos.

Nota: Un “participante” significa una asociación afiliada, competición, club, funcionario de un club o jugador o funcionario, árbitro, un miembro o empleado de un club afiliado y cualquier persona que a veces si, a veces no participa en cualquier actividad sancionada ya sea directamente o indirectamente por la autoridad competente.

Por estas razones, los árbitros deberán familiarizarse con el siguiente cuadro y las Reglas que gobiernan el contenido. Este cuadro se basa en cuatro condiciones:

- a. El árbitro interrumpe el juego por la conducta antideportiva.
- b. La conducta antideportiva la comete alguien sobre quien el árbitro tiene autoridad (jugadores, sustitutos, jugadores sustituidos o funcionarios de los equipos).
- c. La reanudación se basa en la primera conducta antideportiva cometida, sin importar conductas antideportivas cometidas subsecuentemente por la misma u otras personas.
- d. No se cometió una falta junto con la conducta antideportiva

La información en este cuadro no cubre:

- a. Acciones de los espectadores o jugadores que han sido expulsados, ni conductas antideportivas cometidas durante una interrupción del juego.
- b. Cualquier caso de conducta antideportiva por la que el árbitro dio la ventaja pero no castiga la conducta antideportiva antes de la próxima reanudación.

En los casos de personas que entran al terreno de juego indebidamente y cometen faltas o conductas antideportivas, incluyendo jugadores a quienes se les pidió que salieran para corregir problemas de equipamiento o por lesiones, ver las Guías 3.10, 3.18, y 3.19. Los casos de conducta antideportiva más serios (juego brusco grave y conducta violenta) están cubiertos en la Guía 12.35. Para los casos de funcionarios oficiales de equipos y el personal de esos equipos quienes no son jugadores en ese momento, ver la Guía 5.10 como también las Guías 3.10, 3.18, y 3.19.

INFRACCIÓN COMETIDA	EN EL TERRENO POR UN JUGADOR		EN EL TERRENO POR UN SUSTITUTO O JUGADOR SUSTITUIDO	FUERA DEL TERRENO POR CUALQUIER PERSONA ^{5,6}
EN CONTRA	ADVERSARIO	OTRO	ADVERSARIO O CUALQUIER OTRA PERSONA	ADVERSARIO O CUALQUIER OTRA PERSONA
REANUDACIÓN	TLI DESDE DONDE SE COMETIÓ LA INFRACCIÓN	VER NOTAS 1,2,3,4	TLI DESDE DONDE ESTABA EL BALÓN CUANDO SE INTERRUMPIÓ EL JUEGO*	BALÓN A TIERRA DESDE DONDE ESTABA EL BALÓN CUANDO SE INTERRUMPIÓ EL JUEGO*
CASTIGO	AMONESTACIÓN (SOLAMENTE PARA JUGADORES, SUSTITUTOS Y JUGADORES SUSTITUIDOS) ⁶			
¿EL BALÓN NO ESTABA EN JUEGO? LA REANUDACIÓN SE HACE DE ACUERDO AL REGLAMENTO				
1. SI ES COMPAÑERO: TIRO LIBRE INDIRECTO DESDE DONDE SE COMETIÓ LA INFRACCIÓN*				
2. SI ES SUSTITUTO O JUGADOR SUSTITUIDO: TIRO LIBRE INDIRECTO DESDE DONDE SE ENCONTRABA EL BALÓN*				
3. SI ES ÁRBITRO, ÁRBITRO ASISTENTE, O EL CUARTO ÁRBITRO: TIRO LIBRE INDIRECTO DESDE DONDE SE COMETIÓ LA INFRACCIÓN*				
4. CUALQUIER OTRA PERSONA: BALÓN A TIERRA DONDE SE ENCONTRABA EL BALÓN CUANDO SE INTERRUMPIÓ EL JUEGO*				
5. SI EL JUGADOR ABANDONA EL TERRENO PARA COMETER UNA FALTA, TIRO LIBRE INDIRECTO DESDE DONDE SE ENCONTRABA EL BALÓN* CUANDO SE INTERRUMPIÓ EL JUEGO.				
6. CONDUCTA ANTIDeportiva (CONDUCTA IRRESPONSABLE) POR ALGUNO DE LOS FUNCIONARIOS DE LOS EQUIPOS ESTÁ CUBIERTA EN LA REGLA 5, NO EN LA REGLA 12				

Regla 6 – Los Árbitros Asistentes y el Cuarto Árbitro

6.1 DEBERES DE LOS ÁRBITROS ASISTENTES

Los "árbitros asistentes, cuando sean neutrales, llamarán la atención del árbitro por cualquier infracción al Reglamento que ellos vean y consideren que el árbitro no haya visto, pero el árbitro siempre será el juez de la decisión final." (Anterior Decisión 1 del IFAB de la Regla VI)

6.2 SEÑALES DE LOS ÁRBITROS ASISTENTES

Las señales de los árbitros asistentes deben limitarse a las señales autorizadas por la IFAB/FIFA (fuera de juego cerca, en el centro, o al otro lado; saque de banda; saque de esquina; saque de meta; y sustituciones) o USSF (falta, infracción dentro del área penal, u otras señales definidas en la Guía de Procedimientos de USSF), a no ser que haya una necesidad clara de comunicar información a los jugadores o al árbitro que no se puede comunicar de ninguna otra manera. (Por más información, ver la Guía 5.4.)

6.3 NO SEÑALAR LAS FALTAS QUE EL ÁRBITRO TAMBIÉN VIÓ

Los árbitros asistentes nunca deben de señalar faltas o conductas antideportivas que ocurran claramente dentro del campo visual del árbitro, que son dudosas o insignificantes, o aquellas que el árbitro lo más seguro les hubiera aplicado la ventaja. Los árbitros asistentes pueden, sin embargo, comunicarle estos incidentes al árbitro cuando se interrumpa el juego.

6.4 SEÑAL DE LOS ÁRBITROS ASISTENTES NO VISTA POR EL ÁRBITRO

Si el árbitro asistente señala que el balón salió, pero el árbitro no ve la señal por un período extenso, durante el cual el juego se detiene y se reanuda varias veces, el árbitro asistente deberá de bajar la bandera. El Comité de Árbitros de la FIFA ha afirmado que es imposible que el árbitro actúe en cuanto a una señal del árbitro asistente después que ha pasado tanto tiempo de juego.

Si el árbitro no ve la señal del árbitro asistente por un fuera de juego, el árbitro asistente debe de permanecer en atención con la bandera hacia arriba hasta que el equipo defensor recupere la posesión del balón o se favorezca con un saque de meta o de banda.

A pesar de que la regla general es mostrar la tarjeta por una conducta antideportiva la próxima vez que el juego es interrumpido y que, si esto no se hace, se pierde la oportunidad de castigarla, la sección de las "Interpretaciones" del International Board dicen que esto no aplica al juego brusco grave. No obstante, para que el manejo de este tipo de incidente sea creíble, se tienen que dar ciertas condiciones. Lo más importante es que el árbitro asistente haya señalado la conducta antideportiva original *y haya mantenido la señal aunque el árbitro no la haya visto*. USSF ha indicado que esta situación debe discutirse antes del juego y que el árbitro deberá indicar claramente la clase de conducta antideportiva a las que se aplicaría este tratamiento. El International Board habla específicamente de "juego brusco grave" pero las directrices de USSF incluyen cualquier forma de violencia (incluyendo "conducta violenta"). Si el árbitro se da cuenta de la señal del árbitro asistente por una conducta antideportiva en la próxima interrupción del juego, el reinicio (después de castigar la conducta antideportiva) sería el mismo basado en la razón por la que el juego fue interrumpido en primer lugar. Si, al darse cuenta de la señal del árbitro asistente por una conducta antideportiva, el juego es interrumpido solamente por esa razón, el reinicio es un balón a tierra desde donde se cometió la infracción original*.

Para evitar situaciones como ésta, el árbitro debe de hacer contacto visual frecuentemente con los árbitros asistentes. Además, los árbitros asistentes tienen que estar alerta a las señales del otro árbitro asistente y reflejarlas si es necesario para asistir al árbitro.

6.5 RESPONSABILIDAD DEL FUERA DE JUEGO

Entre las responsabilidades específicas del árbitro asistente está la de indicar “cuando un jugador puede ser sancionado por estar en una posición de fuera de juego.” Porque “no es una infracción en sí mismo el estar en posición de fuera de juego,” *el árbitro asistente tiene que interpretar esta responsabilidad ya que requiere que sea claro no sólo que el atacante esté en posición de fuera de juego sino también que el mismo jugador esté involucrado en el juego activo al interferir con el juego, interferir a un adversario, o ganar ventaja por estar en la posición de fuera de juego (Ver la Regla 11).* El árbitro asistente debe usar la perspectiva que tiene desde la línea de banda como árbitro asistente preparado y neutral y dar la señal adecuada para que el árbitro pueda hacer la decisión final en cuanto si se sanciona a un atacante por una infracción de fuera de juego.

Si el árbitro asistente, en posición y alerta, duda de si hay posición de fuera de juego o participación en el juego activo, no debe señalar un fuera de juego. Sin embargo, los árbitros asistentes siempre tienen que estar en la posición correcta, concentrados, y atentos en todo momento para poder asistir al árbitro con esta decisión crítica.

6.6 ASISTENTE DE CLUB

Cuando no haya árbitros asistentes neutrales, el árbitro puede usar asistentes de club. El asistente de club deberá reportarse al árbitro antes del inicio del juego para recibir instrucciones. El árbitro debe de instruirle claramente que la decisión del árbitro es final y que no tiene que ponerse en duda. La relación de un asistente de club con el árbitro tiene que ser de asistencia, sin ninguna interferencia u oposición. Los asistentes de club están para señalar solamente cuando el balón sale completamente a través de la línea de banda o de meta.

6.7 EL CUARTO ÁRBITRO

En las competencias en las que se designe un cuarto árbitro, la tarea y los deberes de éste deberán de estar de acuerdo a las directrices aprobadas por el IFAB. Por más detalles, vea la publicación de USSF "Guía de Procedimientos para el Cuarto Árbitro," al igual que las Instrucciones Adicionales y Directrices para Árbitros en el Reglamento. En ausencia de reglas locales de la competición que establezcan otra cosa, el cuarto árbitro puede reemplazar a cualquiera de los árbitros que no pueda continuar. Cuando haya reglas locales que establecen un orden de prioridad diferente, éstas se deben de seguir.

6.8 DEBERES DEL CUARTO ÁRBITRO

Además de cumplir con las instrucciones que el árbitro le dio antes del juego (ver la **Guía para los Cuartos Árbitros**, 2001 de la USSF), se espera que el cuarto árbitro controle todas las sustituciones; reporte alguna conducta violenta, la conducta irresponsable en el área técnica, y cualquier otra conducta antideportiva que ocurra fuera del campo visual del árbitro y árbitros asistentes; y dé información al árbitro sobre cualquier error al identificar jugadores que fueron amonestados o expulsados del terreno por conducta antideportiva.

6.9 ÁRBITRO ASISTENTE DE RESERVA

Si se designa un árbitro asistente de reserva, éste sólo puede reemplazar a un árbitro asistente o al cuarto árbitro que no pueda continuar. Se espera que el árbitro asistente de reserva participe en la discusión

antes del juego y observe detenidamente los acontecimientos del partido para estar mejor preparado si tiene que reemplazar a alguno de los anteriormente mencionados.

Regla 7 – La Duración del Partido

7.1 DURACIÓN DE LOS PERÍODOS DE JUEGO

El árbitro no puede acortar o alargar arbitrariamente los períodos de un juego para el cual el tiempo ha sido especificado por la autoridad de la competición (la liga, el torneo, etc.).

7.2 RECUPERACIÓN DEL TIEMPO PERDIDO

La cantidad de tiempo que el árbitro agregue para recuperar el tiempo perdido en cualquiera de los períodos de un juego o en cualquier período de tiempo suplementario por las disposiciones de la Regla 7 (Recuperación del tiempo perdido) está enteramente a la discreción del árbitro. Los árbitros deberán de saber que, además de las disposiciones de la Regla 7, hay “otras causas” por las que se pierde tiempo, así como el saque de salida, el saque de banda, un balón a tierra, los tiros libres, y al reemplazar balones perdidos o defectuosos. Muchas de las razones por las que se interrumpe el juego y por las que también “se pierde tiempo” son, no obstante, elementos enteramente normales del juego. Esto deberá de tomarse en cuenta al considerar cuanto tiempo se va a recuperar. El objetivo principal deberá ser recuperar el tiempo de juego que se ha perdido a causa de interrupciones excesivamente prolongadas e inusuales. El IFAB ha enfatizado fuertemente a los árbitros el tomar en cuenta todo el tiempo perdido a causa de lesiones.

Agregar tiempo al primer o segundo período de tiempo regular (o al primer o segundo tiempo suplementario si se usa este procedimiento en caso de empate) no quita que más retrasos sean tomados en cuenta por el árbitro si estos ocurren durante el tiempo agregado. Cualquier anuncio de tiempo adicional tiene que entenderse como un estimado mínimo; el árbitro tiene que dejar que el juego continúe por lo menos por la cantidad del tiempo anunciado.

7.3 TERMINAR EL JUEGO POR ERROR

Si el árbitro termina el juego antes de tiempo, los equipos tienen que regresar al terreno y jugar el tiempo que falta tan pronto como se detecte el error. El intervalo del medio tiempo empieza cuando se termina debidamente el primer período. Si el balón no estaba en juego cuando el período terminó incorrectamente, entonces el juego se deberá de reanudar con el reinicio correspondiente (saque de banda, saque de meta, etc.). Si el balón estaba en juego, entonces la reanudación correcta es un balón a tierra ejecutado donde estaba el balón cuando el árbitro terminó el juego incorrectamente*.

Si el período de juego (primer tiempo o primer tiempo suplementario) terminó antes de tiempo y esto no se descubrió sino hasta que el segundo período de juego ya había empezado, el árbitro completará el partido usando el tiempo correcto para los períodos de juego tal y como haya sido determinado por la autoridad de la competición y luego incluirá los detalles del error en el reporte del partido.

7.4 DISCIPLINA DURANTE TIROS DESDE EL PUNTO PENAL O TIEMPO AGREGADO

Se aplica el Reglamento durante el tiempo agregado o cuando se lanzan tiros desde el punto penal para cumplir con el procedimiento establecido por la autoridad de la competición para decidir un ganador en caso de empate. Cualquier conducta antideportiva durante el tiempo agregado o tiros desde el punto penal se considera como si hubiera ocurrido durante el tiempo reglamentario del partido.

7.5 TERMINAR EL JUEGO ANTES DE TIEMPO

Si se termina un partido antes de que se jueguen los períodos de juego completamente (incluyendo cualquier procedimiento para desempatar), el árbitro tiene que incluir todos los detalles en el reporte del juego para ayudar a la autoridad competente a decidir que acción tomar. A no ser que ya esté estipulado

en las reglas de la competición, partidos no completados se juegan en su totalidad. El árbitro no hace esta decisión.

Regla 8 – El Inicio y la Reanudación del juego

8.1 EL SORTEO DE LA MONEDA

El equipo que gane el sorteo decidirá la dirección en la que atacará; el otro equipo hará el saque de salida para iniciar el partido. Cuando se jueguen tiempos suplementarios, el sorteo también sólo decidirá la dirección que el equipo que lo gane atacará en el primer período de tiempo suplementario. El equipo que gane el sorteo también hará el saque de salida en el segundo período suplementario. Hay que hacer un sorteo separado para el lanzamiento de tiros desde el punto penal; sin embargo, en este caso, el equipo cuyo capitán gane el sorteo decidirá si su equipo ejecutará el primer o el segundo tiro.

8.2 SAQUE DE SALIDA

El balón está en juego en el momento en que es pateado con el pie y se mueva hacia adelante. Sólo se necesita un movimiento mínimo para cumplir con este requisito. El saque de salida tiene que ser hecho por un jugador, de acuerdo a la Regla, no por una persona que no es jugador. Recuerde anotar cual equipo hizo el saque de salida y en qué dirección se hizo el saque.

8.3 EL INICIO DEL JUEGO

Antes de empezar un período de juego, el árbitro asistente deberá indicar al árbitro (desenrollando la bandera) que los requisitos para iniciar el juego se cumplen en su lado respectivo del terreno de juego: el número correcto de jugadores, un guardameta correctamente uniformado, las porterías aseguradas y en posición, y no hay agentes externos. Llamar la atención de los capitanes o los guardametas para ver si están “listos” no es nunca necesario o recomendado aún si el árbitro está solo o con asistentes de club.

El silbato del árbitro para iniciar el segundo tiempo del partido es un reconocimiento tácito de que las personas en el terreno de juego son jugadores y los que visten camisetas de guardameta son los guardametas - tan pronto como estas mismas personas no hayan entrado indebidamente y el equipo tenga el número correcto de jugadores. Si se hizo una sustitución y/o si un jugador cambió de puesto con un guardameta durante el intervalo del medio tiempo sin avisarle al árbitro, el castigo especificado en la Regla 3 tiene que aplicarse. No obstante, en los juegos juveniles donde el proceso de las sustituciones o el cambio de guardameta son menos formales, el árbitro inteligente reconocerá que la infracción es usualmente insignificante y permitirá que el juego continúe con solo una advertencia a los jugadores que cometieron la infracción.

Cuando un jugador y el guardameta cambian de posiciones indebidamente y ahora el jugador tiene puesta la camiseta de guardameta, este jugador es ahora el guardameta en cuanto a que puede tocar el balón con las manos dentro del área penal.

8.4 USO DEL SILBATO POR ERROR

Si el árbitro suena el silbato por error e interrumpe el juego, la reanudación apropiada es un balón a tierra donde estaba el balón cuando se interrumpió el juego*.

8.5 BALÓN A TIERRA

No existe ningún procedimiento para que jugadores de ambos equipos—o ningún jugador—tengan que participar en un balón a tierra.

El balón a tierra tiene que dejarse "caer," no ser lanzado. El árbitro deberá de sostener el balón en la palma de la mano a la altura de la cintura con la otra mano encima del balón. En el momento adecuado, el árbitro deberá de sacar la mano que sostiene el balón y dejarlo caer, teniendo cuidado de que los

jugadores no lo jueguen hasta después de tocar el suelo. Si el balón sale del terreno sin que ningún jugador lo haya tocado, el balón a tierra se repetirá en el mismo lugar. El guardameta puede participar en un balón a tierra.

Si el árbitro interrumpe el juego porque dos jugadores han cometido faltas simultaneas en contra de cada uno, el reinicio correcto en esta situación limitada y rara deberá de ser un balón a tierra desde donde estaba el balón cuando el juego fue interrumpido*.

Los árbitros no deberán usar esta opción para evitar hacer una decisión difícil pero necesaria así como saber qué jugador cometió la falta primero y cuál jugador fue el del desquite. El árbitro no tiene que usar el balón a tierra para reanudar el juego como excusa en aquellos casos cuando tiene duda en cuanto a cual es la reanudación correcta. El árbitro tiene que hacer una decisión y anunciarla firmemente. Ver la Guía 9.3.

8.6 ELEMENTOS COMUNES DE LOS OCHO MÉTODOS DE REANUDAR EL JUEGO

REANUDACIÓN	Saque de Salida	Saque de Banda	Saque de Meta	Saque de Esquina	Tiro Libre Indirecto (TLI)	Tiro Libre Directo (TLD)	Tiro Penal	Balón a Tierra
Razón por la cual el balón no está en juego	◆ Inicio del juego ◆ Inicio del 2do tiempo ◆ Gol Anotado	Balón cruzó completamente la línea de banda	Balón pasa completamente sobre la línea de meta y no es gol y es tocado por ultimo por:		Falta de TLI conducta antideportiva, fuera de juego, y ciertas faltas técnicas	Falta de TLD, excepto cuando es tiro penal	Falta de TLD por un defensor en su propia línea penal	El árbitro detiene temporalmente el juego
			Equipo Atacante	Equipo Defensor				
¿Desde dónde se reanuda?	Centro del terreno	Dentro de 1 m del punto donde el balón cruzó la línea de banda	Desde dentro del área de meta	Esquina más cercana	Desde donde ocurrió la infracción (Ver Regla 13 - Posición en tiros libres)	Desde donde ocurrió la falta, con la excepción del área penal (Ver Regla 13 - Posición en tiros libres)	Punto penal	Desde donde estaba el balón cuando el juego fue interrumpido (ver Regla 8 - Procedimiento del Balón a Tierra)
Restricciones de los adversarios	9,15 m	2m/yardas; no puede interferir	Fuera del Área Penal	9,15 m. con excepción de un tiro rápido		A 9,15 m del balón, fuera del área penal y detrás del punto penal		No hay restricciones o limitaciones
					Equipo defensor patea el balón desde el área penal: Todos los adversarios permanecen fuera del área penal. Equipo atacante TLI en el área penal adversaria; no defensor dentro de 9,15 m a no ser sobre la línea de meta entre los postes de la meta.			
¿Cuándo está el balón en juego?	Cuando el balón es pateado y se mueve hacia adelante	Cuando el balón rompe el plano de la línea de banda y sale de las manos	Cuando el balón sale del área penal y entra al terreno	Balón es pateado y se mueve		Cuando el balón es pateado y se mueve hacia adelante		Cuando el balón toca el suelo
					Excepto si un defensor patea el balón desde su propia área penal; el balón tiene que salir del área penal y entrar al terreno			
¿Se castiga por fuera de juego al jugador que recibe el balón directamente?	No. Considérelo como violación a la Regla 8	No	No	No	Si	Si	No. Considérelo como violación a la Regla 14	No
¿Se puede anotar un gol directamente?	Si, pero sólo en contra del adversario	No	Si, pero sólo en contra del adversario	Si, pero sólo en contra del adversario	No	Si, pero sólo en contra del adversario	Si	Sólo si jugado después de que el balón toco el suelo

Regla 9 – El Balón en Juego o Fuera del Juego

9.1 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 o el juego ha sido detenido por el árbitro. No se puede interrumpir el juego por una "supuesta falta"; se interrumpe el juego por cualquier infracción solamente si así lo señala el árbitro con el silbato.

Sin embargo, mientras que la señal del árbitro anuncia la decisión, el juego se considera interrumpido en el momento en que el árbitro hizo la decisión, no cuando la decisión fue anunciada. Así, si algo pasa, no puede ser considerado como una falta si ocurre después de que el árbitro decidió interrumpir el juego (o después que el balón salió del terreno de juego) aunque ocurriera antes de que se anunciara la señal. El árbitro es el único que juzga cuándo ha decidido interrumpir el juego. Si el árbitro actúa basado en una señal de uno de los árbitros asistentes, el juego se considera detenido cuando el árbitro asistente dio la señal.

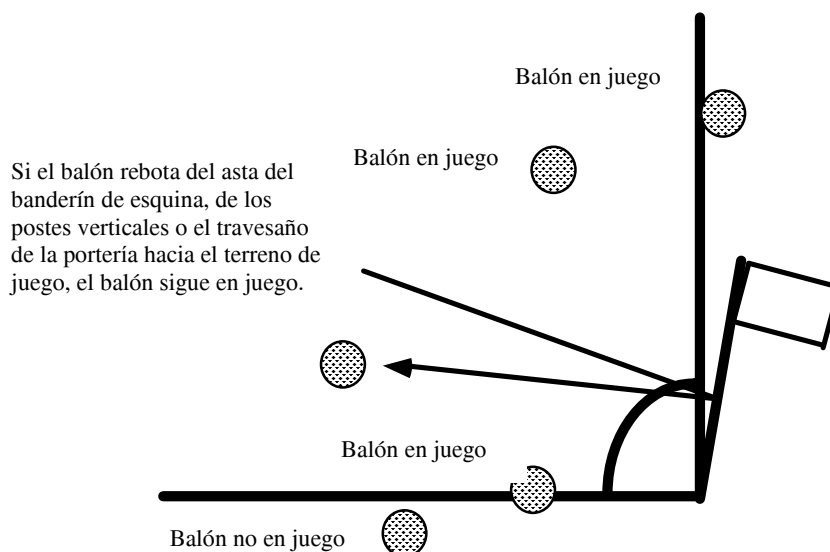
9.2 JUGAR HASTA OIR EL SILBATO

Si se escucha un silbato desde donde están los espectadores o de un terreno de juego cercano y si un jugador, creyendo que el árbitro ha interrumpido el juego, toca el balón deliberadamente con las manos, el árbitro deberá de tratar esto como una interferencia externa y reanudar el juego con un balón a tierra. El árbitro sin embargo tiene que considerar la posibilidad de que un jugador ha cometido una conducta antideportiva (pretendiendo no saber que no fue el silbato del árbitro) y estar preparado para sancionar debidamente esta conducta antideportiva.

9.3 TOQUES SIMULTÁNEOS

El árbitro debe señalar claramente su decisión de la dirección de la reanudación cuando el balón salió del terreno aparentemente tocado por jugadores de ambos equipos. Según el Reglamento, no se permite hacer un balón a tierra en situaciones en las que el árbitro no puede decidir qué equipo tiene la posesión del balón. Los jugadores identifican rápidamente a un árbitro indeciso, y se aprovechan de eso.

9.4 ILUSTRACIONES DE CUANDO EL BALÓN ESTÁ O NO EN JUEGO



Regla 10 – El Gol Marcado

10.1 SÓLO GOLES ANOTADOS DURANTE EL JUEGO SON VÁLIDOS

Sólo los goles anotados durante el juego cuentan. Balones que entran en la portería después de que se acabó el tiempo—en otras palabras, después que el árbitro sonó su silbato—no cuentan como goles.

10.2 SEÑALAR UN GOL

La Regla 10 define el único método de anotar un gol. Los árbitros deben señalar un gol solamente cuando es absolutamente claro que el balón ha cruzado completamente la línea de meta, por debajo del travesaño y entre los postes verticales de la portería. Si el árbitro señala un gol antes de que el balón haya cruzado completamente la línea de meta, el gol no cuenta. El juego se reanudará con un balón a tierra*.

10.3 SI SE DETIENE EL JUEGO ANTES DE ANOTARSE UN GOL

Si el árbitro suena el silbato por una infracción al Reglamento y en eso el balón cruza completamente la línea de meta, por debajo del travesaño y entre los postes verticales de la portería, el gol no cuenta. El juego tiene que reanudarse de acuerdo al Reglamento*.

10.4 FALTAS COMETIDAS MIENTRAS SE ANOTA UN GOL

Si un defensor infringe la Regla 12 al querer prevenir un gol pero el balón continúa hacia la portería y el árbitro no interrumpe el juego, el gol cuenta y el jugador puede ser amonestado o expulsado, dependiendo de cual fue la conducta antideportiva que cometió. No sería adecuado en estas circunstancias expulsar a un jugador por impedir un gol o malograr la oportunidad manifiesta de gol, porque un gol fue actualmente anotado. Si el equipo atacante infringe el Reglamento antes de anotar un gol, entonces el gol no cuenta. Ver la sección de la Regla 12 para el modo de proceder con respecto a oportunidades manifiestas de gol.

10.5 UN GOL ANOTADO AL REBOTAR EL BALÓN DEL ÁRBITRO

Si el balón rebota accidentalmente del árbitro o de un árbitro asistente en el terreno de juego y entra en la portería, el árbitro tiene que conceder el gol. Para evitar tocar el balón o interferir con el juego, los árbitros asistentes deben permanecer afuera del terreno de juego lo más posible y los árbitros deben evitar el área inmediata donde los jugadores están disputando el balón.

10.6 AUTO GOL

Un "gol" anotado por un equipo en su propia portería es válido y se le otorgará al equipo adversario. Sin embargo, un equipo no puede anotar directamente en contra de su propia portería desde cualquier reanudación hecha por éste y de la cual el balón fue puesto en juego debidamente. En este caso, la reanudación es un saque de esquina (el balón salió del terreno cruzando la línea de meta, no es gol, tocado/jugado últimamente por un defensor).

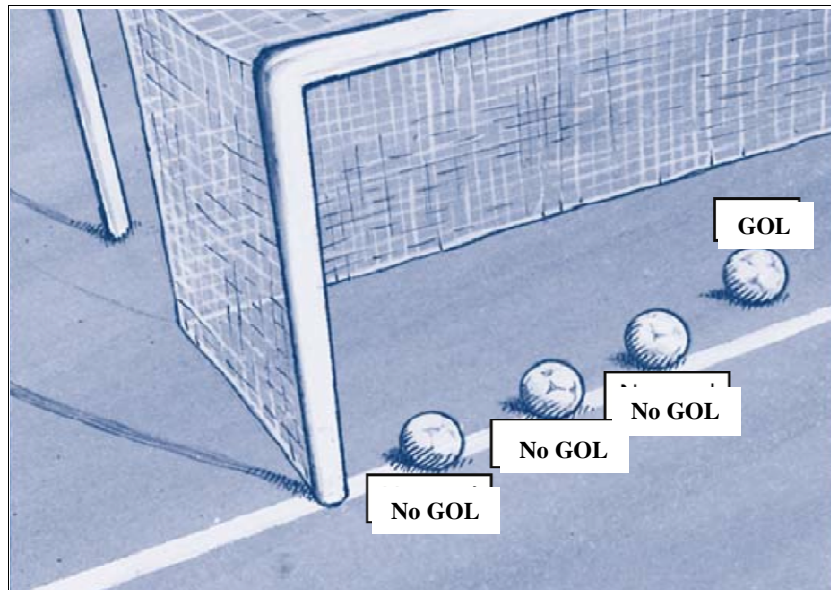
10.7 INTERFERENCIA EXTERNA Y LA REANUDACIÓN

Si un espectador u otro agente externo entra al terreno cuando el balón va hacia la portería y trata de impedir un gol antes de que el balón atravesase completamente la línea de meta, el gol contará si el balón entra en la meta, a no ser que el espectador o agente externo lo haya tocado o haya interferido con el juego. *Si este es el caso, el árbitro interrumpirá el juego y lo reanudará con un balón a tierra desde el lugar donde se hizo el contacto con el balón o se interfirió con el juego**. El gol no se juzgará en base a donde podría haber ido el balón de no haber habido contacto o interferencia. Vea la Guía 14.7 por otros modos de proceder cuando el balón se daña o hay situaciones de interferencia externa al ejecutarse un tiro penal.

10.8 EMPATE

Un juego puede terminar empatado a no ser que las reglas de la competición establezcan lo contrario. Sin embargo, el Reglamento sólo permite ciertos procedimientos—goles anotados fuera de casa, dos tiempos suplementarios iguales y/o tiros desde el punto penal.

10.9 ILUSTRACIÓN DE GOL O NO GOL



Regla 11 – El Fuera de Juego

11.1 POSICIÓN DE FUERA DE JUEGO

Una posición de fuera de juego existe cuando un jugador se encuentra en la mitad del terreno de juego adversario, más cerca de la línea de meta contraria que el penúltimo adversario, y está adelante del balón.

Establezca la posición en relación al torso, la cabeza, y las piernas. Ninguna otra parte del cuerpo del atacante exceptuando los brazos puede encontrarse más cerca de la línea de meta contraria que el torso, la cabeza o las piernas del penúltimo defensor. No es necesario que se "vea la luz del día" entre los dos para considerar que uno se encuentra más cerca que el otro. No se puede considerar que un jugador esté en posición de fuera de juego bajo ninguna circunstancia cuando él fue el último que jugó el balón.

Aquí hay dos ejemplos:



Adelante del defensor



A la altura del defensor

11.2 JUZGAMIENTO DE LA POSICIÓN DE FUERA DE JUEGO

En cualquier momento que el balón sea tocado/jugado por un jugador, el árbitro y el árbitro asistente adelantado tienen que determinar si algún compañero del jugador que tocó el balón está en posición de fuera de juego. Si es así, ellos tienen que seguir la acción de ese jugador para ver si se involucra en el juego activo. La necesidad de seguir la acción de un jugador en posición de fuera de juego continúa desde el momento que el balón fue tocado por su compañero hasta que haya una jugada que cancele la posición de fuera de juego de ese jugador (ver 11.14).

No es una infracción estar en posición de fuera de juego; pero sí es infracción el interferir con el juego o interferir a un adversario o ganar ventaja de dicha posición. En estos casos, el árbitro es el único que decide y él hace la decisión final de acuerdo a las circunstancias.

11.3 INVOLUCRADO EN EL JUEGO ACTIVO

Un jugador se encuentra "involucrado en el juego activo" solamente cuando está en el "área de juego activo." Esta área cambia, se ensancha, se estrecha, se alarga, o se acorta, de acuerdo hacia donde va el balón y quién está "involucrado." Involucrarse incluye el intentar jugar el balón o prevenir que otros lo jueguen de forma debida. Involucrarse en el juego activo puede ocurrir sin que el balón se encuentre cerca. Hay tres elementos para decidir cuándo un jugador está "involucrado activamente". Estos son "interferir a un adversario," "interferir en el juego," y "ganar una ventaja."

El involucrarse en el juego puede ocurrir en cualquier momento durante el juego. Aquí tenemos una serie de fotografías mostrando como un jugador (A1) podría ser sancionado por estar en fuera de juego, dependiendo de cómo se desenvuelva la jugada.



En el primer diagrama, “A” va hacia la portería contraria mientras que el jugador “A1” espera. Cuando “A” tira a la portería y el balón rebota del guardameta hacia “A1” (segundo diagrama), el intento de “A1” por anotar un gol tiene que ser anulado si “A1”, quien estaba en posición de fuera de juego cuando el balón fue jugado por “A”, se involucra en el juego activo y gana una ventaja al hacer contacto con el balón. La posición de fuera de juego era obvia cuando “A” pateó el balón, pero la infracción de fuera de juego no ocurrió hasta que el balón rebotó del guardameta y “A1” hizo contacto con el balón. (El tiro libre indirecto se ejecutará desde donde “A1” se encontraba cuando su compañero hizo el tiro a la portería, afuera del área de meta.) Sin embargo, si “A” patea directamente y anota (tercer diagrama), el gol cuenta. No obstante que “A1” estaba en posición de fuera de juego, él o ella no se involucró en el juego activo.

11.4 INTERFIRIENDO A UN ADVERSARIO

"Interfiriendo a un adversario" significa impedir que un adversario juegue o pueda jugar el balón, obstruyendo su campo visual o su movimiento, o haciendo un gesto o movimiento que, a juicio del árbitro, engañe o distraiga al adversario. Este tipo de interferencia puede incluir distracciones verbales o físicas al guardameta hechas por un adversario como también el bloquear la visión del guardameta.

Un jugador que está en posición de fuera de juego cuando el balón es jugado hacia él por un compañero y quien, en la opinión del árbitro, atrae la atención de un adversario, y hace que lo siga, es culpable de *interferir a un adversario*.

Se le recuerda a los árbitros que la referencia de “jugar o tocar el balón” (ver la Guía 11.5 abajo) no quiere decir que una infracción de fuera de juego no puede marcarse hasta que un atacante en posición de fuera de juego actualmente toque el balón. Por favor note que: Todas las guías para el fuera de juego, "jugar," "tocar," y "hacer contacto con" se usan intercambiamente (como en el Reglamento y en las Instrucciones). Sin embargo, estos términos son intercambiables sólo para los atacantes. Para los defensores, el mero toque del balón no es suficiente en el contexto de una decisión de fuera de juego — ellos sí tienen que jugar el balón actualmente (posesión y control), esto quiere decir que para los defensores si existe una distinción importante entre “tocar” y “jugar.”

“Tocar el balón” no es un requisito para marcar una infracción de fuera de juego si el atacante está interfiriendo a un adversario con un movimiento o gesto que, en la opinión del árbitro, engaña o distrae al adversario.

De acuerdo a la Circular del IFAB del 17 de Agosto de 2005: “Un jugador en posición de fuera de juego 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.” Además, “Si un adversario participa en el juego y si, a juicio del árbitro, existe la posibilidad de contacto físico, se deberá sancionar al jugador en posición fuera de juego por interferir a un adversario.” Además, los árbitros tienen que recordar que el tiro libre indirecto para reiniciar el juego por un fuera de juego será

lanzado “desde el lugar donde se hallaba el jugador infractor cuando se juzgó que estaba en posición de fuera de juego.”

11.5 INTERFIRIENDO EN EL JUEGO

"Interfiriendo en el juego" significa jugar o tocar el balón pasado o tocado por un compañero.

- Se considera que un jugador juega el balón aún sin tocarlo si, en la opinión del árbitro o del árbitro asistente, este jugador se involucra activamente cuando corre hacia el balón con la probabilidad de tocarlo. Si tocarlo es muy probable, la infracción (fuera de juego) puede marcarse cuando el árbitro lo determine así, aún si no hay contacto con el balón. Esta decisión requiere que ningún otro atacante tenga la posibilidad de jugar el balón.
- Ya que un atacante puede decidir no jugar el balón pasado en su dirección, es importante notar que para que haya "interferencia en el juego" tiene que haber contacto con el balón o que el contacto sea muy probable – con la excepción mencionada arriba. De la misma manera, porque un atacante corriendo desde una posición de fuera de juego hacia el balón jugado hacia un espacio vacío por un compañero puede decidir en cualquier momento detenerse o cambiar de dirección y así evitar el contacto con el balón, el mero movimiento del atacante hacia el balón no constituye "interferir en el juego."

No se considera que un atacante en posición de fuera de juego interfiere en el juego (y, por lo tanto, no se le castiga por fuera de juego) si, en la opinión del árbitro, otro atacante que está habilitado juega el balón antes. En esta situación, los árbitros tienen que esperar para marcar la infracción del fuera de juego hasta que estén seguros.

Sin embargo, si al jugar el balón un atacante en posición de fuera de juego hace un gesto o movimiento para engañar o distraer a un adversario, entonces la infracción de fuera de juego tiene que marcarse inmediatamente, aún si no hubo contacto con el balón. Dese cuenta que en esta situación lo fundamental para juzgar el fuera de juego es "interferir a un adversario" en vez de "interferir en el juego." *La simple presencia en la proximidad general de un adversario no se considera una distracción al adversario.*

El árbitro deberá solamente decidir que un jugador interfiere en el juego o a un adversario si en su opinión, no en la opinión de los adversarios, este jugador realmente interfiere en el juego o a un adversario en el área de juego activo. Si es así, entonces el jugador deberá de ser sancionado por fuera de juego. Finalmente, dese cuenta que *un jugador en posición de fuera de juego no interfiere con el juego si este jugador se aparta para no tocar el balón o detiene su carrera hacia el balón antes de hacer contacto con éste.*

11.6 GANANDO UNA VENTAJA

"Ganado una ventaja de la posición de fuera de juego" significa jugar un balón que rebota de un poste vertical de la portería o del travesaño estando en posición de fuera de juego, o jugar un balón que rebota de un adversario estando en posición de fuera de juego. Esto también significa estar tan cerca de la jugada como para aprovecharse inmediatamente del error de un defensor, ganando una ventaja sólo por estar en posición de fuera de juego. Esto se ve más frecuente en situaciones donde el balón rebota del travesaño, de los postes verticales de la portería, o del guardameta (quien trata de controlar el balón pero no puede).

11.7 HACER LA DECISIÓN DEL FUERA DE JUEGO

El árbitro asistente no tiene que señalar simplemente porque un jugador está en posición de fuera de juego, tiene que haber participación activa. En otras palabras, el árbitro asistente tiene que “esperar y ver”. Además, si el árbitro asistente tiene duda de si un jugador está en posición de fuera de juego o si

un jugador en posición de fuera de juego está involucrado activamente en la jugada, se espera que el árbitro asistente decida en favor del atacante, en otras palabras, que se frene de señalar un fuera de juego. Decirlo de otra manera diferente es: Si tiene duda, mantenga la bandera abajo y dele el beneficio de la duda al atacante. El árbitro, también, tiene que estar seguro de que el jugador está involucrado activamente en la jugada antes de castigar el fuera de juego.

NOTA: El Reglamento no permite que un jugador sea sancionado por fuera de juego simplemente por estar en posición de fuera de juego; estar en "fuera de juego" significa que el jugador se ha involucrado activamente en la jugada—ver las Guías 11.3-11.6. También vea el diagrama de la decisión en la Guía 11.16.

11.8 SALIR DEL TERRENO DE JUEGO PARA EVITAR EL FUERA DE JUEGO

Si un jugador atacante se sale del terreno de juego indicándole claramente al árbitro que él o ella no está interfiriendo en el juego, esto no infringe el Reglamento; sin embargo, el jugador necesita el permiso del árbitro para reingresar al terreno de juego. Si el árbitro considera que tal acción tiene un propósito táctico o es de alguna forma una finta, y el jugador participa en la jugada inmediatamente después, el árbitro puede considerar este comportamiento como conducta antideportiva y amonestar al jugador (mostrando la tarjeta amarilla). El juego se reanudará de acuerdo al Reglamento.

11.9 REINGRESAR AL TERRENO DE JUEGO A JUGAR EL BALÓN

Si un jugador atacante se sale del terreno de juego por un momento para evitar el fuera de juego, pero reingresa al terreno de juego para participar en el juego y toca el balón pasado por un compañero, este jugador deberá de ser sancionado por fuera de juego. La salida momentánea del terreno de juego no se considera como haber abandonado el terreno de juego sin el permiso del árbitro y por lo tanto no se amonesta al jugador. Sin embargo, si el árbitro considera que el jugador abandonó el terreno por razones tácticas y gana una ventaja indebida al reingresar al terreno de juego, este jugador deberá de ser amonestado por conducta antideportiva. El jugador necesita pedir el permiso del árbitro para reingresar al terreno de juego.

11.10 PONER A UN ADVERSARIO EN POSICIÓN DE FUERA DE JUEGO DE FORMA INDEBIDA

Si un defensor abandona el terreno de juego para poner a un adversario en posición de fuera de juego, el árbitro no deberá interrumpir inmediatamente el juego para amonestar al defensor, deberá permitir que el juego continúe. El atacante no deberá de ser sancionado por haber sido puesto en esa posición de manera indebida; sin embargo, el árbitro deberá amonestar al defensor la próxima vez que el balón no esté en juego por abandonar el terreno de juego sin el permiso del árbitro.

11.11 UN DEFENSOR LEGALMENTE AFUERA DEL TERRENO DE JUEGO

Un defensor que abandona el terreno de juego durante el curso normal del juego y que no reingresa inmediatamente se le tiene que tomar en cuenta al determinar dónde se encuentra el penúltimo defensor con el propósito de juzgar qué atacantes están en posición de fuera de juego. Este defensor se considera que está en la línea de banda o la línea de meta en el punto más cercano al lugar por donde salió. Un defensor que abandona el terreno con el permiso del árbitro o por pedirselo el árbitro (y que necesita el permiso del árbitro para reingresar) no se le toma en cuenta para determinar la posición de fuera de juego.

11.12 DELANTERO ADVERSARIO ENTRA EN LA PORTERÍA

Si un delantero en posición de fuera de juego entra en la portería (ver la ilustración más abajo) y un compañero hace un tiro y anota un gol, el gol cuenta y este delantero no deberá de ser sancionado si permanece inmóvil cuando el balón entra en la portería y no interfiere a los adversarios. Si este delantero se mueve o grita cuando el balón entra en la portería, y el árbitro cree que esta interferencia contribuyó a la anotación del gol, el gol no cuenta. En este caso, se sancionará al delantero por conducta antideportiva, no por fuera de juego ya que el delantero estaba afuera del terreno de juego, y el reinicio será un balón a tierra*.



11.13 EL LUGAR DESDE DONDE SE REANUDA EL FUERA DE JUEGO

El fuera de juego se sanciona desde donde ocurrió la infracción. En otras palabras, el tiro libre indirecto deberá ejecutarse desde el lugar donde estaba el jugador culpable por estar en fuera de juego cuando su compañero jugó el balón. El tiro libre no deberá ejecutarse desde el sitio donde estaba el penúltimo defensor ni tampoco desde el lugar donde estaba el jugador cuando se sancionó el fuera de juego. Si el jugador sancionado por el fuera de juego estaba legalmente fuera del terreno de juego cuando su compañero le pasó el balón, el reinicio se hará desde el punto en la línea de banda por donde el jugador reingresó al terreno.

11.14 SALIRSE DE LA POSICIÓN DE FUERA DE JUEGO

La posición de fuera de juego de un jugador tiene que ser re-evaluada siempre que:

1. El balón es tocado o jugado por un compañero,
2. El balón es jugado (*retenido y controlado, no simplemente desviado, mal pateado o mal dirigido*) por un adversario, incluyendo el guardameta adversario, o
3. El balón sale del juego.

El objetivo de esta re-evaluación, es clara, podría ser que el jugador permanezca en posición de fuera de juego por estar todavía más adelantado que el penúltimo defensor, el balón, y la línea media. Los árbitros tienen que recordar que un jugador no puede simplemente correr hacia una posición de no fuera de juego e involucrarse en el juego. La posición del jugador en relación al balón y los adversarios tiene que cambiar de acuerdo al Reglamento.

En el caso de que el balón salga del terreno en favor del equipo del jugador que estaba en posición de fuera de juego e involucrado activamente en el juego (por ejemplo, un saque de esquina o de banda en favor del equipo atacante), es tradicional castigar la infracción original del fuera de juego. Si la reanudación es en favor del equipo adversario (por ejemplo, saque de meta o de banda a favor del equipo defensor), usualmente es preferible ignorar la infracción del fuera de juego, ya que con el reinicio el equipo defensor recobraría la posesión bajo circunstancias similares a que si ejecutara el tiro libre indirecto del fuera de juego—y frecuentemente con menos controversia.

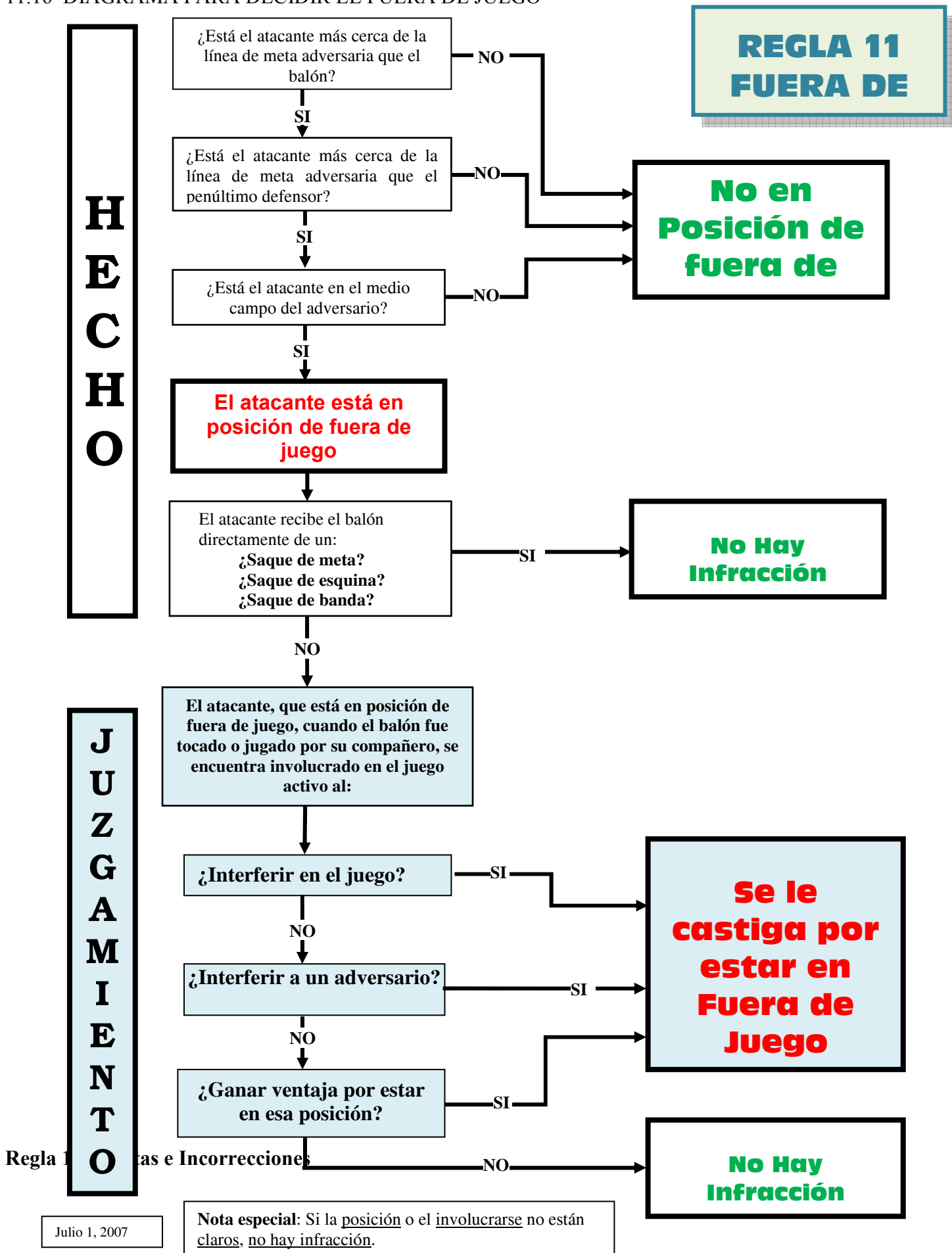
11.15 ILUSTRACIONES DE "NO FUERA DE JUEGO"

Estas ilustraciones nos muestran tres situaciones donde no existe el fuera de juego. En la primera, el jugador se da cuenta que está en posición de fuera de juego; el jugador no quiere interferir al adversario

o con el juego, así que se queda inmóvil. Esta acción es correcta y no deberá de ser castigada. La segunda y tercera ilustración nos muestra que a un jugador no se le puede castigar por fuera de juego si el jugador recibe el balón directamente de un saque de esquina o de banda. Note que esta excepción solamente aplica al primer jugador que recibe el balón; cualquier jugada subsecuente del balón hacia un compañero podría resultar en una decisión de fuera de juego por el árbitro.



11.16 DIAGRAMA PARA DECIDIR EL FUERA DE JUEGO



Parte A. Faltas

12.1 ¿QUÉ ES UNA FALTA?

Una falta es una acción desleal o peligrosa cometida por (1) un jugador, (2) en contra de un adversario o el equipo adversario, (3) en el terreno de juego, (4) mientras el balón está en juego. Tocar deliberadamente el balón con la mano se comete en contra del equipo adversario, no en contra de un adversario en particular. Si alguno de estos cuatro requisitos no se cumple, la acción no es una falta; pero podría ser una conducta antideportiva.

A excepción de tocar el balón con la mano, no es necesario considerar la acción de un jugador como “deliberada” en el sentido de que el jugador *intencionalmente* patea, empuja, pone zancadilla, sujeta o comete una falta de cualquier forma en contra de un adversario. Si fuera así, el árbitro sería capaz de leer la mente de un jugador. Según la Regla 12, el árbitro hace decisiones basadas en qué es lo que él o ella *ve que el jugador hace actualmente*—el resultado de la acción del jugador—no cual era su intención.

12.2 FALTAS SANCIONADAS CON UN TIRO LIBRE DIRECTO

La Regla 12 describe diez infracciones por las cuales, si el juego es interrumpido, la reanudación es un tiro libre directo (o penal si es cometida por un equipo dentro de su propia área penal). Estas infracciones son conocidas como faltas de tiro libre directo. Se dividen en dos grupos:

1. Siete infracciones (dar una patada, poner una zancadilla, saltar sobre un adversario, cargar contra un adversario, golpear, o empujar a un adversario, realizar una entrada, incluyendo el intento de golpear, intento de dar una patada, o intento de poner una zancadilla) que el árbitro tiene que evaluar *cómo fueron cometidas*; y
2. Tres infracciones (sujetar, escupir, tocar el balón deliberadamente con las manos) que el árbitro *solamente* necesita decidir *si la falta ocurrió*.

Los árbitros no deben sancionar acciones que son puramente accidentales o inadvertidas. En el caso del primer grupo, la acción es una falta solamente si el árbitro considera que fue cometida de forma imprudente, temeraria o con el uso de fuerza excesiva. En el caso del segundo grupo, la acción misma es una falta, sin importar cómo se cometió.

12.3 IMPRUDENTE, TEMERARIA, O CON USO DE FUERZA EXCESIVA

"Imprudente" significa que el jugador muestra falta de atención o consideración al jugar o que actúa sin precaución.

"Temeraria" significa que el jugador realiza movimientos poco naturales diseñados para intimidar al adversario o para ganar una ventaja desleal sin tener en cuenta el riesgo o las consecuencias para su adversario.

"Con el uso de fuerza excesiva" significa que el jugador se excede en el uso de la fuerza empleada al hacer una entrada hacia el balón y pone en peligro la integridad física del adversario.

Si las faltas son imprudentes, simplemente por un mal cálculo de la fuerza o por falta de atención del jugador que la cometió, entonces es una falta normal, solamente requiere un tiro libre directo (y posiblemente una mirada fuerte). Si la falta es temeraria, claramente fuera de lo normal del juego limpio, entonces el árbitro tiene que sancionar con un tiro libre directo y también amonestar al jugador

por conducta antideportiva, mostrando la tarjeta amarilla. Si la falta fue con fuerza excesiva, totalmente más allá de una jugada normal, entonces el árbitro tiene que expulsar al jugador por juego brusco grave o conducta violenta, mostrar la tarjeta roja, y conceder un tiro libre directo al equipo adversario.

12.4 ZANCADILLA

Poner una zancadilla o intentar poner una zancadilla a un adversario incluye aquellas situaciones en las que el jugador se coloca por debajo del adversario usando el cuerpo para voltearlo o hacerlo caer. Esto se conoce también como "caballito o banquito." Los árbitros tienen que distinguir cuidadosamente entre tropezar y poner una zancadilla. Poner una zancadilla o intentar poner una zancadilla es una falta si es dirigida claramente a un adversario y causa que el adversario tambalee o se caiga. Los jugadores, sin embargo, pueden caerse o tropezarse sobre un adversario como resultado de una jugada normal sin que sea por una infracción a la Regla.

12.5 CARGAR

Se puede cargar a un adversario sin cometer una falta. No obstante que la carga leal se define comúnmente como "hombro con hombro" y sin el uso de brazos o codos, esto no es un requisito y, en ciertas edades donde el tamaño de los jugadores varía grandemente, podría no ser posible. Además, muchas veces, una carga puede resultar en que el jugador que recibió la carga caiga al suelo (como consecuencia, como se dijo antes, de la diferencia de peso y tamaño de los jugadores). El Reglamento requiere que la carga sea dirigida hacia el área del hombro y no hacia el centro de la espalda del adversario (el área de la espina dorsal): de ser así, el árbitro debe reconocer que la carga es por lo menos temeraria y potencialmente violenta. (También ver la Guía 12.14)

No es una infracción a la Regla 12 que dos jugadores carguen a la vez y simultáneamente al mismo adversario, siempre y cuando la acción de cada jugador al considerarla individualmente sea hecha de forma legal y leal.

12.6 GOLPEAR

Golpear puede hacerse con un contacto directo usando las manos, los brazos, los codos, la cabeza, o las rodillas, o tirando objetos (incluyendo el balón). La falta por golpear ocurre donde se hace el contacto con el adversario o donde se hubiera hecho el contacto si el intento de golpear falló. Este lugar determina desde donde se hace la reanudación correcta (tiro libre directo, tiro penal, tiro libre indirecto, o balón a tierra).

Un jugador que estando dentro de su propia área penal extiende el brazo para golpear a un adversario o lanza un objeto que no es el balón a un adversario que está afuera del área penal comete la falta en el lugar donde se encontraba el adversario. La reanudación es un tiro libre directo si el golpe ocurrió mientras el balón estaba en juego y ambos jugadores estaban en el terreno de juego. Si el adversario quien fue el blanco del golpe hubiera estado dentro del área penal del jugador que dio el golpe, la reanudación sería un tiro penal aún si el jugador que dio el golpe hubiera estado afuera del área penal.

Si la acción del jugador no fue una falta—porque el blanco del golpe estaba afuera del terreno de juego en ese momento o el blanco de la acción no era un adversario—la conducta antideportiva (conducta violenta) será castigada con un tiro libre indirecto desde donde estaba el jugador que inició el golpe.

Si se interrumpe el juego porque un sustituto o jugador sustituido tira un objeto a un jugador o a uno de los árbitros en el terreno de juego, la reanudación (después de castigar al culpable) es un tiro libre indirecto desde donde se encontraba el balón cuando se interrumpió el juego*. Si el juego se interrumpió porque un funcionario de los equipos, espectador u otro agente externo tira un objeto a un

jugador o a uno de los árbitros en el terreno de juego, la reanudación es un balón a tierra donde estaba el balón cuando se interrumpió el juego* después de haber sacado al culpable. Sin embargo, si el que tiró el objeto fue un jugador que estaba temporalmente afuera del terreno de juego por cualquier razón, la reanudación (después de expulsar al jugador por conducta violenta) es un tiro libre indirecto desde donde estaba el balón cuando el juego fue interrumpido* si el blanco del objeto tirado fue un compañero, un tiro libre directo desde donde estaba el blanco* si el blanco fue un adversario, o un tiro penal si el blanco fue un adversario quien se encontraba dentro del área penal del jugador que tiró el objeto.

Golpear usando el balón presenta la consideración especial de tocar el balón con las manos de forma indebida si lo hace un jugador que no es el guardameta o un guardameta afuera de su área penal. En este caso, el tocar el balón con las manos ocurre primero y el golpear sólo puede ser considerado como conducta antideportiva, no como falta, ya que ocurrió después de interrumpir el juego. El tocar el balón con las manos determina la reanudación después de que el árbitro haya hecho lo que tiene que hacer con respecto a la conducta antideportiva.

Si una de estas acciones ocurre cuando el juego está interrumpido, la reanudación no cambia y está basada en la razón por la que el juego fue detenido en primer lugar.

Golpear (al igual que dar una patada y escupir) sugiere el uso de fuerza y normalmente deberá ser considerado como conducta antideportiva (conducta violenta o juego brusco grave – ver la Sección C de la Regla 12) de las más graves y ser castigado con expulsión y tarjeta roja. Solamente cuando es un intento de golpear y no hay contacto se debería incluso considerar la posibilidad de una amonestación.

Si un jugador, al hacer un saque de banda, lanza el balón contra un adversario, siga el procedimiento de la Guía 15.8.

Para reconocer una carga aérea, el árbitro tiene que poner estricta atención a las cargas por arriba del hombro. Considere el diagrama siguiente para evaluar este tipo de carga, diferenciando el uso del codo como “ayuda” o como “arma.” (Detalles completos se pueden encontrar en el web site de USSF - 2009 Referee Program Directive on Contact Above the Shoulder o información mas reciente.) El diagrama tiene información acerca de qué observar si el codo es usado como ayuda (considérelo como falta o amonestación/tarjeta amarilla si hay contacto) o como arma (una tarjeta roja es obligatoria).

COMO AYUDA	COMO ARMA
• Para mantener el balance • Movimiento normal del cuerpo • Sin movimiento del brazo HACIA el adversario • Adversario hacia el brazo/codo/mano – no el brazo/codo/mano hacia el adversario • Brazo/codo estaba en esa posición <i>antes</i> de ir por el balón • No hacia arriba y apuntando – sino hacia arriba solamente	• Uso de fuerza excesiva • Integridad física del jugador en peligro • Superficie dura (antebrazo/codo/mano) hace contacto con superficie suave (cara o área del cuello) • Brazo/codo hacia ARRIBA y APUNTANDO hacia el adversario • Brazo/codo/mano con movimiento hacia la cara del adversario • Hacia arriba y apuntando – brazo usado como “instrumento para golpear”

El árbitro tiene que juzgar si una entrada contra un adversario es normal o si fue hecha de una manera imprudente, temeraria, o con el uso de fuerza excesiva. Hacer contacto con el adversario antes que con el balón al hacer una entrada no es bueno y se tiene que sancionar. Sin embargo, el hecho de que el contacto con el balón se hizo primero no significa automáticamente que la entrada es justa. *Que el jugador diga que “jugó primero el balón” es irrelevante si, mientras realiza la entrada, el jugador comete una falta de forma imprudente, temeraria, o con uso de fuerza excesiva.*

Una falta cometida al hacer una entrada a un adversario con poca o ninguna consideración por la integridad física del adversario deberá de ser causa suficiente para expulsarlo del terreno de juego y mostrarle la tarjeta roja por juego brusco grave.

12.8 SUJETAR

Sujetar a un adversario incluye la acción de extender los brazos para evitar que un adversario se adelante o eluda al infractor. Un jugador que de forma obvia sujeta o agarra a un adversario o su uniforme para jugar el balón, ganar la posesión del balón, o evitar que un adversario pueda jugar el balón deberá de ser amonestado y se le mostrará la tarjeta amarilla por conducta antideportiva. (Ver la Guía 12.14.)

12.9 TOCAR EL BALÓN DELIBERADAMENTE CON LAS MANOS

La falta conocida como "tocar el balón con la mano" es un contacto deliberado del balón con las manos o brazos de un jugador (incluyendo la punta de los dedos, la parte superior del brazo, o la parte exterior del hombro). "Contacto deliberado" significa que el jugador podría haber evitado el toque pero decidió no hacerlo, que los brazos del jugador no estaban en una posición natural al jugar, o que el jugador decidió tocar el balón deliberadamente con el propósito de ganar una ventaja desleal. El mover las manos o los brazos instintivamente para proteger el cuerpo cuando de repente se encuentra con un balón que viene velozmente no es un contacto deliberado a no ser que haya una acción subsecuente para cambiar la dirección del balón una vez que se hace el contacto. De la misma forma, colocar las manos o brazos para proteger el cuerpo al ejecutarse un tiro libre o una reanudación similar no es posible que resulte en una infracción a no ser que haya una acción subsecuente para cambiar la dirección del balón o controlarlo. El hecho de que un jugador pueda beneficiarse del contacto de las manos con el balón no hace que el contacto accidental sea una falta. Un jugador infringe la Regla por tocar el balón con las manos incluso si lo hace sin evitar el contacto directo con algo que tiene en las manos (vestimenta, espinilleras, etc.).

NOTA: En la mayoría de los casos en el Reglamento, las palabras "tocar," "jugar," y "hacer contacto con" son sinónimos. Esto no es cierto en el caso de tocar al balón deliberadamente con la mano, donde el tocar, jugar, o hacer contacto con el balón tiene que ser planeado y hecho de forma deliberada por el jugador que comete la falta.

12.10 REGLA GENERAL DE "JUGAR/TOCAR EL BALÓN CON LAS MANOS"

La regla general para los árbitros es que tocar el balón con las manos sucede cuando el jugador toca el balón, no cuando el balón es el que toca al jugador. El árbitro deberá solamente sancionar los toques deliberados del balón, lo que significa que sancione sólo aquellas acciones cuando el jugador (y no el guardameta dentro de su propia área penal) toca, golpea o empuja el balón con las manos o brazos (del hombro a la punta de los dedos).

12.11 USO DEL HOMBRO

Con el propósito de determinar qué es tocar el balón deliberadamente con las manos, se considera que "mano" es cualquier parte del brazo-de la punta de los dedos al hombro. El usar la parte superior del hombro no se considera estar usando la mano. (El diagrama siguiente muestra el área de "la mano".)



12.12 FALTAS SANCIONADAS CON UN TIRO LIBRE INDIRECTO

La Regla 12 describe un segundo grupo de infracciones por las que la reanudación correcta es un tiro libre indirecto. Éstas se conocen como faltas de "tiro libre indirecto".

12.13 JUGAR DE FORMA PELIGROSA

Jugar "de forma peligrosa" puede ser sancionado solamente si la acción, en la opinión del árbitro, tiene tres condiciones: la acción tiene que ser peligrosa para alguien (incluyendo al jugador que comete la falta), se cometió estando un jugador adversario cerca, y la acción hace que el adversario deje de jugar el balón o queda en desventaja al no intentar jugar por el peligro que presenta la jugada. Simplemente cometer un acto considerado peligroso no es falta (por ejemplo, patear muy alto mostrando los tacos o intentar jugar el balón cuando el jugador está en el suelo). Jugar de forma peligrosa no es necesariamente una falta cuando es un adversario el que se encuentra en la proximidad. Para que la acción sea una falta el adversario tiene que ser afectado de forma desleal y adversa, ya sea que deja de jugar el balón para evitar ser lesionado o evitar causar una lesión como resultado directo de la manera de jugar del adversario. Jugar de forma peligrosa tampoco es una falta si es un compañero el que se encuentra en la proximidad. Recuerde que las faltas sólo se pueden cometer en contra de los jugadores o del equipo adversario.

Para juzgar una falta de juego peligroso, el árbitro tiene que tomar en cuenta la experiencia y la habilidad de los jugadores. Los jugadores con más experiencia y habilidad pueden más fácilmente aceptar esta forma de jugar y la dejan pasar. Los jugadores más jóvenes no tienen ni la experiencia ni la habilidad para juzgar el peligro adecuadamente y, en tales casos, el árbitro deberá de intervenir por su seguridad. Por ejemplo, el jugar con los tacos hacia arriba de manera amenazadora o intimidadora es más probable que se considere como una falta de jugar de forma peligrosa en juegos juveniles, sin importar cual es la reacción de los adversarios.

12.14 OBSTACULIZAR A UN ADVERSARIO

"Obstaculizar el avance de un adversario" significa que un jugador se moviliza en el terreno de juego para obstruir, interferir con, o bloquear el paso de un adversario. Obstaculizar puede incluir el cruzarse directamente en frente de un adversario o correr entre el adversario y el balón poniéndose como un obstáculo para retrasar su avance. Hay muchas ocasiones durante el juego cuando un jugador se cruza entre un adversario y el balón, pero en la mayoría de las veces, esto es muy normal y natural.

Frecuentemente es posible que un jugador que no juega el balón se cruce en el camino de un adversario y no sea culpable de obstaculizar su avance.

La falta de obstaculizar el avance de un adversario requiere que el balón no esté a una distancia de juego y que normalmente no haya contacto físico entre el jugador y el adversario. Al contrario, si hay contacto físico, el árbitro deberá, dependiendo de las circunstancias, considerar la posibilidad de que se ha cometido una falta de cargar contra un adversario (tiro libre directo) o de cargar contra un adversario de forma leal (tiro libre indirecto, ver la Guía 12.22). Sin embargo, puede haber contacto físico sin violencia que le impide el avance al adversario, pero que en la opinión del árbitro, es un contacto inevitable y no consecuencia de tratar de impedir el avance (por ejemplo, por causa de la inercia).

12.15 DISTANCIA DE JUEGO

El árbitro juzgará la “distancia de juego” basándose en la habilidad del jugador para jugar el balón, no en un estándar arbitrario.

12.16 EL GUARDAMETA EN POSESIÓN DEL BALÓN

Se considera que el guardameta tiene posesión del balón cuando lo agarra con ambas manos, lo atrapa con una mano contra cualquier superficie, (por ejemplo, el suelo, un poste de la portería, el cuerpo del guardameta), o lo sostiene en la palma de la mano. Una vez que tiene posesión del balón, la posesión se mantiene, cuando agarra el balón de la forma que se describe arriba, mientras lo rebota contra el suelo o lo lanza en el aire. Pierde la posesión del balón si, cuando lo lanza al aire, lo deja que toque el suelo. Para determinar si el guardameta tiene posesión del balón, el “agarrarlo con la mano” incluye contacto con cualquier parte de su brazo desde la punta de los dedos hasta el hombro.

Cuando el guardameta tiene posesión del balón, un adversario no puede jugar ese balón de ninguna manera. Si un adversario intenta jugarlo cuando está en posesión del guardameta puede considerarse como una falta sancionable con un tiro libre directo. Sin embargo, si el guardameta controla el balón usando otros medios que no son las manos el balón está libre de ser jugado por un adversario. El árbitro deberá tomar en cuenta la edad y el nivel de habilidad de los jugadores al evaluar la posesión del guardameta y errar en el lado de la seguridad.

12.17 IMPEDIR QUE EL GUARDAMETA PONGA EL BALÓN EN JUEGO CON LAS MANOS

Un adversario no puede interferir o impedir que el guardameta ponga el balón en juego. Mientras que los jugadores tienen derecho a estar en cualquier lugar durante el curso normal del juego, no pueden bloquear los movimientos del guardameta cuando éste tiene posesión del balón o hacer algo para impedir, interferir, o bloquear que el guardameta ponga el balón en juego ya sea lanzándolo o pateándolo. Sin embargo, un adversario no infringe la Regla si juega un balón puesto en juego por el guardameta después que éste lo pateó directamente a él, en su dirección, o que rebota de él sin violencia.

12.18 LA CLÁUSULA DE LOS "SEIS-SEGUNDOS"

El guardameta tiene seis segundos para poner el balón en juego una vez que toma posesión del balón con las manos. No obstante, esta restricción no tiene la intención de incluir el tiempo que le toma al guardameta para controlar el balón o es resultado natural de la inercia. El árbitro no deberá de contar los segundos en voz alta o con movimientos de las manos. Si el guardameta está haciendo un esfuerzo razonable para poner el balón en juego, el árbitro deberá darle el “beneficio de la duda.” Antes de sancionar al guardameta por violar esta restricción, el árbitro deberá de advertir al guardameta acerca de tales acciones y deberá de penalizar la falta sólo si el guardameta continúa perdiendo tiempo o comete otra falta semejante más tarde en el partido. No se les permitirá a los jugadores adversarios tratar de impedir que el guardameta ponga el balón en juego.

12.19 EL GUARDAMETA TOCA EL BALÓN UNA SEGUNDA VEZ

Después de poner el balón en juego, un guardameta viola la Regla 12 si, sin que un compañero o adversario haya tocado o jugado el balón, toca el balón con las manos otra vez. *Esto incluye el tocarlo después de pararlo intencionadamente.* Los árbitros deben de conocer cuidadosamente el texto en la Interpretación de las Reglas de Juego y Directrices para Árbitros, donde se define lo que quiere decir “control” y “posesión” y que distingue lo que es “parar el balón intencionadamente” de lo que es un rebote accidental o una parada.

Al juzgar si el guardameta toca el balón con las manos una segunda vez, los árbitros tienen que tomar en cuenta el juego táctico que podría parecer engañoso pero que no es contrario al Reglamento o el espíritu del juego. Si un guardameta y un compañero juegan el balón entre ellos, el guardameta puede tocarlo con las manos otra vez siempre y cuando el compañero no se lo haya cedido con el pie. Sin embargo, un adversario puede intentar jugar el balón durante la secuencia de esta jugada. Los jugadores están “usando” pero no “perdiendo” el tiempo. El objetivo del árbitro en estas circunstancias es estar lo más cerca posible para tomar la medida necesaria en caso de que el equipo adversario decida intervenir en la jugada.

La falta de “tocar el balón una segunda vez” se sanciona solamente con un tiro libre indirecto lanzado desde el lugar donde el guardameta tocó el balón una segunda vez con las manos*. *Por favor note que: Un guardameta nunca puede ser sancionado con un tiro penal por tocar deliberadamente el balón con las manos dentro de su área penal, aún si al tocar el balón una segunda vez es una violación de otra restricción de la Regla 12.*

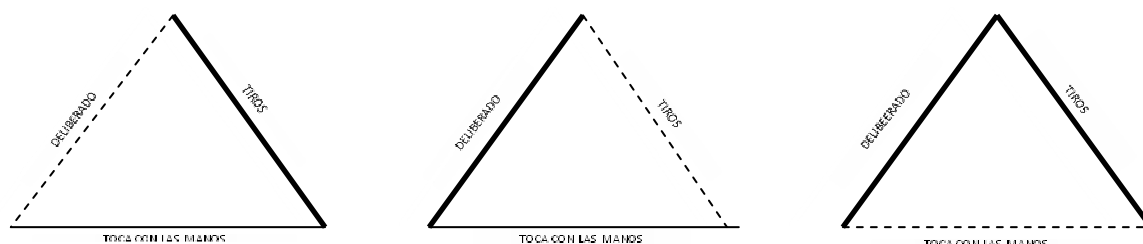
12.20 BALÓN CEDIDO CON EL PIE AL GUARDAMETA

El guardameta viola la Regla 12 si toca el balón con las manos después de que un compañero se lo ha cedido deliberadamente con el pie. El requisito de que el balón sea cedido significa solamente que ha sido jugado con el pie. El requisito de que el balón sea “cedido al” guardameta significa solamente que el balón es jugado hacia o al lugar donde el guardameta lo puede tocar legalmente con las manos. El requisito de que el balón sea “cedido deliberadamente” significa que el balón ha sido jugado deliberadamente y no incluye las situaciones en las cuales el balón es, en la opinión del árbitro, desviado o cambia de dirección accidentalmente.

PRUEBA DEL TRIANGULO



SIN OMITIR LADOS



NOTA: (a) El guardameta puede jugar el balón hacia dentro del área penal y lo puede tocar con las manos siempre y cuando haya sido jugado legalmente (no cedido deliberadamente con el pie o hacia un lugar donde el guardameta puede jugarlo fácilmente) por un compañero o jugado de cualquier manera por un adversario. (b) *No obstante que esta porción del Reglamento se escribió para ayudar a los árbitros con el modo de proceder en cuanto las tácticas para perder tiempo, el asunto central aquí es la retención desleal del balón.*

12.21 BALÓN LANZADO AL GUARDAMETA

Un guardameta viola la Regla 12 si toca el balón con las manos después de haberlo recibido directamente de un saque de banda lanzado por un compañero. Se considera que el guardameta ha recibido el balón directamente al jugarlo de cualquier manera (por ejemplo, al jugar el balón con los pies) antes de tocarlo con las manos. Los árbitros deberán de tener cuidado para no considerar como engaño cualquier jugada que le da la oportunidad de jugar el balón a los adversarios antes de que el guardameta lo toque con las manos cuando viene de un saque de banda.

NOTA: El guardameta siempre puede tocar al balón con las manos dentro de su área penal a no ser que él o ella:

- Tarde más de 6 segundos en poner el balón en juego después de haberlo controlado con las manos
- Vuelva a tocar el balón con las manos sin que cualquier otro jugador lo haya tocado
- Toque el balón con las manos después de haberlo recibido directamente de un saque de banda lanzado por un compañero o cedido deliberadamente con el pie por un compañero.

La reanudación por cualquiera de estas faltas es un tiro libre indirecto*.

12.22 CARGAR A UN ADVERSARIO LEJOS DEL BALÓN

Un jugador que carga a un adversario de una manera noble (por ejemplo, no de manera imprudente, temeraria, o con fuerza excesiva) pero con el balón no a una distancia de juego comete una infracción al Reglamento. Tal carga "lejos del balón" se considera una forma de obstaculizar el avance de un adversario (sin importar que haya habido contacto) y por lo tanto es sancionada con tiro libre indirecto a ser ejecutado por el equipo adversario. Si el árbitro considera que la carga fue hecha de manera peligrosa, temeraria, o con fuerza excesiva, la reanudación es un tiro libre directo (o tiro penal).

12.23 CARGAR AL GUARDAMETA

Los árbitros tienen que observar cuidadosamente cualquier carga en contra de los guardametas y marcar solamente como una falta aquellas que son hechas de manera imprudente, temeraria, o con fuerza excesiva (tiro libre directo), hechas de una manera peligrosa (tiro libre indirecto), o impidiendo que el guardameta pueda sacar el balón con las manos (tiro libre indirecto). Cargar al guardameta que tiene el balón en su posesión tiene que ser considerado como una falta porque, por definición, esta carga no puede ser con el propósito de lograr el control del balón (ver la Guía 12.16). Se puede cargar legalmente al guardameta si no tiene posesión del balón (ver la Guía 12.16) y lo juega de otra manera (por ejemplo, con los pies, cabeceando, etc.).

Parte B. Sanciones Disciplinarias

12.24 CATEGORÍAS DE CONDUCTAS ANTIDEPORATIVAS

La Regla 12 identifica siete categorías de infracciones por las que un jugador puede ser amonestado y se le muestra la tarjeta amarilla. Hay otras siete categorías de infracciones por las que un jugador puede ser expulsado del terreno (echado o sacado) y se le muestra la tarjeta roja. Un jugador expulsado del terreno de juego según la Regla 12 no puede ser reemplazado (por ejemplo, el equipo tiene que continuar el partido con un jugador menos) si la expulsión ocurrió ya iniciado el juego. Un sustituto expulsado del terreno por conducta antideportiva que ocurrió ya iniciado el juego no puede ser reemplazado, pero esto no altera el número de jugadores que el equipo puede alinear en el terreno de juego. Ver la Guía 5.17 por la conducta antideportiva que ocurrió antes del inicio del juego.

12.25 REANUDACIÓN POR CONDUCTA ANTIDEPORATIVA

a. Conducta Antideportiva en el terreno de juego

Si el juego es interrumpido para amonestar por una conducta antideportiva cometida por un jugador en el terreno de juego, la reanudación apropiada es un tiro libre indirecto desde el lugar donde se cometió la conducta antideportiva*. Si el juego es interrumpido por una falta además de una conducta antideportiva, la reanudación es dictada por la falta. La reanudación no puede ser un tiro libre directo a no ser que la razón por interrumpir el juego incluya una falta de tiro libre directo. Si la conducta antideportiva ocurre mientras el juego está interrumpido, el juego se reanudará de acuerdo al Reglamento. Ver también la Tabla de la Guía 5.19.

Nota: El árbitro tiene que usar el silbato para reiniciar en este caso. No permita la reanudación rápida si hay que amonestar o expulsar.

b. Conducta Antideportiva afuera del terreno de juego

1. Por jugadores: El IFAB ha establecido dos formas de resolver la situación de cuando un jugador comete una infracción mientras se encuentra afuera del terreno de juego. Si el jugador abandona el terreno de juego por causa normal del juego y, mientras está afuera del terreno de juego, comete una infracción – después de tomar una acción con respecto a la conducta antideportiva, el juego será reanudado con un balón a tierra desde donde se encontraba el balón en el momento en que se interrumpió el juego* (conducta antideportiva cometida por un jugador afuera del terreno de juego). Sin embargo, si el árbitro decide que *este jugador abandonó el terreno de juego con el propósito de cometer la infracción*, la reanudación (después de mostrar la tarjeta correspondiente) es un tiro libre indirecto desde donde estaba el balón cuando se interrumpió el juego*. En otras palabras, el IFAB ha dicho que un jugador que abandona el terreno de juego con el propósito de cometer una infracción *no ha abandonado el terreno de juego como resultado normal del juego*. Si este jugador es amonestado por abandonar el terreno de juego indebidamente y amonestado también por cualquiera que sea la infracción que cometió afuera del terreno de juego, el resultado sería una expulsión (dos infracciones de amonestación).
2. Por sustitutos o jugadores sustituidos: Si el juego es interrumpido solamente para amonestar por una conducta antideportiva cometida por un sustituto afuera del terreno de juego, la reanudación será un balón a tierra desde donde se encontraba el balón en el momento en que se interrumpió el juego*.
3. Por funcionarios de los equipos: Si el juego es interrumpido porque funcionarios de los equipos no se comportan de una manera responsable, la reanudación será un balón a tierra ejecutado desde donde se encontraba el balón en el momento en que se interrumpió el juego*.

12.26 CUANDO SANCIONAR LA CONDUCTA ANTIDEPORTIVA

La Regla 5 le da al árbitro el poder para que tome una “acción disciplinaria contra jugadores que cometen infracciones merecedoras de amonestación o expulsión. El árbitro no está obligado a tomar medidas inmediatamente, pero deberá hacerlo en cuanto se interrumpa el juego.” Si el árbitro ha aplicado la ventaja y pospone la sanción por la conducta antideportiva hasta la próxima vez que el balón salga del juego, el árbitro tiene que actuar rápido cuando el balón salga del juego para evitar que el juego se reanude sin él haber actuado con respecto a la conducta antideportiva y mostrado la tarjeta apropiada. Toda conducta antideportiva observada por el árbitro tienen que ser tratada de acuerdo al Reglamento, ya sea interrumpiendo el juego o esperando la próxima vez que el balón salga del juego, incluso si esto significa que se retarde la reanudación aunque haya una aparente ventaja para cualquiera de los dos equipos. La “próxima vez que el balón salga del juego” incluye las dos instancias en las cuales el balón ha salido del terreno de juego y cualquier otra ocasión cuando el juego haya sido interrumpido por el árbitro.

Si el partido finalizó antes de amonestar o expulsar a alguien, o si ocurre una conducta antideportiva después que terminó el partido, el árbitro puede todavía mostrar las tarjetas en el período de tiempo inmediato después de finalizar el juego durante el cual los jugadores y sustitutos van saliendo pero todavía están en el área del terreno de juego. (Ver la Guía 5.17.)

12.27 LA FILOSOFÍA DE LAS AMONESTACIONES

El Reglamento identifica siete infracciones de amonestación (Regla 12). Estas incluyen acciones muy específicas (abandonar deliberadamente el terreno de juego sin el permiso del árbitro), acciones muy generales (conducta antideportiva), y acciones con mucho discernimiento (desaprobar con palabras o acciones). En todos los casos, se espera que el árbitro evalúe la conducta de un jugador basado en varios factores primarios:

- ¿Cumple lo cometido con lo que generalmente se acepta y se entiende como una infracción?
- ¿Es este hecho, aún si fue una infracción, insignificante?
- ¿Si se amonesta por esta conducta antideportiva, tendría el resultado deseado que es mantener el control del juego o control de los jugadores?

Si lo que el jugador hizo cumple con los requisitos de una infracción, no es insignificante, y su castigo tendría un efecto beneficioso, se deberá de amonestar. Que el árbitro detenga el juego para hacerlo o permita que el juego continúe hasta que el balón no esté en juego incluye la aplicación del mismo concepto de la ventaja que es usado para decidir si se detiene el juego por una falta. Si la amonestación es “obligatoria” o “discrecional” es algo que los árbitros discuten frecuentemente, pero el uso de estos términos tiende a confundir el punto central primordial que es cuando sancionar la conducta antideportiva y por eso generalmente no se deberían de usar.

Cada vez que se amonesta tiene que ser solamente por una de las siete razones definidas en la Regla 12. Claro que la conducta de un jugador puede tener muchas formas de conducta antideportiva al mismo tiempo y el árbitro tiene que decidir si amonesta por cada una separadamente (en este caso, después de la segunda amonestación tiene que expulsar y mostrar la tarjeta roja) o amonestar sólo una vez por todo en total. Si se escoge lo último, el árbitro tiene que decidir cual fue la razón específica de la Regla para reportarla como la razón de la amonestación. En cualquiera de los casos, el árbitro deberá de dar los detalles completos en el reporte del juego de todas las conductas antideportivas que cometió el jugador además de la conducta antideportiva por la cual fue amonestado.

El Reglamento requiere que el árbitro decida si la conducta antideportiva no es insignificante y que la amonestación tendrá el cambio deseado en la conducta del jugador.

- El discernimiento del árbitro (discreción) es un elemento crítico para decidir, por ejemplo, si lo que el jugador acaba de decir o hacer es una desaprobación en el sentido de la Regla 12 y las guías de la USSF (ver el memorando de la USSF acerca de la “Conducta antideportiva en relación al Lenguaje/Gestos,” de fecha de Marzo 14, 2003).
- Si el árbitro decide que sí es “desaprobación,” la infracción tiene que considerarse de amonestación, pero no quiere decir que el árbitro tiene que mostrar la tarjeta amarilla.
- El árbitro tiene que hacer una tercera decisión—en este caso en particular con un jugador en particular y en este momento en particular del partido, basado en como el partido se ha llevado a cabo hasta este momento—ya sea que la desaprobación es insignificante o no o el mostrar la tarjeta tendría un efecto positivo en la conducta del jugador y la conducta de los otros jugadores en el juego. Cada amonestación tiene que analizarse de esta manera como una combinación de elementos obligatorios y discrecionales. En ningún caso una amonestación (o expulsión) se pospondrá más allá de la próxima reanudación. Tiene que hacerse una vez que el juego sea interrumpido, incluso si esto no le permite a un equipo hacer una reanudación rápida (si se puso el balón en juego, se repetirá la reanudación después que se muestre la tarjeta). No se permiten alteraciones a este procedimiento.

12.28 INFRACCIONES AMONESTABLES

12.28.1 CONDUCTA ANTIDEPORTIVA

Las siguientes acciones específicas se consideran como conducta antideportiva de amonestación. Un jugador...

- Comete una falta de tiro libre directo de una manera temeraria
- Comete una falta de tiro libre directo mientras hace una entrada por detrás sin poner en peligro la integridad física de un adversario
- Comete una falta táctica diseñada para interferir o impedir el ataque del equipo adversario (por ejemplo, empujar a un adversario, sujetar descaradamente a un adversario o su uniforme, tocar el balón con las manos deliberadamente)

- Comete un acto el cual, en la opinión del árbitro, muestra una falta de respeto al juego (por ejemplo, actitud agresiva, conducta inflamatoria, o de burla).
- Toca el balón deliberadamente con las manos tratando de anotar un gol
- Simula una lesión o exagera la seriedad de una lesión
- Simula una falta (clavado) o exagera la severidad de la falta
- Interfiere con o impide que el guardameta pueda sacar el balón con las manos
- Si un defensor distrae verbalmente a un adversario durante el juego o una reanudación
- Distrae o impide de forma incorrecta que un adversario haga un saque de banda
- Cambia de camiseta con el guardameta durante el juego o sin el permiso del árbitro (ambos jugadores tienen que ser amonestados)
- Emplea un truco para evadir la limitación que tiene el guardameta para tocar el balón con las manos cuando ha sido jugado con el pie por un compañero (el defensor que inicia el “truco” es amonestado, la decisión no requiere que el guardameta actualmente toque el balón con las manos, y esta conducta antideportiva puede ocurrir durante el juego dinámico o en una reanudación)
- Hace marcas no autorizadas en el terreno de juego
- Usa tabaco o derivados del tabaco en cualquier área del terreno de juego
- Usa un celular u otro teléfono portátil
- Festeja un gol empleando acciones que son provocativas, de burla o acciones inflamatorias, como el quitarse la camiseta o cubrirse la cabeza con la camiseta o una máscara
- Utiliza ayuda artificial para tomar ventaja desleal: Por ejemplo, se apoya en los hombros de un compañero, usa su uniforme para evitar el contacto directo con el balón, mueve o quita los banderines de esquina durante un saque de esquina, se cuelga del travesaño
- Un sustituto o jugador sustituido entra en el terreno de juego sin el permiso del árbitro
- At a penalty kick, feints to kick the ball once the run-up to the ball has been completed

12.28.2 DESAPROBAR

Desaprobar se hace con palabras, acciones (incluyendo gestos), o una combinación de los dos. El árbitro deberá de evaluar la desaprobación en términos del contenido (exactamente qué fue lo que se dijo o hizo), volumen (hasta donde la desaprobación pudo haberse visto u oído ampliamente), y si fue claramente dirigida a unos de los árbitros (incluyendo los árbitros asistentes y el cuarto árbitro). El tomar acción por una desaprobación es para apoyar el espíritu del juego, mantener la autoridad de los árbitros, y reducir la probabilidad de que ese tipo de conducta se pase a los otros jugadores. Un guardameta que abandona el área penal (no habiendo sido llamado por el árbitro) para involucrarse con el árbitro o árbitro asistente y discutir una decisión es culpable de desaprobación. Un sustituto o jugador sustituido también puede ser amonestado por desaprobación.

12.28.3 INFRINGIR PERSISTENTEMENTE

Infringir persistentemente ocurre cuando un jugador comete faltas repetidamente o ciertas otras infracciones. No es necesario que las faltas múltiples sean del mismo tipo o que todas sean de tiro libre directo, pero las infracciones tienen que ser de las definidas en la Regla 12 o infracciones repetidas de la Regla 14. En la mayoría de los casos, el árbitro deberá hacerle saber al jugador que su conducta ha sido observada y, que si comete una falta más, va a ser amonestado. Si el patrón de conducta es establecido de forma rápida y descarada, entonces el árbitro deberá omitir la comunicación con el jugador y deberá tomar una acción inmediata. Para determinar si un jugador infringe persistentemente, se considerarán todas las faltas, incluso aquellas por las que se aplicó la ventaja.

El árbitro también deberá observar cuando un solo adversario es el blanco de faltas cometidas por varios jugadores. Así como arriba, al reconocer el patrón de faltas, el árbitro deberá comunicar claramente que el patrón de conducta ha sido observado y que se abstengan de cometer más faltas en contra de este adversario. Si otro jugador comete una falta en contra del jugador que ha sido el blanco de las faltas, este jugador tiene que ser amonestado pero, en este caso, la amonestación deberá ser reportada como conducta antideportiva, así como cualquier otra amonestación por cualquier otra falta cometida en contra del jugador escogido como el blanco. Eventualmente, el equipo se dará cuenta de cuál es el mensaje.

Ejemplos de infringir persistentemente incluyen cuando un jugador:

- Viola la Regla 14 otra vez, después de haber sido advertido
- Si juega como guardameta, pierde tiempo, después de haber sido advertido o sancionado por esa misma conducta

12.28.4 RETARDAR LA REANUDACIÓN DEL JUEGO

Los siguientes son ejemplos específicos de esta forma de conducta antideportiva (algunos de ellos pueden ser cometidos también por sustitutos o jugadores sustituidos):

- Patea o lanza el balón lejos o se lo lleva con las manos para impedir o retardar la ejecución de un tiro libre, saque de banda, o un saque de esquina a un adversario
- Retarda la reanudación del juego después de haber sido instruido por el árbitro para hacerlo
- Celebra de forma excesiva la anotación de un gol
- No regresa al terreno de juego al concluirse el intervalo del medio tiempo, no ejecuta el saque de salida después de que el árbitro dió la señal, o no se encuentra en la posición correcta al ejecutarse el saque de salida
- Hace un saque de banda de forma no reglamentaria con la intención aparente de volverlo hacer, sólo para perder tiempo
- Mueve el balón innecesariamente de un lugar a otro después que ha sido colocado en el suelo para ejecutar un saque de meta
- Provoca deliberadamente una confrontación tocando el balón después de que el árbitro ha detenido el juego

12.28.5 NO RESPETAR LA DISTANCIA REGLAMENTARIA

Esta categoría de conducta antideportiva cubre el requisito de estar como mínimo a 9,15 m desde donde el adversario ejecuta el tiro libre o el saque de esquina y de estar como mínimo a 2 m del lugar desde donde el adversario hace el saque de banda.

12.28.6 INGRESAR O REINGRESAR AL TERRENO DE JUEGO SIN EL PERMISO DEL ÁRBITRO

Los jugadores que abandonen el terreno de juego con el permiso del árbitro también necesitan el permiso del árbitro para reingresar al terreno de juego. (Este permiso no se puede delegar. Ver las Guías 3.2, 4.6, 5.8, 5.9.) Ejemplos de este tipo de conducta antideportiva incluyen a un jugador que intenta entrar al terreno de juego:

- Después de haber sido obligado a abandonar el terreno de juego para corregir un problema con su equipamiento
- Después de haber tenido el permiso del árbitro para abandonar el terreno de juego para que le dieran tratamiento por una lesión
- Después de haber salido para recibir tratamiento por estar sangrando o cambiar el uniforme manchado con sangre

Un jugador que necesita el permiso del árbitro para reingresar al terreno de juego pero ingresa/vuelve a ingresar indebidamente es amonestado por ingresar/volver a ingresar al terreno de juego sin el permiso del árbitro.

Nota: Si el árbitro amonesta a un sustituto o jugador sustituido por entrar indebidamente al terreno de juego, esta amonestación -- a un sustituto o jugador sustituido -- tiene, siguiendo el Reglamento, las Interpretaciones de las Reglas de Juego y Directrices para Árbitros, y la Regla 3, que ser por conducta antideportiva.

12.28.7 ABANDONAR DELIBERADAMENTE EL TERRENO DE JUEGO SIN PERMISO

Los jugadores que abandonan el terreno de juego sin el permiso del árbitro lo hacen más frecuentemente por razones antideportivas—por ejemplo, para crear una situación indebida de fuera de juego (ver la Guía 11.10). Ellos también podrían salir del terreno de juego para demostrar desaprobación o “influnciar” la próxima decisión del árbitro.

Si un jugador sale del terreno de juego sin el permiso del árbitro por cualquier otra razón, y esto le permite a él o a su equipo ganar una ventaja táctica, el jugador ha cometido una conducta antideportiva, tiene que ser amonestado y hay que mostrarle la tarjeta amarilla.

Cuando esté muy claro para el árbitro que el jugador sale del terreno de juego sin su permiso pero no para expresar desaprobación o ganar una ventaja desleal (por ejemplo, sale para cambiarse los zapatos o una camiseta rota) y simplemente se le olvidó pedir permiso (o creyó que tenía permiso), el árbitro deberá considerar esto como una infracción insignificante al Reglamento. Una palabra/advertencia al jugador deberá de ser suficiente en estas circunstancias, incluso si el jugador reingresa sin obtener el permiso del árbitro.

El salir del terreno de juego durante el curso normal del juego (Guía 3.9) no se considera que el jugador haya salido del terreno de juego sin el permiso del árbitro.

12.28.8 CONDUCTA ANTIDeportiva DE UN SUSTITUTO

Los sustitutos pueden ser amonestados y se les mostrará la tarjeta amarilla por:

- Ser culpable de conducta antideportiva
- Desaprobar con palabras o acciones
- Retardar la reanudación del juego

Si un sustituto entra indebidamente al terreno de juego, la amonestación será por conducta antideportiva. En general los árbitros deberán de usar estas razones para amonestar a un sustituto interpretándolas de la misma forma que si la conducta antideportiva hubiera sido cometidas por un jugador. Esto aplica más particularmente a la desaprobación.

12.28.9 PROVOCAR UNA CONFRONTACIÓN TOCANDO EL BALÓN

Los árbitros deberán tomar todas las acciones necesarias para prevenir en primer lugar que este tipo de táctica ocurra. Muchas veces es posible anticipar este tipo de conducta de un jugador y también pararla con unas palabras o un gesto.

Además, las situaciones específicas de interés son aquellas cuando un jugador intenta controlar el balón al mismo tiempo que uno o más adversarios, que son los que van a hacer la reanudación, también intentan tomar posesión del balón—"provocando así una confrontación" que es el foco de la infracción. Simplemente tocar el balón después de que el juego fue detenido no es una infracción. La amonestación (por retardar la reanudación del juego) deberá de reservarse para aquellas situaciones donde una confrontación es actualmente provocada o es inminente o cuando un jugador persiste en su conducta sin importar el mejor esfuerzo del árbitro para prevenirla.

12.29 INFRACCIONES SANCIONABLES CON UNA EXPULSIÓN

Un jugador que comete una falta de juego brusco grave, conducta violenta, impide con mano intencionada un gol o malogra una oportunidad manifiesta de gol, o una infracción que malogra la oportunidad manifiesta de gol tiene que ser expulsado. Estas categorías de conducta antideportiva se discuten con más detalle en las Secciones C y D más abajo. Un jugador que comete cualquiera de las siguientes infracciones también será expulsado del terreno de juego:

- Escupe a un adversario o a cualquier otra persona
- Emplea lenguaje ofensivo, grosero u obsceno (incluyendo gestos o acciones corporales)
- Recibe una segunda amonestación en el mismo partido

Un sustituto que comete cualquiera de estas infracciones exceptuando el juego brusco grave también será expulsado del terreno de juego. Si la conducta antideportiva de un sustituto incluye violencia—no importa como, cuando, contra quien, o donde fue cometida, el reporte del juego deberá de indicar que la tarjeta roja mostrada fue por conducta violenta.

12.30 COMO ADMINISTRAR UNA EXPULSIÓN POR UNA SEGUNDA TARJETA AMARILLA

Un jugador (o sustituto) que es amonestado una segunda vez se le tiene que mostrar primero la tarjeta amarilla por la segunda amonestación y después la tarjeta roja por la expulsión. La segunda amonestación que causa la expulsión del terreno de juego puede ocurrir en cualquier momento durante

el partido (incluyendo el intervalo del medio tiempo, los tiempos suplementarios de juego, y los tiros desde el punto penal). El procedimiento aceptado es mostrar las tarjetas una después de la otra, no al mismo tiempo.

12.31 EVALUAR EL LENGUAJE

El árbitro deberá juzgar el lenguaje ofensivo, grosero, u obsceno de acuerdo a su contenido (las palabras o acciones específicas que se usaron), hasta donde este lenguaje fue escuchado por otras personas que estaban más allá de donde estaba el jugador, y si el lenguaje fue dirigido a los árbitros, adversarios, o compañeros. En otras palabras, el árbitro tiene que ver si el lenguaje es Personal, Público, o Provocativo. Al evaluar el lenguaje como conducta antideportiva, el árbitro tiene que tomar en cuenta las circunstancias particulares en las que ocurrió y distinguir razonablemente el lenguaje que no fue más que el resultado de una explosión emocional momentánea.

Los árbitros tiene que tener cuidado para no expresar opiniones personales con respecto a la naturaleza del lenguaje al determinar qué acción tomar. El árbitro tiene que concentrarse en la manera más efectiva de proceder con el partido y los jugadores sintiendo cuál es el Espíritu del Juego.

12.32 INFRACCIONES SEGUIDAS AL REGLAMENTO

Si el árbitro decide detener el juego por una infracción al Reglamento (falta, conducta antideportiva, fuera de juego, u otra razón) y ocurre otra infracción al Reglamento después que el árbitro hizo la decisión pero antes de dar la señal para interrumpir el juego, esta infracción subsecuente tiene que ser tratada como conducta antideportiva y sancionada como tal.

Parte C. Juego Brusco Grave y Conducta Violenta

El fútbol es un deporte fuerte, combativo, y de contacto pero al disputar el balón se deberá hacer de una manera noble y deportiva. El Juego Brusco Grave y las infracciones relacionadas con una Conducta Violenta son estrictamente prohibidos. Violan el Espíritu del Juego y el árbitro deberá de responder a ellas con una estricta aplicación del Reglamento: El castigo es la expulsión del jugador culpable (o sustituto en el caso de Conducta Violenta).

Los árbitros deberán de estar muy atentos en particular cuando se trata de infracciones que son muy severas para una amonestación y que incluyen uno o más de los elementos siguientes:

- Desquite o represalia
- Entradas por detrás cometiendo una falta a la misma vez
- Uno o los dos pies, mostrando los tacos, hacia arriba
- Fuerza excesiva o violenta
- Sin oportunidad de jugar el balón

Estas infracciones son completamente contrarias al Espíritu del Juego, el placer de los espectadores, la educación de los jugadores jóvenes, y la seguridad de los mismos jugadores. Todas las infracciones al Reglamento con alguno de estos elementos tienen que ser marcadas (interrumpiendo el juego o aplicando la ventaja) y además se les tiene que aplicar el castigo de acuerdo a la seriedad de la infracción.

Cuando la conducta antideportiva incluye una conducta violenta, la ventaja debería de usarse muy esporádicamente, ya que lo mejor normalmente es tratar este tipo de conducta rápidamente, sin importar el impacto que tenga el detener el juego, para prevenir que el conflicto se amplíe con represalia o que adversarios quieran aplicar justicia ya que pueden percibir que no se impuso al permitir que el juego continuara.

12.33 JUEGO BRUSCO GRAVE

Es juego brusco grave cuando un jugador usa violencia (fuerza excesiva; antes se definía como “fuerza desproporcionada e innecesaria”) en contra de un adversario al mismo tiempo que disputa el balón en el terreno de juego. No puede haber juego brusco grave en contra de un compañero, el árbitro, un árbitro asistente, un espectador, etc. El uso de la violencia o fuerza excesiva en contra de un adversario bajo cualquier otra circunstancia tiene que ser sancionado como conducta violenta.

También es juego brusco grave si un jugador hace *una entrada que ponga en peligro la integridad física de un adversario*. En este caso, la entrada puede ser por detrás, por los lados, o por el frente.

Esto no incluye conductas antideportivas serias de los sustitutos, quienes deben de ser sancionados por conducta violenta si cometen un acto como los descritos en el primer párrafo de esta sección. (Ver la Guía 12.34.)

12.34 CONDUCTA VIOLENTA

Es conducta violenta cuando un jugador (o sustituto) es culpable de agredir a un adversario (cuando no están disputando el balón) o a otra persona (un compañero, el árbitro, un árbitro asistente, un espectador, etc.). El balón puede estar o no en juego. La agresión puede ocurrir dentro o afuera del terreno de juego.

Es muy probable que un jugador no está “disputando el balón” si la acción del jugador en contra del adversario es por detrás y el balón está en el lado opuesto del adversario o el balón no está a una distancia de ser jugado.

12.35 LAS REANUDACIONES

La reanudación por juego brusco grave es un tiro libre directo o un tiro penal. Las reanudaciones por conducta violenta son más complicadas. Este cuadro ilustra las reanudaciones apropiadas por incidentes de conducta violenta:

INFRACCIÓN COMETIDA	EN EL TERRENO POR UN JUGADOR		EN EL TERRENO POR UN SUSTITUTO O JUGADOR SUSTITUIDO	FUERA DEL TERRENO POR CUALQUIERA ⁵ O EN EL TERRENO POR ALGUIEN QUE NO ES JUGADOR O UN JUGADOR EXPULSADO
EN CONTRA DE	ADVERSARIO	OTRO	ADVERSARIO O CUALQUIER OTRA PERSONA	ADVERSARIO O CUALQUIER OTRA PERSONA
REANUDACIÓN	TLD DESDE DONDE SE COMETIÓ LA INFRACCIÓN* (PENAL)	VER NOTAS 1,2,3,4	TLI DESDE DONDE ESTABA EL BALÓN* CUANDO SE INTERRUMPIÓ EL JUEGO	BALÓN A TIERRA DESDE DONDE ESTABA EL BALÓN* CUANDO SE INTERRUMPIÓ EL JUEGO
CASTIGO	EXPULSIÓN			
¿EL BALÓN NO ESTABA EN JUEGO? LA REANUDACIÓN SE HACE DE ACUERDO AL REGLAMENTO				
1. SI ES COMPAÑERO: TIRO LIBRE INDIRECTO (TLI) DESDE DONDE SE COMETIÓ LA INFRACCIÓN* 2. SI ES SUSTITUTO O JUGADOR SUSTITUIDO: TLI DESDE DONDE SE ENCONTRABA EL BALÓN* 3. SI ES ÁRBITRO, ÁRBITRO ASISTENTE, O EL CUARTO ÁRBITRO: TLI DESDE DONDE SE COMETIÓ LA INFRACCIÓN* 4. CUALQUIER OTRA PERSONA: BALÓN A TIERRA DONDE SE ENCONTRABA EL BALÓN* 5. SI EL JUGADOR ABANDONA EL TERRENO PARA COMETER UNA INFRACCIÓN, TLI DESDE DONDE SE ENCONTRABA EL BALÓN*				
*VER LA REGLA 13 - COLOCACIÓN DEL TIRO LIBRE				
PARA LAS INSTRUCCIONES DE CÓMO PROCEDER CON PERSONAS QUE ENTRAN AL TERRENO INDEBIDAMENTE Y COMETEN UN ACTO DE VIOLENCIA (O CUALQUIER OTRA INFRACCIÓN), VER LAS GUÍAS 3.10, 3.18, Y 3.19				

Parte D. Malograr la Oportunidad Manifiesta de Gol

12.36 IMPEDIR UN GOL O UNA OPORTUNIDAD MANIFIESTA DE GOL

Hay dos faltas de expulsión relacionadas con impedir o malograr una oportunidad manifiesta de gol al adversario. Éstas ocurren en casos donde un jugador (o sustituto): (a) impide con mano intencionada un gol al equipo adversario o malogra una oportunidad manifiesta de gol (esto no aplica al guardameta dentro de su propia área penal) o (b) malogra la oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia la portería del jugador cometiendo una falta sancionable con un tiro libre o penal. Esto aplica a cualquier jugador, pero no al guardameta dentro de su propia área penal, que toca el balón con las manos para impedir que entre en la portería, sin importar si el balón fue jugado por último por el equipo adversario o no.

12.37 COMO JUZGAR UNA OPORTUNIDAD MANIFIESTA DE GOL

a) Impedir con mano intencionada un gol o malograr una oportunidad manifiesta de gol al equipo adversario.

Para expulsar al jugador por tocar deliberadamente el balón con la mano, número 4 de las siete infracciones de expulsión, "impide con mano intencionada un gol o malogra una oportunidad manifiesta de gol (esto no vale para el guardameta dentro de su propia área penal)," no requiere una colocación particular de los jugadores de cada equipo, sino simplemente que la falta ocurra bajo circunstancias en las cuales, en la opinión del árbitro, el balón hubiera entrado directamente en la portería si no hubiera sido tocado con la mano.

Impedir con mano intencionada un gol o malograr una oportunidad manifiesta de gol aplica a todos los jugadores (o sustitutos) menos al guardameta en su propia área penal quien puede tocar el balón con las manos para evitar que entre en la portería, incluso si el balón fue jugado por último por un jugador del equipo defensor. No se muestra la tarjeta roja por impedir un gol con la mano si el intento fracasó: en otras palabras, si el balón entró en la meta aún después del contacto con la mano. Sin embargo, el árbitro deberá de amonestar al jugador por conducta antideportiva antes de reanudar con el saque de salida.

El árbitro también tiene que entender que hay muchas faltas, incluyendo tocar deliberadamente el balón con las manos, que se cometen en el área penal y se sancionan con un tiro penal pero no se expulsa al jugador culpable.

(b) Malograr una oportunidad manifiesta de gol mediante una infracción sancionable con tiro libre o penal.

Para expulsar a un jugador o sustituto por malograr una "oportunidad manifiesta de gol mediante una infracción sancionable con tiro libre o penal", número 5 de las siete infracciones de expulsión, cuatro elementos tienen que estar presente:

- Número de Defensores—no más de un defensor entre el lugar donde se cometió la infracción y la portería, sin contar el defensor que cometió la infracción
- Distancia a la portería—entre más cerca a la portería fue la infracción, es más probable que sea una oportunidad manifiesta de gol
- Distancia al balón—el atacante tiene que estar tan cerca al balón cuando se cometió la infracción que podría haber continuado jugándolo
- Dirección de la jugada—el atacante iba en dirección a la portería cuando se cometió la infracción

Si falta alguno de estos elementos, el jugador no puede ser expulsado por malograr una oportunidad manifiesta de gol. Además, la presencia de cada uno de estos elementos tiene que ser “obvia” para que la expulsión sea el castigo apropiado bajo lo estipulado en la Regla 12.

Si lo que un jugador o sustituto hace es dos cosas a la vez como impedir un gol o malograr una oportunidad manifiesta de gol y una falta con fuerza excesiva (conducta violenta o juego brusco grave), se le expulsará sólo por una de ellas. Se le expulsará por la conducta antideportiva más grave (juego brusco grave o conducta violenta), no por impedir un gol o malograr la oportunidad manifiesta de gol. Los detalles de cualquier otra conducta antideportiva tienen que incluirse en el reporte del partido.

Se les recuerda a los árbitros que las infracciones que malogran una oportunidad de gol no están limitadas a aquellas que se sancionan con un tiro libre directo o penal pero que también incluyen las conductas antideportivas o faltas por las cuales la reanudación es un tiro libre indirecto. Un ejemplo sería un jugador, incluyendo el guardameta, que se cuelga del travesaño para jugar el balón con su cuerpo.

Aún si todos los factores se cumplen, la opinión del árbitro es la que al final determina si había una oportunidad manifiesta de gol o no.

12.38 SANCIÓN

El malograr una oportunidad manifiesta de gol se sanciona con la expulsión (tarjeta roja) del jugador culpable, incluso si no hubo contacto entre los jugadores involucrados.

La tarjeta por esta conducta antideportiva es en adición y no cambia la sanción por cualquier falta que se hubiera cometido (por ejemplo, tocar el balón con la mano, poner una zancadilla, sujetar, etc.). Si la infracción fue de tiro libre directo dentro del área penal del defensor, esto significa que el juego se reanudará con tiro penal.

12.39 APLICANDO LA VENTAJA

Aún si el árbitro hace uso de la cláusula de la ventaja durante una oportunidad manifiesta de gol, él o ella todavía pueden sancionar al infractor después del incidente. En los casos en que un gol o una oportunidad manifiesta de gol es malograda por tocar el balón con la mano o con una falta, pero el gol es anotado como resultado de dar la ventaja, el árbitro tiene que amonestar al jugador por la infracción original. Esto se puede hacer cuando el árbitro está convencido del beneficio obtenido por dar la ventaja, que el gol se anotó por haber dado la ventaja después de la falta original, sin importar quien lo anotó. Si la falta fue en efecto un factor para anotar el gol (por ejemplo, un defensor al tocar el balón con la mano se lo pasa a un adversario quien anota el gol) se aplicará el mismo criterio. Si la infracción original es de juego brusco grave o conducta violenta se aplicará la sanción apropiada.

En los casos en que un gol o una oportunidad manifiesta de gol es malograda por tocar el balón con la mano (DGH) o con una falta (DGF), pero se aplicó la ventaja, es aconsejable interrumpir el juego lo antes posible una vez que sea claro que el equipo al que se le cometió la infracción no se benefició de la ventaja. Este es el caso cuando, después de más o menos 3-5 segundos y por lo menos una jugada más, este equipo no pudo hacer el ataque con éxito. En estos casos, el árbitro deberá marcar la falta original y, además, mostrar la tarjeta roja por malograr la oportunidad con la infracción. Debido a que las circunstancias cambian de juego a juego, no hay una sola decisión mandatoria que sea correcta universalmente. El árbitro tiene que usar su discreción al hacer la decisión, basado en su experiencia, las circunstancias del juego, y el sentido común.

12.40 ILUSTRACIONES

Aquí tenemos algunas ilustraciones como ayuda para el entendimiento de las diferencias entre las situaciones que son de malograr una oportunidad manifiesta de gol y aquellas que no son.



Figura 1



Figura 2

- En la Figura 1, el jugador atacante No. 9 va en dirección a la portería contraria. El No. 9 dejó atrás al defensor No. 6 y sólo tiene al guardameta en frente de la portería. Así, el No. 9 tiene una oportunidad manifiesta de gol. El No. 6 le pone una zancadilla al No. 9 por detrás, malogrando la oportunidad manifiesta de gol. El árbitro deberá de expulsar al No. 6 (tarjeta roja) y marcar un tiro penal en favor del equipo del No. 9. Sería un tiro libre directo si hubiera sido cometida afuera del área penal.
- La Figura 2 muestra la misma situación tal como fue descrita en la Figura 1, pero con otros defensores además del guardameta entre el No. 9 y la portería contraria. En este caso el defensor no será expulsado, pero si se marcará un tiro penal a favor del equipo del No. 9. El árbitro tiene la opción de amonestar al No. 6 por conducta antideportiva.

El mismo castigo se debe de aplicar por cualquier otra falta sancionada con un tiro libre directo cometida por el equipo defensor en cualquiera de estas dos situaciones. Obstaculizar el avance de un adversario también se puede interpretar como malograr una oportunidad manifiesta de gol al adversario, y esto es lo que se ilustra en las Figuras 3 y 4, las que muestran el sujetar y el obstaculizar, respectivamente.



Figura 3



Figura 4

- En la Figura 3, el jugador atacante No. 9 va en dirección de la portería contraria. El último defensor (además del guardameta) obstaculiza deliberadamente al No. 9 y hace contacto para que el No. 9 no alcance el balón, por lo tanto le quita al No. 9 una oportunidad manifiesta de anotar un gol. El árbitro deberá de expulsar a este defensor y reanudar con un tiro libre directo a favor del equipo del No. 9. Si la falta hubiera ocurrido en el área penal, la reanudación apropiada hubiera sido un tiro penal. Si hubiera habido otros defensores detrás del que cometió la falta, el árbitro simplemente marcaría un tiro libre directo a favor del equipo del No. 9.
- La Figura 4 es similar a la anterior, excepto que en este caso el último defensor (que no es el guardameta) obstaculiza al No. 9 y sin hacer contacto físico, no lo deja alcanzar el balón, de esa forma le malogra al No. 9 la oportunidad de anotar un gol. El árbitro deberá de expulsar a este defensor y

reanudar con un tiro libre indirecto. Si hubieran habido otros defensores detrás del que cometió la falta, este defensor no sería expulsado.

Los Diagramas publicados en el Reglamento de 1996-1997 (en ese entonces lo que se llamaba "Juego Brusco Grave," ahora se llama "malograr un gol," etc.) continúan siendo guías válidas para juzgar oportunidades manifiestas de gol y los árbitros deberán de continuar usándolas como consulta. Los Diagramas del 1-10 ilustran situaciones en las que hay que hacer una decisión acerca de si se ha malogrado un gol o una oportunidad manifiesta de gol.

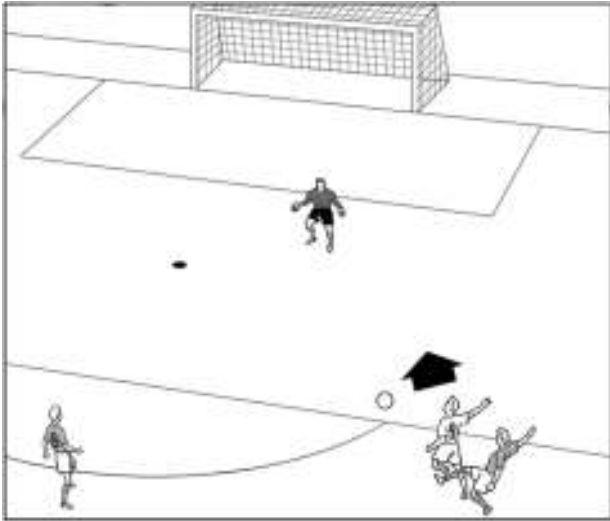


Diagrama 1

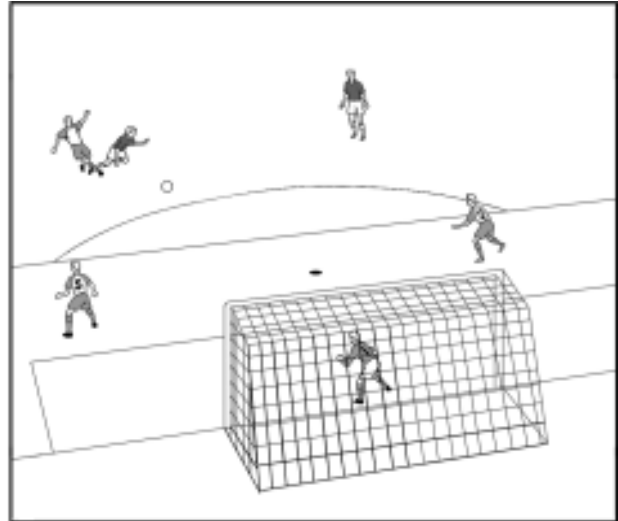


Diagrama 2

En el Diagrama 1, el atacante, No. 9, va en dirección a la portería con oportunidad manifiesta de gol cuando un defensor le pone una zancadilla. El defensor deberá de ser expulsado por malograr la oportunidad manifiesta de gol.

En el Diagrama 2, un atacante va en dirección a la portería cuando un adversario le pone una zancadilla. El atacante, sin embargo, no tiene una oportunidad manifiesta de gol porque hay otros defensores entre él y la portería.

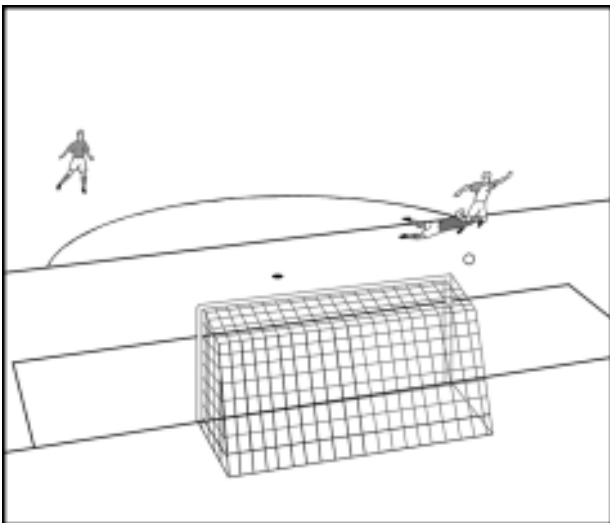


Diagrama 3

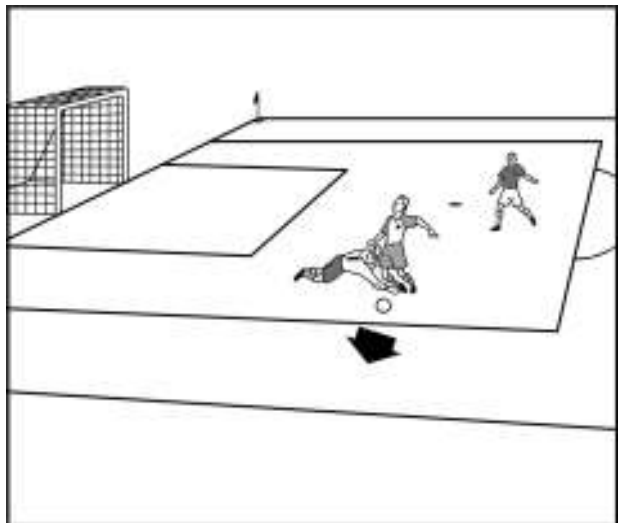


Diagrama 4

En el Diagrama 3, un atacante va en dirección a la portería con una oportunidad manifiesta de gol pero al tratar de superar al guardameta, éste lo sujeta. Se concederá un tiro penal y el guardameta será expulsado. (El árbitro tiene que distinguir entre este caso y aquel cuando el guardameta obviamente trata de jugar el balón, no logra alcanzarlo, y entonces le pone una zancadilla al atacante quien no iba en dirección a la portería. La infracción todavía resultaría en un tiro penal, pero el guardameta no sería expulsado.)

En el Diagrama 4, el guardameta dentro del área penal sujeta a un atacante y se marca un tiro penal. El atacante no iba en dirección de la portería por lo tanto no tenía una oportunidad manifiesta de gol.

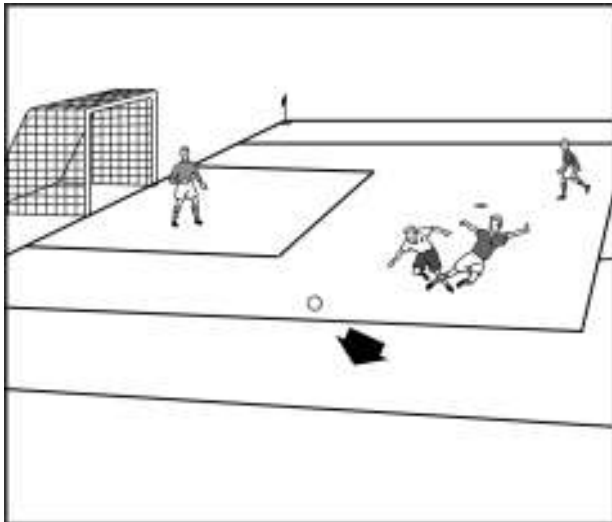


Diagrama 5

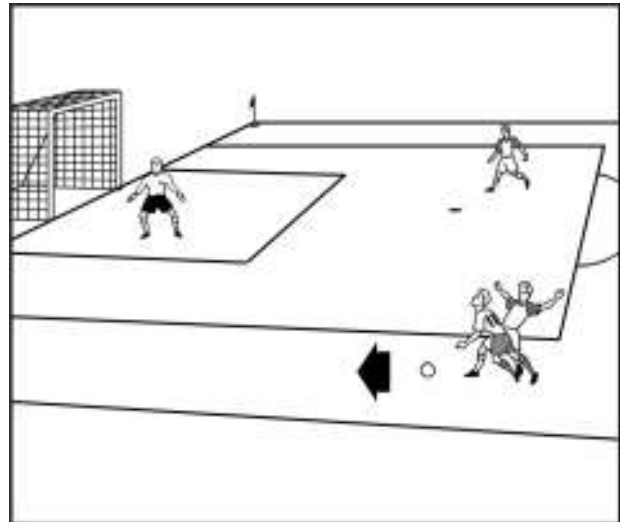


Diagrama 6

En el Diagrama 5, le ponen una zancadilla al atacante dentro del área penal y se marca un tiro penal. El atacante no iba en dirección de la portería por lo tanto no tenía una oportunidad manifiesta de gol.

En el Diagrama 6, al atacante No. 11, le ponen una zancadilla pero no existe una oportunidad manifiesta de gol ya que el No. 11 no iba en dirección a la portería. Tiro libre directo.

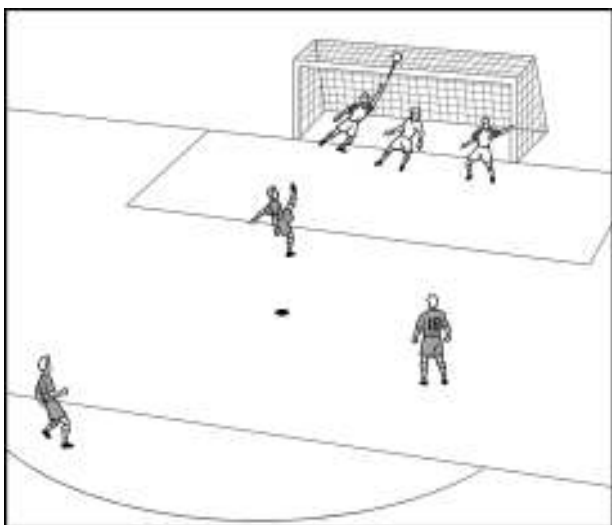


Diagrama 7

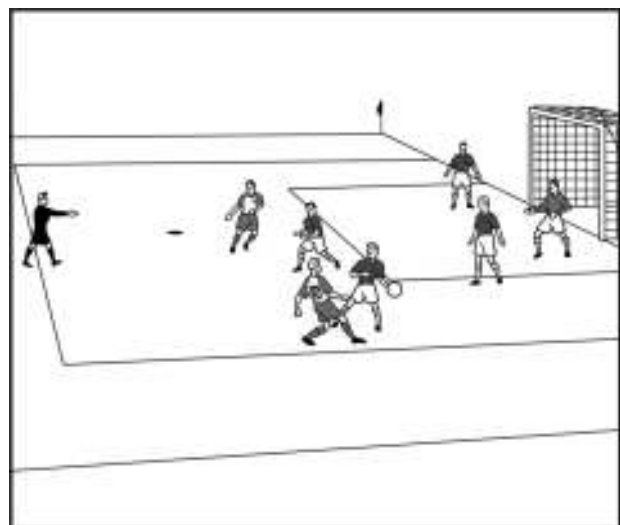


Diagrama 8

En el Diagrama 7, un atacante tira a gol, pero un defensor saca el balón con el puño sobre el travesaño, impidiendo así la anotación de un gol. Este jugador tiene que ser expulsado por impedir con mano intencionada un gol. Si el defensor usa el puño o toca el balón con las manos y el balón entra en la portería, la Regla 12 no requiere una expulsión, pero sí una amonestación por conducta antideportiva.

En el Diagrama 8, un atacante, No. 10, juega el balón y un defensor dentro del área penal toca el balón deliberadamente con la mano. Se concede un tiro penal pero el defensor no es expulsado por impedir con mano intencionada un gol porque, con tantos defensores entre el lugar donde se cometió la falta y la portería, es posible que uno o más de ellos podrían cortar la jugada y por lo tanto la probabilidad es poca de que el balón entre en la portería si el jugador No. 10 tira. Claro que, si el árbitro juzga que el balón le dio accidentalmente al defensor en la mano, no hubo falta y el juego continúa.

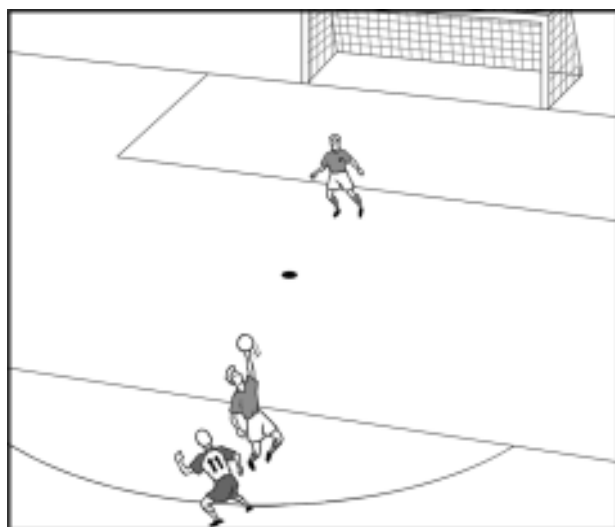


Diagrama 9

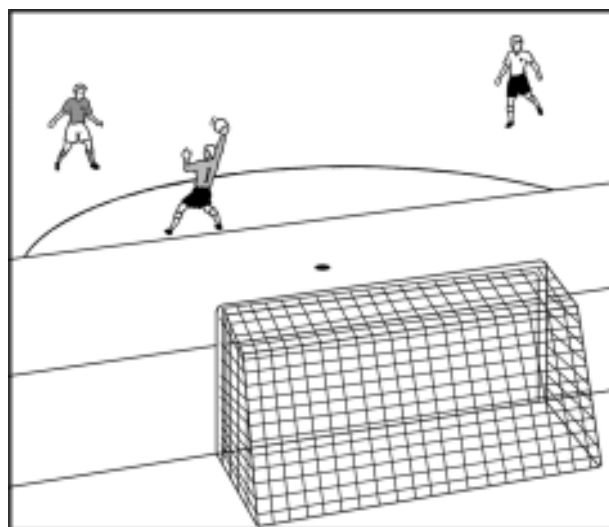


Diagrama 10

En el Diagrama 9, el atacante, No. 11, corre hacia el balón y tiene una oportunidad clara de gol con solo el guardameta, quien está a seis yardas afuera de la portería, en posición de defender. Un defensor salta y deliberadamente detiene el balón con la mano. El árbitro decide que la probabilidad es alta, si el defensor no detiene el balón con la mano, para que el balón hubiera pasado al guardameta y entrado en la portería. El defensor tiene que ser expulsado y el juego reanudado con un tiro libre directo a favor del equipo del jugador No. 11.

En el Diagrama 10, un atacante corre hacia el balón mientras el guardameta está a más de 18 yardas de la portería. El guardameta deliberadamente detiene el balón con la mano, lo que hubiera sido totalmente legal si hubiera estado a uno o dos pasos hacia atrás dentro del área penal, esto no solamente es una infracción en este caso si no que también una expulsión por “impedir con mano intencionada un gol” porque el árbitro decidió que el guardameta quitó la oportunidad de gol cuando detuvo el balón con la mano. El juego se reanudará con un tiro libre directo a favor del equipo del atacante.

Regla 13 – Tiros Libres

13.1 TIROS LIBRES

Esta reanudación se llama " tiro libre " porque puede ser ejecutada " libremente " por el equipo al que se le ha concedido—sin interferencia, estorbo, o retardo. Los tiros libres se conceden por faltas, conducta antideportiva, una combinación de las dos, fuera de juego, o ciertas otras infracciones (tal como " jugar el balón una segunda vez "). Se concede un tiro libre directo si se interrumpe el juego por una falta que requiere un tiro libre directo cometida por un jugador en contra de un adversario en el terreno de juego (excepto cuando es cometida por un defensor dentro de su propia área penal—ver la Regla 14, El Tiro Penal). Se concede un tiro libre indirecto si se interrumpe el juego por cualquier otra falta o si el juego es interrumpido solamente para sancionar una conducta antideportiva cometida en el terreno de juego por un jugador, o por un fuera de juego. Un tiro libre puede ejecutarse en cualquier dirección. (Esto no aplica a los tiros penales. Ver la Regla 14.)

13.2 DISTANCIA REGLAMENTARIA PARA LOS ADVERSARIOS

Todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a 9,15 m del balón en todas las direcciones. Las excepciones a la distancia reglamentaria están descritas abajo (tiro libre para los defensores desde adentro de su área penal, tiro libre indirecto para el equipo atacante desde la línea del área de meta paralela a la línea de meta contraria, o un tiro libre rápido hecho por el equipo atacante). Los árbitros deberán usar su discreción para amonestar por una falta.

13.3 CUMPLIR CON LA DISTANCIA REGLAMENTARIA

Si el árbitro decide retardar la reanudación y a la vez hacer cumplir la distancia mínima reglamentaria, el árbitro tiene que indicar rápida y enfáticamente a los atacantes que *no* pueden reanudar el juego hasta que les dé una señal clara (silbato) para hacerlo. En estas circunstancias, un atacante que reanuda sin sonar el silbato deberá de ser advertido verbalmente y, si repite, será amonestado por conducta antideportiva. *El tiro libre en estos casos tiene que repetirse, sin importar el resultado del tiro original.* Un adversario que se aproxima más cerca al lugar de donde se ejecuta el tiro (desde cualquier dirección) antes de ejecutarse tiene que ser amonestado y se le mostrará la tarjeta amarilla si el árbitro había retrasado la reanudación para asegurarse de que los adversarios cumplieran con la distancia mínima.

Si uno o más adversarios no respetan la distancia mínima antes de que se ponga el balón en juego, el árbitro deberá detener la reanudación para tomar medidas por esta infracción tal como lo requiere el Reglamento. El tiro libre tiene que repetirse aún si por el ímpetu de la jugada el balón es jugado antes de que el árbitro diera la señal. Además de la infracción, la decisión del árbitro de tomar una medida disciplinaria anula cualquier reanudación aparente sin importar que la decisión se anuncie después. Sin embargo, se espera que los árbitros consideren si la infracción a la distancia mínima fue insignificante (no afectó la libertad que tienen los atacantes para reanudar) y, si fue así, no amonesten y permitan que el juego continúe. Se espera que el árbitro tome una medida disciplinaria con los adversarios que no respetan la distancia mínima, incluso en las situaciones en que los atacantes son los que inducen a los adversarios a hacerlo al aparentar poner el balón en juego, pero no lo hacen (jugado con el pie y ponerse en movimiento).

El equipo que ataca tiene el derecho de ejecutar un tiro libre cuando los jugadores ven que hacerlo les da una ventaja aunque un adversario se encuentra más cerca que la distancia mínima. Sin embargo, después no pueden reclamar una infracción por no respetar la distancia si el balón es jugado al adversario que estaba a menos de los 9,15 m y quien controla el balón *sin moverse hacia él*. En este caso, porque el equipo atacante ha considerado la infracción como trivial, el árbitro tiene que aceptar lo que ha visto.

Por lo contrario, cuando el equipo atacante opta por reanudar el juego rápidamente y el adversario que se encontraba a una distancia menor de 9,15 m se mueve hacia el balón y hace algo que cambia la jugada, tal como bloquear el tiro, este jugador ha cometido una infracción por la que hay que tomar una medida con firmeza de acuerdo al Reglamento. Después que el árbitro ha amonestado por no respetar la distancia reglamentaria, el tiro original se tiene que repetir tal y como lo requiere la Regla 13.

NOTA: Si es posible, el árbitro debe tratar de prevenir problemas, en vez de complicarse buscando una solución después que se dio el problema. Es crítico establecer temprano el tono para todos los reinicios de tiros libres. Para hacerlo, el árbitro tiene que establecer estándares y hacer que los jugadores los cumplan. El no hacer cumplir la distancia y permitir interferencias desde temprano hace más difícil lograr la distancia en las áreas críticas del terreno durante el juego. Cuando el no respetar la distancia y las interferencias se hacen muy claro y obvio, el control del árbitro está siendo probado y es importante que él o ella actúe firmemente. Cuando es menos obvio, el árbitro tiene que usar su discreción.

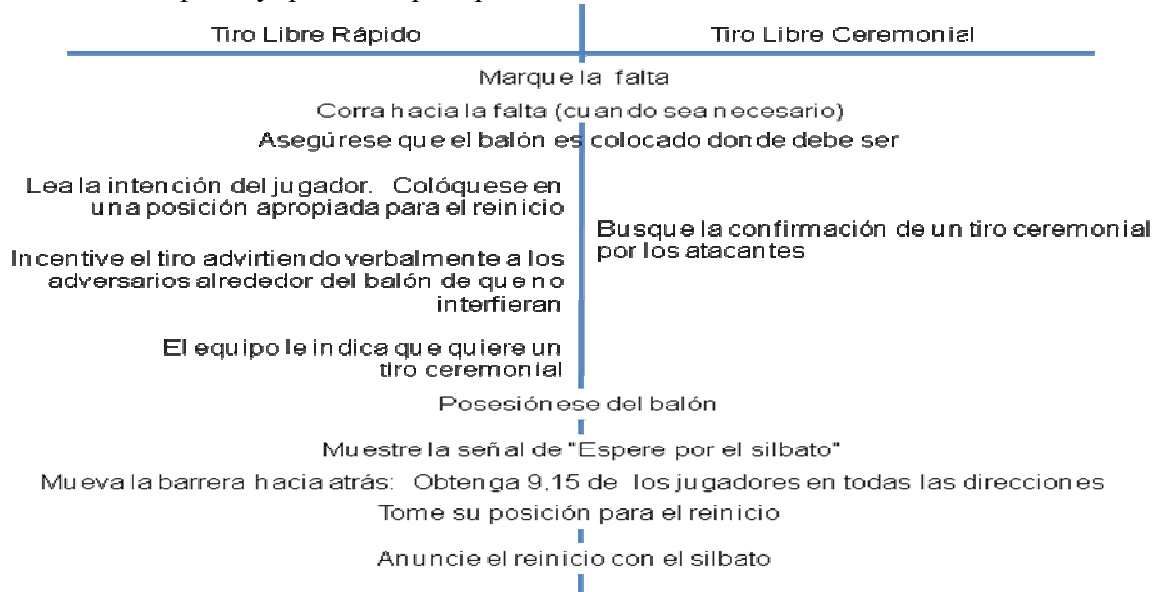
13.4 TIRO LIBRE RÁPIDO vs TIRO LIBRE CEREMONIAL

La Regla 13 requiere que todos los adversarios estén a una distancia mínima en todas las direcciones del lugar donde se ejecuta un tiro libre y es la obligación de los adversarios retirarse la distancia mínima tan pronto como sea posible *sin que el árbitro se lo tenga que pedir*. El equipo al que se le ha concedido un tiro libre tiene el derecho de reanudar rápidamente aún si uno o más adversarios no se han retirado los 9,15 m, siempre y cuando se cumpla con todos los otros requisitos de la Regla 13.

El árbitro debe quitarse rápidamente del camino de los jugadores después de indicar el área aproximada para la reanudación y no debe hacer nada que interfiera con el derecho del equipo atacante de ejecutar un tiro libre inmediatamente. En los niveles altos de competición, los árbitros no deben "imponer la barrera" automáticamente, pero permitirán que el balón se ponga en juego tan pronto como sea posible, a no ser que el equipo que ejecuta el tiro pida que los adversarios se coloquen a la distancia mínima.

No obstante, si se había aplicado la ventaja por una conducta antideportiva y el árbitro determina que hay que mostrar una tarjeta, el árbitro tiene que detener la reanudación rápidamente para mostrar la tarjeta y anotar la información, incluso si alguno de los dos equipos se beneficia por este retraso.

Nota: Secuencia de lo que hay que hacer para proceder con los Tiros



Libres

13.5 BALÓN EN JUEGO

El balón está en juego (listo para ser jugado por un atacante diferente que el que lo puso en juego o por un adversario) cuando es jugado con el pie y se pone en movimiento. La distancia que se tiene que mover es mínima y “jugarlo con el pie” sólo requiere que sea tocado con el pie en movimiento de patear o arrastrarlo en un movimiento continuo con la punta o el talón del pie. Simplemente tocar el balón por encima con el pie o colocar el pie sobre el balón no es suficiente.

Cuando la reanudación consiste en que el balón sea jugado con el pie y se mueva, el árbitro tiene que asegurarse de que el balón sí es jugado con el pie (tocado con el pie con movimiento de patearlo o arrastrarlo) y se mueva (que se mueve de un lugar a otro). *El árbitro tiene que hacer la decisión final de qué constituye o no "jugarlo con el pie y se mueva" basado en el espíritu y flujo del partido.*

El árbitro tiene que juzgar cuidadosamente si jugar el balón con el pie y su subsecuente movimiento fue hecho razonablemente con la intención de ponerlo en juego en vez de simplemente colocarlo para la reanudación. Si el balón está simplemente siendo colocado (aún si se usa el pie para hacerlo), el juego no se ha reanudado. De la misma manera, los árbitros no deberán sancionar injustamente por "no respetar la distancia reglamentaria" cuando un adversario estaba claramente confundido por el toque y el movimiento del balón que no era una reanudación.

El árbitro tiene que hacer la decisión final en cuanto a qué es "jugarlo con el pie" y qué no es "jugarlo con el pie" basado en el sentir del juego—lo que la FIFA llama "Fingerspitzengefühl" (literalmente: “sentir con el tacto”).

13.6 TIRO LIBRE DESDE SU PROPIA ÁREA PENAL

Cuando se concede un tiro libre al equipo defensor dentro de su propia área penal, la distancia mínima requerida aplica en todas las direcciones alrededor del lugar donde se hace la reanudación y todos los adversarios tienen que permanecer afuera del área penal hasta que el balón entre en juego. Si el equipo defensor ejecuta un tiro libre desde su propia área penal, el balón tiene que salir más allá del área penal para estar en juego. El balón no está en juego reglamentariamente si, en estas circunstancias, cruza la línea de meta antes de salir del área penal.

13.7 TIRO LIBRE INDIRECTO DENTRO DE 9.15 m DE LA PORTERÍA ADVERSARIO

Los defensores (incluyendo al guardameta) pueden estar más cerca de los 9.15 m de donde se ejecuta un tiro libre indirecto solamente si están sobre la línea de meta y entre los postes verticales de la portería. Los árbitros tienen que tener un cuidado muy especial para no restringir el derecho que tiene el equipo atacante para hacer el tiro libre indirecto rápido simplemente para aplicar esta excepción al requerimiento de la distancia mínima.

13.8 DETENER EL JUEGO POR CONDUCTA ANTIDEPORATIVA

Cuando se detiene el juego para tomar medidas por una conducta antideportiva cometida por un jugador en el terreno de juego, el tiro libre indirecto se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta. Si el árbitro aplica la ventaja por la falta y subsecuentemente interrumpe el juego porque la ventaja no sobrevino en ese momento, la reanudación se hará desde el lugar donde se cometió la falta original.

13.9 SEÑAL DEL TIRO LIBRE INDIRECTO

Si el árbitro no da la señal correcta para indicar un tiro libre indirecto o no la mantiene por el tiempo que se requiere, el tiro libre indirecto tiene que repetirse, sin importar cual fue el resultado. En particular, si el tiro resulta en la anotación de un gol, ya sea directa o indirectamente, el gol no puede ser válido.

Nota: Esto también aplica a la señal incorrecta de un tiro libre directo. Suponga que se concede un tiro libre DIRECTO afuera del área penal del equipo adversario y el árbitro levanta el brazo como si indicara que el tiro libre es INDIRECTO. Si un defensor toca el balón cuando va hacia la portería, se anotaría un gol. Para evitar esto, los defensores no atentan deliberadamente jugar el balón, esperando que el árbitro, quien está claramente señalando que el tiro es INDIRECTO, anule el gol. En este caso, el árbitro NO PUEDE conceder el gol, aún si fue anotado directamente de una reanudación de tiro libre DIRECTO. La decisión de la reanudación fue correcta, pero la señal no. Si el árbitro hubiera señalado tiro libre directo primero, en vez de señalar tiro libre indirecto, no habría problema, pero el árbitro no puede cambiar de idea esta vez, ya que al levantar el brazo señalando tiro libre indirecto ha engañado al equipo defensor. Lo único justo y correcto es repetir el tiro como un tiro libre directo.

Regla 14 – El Tiro Penal

14.1 DEFINICIÓN DEL TIRO PENAL

El tiro penal es una reanudación ceremonial que se concede cuando el equipo defensor comete una falta de tiro libre directo dentro de su propia área penal. No hay ningún requerimiento en relación a la severidad o seriedad de la falta, el resultado del juego, la cantidad de tiempo de juego que queda en el período, la dirección en que iba la jugada, la probabilidad de anotar un gol, o cualquier otro factor que no sea el cometer la falta misma dentro del área penal del defensor. Se recuerda a los árbitros que es el lugar de la falta, no la posición del balón, lo que determina si un penal es la reanudación correcta.

14.2 COLOCACIÓN DEL BALÓN

El balón tiene que estar colocado correctamente en el punto penal, sin importar cuales son las condiciones del terreno de juego en ese lugar. No es permitido mover el balón a otro lugar, aunque sea con la aprobación aparente de los jugadores.

14.3 CUÁNDO SE PUEDE HACER EL TIRO PENAL

El árbitro no dará la señal de ejecutar el tiro penal hasta que y a no ser que el guardameta esté sobre su propia línea de meta, entre los postes de la portería y de frente al ejecutor del tiro (no en una posición viendo hacia otro lado como expresión antideportiva), el ejecutor del tiro ha sido identificado claramente por árbitro y el guardameta, y todos los jugadores excepto el ejecutor del tiro penal y el guardameta estén afuera del área penal, afuera del semicírculo penal, y no están más cerca de la línea de meta que el punto penal. Si el tiro penal es ejecutado antes que el árbitro dé la señal, el ejecutor será advertido y, si lo vuelve a hacer, será amonestado por conducta antideportiva. El tiro penal se repetirá, sin importar el resultado del primer tiro.

14.4 MOVIMIENTO DEL GUARDAMETA

Una vez que el árbitro dió la señal para ejecutar el tiro penal, el guardameta puede moverse de lado a lado sobre la línea de meta, pero no puede abandonar la línea de meta (ya sea hacia el terreno de juego o hacia atrás) hasta que el balón esté en juego. El requisito de permanecer "sobre la línea de meta" se cumple incluso si uno o ambos pies del guardameta no están físicamente tocando el suelo, pero el guardameta no se ha movido hacia adelante o hacia atrás del plano de la línea de meta.

14.5 REPETICIÓN DEL TIRO PENAL

Si hay que repetir el tiro penal, no es necesario que el mismo jugador lo ejecute.

14.6 JUGAR EL BALÓN A UN COMPAÑERO HACIA ADELANTE

El jugador identificado para ejecutar el tiro penal puede jugar el balón hacia adelante para que un compañero, quien está colocado a la distancia reglamentaria en el momento que el balón es puesto en juego, corra hacia adelante y juegue el balón.

14.7 BALÓN EXPLOTA/INTERFERENCIA EXTERNA DURANTE UN TIRO PENAL

Si, después de que el balón está en juego, es detenido o interferido al ir hacia la portería por un agente externo o si explota o se daña al ir hacia la portería, el tiro penal se repetirá. No obstante que el balón entró en juego, se considera que el equipo al que se le concedió el tiro penal no ha tenido una oportunidad justa para anotar un gol con lo que pasó. Sin embargo, si el balón explota o la interferencia ocurre después de que el balón rebota de los postes verticales de la portería, el travesaño, o el guardameta o ha sido jugado reglamentariamente de cualquier otra manera, la reanudación correcta es un balón a tierra donde se encontraba el balón cuando se dañó u ocurrió la interferencia. El árbitro es el

único juez de cuándo un tiro penal se ha completado o fue interferido al dirigirse el balón hacia la portería.

14.8 TIROS PENALES AL FINAL DE UN PERÍODO

Una vez que se ha marcado un tiro penal, será ejecutado sin importar cuanto tiempo queda en el período. Si el tiempo expira o va a expirar antes de que se ejecute, el árbitro deberá anunciarlo así e indicar claramente que el tiro penal se va a ejecutar en "tiempo prolongado". Ningún jugador además del guardameta puede participar en la jugada después de ejecutar el tiro penal. En el caso de un tiro penal en "tiempo prolongado", el guardameta puede ser reemplazado, si es necesario, por un sustituto si el máximo número de sustituciones no se ha excedido, o por un jugador en el terreno de juego. Todos los jugadores tienen que permanecer en el terreno de juego hasta que el tiro penal haya sido completado. El árbitro no tiene autoridad para obligar que los jugadores abandonen el terreno de juego, pero puede exigir que se retiren de los alrededores del área penal para ejecutar un tiro penal en tiempo prolongado.

Cuando se ejecuta un tiro penal en tiempo prolongado, las infracciones a la Regla 14 se castigan de igual manera que durante el juego con la siguiente excepción: Si el reinicio después de una infracción fuera un tiro libre indirecto, este tiro en tiempo prolongado y el período de juego se consideran finalizados.

14.9 INFRACCIONES A LA REGLA 14

Además de las situaciones dadas en las guías 14.7, 14.12, y una infracción de "segundo toque" por el jugador que ejecuta el tiro penal, infracciones a la Regla 14 ocurren solamente después de que el árbitro dió la señal para la reanudación y el balón se puso en juego de forma correcta. Las infracciones a la Regla *antes* de que el árbitro dé la señal se castigan de la misma manera que cualquier otra conducta antideportiva que ocurra mientras el balón no está en juego. Las violaciones *después* que el balón está en juego se castigan de la misma manera que cualquier otra infracción similar que ocurra mientras el balón está en juego. Todas las restricciones impuestas por la Regla 14 en relación a la colocación y movimiento de los jugadores terminan cuando el balón es puesto en juego correctamente.

El jugador que ejecuta el penal, el guardameta, o cualquiera de sus compañeros puede cometer una infracción después de que el árbitro dio la señal pero antes de que el balón esté en juego. Las infracciones a la Regla 14 hechas por el jugador que hace el tiro penal en particular incluyen patear el balón hacia atrás (14.12), correr más allá del balón y regresarse para ejecutar el tiro, cambiar excesivamente de dirección al correr hacia el balón o tomar un impulso desde muy lejos hacia el balón (lo que, en la opinión del árbitro, es retrasar innecesariamente la ejecución del tiro penal), o hacer movimientos con las manos o los brazos que (en la opinión del árbitro) tienen la intención clara de confundir o distraer la atención del guardameta. En la mayoría de los casos, el árbitro permitirá la continuación del tiro y sancionará la infracción de acuerdo a la descripción del cuadro más abajo, el que describe el reinicio apropiado de infracciones claras a la Regla 14. Sin embargo, cuando el ejecutor retrasa la ejecución del penal innecesariamente, el árbitro deberá intervenir, si es posible, advertir al jugador que proceda correctamente, y señalar (con el silbato) otra vez la reanudación. Si la infracción del que ejecuta el penal es una finta al finalizar la carrera hacia el punto penal, este jugador será amonestado por conducta antideportiva.

Si el jugador que hace el tiro juega el balón una segunda vez (excepto con las manos) antes de que haya sido jugado por otro jugador, se le concede un tiro libre indirecto al equipo contrario.* Si cualquier jugador, incluyendo el que hace el tiro (y que no es el guardameta en su propia área penal) toca el balón deliberadamente con las manos, esto es una infracción a la Regla 12. Si el jugador es un defensor que se apresura y toca el balón deliberadamente con las manos cuando el balón va hacia la portería, el

árbitro deberá interrumpir el juego, sancionar la conducta antideportiva del jugador que ha infringido el Reglamento, y reanudar de nuevo con un tiro penal. Si un jugador del equipo atacante comete una conducta antideportiva, entonces el árbitro deberá interrumpir el juego, sancionar la conducta antideportiva, y reanudar con un tiro libre indirecto en favor del equipo adversario*.

También ver la Guía 14.7.

El siguiente cuadro ilustra las reanudaciones correctas por infracciones a la Regla 14:

Resultados de una Infracción a la Regla 14

<i>¿Quién viola la Regla 14?</i>	<i>¿Cuál es el Resultado del tiro?</i>	
	<i>Gol</i>	<i>No Gol</i>
<i>Atacante (incluyendo al que hace el tiro)</i>	SE REPITE EL PENAL	TIRO LIBRE INDIRECTO*
<i>Defensor (incluyendo al guardameta)</i>	GOL (SAQUE DE SALIDA)	SE REPITE EL PENAL
<i>De Ambos Equipos</i>	SE REPITE EL PENAL	SE REPITE EL PENAL

*Desde el lugar donde ocurrió la infracción (Ver la Regla 13 – Colocación del Tiro Libre)

Hay que tomar en cuenta los siguientes puntos cuando se apliquen las decisiones de este cuadro:

- “El balón **no** entra en la meta” incluye cualquier resultado del tiro penal excepto cuando el balón entra en la portería (por ejemplo, el balón es desviado por el guardameta sobre la línea de meta, el balón es pateado sobre el travesaño, el guardameta detiene el tiro y se queda con el balón).
- Las infracciones en referencia incluyen: el guardameta se adelanta; el ejecutor del tiro comete una conducta antideportiva mientras lo ejecuta; y cualquier jugador además del guardameta y el ejecutor entra al área penal, entra al semicírculo penal, o se mueve más cerca de la línea de meta que el balón (por ejemplo, no permanece a una distancia mínima de 11 m de la línea de meta).
- Cuando el árbitro ordena la repetición del tiro penal, no tiene que ser pateado por el mismo jugador.

Las excepciones a las decisiones de este cuadro son:

- Si un compañero del jugador que había sido debidamente identificado para hacer el penal es el que hace el tiro, el juego se reanudará con un tiro libre indirecto hecho por el equipo defensor desde donde el atacante entró indebidamente al área penal o al semicírculo, sin importar cual fue el resultado del tiro hecho por este atacante.
- Si el ejecutor juega el balón hacia atrás (en cualquier dirección en vez de hacia adelante), el juego se reanudará con un tiro libre indirecto por el equipo defensor desde el punto penal. Sin importar cualquier jugada subsecuente que resulte de la acción del ejecutor.

NOTA: Como un tiro penal es el castigo por una infracción que de otra forma sería sancionada con un tiro libre directo, el ejecutor tiene la misma latitud de hacer esta reanudación de manera semejante a como haría un tiro libre. Basado en una guía nueva del International Board, los árbitros no deben de considerar como infracciones a la Regla 14 las maniobras engañosas hechas por el ejecutor al correr hacia el punto penal. Los árbitros deben de asegurarse de que la carrera hacia el balón empiece desde atrás del balón y que el ejecutor no hace nada para retrasar innecesariamente la ejecución del tiro penal, y no hace ningún gesto con las manos o los brazos que, en la opinión del árbitro, tengan la intención de distraer o estorbar al guardameta. Sin embargo, no se le permite al ejecutor hacer una finta de patear el

balón una vez que ha finalizado la carrera hacia el punto penal (y será amonestado por conducta antideportiva si lo hace).

Excepto por una conducta antideportiva cometida por el ejecutor, no se deberá amonestar por las primeras infracciones a la Regla 14. Esto incluye a los jugadores de ambos equipos que no permanecen en las posiciones reglamentarias antes de que el balón sea puesto en juego o el guardameta se adelante de la línea de meta antes de que se ejecute el tiro penal. En todos los casos, los árbitros deben amonestar por infringir persistentemente si el mismo jugador comete la misma infracción otra vez. (Ver la Guía 14.10.)

NOTA: Las acciones del árbitro después de Fintas Ilegales al ejecutar Tiros Penales o Tiros desde el Punto Penal

- a. Qué hacer si el jugador hace fintas ilegales después de que el árbitro dio la señal y antes de que el balón esté en juego durante la ejecución de un tiro penal. La amonestación es por conducta antideportiva.

RESULTADO DEL TIRO		SANCIÓN
GOL	NO GOL	
SE REPITE EL PENAL*	TIRO LIBRE INDIRECTO DESDE EL LUGAR DONDE SE COMETIÓ LA INFRACCIÓN	AMONESTACIÓN*
*SI ES LA SEGUNDA AMONESTACIÓN, EL JUGADOR ES EXPULSADO Y UN COMPAÑERO REPETIRÁ EL TIRO.		

- b. Qué hacer si el jugador hace fintas ilegales después de que el árbitro dio la señal y antes de que el balón esté en juego durante la ejecución de tiros desde el punto penal. La amonestación es por conducta antideportiva.

RESULTADO DEL TIRO		SANCIÓN
GOL	NO GOL	
SE REPITE EL PENAL*	EL TIRO SE HA COMPLETADO; NO SE REPITE	AMONESTACIÓN*
*SI ES LA SEGUNDA AMONESTACIÓN, EL JUGADOR ES EXPULSADO Y UN COMPAÑERO REPETIRÁ EL TIRO.		

14.10 AMONESTACIÓN POR INFRINGIR PERSISTENTEMENTE LA REGLA 14

Si un jugador ha sido advertido por infringir la Regla 14 y después vuelve a infringir la Regla 14 durante la ejecución del mismo penal o durante otro tiro penal (ver el cuadro en 14.9), esto deberá de considerarse como infringir persistentemente. El jugador tiene que ser amonestado la próxima vez que el balón salga del juego, ya sea que haya ocurrido durante el tiro penal, por que el árbitro interrumpió el juego para amonestarlo, o por cualquier otra razón.

En todos los casos, no obstante, se espera que el árbitro distinga entre una infracción que tiene un impacto en el juego y aquellas que son dudosas o insignificantes.

14.11 OTRAS INFRACCIONES DURANTE UN TIRO PENAL

No obstante que se espera que el árbitro permita que continúe la jugada aunque haya una infracción a la Regla 14 (ver la Guía 14.9), este no es el caso si un jugador infringe otra Regla antes de que el balón

entre en juego. Específicamente, si un jugador es culpable de conducta violenta antes de que se ejecute el tiro penal (por ejemplo, golpear a un adversario), el árbitro tiene que interrumpir el proceso del tiro penal, expulsar al jugador culpable, y reanudar el proceso del tiro penal desde el principio.

14.12 JUGADOR PATEA EL BALÓN HACIA ATRÁS

Si, después de que el árbitro dio la señal para la ejecución del tiro penal, el jugador identificado patea el balón hacia atrás o con el talón a un compañero quien lo patea y anota un gol, el International Board ha determinado que esta infracción en particular a la Regla 14 se debe considerar como una falta de cumplimiento al procedimiento de la Regla 14. *En esta situación (ya sea que el balón haya sido subsecuentemente pateado o no a la portería), la reanudación es un tiro libre indirecto en favor del equipo contrario desde el punto penal.*

14.13 ¿CUÁNDO SE COMPLETA EL TIRO PENAL?

El tiro penal o el tiro desde el punto penal se completa solamente cuando el árbitro decide que se ha completado, y por lo tanto el árbitro no deberá decidir que el tiro se ha completado si existe la posibilidad de que el balón esté todavía en juego. En otras palabras: Mientras que el balón esté en movimiento y tocando cualquier combinación del suelo, el travesaño, los postes de la portería, y el guardameta, todavía se puede anotar un gol.

Un tiro penal o tiro desde el punto penal no se ha completado, y por lo tanto, tiene que repetirse, si algo indebido o ilegal interfiere con el movimiento del balón desde el momento que es pateado hasta que entra en la portería. Ejemplos de este tipo incluirían cuando el balón explota en su camino hacia la portería o un agente externo interfiere con el balón (por ejemplo, un espectador) cuando éste todavía va en movimiento hacia la portería. Cualquier interferencia que ocurra después de que el balón haya tocado la red (como resultado de entrar en la portería, sin haber tocado la red enteramente, o que sea rechazado por el guardameta) se administra de la misma manera como si hubiera sucedido durante el juego. El principio básico es que al equipo que hace el tiro penal o tiros desde el punto penal se le tiene que dar una oportunidad para anotar goles y que cualquier cosa indebida que limite el movimiento del balón hacia la portería tiene que resolverse con la repetición del tiro penal.

Regla 15 – El Saque de Banda

15.1 LUGAR DEL SAQUE DE BANDA

No obstante que el saque de banda se lanzará "desde el punto por donde (el balón) franqueó la línea de banda," este requisito se cumple si la reanudación se hace dentro de un metro de este lugar, ya sea más arriba o más abajo o por detrás de la línea de banda. Un saque de banda que se lance más allá de este límite es una infracción a la Regla 15.

15.2 BALÓN EN JUEGO DE UN SAQUE DE BANDA

El balón estará en juego tan pronto haya entrado en el terreno de juego. Esto incluye que al estar el balón en el aire, toca la parte exterior del plano vertical de la línea de banda y ha abandonado las manos del jugador que hace el saque.

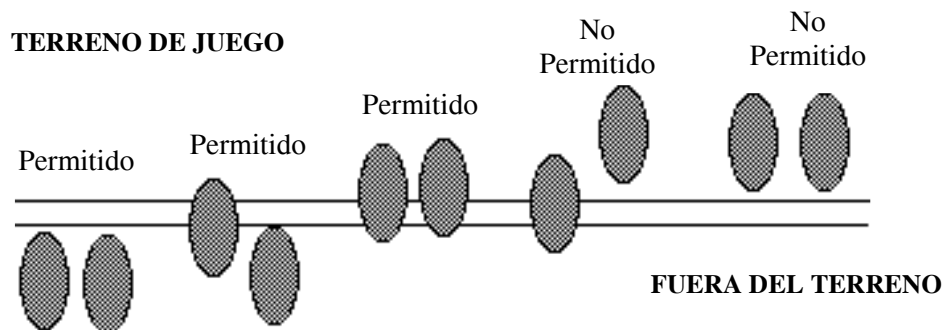
15.3 SAQUE DE BANDA BIEN HECHO

En el momento de hacer el saque, el ejecutor deberá de estar de frente al terreno de juego, pero el balón puede ser lanzado al terreno de juego en cualquier dirección. La Regla 15 dice que el ejecutor deberá "lanzar el balón desde atrás y por encima de la cabeza". Esta frase no significa que el balón tiene que abandonar las manos desde atrás. Un movimiento natural de lanzar el balón empezando por detrás y sobre la cabeza usualmente resulta en que el balón abandone las manos cuando están en frente del plano vertical del cuerpo. El movimiento del lanzamiento tiene que ser continuo hasta que se suelte el balón. Un saque de banda hecho directamente contra el suelo (frecuentemente referido como un "spike") se considera tradicionalmente como un saque mal hecho; si, en la opinión del árbitro este saque fue hecho incorrectamente, la reanudación deberá de ser hecha por el equipo contrario. *No hay ningún requerimiento en la Regla 15 que prohíba el movimiento de rotar o girar el balón.* Los árbitros tienen que juzgar qué tan correcto se hace el saque de banda basándose solamente en los elementos de la Regla 15.

El saque acrobático o "flip" no es en sí mismo una infracción si se hace de una manera que cumple con los requisitos de la Regla 15.

Un jugador que no tiene el uso normal de una o ambas manos puede de todos modos hacer un saque de banda correcto siempre y cuando el balón sea lanzado sobre la cabeza y se cumplen todos los otros requisitos de la Regla 15.

Las siguientes ilustraciones muestran la posición permitida y no permitida de los pies al hacer el saque. Las áreas sombreadas indican donde los pies del jugador tocan el suelo al hacer el saque.



15.4 SAQUE DE BANDA MAL HECHO

Los árbitros tienen que distinguir entre un saque de banda que no cumple con los requisitos de la Regla 15 y uno que no se hace debidamente de tal forma que la reanudación no se ha hecho. En el primer caso (infracción), la reanudación la hace el equipo contrario desde el mismo lugar; bajo ninguna circunstancia se aplicará la ventaja por un saque de banda mal hecho. En el segundo caso cuando un saque de banda no se hizo debidamente, la reanudación es la repetición del saque hecho por el mismo equipo y desde el mismo lugar.

Un saque de banda no se puede hacer de rodillas bajo ninguna circunstancia.

Si el balón toca el suelo afuera del terreno antes de entrar al terreno o no entra del todo al terreno de juego, el saque de banda no se ha hecho debidamente y tiene que ser repetido por el mismo equipo y desde el mismo lugar, siempre y cuando se haya hecho de acuerdo al Reglamento en todos los demás aspectos. Si el saque no se hizo correctamente y, además, no entra en el terreno de juego o toca el suelo antes de entrar al terreno de juego, el equipo contrario hará el saque de banda.

Un saque de banda mal hecho, y por el cual el árbitro ha interrumpido el juego, no puede ser hecho otra vez por el mismo equipo. El árbitro tiene que decidir si fue insignificante y no interrumpir el juego o conceder el saque de banda al equipo contrario.

15.5 INFRACCIONES INSIGNIFICANTES A LA REGLA 15

Se les recuerda a los árbitros que la función primaria del saque de banda es poner el balón en juego tan pronto como sea posible. En niveles competitivos del juego, por lo tanto, infracciones técnicas aparentes de la Regla 15 deberán de considerarse frecuentemente como insignificantes o dudosas siempre y cuando el equipo que hace el saque no se favorezca y la reanudación se haga con muy poco o ningún retraso.

15.6 NO GOL DIRECTAMENTE DE UN SAQUE DE BANDA

Ninguno equipo puede anotar un gol directamente desde un saque de banda. Si el balón es lanzado directamente a la propia portería del equipo (sin ser jugado o tocado), la reanudación correcta es un saque de esquina. Si el balón es lanzado directamente a la portería del equipo adversario, el juego se reanudará con un saque de meta.

15.7 CONDUCTA DEL ADVERSARIO EN UN SAQUE DE BANDA

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. Está prohibido que los adversarios distraigan, estorben, o impidan de forma incorrecta al ejecutor del saque. Esto es una infracción de amonestación por conducta antideportiva. Esto quiere decir que un adversario no puede saltar o mover los brazos de una manera que se considere como una distracción o movimiento para bloquear el libre movimiento del ejecutor o la dirección del saque. El hecho de estar en frente del ejecutor, sin embargo, siempre y cuando mantenga su posición sin moverse y a una distancia que no sea inferior a 2 metros del lugar en que se ejecute el saque de banda, no es una infracción.

Los árbitros deben de imponer la distancia mínima requerida para un saque de banda de la misma manera que imponen la distancia mínima en los tiros libres o saques de esquina. (Entre otras cosas, esto quiere decir que el ejecutor tiene la opción de hacer la reanudación incluso si un adversario está más cerca de los 2 metros y que el árbitro no deberá interferir con una reanudación rápida para aplicar la distancia mínima a no ser que se lo pida el ejecutor del saque). Si un jugador es amonestado por violar este requisito, tiene que reportarse como “no respetar la distancia reglamentaria”.

15.8 EL BALÓN GOLPEA A UN ADVERSARIO

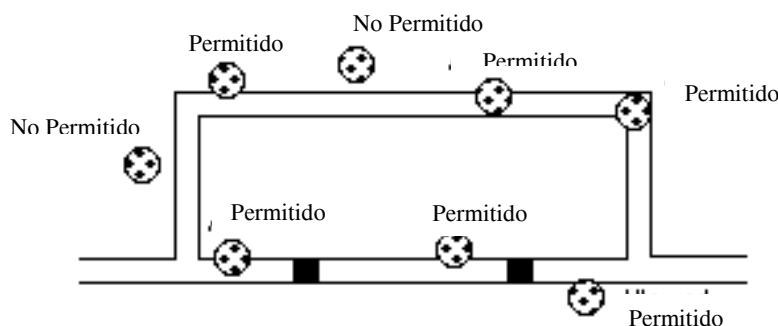
Un saque de banda lanzado de tal forma que el balón golpea a un jugador adversario no es necesariamente una infracción a la Regla. El incidente tiene que considerarse por separado como una forma de golpear y tratarse de la manera debida si se le juzga como conducta antideportiva (amonestación) o conducta violenta (expulsión del terreno de juego). En cualquiera de los casos, si se le considera una infracción, la reanudación se hará desde el lugar donde el balón golpeó al adversario. Si se considera que el saque de banda fue mal hecho, la reanudación correcta es otro saque de banda.

Regla 16 – El Saque de Meta

16.1 COLOCACIÓN DEL BALÓN EN UN SAQUE DE META

El balón se coloca de tal manera que toque el suelo en cualquier parte del área de meta, incluyendo las líneas que la demarcan. La parte externa del balón puede extenderse más allá o afuera del área de meta y aún así cumple con el requisito.

Estos son algunos ejemplos de la posición del balón en el saque de meta:



16.2 BALÓN EN JUEGO DE UN SAQUE DE META

El balón estará en juego cuando haya sido lanzado directamente afuera del área penal y hacia el terreno de juego. Si el balón sale del terreno de juego antes de salir del área penal, el saque no se ha hecho debidamente y tiene que repetirse. Ninguna infracción al Reglamento cometida antes de que el balón salga del área penal puede cambiar la reanudación del saque de meta.

16.3 ANOTACIÓN DE UN GOL DIRECTAMENTE DE UN SAQUE DE META

Solamente el equipo que hace el saque de meta puede anotar un gol directamente con esta reanudación. No se puede anotar un "auto gol" cuando se hace un saque de meta. Si el saque de meta se hace debidamente pero el balón entra en la portería del ejecutor (por ejemplo, el balón sale del área penal y entra al terreno de juego pero el viento lo regresa), la reanudación correcta es un saque de esquina hecho por el equipo contrario. *Ya que un equipo no puede anotar un gol directamente en su propia portería desde un saque de meta, ninguna infracción al Reglamento cometida por un jugador del equipo que hizo el saque de meta puede ser considerada como impedir un gol o malograr una oportunidad manifiesta de gol dentro del significado de la Regla 12 sin que el balón haya sido jugado previamente.*

Al hacer un guardameta un saque de meta, el balón sale del área penal pero regresa en la dirección de la portería, el guardameta trata de impedir que el balón entre en su portería tocándolo con las manos. A pesar de que el guardameta fracasa en su intento y el balón entra en la portería, no se puede conceder el gol porque ocurrió una infracción de “segundo toque” y la reanudación será un tiro libre indirecto desde donde ocurrió el segundo toque. No se puede aplicar la ventaja porque un “segundo toque” no es una violación a la Regla 12 (ver la Guía 5.6). Si el guardameta al tocar el balón con las manos logra evitar que éste entre en la portería, se marca la falta del “segundo toque”, el guardameta no puede ser expulsado del terreno de juego ni se le muestra la tarjeta roja por impedir una oportunidad de gol (a no ser que haya ocurrido afuera del área penal, esta es una excepción a la conducta antideportiva de impedir un gol con mano intencionada ya que el guardameta puede tocar el balón con las manos en el área penal).

16.4 LOS ADVERSARIOS TIENEN QUE PERMANECER AFUERA DEL ÁREA PENAL

Un adversario que infringe el requisito de permanecer afuera del área penal hasta que el balón esté en juego deberá de ser advertido y, si lo vuelve a hacer, será amonestado por infringir persistentemente. En cualquier caso, el saque de meta se repite.

16.5 PÉRDIDA DE TIEMPO POR EL EQUIPO QUE HACE EL SAQUE

Una vez que se otorga un saque de meta, el equipo defensor está perdiendo tiempo si coloca claramente el balón dentro del área de meta para hacer la reanudación pero luego lo mueve innecesariamente a otro lugar. El árbitro puede amonestar y mostrar la tarjeta amarilla ya sea por infringir persistentemente o retardar la reanudación del juego en las situaciones donde la falta ha sido cometida una segunda vez por el mismo equipo después de habérselo advertido.

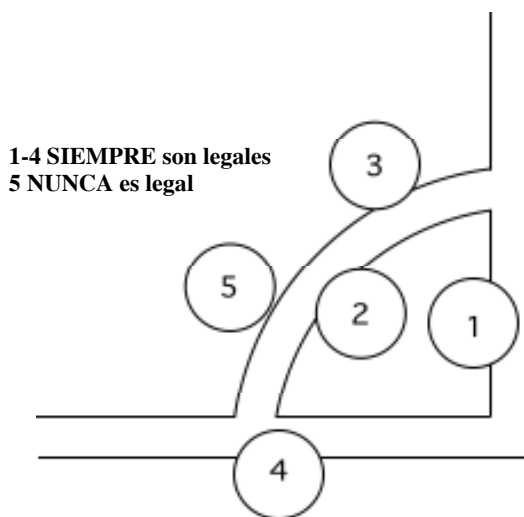
Regla 17 – El Saque de Esquina

17.1 COLOCACIÓN DEL BALÓN EN UN SAQUE DE ESQUINA

El saque de esquina se hace desde el área del banderín de esquina más cercano al lado donde el balón cruzó la línea de meta. En caso de duda, el árbitro decidirá y señalará clara y firmemente la esquina correcta.

El requisito de que el balón sea colocado en el interior del área de esquina se cumple con que el balón corte el plano vertical del área de esquina o las líneas que demarcan esta área. En la práctica, esto quiere decir que el balón que se coloque reglamentariamente para un saque de esquina podría extenderse más allá del área de esquina, incluyendo más allá del terreno de juego mismo.

Aquí tenemos algunos ejemplos de la colocación del balón en un saque de esquina:



17.2 POSICIÓN DEL JUGADOR AL HACER UN SAQUE DE ESQUINA

La Regla 17 no define una posición desde la cual el jugador que hace el saque tiene que iniciar la reanudación. Este jugador puede estar afuera del terreno de juego, ya sea más allá de la línea de banda o la línea de meta.

17.3 BALÓN EN JUEGO EN UN SAQUE DE ESQUINA

El balón estará en juego en el momento en que es jugado con el pie y se pone en movimiento. El patear el balón incluye cualquier jugada del balón con el pie, y sólo se necesita un movimiento mínimo para cumplir con el requisito. Ver la Guía 13.5 para los detalles completos. Los adversarios deberán permanecer a un mínimo de 9,15 m del área de esquina hasta que el balón esté en juego.

17.4 REANUDACIÓN SI EL BALÓN SALE DEL TERRENO DE UN SAQUE DE ESQUINA

Si el balón es colocado debidamente y, como resultado del saque, sale del terreno de juego cruzando la línea de meta, la reanudación correcta es un saque de meta. Si el balón sale cruzando la línea de banda, la reanudación correcta es un saque de banda para el equipo adversario. Cualquier movimiento del balón con el pie es suficiente para ponerlo en juego.

17.5 EL EQUIPO QUE REANUDA NO PUEDE ANOTAR UN GOL EN SU PROPIA PORTERÍA

Si el balón entra directamente en la portería del equipo atacante desde un saque de esquina, la reanudación correcta es un saque de esquina para el equipo adversario. El equipo que hace el saque no puede anotar un gol en su propia portería directamente de un saque de esquina.

"Regla 18" – Sentido Común

"La Regla 18 todavía no se ha escrito pero se le menciona frecuentemente como el último objetivo de un árbitro: 'Inteligencia en la percepción del juego, la actitud de los jugadores, el lugar y el momento de la infracción.'"

(Michel Vautrot, FIFA Referee Committee, FIFA Magazine, June 1997)

19. Otros Temas Varios

19.1 REGLAS QUE CONTROLAN LOS TIROS DESDE EL PUNTO PENAL

Exceptuando las modificaciones en las secciones separadas de cada Regla relacionadas a los tiros desde el punto penal, el Reglamento se aplica durante este procedimiento. En particular, esto quiere decir que el requisito de la Regla 4 con respecto al uniforme del jugador se tiene que cumplir. También quiere decir que los árbitros tienen que hacer cumplir el requisito de que nadie a excepción de los jugadores que participan en este procedimiento puede entrar o estar en el terreno de juego una vez que empieza el procedimiento.

El procedimiento para los tiros desde el punto penal no requiere que los jugadores pateen en un orden particular, que se establezca el orden de antemano, ni que se le dé una lista de los ejecutores al árbitro. El único requisito que el árbitro tiene que hacer cumplir es que ningún jugador haga un segundo tiro hasta que todos los jugadores de su equipo lo hayan hecho. Este principio se aplicará en todas las rotaciones subsecuentes del procedimiento, si es necesario. Si un tiro desde el punto penal se tiene que repetir, no se requiere que el mismo jugador lance el tiro tan pronto como el principio descrito aquí se aplique en este caso también. En las rotaciones subsecuentes, los jugadores no necesitan hacer los tiros en el mismo orden que los hicieron en las rotaciones anteriores.

Una vez que los tiros desde el punto penal empiezan, no se aplica más el principio de “reducir para igualar”. Si un jugador tiene que salir por una lesión o conducta antideportiva, este jugador no puede ser reemplazado y el equipo adversario no tiene que reducir su número de jugadores. (Un guardameta que está lesionado puede ser reemplazado, pero sólo si el equipo no ha utilizado el número máximo de sustituciones permitidas.)

El árbitro no deberá de abandonar el juego si un equipo tiene menos de siete jugadores durante la ejecución de los tiros desde el punto penal.

Por más información acerca de "reducir para igualar" y el "orden de los que hacen los tiros," ver la Guía 3.12, como también los procedimientos establecidos en la Regla 14 del Reglamento y las Instrucciones Adicionales y Directrices para Árbitros.

19.2 JUGADORES ABANDONAN EL TERRENO DURANTE LOS TIROS DESDE EL PUNTO PENAL

Una vez que el procedimiento de los tiros desde el punto penal ha empezado, los jugadores no pueden salir del terreno de juego, aún si ellos ya han hecho un tiro. Si un jugador abandona el terreno de juego y no está disponible para hacer un tiro (ya sea el primer o uno subsecuente), el árbitro puede declarar que el jugador que hace falta ya no es elegible para los tiros y procede con los tiros desde el punto penal sin el/ella. El árbitro tiene que preparar un reporte completo de la situación.

Si un jugador sale del terreno de juego con el permiso del árbitro para arreglar un problema con su equipamiento, por estar sangrando, o tiene sangre en el uniforme, aún así se tiene que cumplir con todos los requisitos del Reglamento para que el jugador pueda reingresar al terreno de juego (Ver las Guías 5.8 y 5.9). Si un jugador lesionado no puede regresar al terreno de juego, y así lo comunica el capitán del equipo, o fue expulsado del terreno por conducta antideportiva, los tiros desde el punto penal continuarán sin ese jugador. (También ver la Guía 3.12.)

19.3 EL PAPEL DEL CAPITÁN DEL EQUIPO

La función del capitán del equipo no está definida en el Reglamento. El capitán usualmente lleva puesto un brazalete y es responsable por la conducta de sus compañeros, pero no tiene derechos o privilegios especiales. Por práctica y tradición, éstas son algunas de las obligaciones del capitán:

- Ver que las decisiones del árbitro sean respetadas por sus compañeros
- Aconsejar a un compañero que se niega a abandonar el terreno de juego al ser sustituido—pero ni el árbitro ni el capitán pueden insistir que el jugador se vaya;
- Representar a su equipo cuando se hace el lanzamiento de la moneda para determinar la dirección que el equipo va a atacar (y períodos subsecuentes de tiempo suplementarios) o cual es el equipo que va a ejecutar el primer tiro desde el punto penal;
- Ser el representante del equipo a quien el árbitro se puede referir para obtener el nombre y número de los jugadores que van a ser excluidos de participar en los tiros desde el punto para igualar el número de jugadores del equipo contrario (el que tiene menos jugadores en el terreno de juego antes de empezar los tiros desde el punto penal por causa de una lesión o conducta antideportiva).

19.4 TOMAR AGUA

Los jugadores que quieran tomar agua mientras el juego continúa pueden hacerlo únicamente al borde de la línea de banda y sin salir del terreno de juego. Los jugadores también pueden tomar agua al borde de cualquiera de las líneas del terreno de juego cuando el juego ha sido interrumpido. Si los recipientes se dejan junto a las líneas del terreno de juego, estos no deben interferir con el movimiento del árbitro asistente o impedirle ver la línea de banda. En ninguna circunstancia se deberán lanzar recipientes de agua de cualquier tipo al terreno de juego, ya sea durante el juego o cuando ha sido interrumpido (incluyendo el intervalo de medio tiempo), tampoco se deberán lanzar desde el terreno de juego una vez que un jugador ha terminado de tomar agua.

19.5 REGLAS DE LA COMPETICIÓN

El árbitro deberá saber las reglas de cada competición en que trabaje. No importa cual es la opinión personal del árbitro acerca de las reglas con las que no está familiarizado o reglas que están aparentemente en contradicción con el Reglamento, éstas tienen que ser aplicadas si el árbitro acepta la asignación—a no ser que por aceptarlas, se comprometa la responsabilidad fundamental del árbitro que es la seguridad de los jugadores.

19.6 TIRAR OBJETOS AL TERRENO DE JUEGO

El árbitro tiene que tomar medidas especiales con respecto a objetos tirados al terreno de juego durante el partido. En muchos casos (como confeti u otros productos de papel), no es nada más que una celebración sin ningún peligro y puede ser ignorada. Otros objetos, tal como botellas, objetos punzantes, o bengalas, son peligrosos por naturaleza para los jugadores, árbitros, o personas en el área técnica y el juego tiene que interrumpirse tan pronto como sea posible y se tiene que hacer una decisión de si el partido tiene que terminarse o puede reanudarse sin ningún problema. Los objetos tienen que ser removidos y se tienen que tomar medidas para prevenir que vuelva a suceder. Caen en una “área gris” aquellas situaciones en las que el objeto lanzado al terreno de juego no es peligroso por sí mismo, pero tiene la posibilidad de interferir indebidamente con el juego. Para decidir qué acción tomar, el árbitro deberá considerar: (a) si lo(s) objeto(s) extraño(s) son lo suficientemente numerosos como para hacer que el terreno de juego se vuelva peligroso al estar en él, (b) si lo(s) objeto(s) extraño(s) van a confundir a los jugadores (por ejemplo, un balón u objeto similar), y (c) si las condiciones potencialmente peligrosas o indebidas se limitan a un lado del terreno de juego y por lo tanto ponen en desventaja a un equipo en relación al otro.

19.7 “POSICIONES NATURALES” DURANTE LOS REINICIOS Y EL JUEGO DINÁMICO

Se espera que los jugadores participen en el juego usando una “posición natural.” Tradicionalmente y es un hecho, “posición natural” simplemente quiere decir que el jugador juega de una manera natural, sin engaños o “trucos” para ganar una ventaja. (Ver, por ejemplo, Guía 12.3, 12.4, 12.14, y 15.3.)

Hablando en general, se espera que los jugadores jueguen el balón de pie, no en cuclillas, sentados, o en el suelo. Sus brazos deberán de estar en una posición “natural”, no levantada o extendida para cubrir más espacio. Esto aplica no solo al tocar el balón deliberadamente con las manos, que es el ejemplo más reciente para manipular el juego (y al árbitro) al hacerlo de una manera no natural, sino también a tiros libres, tiros penales, y saques de banda. Los árbitros deben saber lo que es y lo que no es correcto.

Recuerde que jugadores masculinos usa los brazos de manera diferente que jugadores femeninos. Las mujeres, tienen un centro de gravedad diferente debido a su constitución física diferente, *levantan* sus brazos en gran parte para que les permitan usar su centro de gravedad que es mas bajo. Los hombres por el contrario alcanzan el mismo resultado *bajando* sus manos/brazos (por ejemplo, manteniéndolos hacia abajo a los lados) para tener mas estabilidad al marcar. Los árbitros deben de tener en cuenta las diferentes maneras en que los hombres y las mujeres se barren cuando juzguen la posición de los brazos y deberán enfocarse mas bien en el por qué el brazo estaba en la posición en que estaba al momento del contacto.

La posición natural juega un papel muy importante al cometerse la falta de jugar deliberadamente el balón con las manos. Ahora el énfasis es ver si los jugadores se “hacen mas grandes” de una manera poco natural. En pocas palabras, los jugadores están usando sus brazos/manos para ganarle el balón al adversario con ventajas tácticas. Esto quiere decir que están usando los brazos para reducir el espacio de la trayectoria del balón. Lo hacen colocando sus brazos o manos en tal posición que reducen o eliminan las opciones que pueda tener el atacante si éstos no tuvieran los brazos en esa posición. Por más detalles y las condiciones que los árbitros deberán usar para determinar si el balón ha sido jugado deliberadamente con las manos, ver Guía 12.9 y 12.10.

Otra manera de engañar al “hacerse más grande” ocurre al obstaculizar el avance de un adversario. Un jugador para proteger el balón extiende los brazos a la altura de los hombros o moviéndolos, lo que no es natural. No se le permite a ningún jugador que protege el balón de otro jugador usar los brazos o cualquier otra parte de su cuerpo a no ser que sea para mantener el balance — lo que no incluye empujar o sujetar al adversario. Si lo que el jugador hace es simplemente mantener el balance – en la opinión del árbitro – entonces el adversario que inicia el contacto con el jugador que tiene el balón es culpable de carga indebida. Si el jugador con el balón estira su(s) brazo(s) o la pierna no para mantener el balance sino para obstaculizar al adversario, comete una falta de tiro libre indirecto, siempre y cuando no haya habido contacto alguno. Sin embargo, si el jugador con el balón inicia cualquier contacto, entonces él o ella ha cargado, sujetado, o empujado (todas son faltas de tiro libre directo) y tiene que ser castigado de acuerdo al Reglamento.

Patear el balón es hecho tradicionalmente desde una posición de pie, no estando en el suelo; no obstante, si un jugador se cae al suelo puede jugar el balón desde esa posición, siempre y cuando no ponga en peligro a ningún jugador (incluyéndose el mismo si cubre el balón y así no permite que el adversario tenga la oportunidad de jugarlo sin peligro).

No es permitido que los jugadores hagan los saques de banda de rodillas o sentados. En cuclillas es una manera de sentarse y por lo tanto tampoco es permitido, pero los jugadores pueden hacer el saque de banda de manera “acrobática” o “flip”, siempre y cuando se cumpla con los procedimientos de la Regla 15. “De pie” es la postura normal y tradicional de hacer cualquier reinicio; cualquier posición que no

sea de pie, no es permitida. El saque "acrobático" o "flip" es permitido porque al hacerlo el jugador lo hace estando de pie.

En referencia a las tácticas usadas en la barrera, ponerse de rodillas, en cuclillas o de pie con los brazos unidos o estirados no son posiciones naturales de los jugadores. Esto aplica a ambos equipos, al atacante y al defensor. Mientras que el equipo defensor no tiene ningún derecho en el Reglamento para formar la barrera, tampoco se les puede impedir físicamente a los defensores jugar el balón legalmente. (También se le permite a la barrera que brinque.)

Los árbitros tienen que mantener la vigilancia por cada una de estas formas de “engaño” o de ganar una ventaja desleal. Para que el juego permanezca como el juego bonito, tendrá que jugarse de una manera noble y deportiva.

Índice

<i>Abandonar deliberadamente el terreno de juego sin permiso</i>	12.28.7
<i>Abandonar el partido</i>	3.16, 5.12, 7.3, 19.2
<i>Adversarios tienen que permanecer afuera del área penal</i>	13.7
<i>Amonestaciones/Expulsiones—Cuando no se permiten</i>	5.17, 5.10
<i>Amonestar por infringir persistentemente la Regla 14</i>	14.10
<i>Anotar directamente de un saque de meta</i>	16.3
<i>Aplicar la ventaja</i>	12.27, 12.39
<i>Asistente de club</i>	6.6
<i>Auto gol</i>	10.6
<i>Autoridad del árbitro</i>	5.2
<i>Balón a tierra</i>	1.8, 3.3, 3.10, 3.18, 3.20, 5.7, 7.2, 7.3, 8.4, 8.5, 9.2, 9.3, 10.2, 10.7, 11.12, 12.6, 12.25, 14.7
Balón en juego	
<i>De un saque de banda</i>	15.2
<i>De un saque de esquina</i>	17.3
<i>De un saque de meta</i>	16.2
<i>De un saque de salida</i>	8.2
<i>De un tiro libre</i>	13.5
<i>Elementos comunes</i>	8.6
<i>Balón explota/interferencia externa durante un tiro penal</i>	14.7
<i>Balón fuera del juego</i>	6.4, 9.1, 9.4
<i>Balón lanzado al guardameta</i>	12.21
<i>Balón pasado con el pie al guardameta</i>	12.20
<i>Balón</i>	2.1
<i>Banderines</i>	1.4
<i>Calzado</i>	4.5
<i>Capitán, la función del</i>	19.3
<i>Cargar a un adversario lejos del balón</i>	12.22
<i>Cargar al guardameta</i>	12.23
<i>Cargar</i>	12.5, 12.14, 12.22, 12.23
<i>Categorías de conducta antideportiva</i>	12.24, 12.28, 12.29
Colocación del balón	
<i>En un saque de esquina</i>	17.1
<i>En un saque de meta</i>	16.1
<i>Colocación del balón</i>	14.2, 16.1, 17.1
<i>Colocación del jugador al hacer un saque de esquina</i>	17.2
<i>Como administrar una expulsión por una segunda tarjeta amarilla</i>	12.30
Conducta Antideportiva	
<i>Abandonar el terreno de juego sin permiso</i>	3.8, 12.28.7
<i>Amonestar por infringir persistentemente la Regla 14</i>	14.10
<i>Categorías de conducta antideportiva</i>	12.24, 12.27, 12.29
<i>Cláusula de los seis segundos</i>	12.18
<i>Conducta antideportiva</i>	1.6, 3.11, 3.18, Regla 3 Parte D, 8.3, 11.8, 11.10, 12.3, 12.28.1, 12.40 (Fig.2), 12.40 (Diag. 7), 13.5, 14.3, 15.7, 15.8
<i>Conducta del adversario en un saque de banda</i>	15.7
<i>Conducta del entrenador y el personal de la banca</i>	5.10
<i>Conducta violenta</i>	12.6 (passim), 12.29, Parte C (passim), 12.33- 12.35, 15.8
<i>Detener el juego por una conducta antideportiva</i>	13.9
<i>Infracciones de amonestación</i>	5.9, 12.26-12.28
<i>Infracciones de expulsión</i>	12.29-12.40
<i>Ingresar o reingresar al terreno de juego sin el permiso del árbitro</i>	12.28.6
<i>Juego brusco grave</i>	12.3, Parte C (passim), 12.33, 12.35
<i>No respetar la distancia reglamentaria</i>	12.28.5, 13.2, 13.3, 13.4-13.6
<i>Poner a un adversario en posición de fuera de juego de forma desleal</i>	11.10
<i>Procedimiento disciplinario antes, durante, y después del juego</i>	5.17
<i>Reanudaciones por conducta antideportiva</i>	12.25
<i>Reingresar al terreno para jugar el balón</i>	11.9

Reingresar indebidamente al juego	3.17-3.19
Terminar el partido.....	5.11, 19.2
Conferencia antes del juego	4.6, 5.3, 5.8, 6.4, 19.3
Conteo de los jugadores	3.17, 8.3
Cuando se puede hacer el penal.....	14.3
Cuarto árbitro	2, 3.2, Regla 3 Parte D, 4.6, 5.3, 5.4, 5.8, 5.13, 6.7, 6.8 12.28.23
Cumplir con la distancia reglamentaria.....	12.28.5, 13.2, 13.3, 13.3-13.6
Defensor legalmente afuera del terreno de juego.....	11.11
Definición del tiro penal.....	14.1
Deliberado.....	5.5, 12.1, 12.20, 12.40 (passim)
Demasiados sustitutos	3.7
Desaprobar.....	Regla 3 Parte D, 12.27, 12.28.2
Dimensiones del terreno de juego.....	1.1
Disciplinar a los sustitutos	5.16
Distancia de juego.....	12.14, 12.15, 12.22
Distancia reglamentaria para los adversarios	12.29.5, 13.2, 13.3, 13.7, 13.8, 14.3, 14.9, 14.10, 16.4
Duración de los periodos de juego	7.1
El caballito	12.4
El ejecutor de un tiro libre no puede anotar un gol en contra.....	17.5
Empate.....	10.8
Equipamiento de los jugadores.....	4.1-4.6
Espectador suena un silbato	9.2
Excluir	5.10, 12.24
Expulsión, temporal (no permitida).....	5.17
Falta (Qué es una falta?).....	12.1
Faltas cometidas mientras se anota un gol.....	10.4, 12.36-12.40
Faltas de tiro libre directo.....	12.2-12.11
Faltas de tiro libre indirecto.....	12.12-12.24
Faltas que el árbitro vio	6.3
Faltas simultáneas.....	8.5
Finta del que ejecuta un tiro penal.....	14.9
Fuera de juego	
Atacante adversario entra en la portería.....	11.12
Decisión del fuera de juego	11.7
Defensor legalmente afuera del terreno de juego.....	11.11
Ganar una ventaja.....	6.5, 11.2, 11.3, 11.6
Ilustraciones del “no fuera de juego”.....	11.15
Interferir a un adversario	11.4
Interferir en el juego.....	11.5
Involucrado en el juego activo.....	6.5, 11.3-11.7, 11.14
Poner a un adversario en posición de fuera de juego de forma desleal.....	11.10
Posición de fuera de juego en la línea media	11.14
Posición de fuera de juego.....	11.1, 11.2, 11.7
Posición para la reanudación de un fuera de juego.....	11.3, 11.13
Reingresar al terreno para jugar el balón.....	11.9
Salir de la” posición de fuera de juego”.....	11.15
Salir del terreno para evitar el fuera de juego	11.8, 11.9
Fuerza excesiva	12.2, 12.3, 12.8, 12.22, 12.23, 12.32, 12.33, 12.37, 12.38
Gol anotado al rebotar el balón del árbitro	10.5
Gol después que el período terminó	10.1
Goles.....	1.3
Golpear.....	12.6
Guardameta desvía el balón sobre la línea de meta y no entra en la portería desde un tiro penal	14.9
Hacer contacto con el adversario.....	12.8
Hacer la decisión del fuera de juego	11.7
Ilustraciones de “no fuera de juego”	11.15
Impedir que le guardameta ponga el balón en juego con las manos.....	12.17, 12.18, 12.23, 12.28.1
Impedir un gol o una oportunidad manifiesta de gol.....	12.36-12.40
Imprudente.....	12.2, 12.3, 12.8, 12.22, 12.23

<i>Infracciones de expulsión</i>	12.29-12.40
<i>Infracciones de amonestación</i>	12.26, 12.27, 12.28
<i>Infracciones insignificantes</i>	5.5, 5.76, 6.3, 12.6, 13.5, 14.10, 15.4, 15.5
<i>Infringir la Regla 14</i>	14.9
<i>Infringir persistentemente</i>	12.28.3
<i>Ingresar o reingresar al terreno de juego sin el permiso del árbitro</i>	12.28.6
<i>Interferencia externa y la reanudación</i>	1.8, 3.17-3.19, 9.2, 10.7, 14.7
<i>Interferir a un adversario</i>	11.4
<i>Interferir en el juego (Fuera de juego)</i>	11.5
<i>Interferir en el juego (No fuera de juego)</i>	5.5, 5.11, 10.5, 10.7, 12.289.1, 13.1, 14.7
<i>Interrumpir el juego antes de un posible gol</i>	10.2, 10.3
<i>Interrumpir el juego por una conducta antideportiva</i>	12.25, 13.7
<i>Involucrado en el juego activo</i>	6.5, 11.3-11.7, 11.14
<i>Joyas</i>	4.3
<i>Juego brusco grave</i>	12.3, Parte C (passim), 12.33, 12.35
<i>Jugador que sale</i>	3.11, 11.9
<i>Jugar de manera peligrosa</i>	12.15
<i>Jugar el balón a un compañero hacia adelante</i>	14.6
<i>Juzgamiento de la posición de fuera de juego</i>	11.2
<i>Juzgar una oportunidad manifiesta de gol</i>	12.37
<i>Líneas</i>	1.4
<i>Lugar del saque de banda</i>	15.1
<i>Marcaciones del terreno de juego</i>	1.5
<i>Marcas no autorizadas</i>	1.5
<i>Modificaciones al terreno hechas por un jugador</i>	1.6
<i>Movimiento del guardameta</i>	14.4
<i>No respetar la distancia reglamentaria</i>	12.28.5, 13., 2 13.3, 13.5- 13.8, 14.10
<i>No se puede anotar directamente de un saque de banda</i>	15.6
<i>Número de los jugadores</i>	Regla 3 passim, 5.12, 8.3, 12.24
<i>Obligaciones del árbitro asistente</i>	6.1
<i>Obstaculizar a un adversario</i>	12.14, 12.22, 12.40 (Fig. 4)
<i>Oportunidad manifiesta de gol</i>	10.4, 12.29, 12.36-12.40
<i>Otras infracciones durante un tiro penal</i>	14.11
<i>Pérdida de tiempo por el equipo que hace el tiro (saque de meta)</i>	16.5
<i>Permitir sustituciones</i>	3.5.- 3.7, 3.14
<i>Poner a un adversario en posición de fuera de juego de forma desleal</i>	11.10
<i>Posición para la reanudación de un fuera de juego</i>	11.3, 11.13
<i>Procedimiento de las sustituciones</i>	3.4
<i>¿Qué es una falta?</i>	12.1
Reanudaciones	
<i>Desde dentro del área de meta</i>	13.4
<i>Elementos comunes</i>	8.6
<i>Por conducta antideportiva</i>	12.25
<i>Por conducta violenta</i>	12.35
<i>Por infringir la Regla 14</i>	14.9
<i>Por infringir la Regla 3</i>	Regla 3 passim
<i>Si el balón sale del terreno desde un saque de esquina</i>	17.4
<i>Recipientes de agua en el terreno</i>	19.4
<i>Reglas de la Competición</i>	19.5
<i>Reingresar al terreno para jugar el balón</i>	11.9
<i>Reingresar después de estar sangrando o problema de equipamiento</i>	3.3, 3.13, 3.16, 3.17, 3.20, 5.8, 12.28.6, 19.2
<i>Reingresar después de una lesión</i>	3.3, 3.12, 3.123, 3.16, 3.20, 5.9, 12.28.6, 19.2
<i>Reingresar indebidamente al juego</i>	3.17
<i>Repetir el tiro penal</i>	14.5 (ver también 14.3, 14.7, 14.9)
<i>Retardar durante una sustitución</i>	3.5
<i>Seguridad</i>	1.2, 1.3, 4.2
<i>Salir del terreno en el curso normal del juego</i>	3.9, 11.11
<i>Salir del terreno para evitar el fuera de juego</i>	11.8, 11.9
<i>Salir del terreno para poner a un adversario en una posición de fuera de juego</i>	11.10

Salir del terreno sin permiso	3.8, 12.28.7
Salir deliberadamente del terreno de juego sin permiso	12.28.7
Salirse de la posición de fuera de juego	11.15
Sangrando.....	3.3, 3.13, 3.16, 3.20(a)(2), 5.8, 12.28.6, 19.2
Saque de banda golpea a un adversario.....	15.8
Saque de banda hecho correctamente	12.28.4, 15.3, 15.4
Saque de banda mal hecho	15.4
Saque de salida.....	8.2 (ver también 8.1)
Segundo toque por el guardameta	12.19
Señal de los árbitros asistentes no vista por el árbitro.....	6.4
Sentido común	9.2, 12.39, 18
Señal por tiro libre indirecto	13.8
Señalando un gol	10.2
Señales del árbitro asistente.....	6.2
Señales del árbitro.....	5.4
Silbato desde un campo cercano.....	9.3
Sujetar.....	12.7, 12.28.1, 12.40 (Diag. 3)
Sustitutos.....	3.1
Temeraria	12.2, 12.3, 12.5, 12.8, 12.22, 12.23, 12.28.1
Terminar por error	7.3
Terminar un partido	5.11, 19.2
Tiempo agregado.....	3.6, 7.2
Tiro libre desde su propia área penal.....	13.6
Tiro libre indirecto dentro de los 9.15 de la portería contraria.....	13.6
Tiro libre rápido	13.4 (ver también 12.26, 13.2, 13.8)
Tiros desde el punto penal.....	3.12, 5.17, 8.1, 19.1, 19.2
Tiros libres.....	13.1
Tiro penal al final de un período	14.8
Tocar deliberadamente con la mano	12.1, 12.2, 12.9, 12.10, 12.11, 12.28, 12.36, 14.9
Toques simultáneos.....	9.3
Truco	12.21, 12.28.1
Uniforme del árbitro.....	5.1
Uniforme o equipamiento incorrecto.....	4.6
Uniforme y equipamiento del guardameta.....	4.4
Uniformes	4.1
Uso del hombro.....	12.5, 12.9, 12.10, 12.11
Uso del silbato por error	8.4
Ventaja injusta.....	1.6, 4.3, 12.3, 12.9
Ventaja.....	5.4.-5.7, 6.3, 12.2-12.28, 12.32, 12.39, 13.3, 13.9, 15.4, 15.5, 16.3
Volado de la moneda	8.1, 19.4
Zancadilla	12.4