

RESUMEN DE LAS REGLAS DE JUEGO Y SU INTERPRETACIÓN Y DIRECTRICES PARA ÁRBITROS



 **Arbitro10.com**

Alejandro Cabezas Moya

Á. Asistente 3ra División Nacional

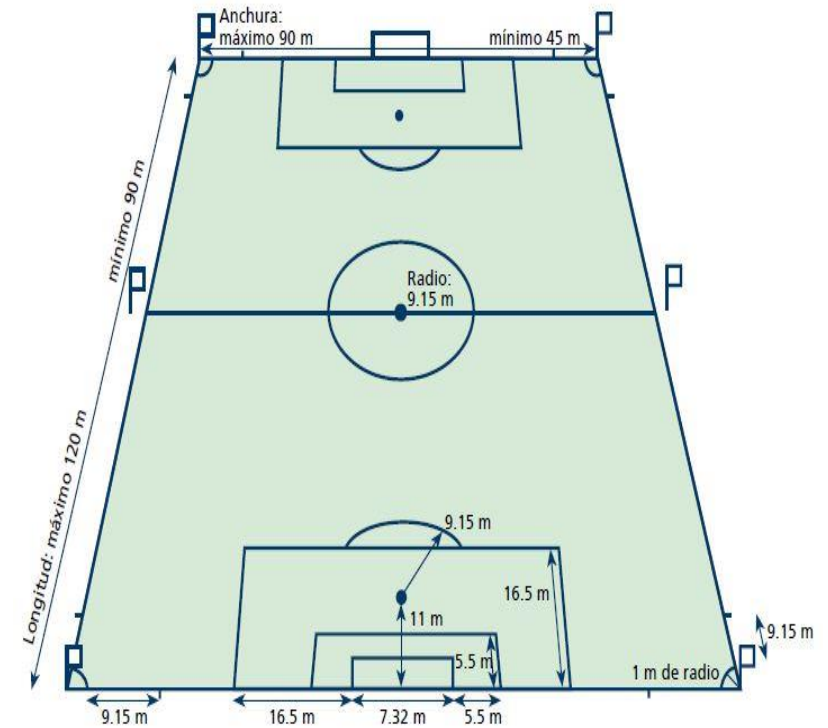
CTA de Catalunya

Enero 2015

*Se recomienda tener cerca
las Reglas de Juego mientras
se revisa el documento*

REGLA 1 – EL TERRENO DE JUEGO

- Superficie Natural o Artificial
- De color Verde
- Rectangular
- Se podrá hacer (no oblg.) la marcación de 9.15m del cuadrante de esquina (de 1m)
- Dimensiones: ancho 45-90, largo 90-120m (Partidos Internacionales: 64-75m/ 100-110m)
- Líneas de misma anchura, 12cm máx.
- Área de meta: 5.5m, Área de penal: 16.5m.
- Punto de penal 11m
- Banderines esquina: poste no puntiagudo con un banderín, altura mínima de 1.5m
- Metas: postes y travesaño (color blanco) de madera, metal u otro material aprobado. De forma cuadrada, rectangular, redonda o elíptica.
- Distancia entre postes de 7.32m y travesaño-suelo de 2.44m
- Se podrán colocar redes (no oblg.) enganchadas a meta y suelo
- Metas portátiles aceptadas si se anclan firmemente en el suelo



REGLA 2 – EL BALÓN

- Esférico
- De cuero u otro material adecuado
- Circunferencia de 68-70cm
- Peso entre 450gr y 410gr al inicio del partido
- Presión entre 0.6 y 1.1 atm (600-1100 gr/cm₂) al nivel del mar
- Reemplazo del balón (con autorización del árbitro):
 - *Si se explota/daña durante el partido: se interrumpe el juego/ se reanuda con un BaT dónde se dañó el original
 - *Si se explota/daña durante la ejecución de tiro penal mientras se desplaza hacia adelante y antes de tocar algo: se repite el tiro
 - *Si se explota/daña sin estar en juego: se reanuda conforme a las Reglas

REGLA 3 – EL NÚMERO DE JUGADORES

- 11 jugadores máximo/ mínimo de 7 para iniciar y seguir el juego (siempre hay portero)
- Sustitutos:
 - *Competición oficial: según reglamento de competición (siempre entre 3-12)
 - *Selecciones Nacionales A: máx. 6.
 - *Otros partidos: pueden ser más si los equipos lo acuerdan antes del partido e informan al árbitro (si no serán 6 máx).
- Procedimiento sustitución:
 1. Informar al árbitro. 2. El sustituto no entrará hasta que el sustituido salga del TJ y recibiendo señal del árbitro. 3. El sustituto entra solo por la línea media y con el juego interrumpido. 4. Sustituto entrando = sustitución consumada. 5. El jugador se convierte en sustituido/ el sustituto en jugador. 6. El sustituido no volverá a participar en el juego. 7. Sustitutos sometidos a la autoridad del árbitro y jurisdicción del árbitro
 - *Cambio de guardameta: cualquier jugador podrá cambiarse el puesto si se ha informado al árbitro y se hace durante interrupción del juego
- Infracciones/Sanciones (si es cualquier otra infracción de la Regla: amonestación a ambos y TLI balón)
 - Sustituto/sustituido entra en el TJ sin la autorización del árbitro: se interrumpe el juego si no cabe aplicar ventaja. Se detiene si el S/JS es del equipo que lleva el balón (TLI balón), amonestación por CondAntid y ordenará salir del TJ.
 - Sustituto entra en el TJ en lugar de otro jugador sin ser notificado al árbitro: se le permite seguir, no hay medidas disciplinarias, no se reducen las sustituciones, se eleva un informe a la autoridad competente.
 - Cambio de puesto con el portero sin autorización: seguimos el juego, amonestación a ambos jugadores con el balón parado.
- Jugadores y sustitutos expulsados:
 - Jugador expulsado antes de saque de salida= podrá ser reemplazado por sustituto
 - Sustituto expulsado antes del inicio/durante el partido= no podrá ser sustituido (un no convocado no ocupará su lugar)

REGLA 4 – EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

- Los jugadores no utilizarán equipamiento peligroso para ellos ni para los demás
- Equipamiento básico: jersey/ camiseta, pantalones cortos (largos portero), medias, canilleras/espilleras, calzado (no dice botas). Las camisetas interiores (mismo color que la manga), mallas (mismo que pantalones), cinta adhesiva (mismo color que la parte que cubra de la media).
- Canilleras/espilleras: cubiertas totalmente por las medias, de caucho/plástico o material similar, ofrecerán la protección adecuada.
- Colores: equipos con colores diferentes entre sí y del equipo arbitral. Cada guardameta vestirá color diferente de jugadores y árbitros.
- Infracciones/Sanciones:
No se interrumpirá el juego (si lo hace: TLI para el adversario donde balón) y se ordenará al jugador abandonar el TJ para poner en orden el equipamiento.
El jugador sale con el balón detenido si aún no ha puesto en orden el equipamiento.
No podrá volver al TJ sin la autorización del árbitro (si lo hace, amonestación).
Se revisará que todo está en orden antes de que reingrese en el TJ (revisar!)
Entrará al TJ con el juego detenido.
- Decisiones IB: no se muestra camiseta interior con lema/publicidad. El equipamiento básico no tendrá mensajes políticos, religiosos o personales.

REGLA 5 – EL ÁRBITRO

- Autoridad total del árbitro para hacer cumplir las RJ.
- Poderes y deberes (18):
Hacer cumplir RJ, controlar el partido junto a los Ass, balones según R.II, equipamiento jugadores según R.IV, cronometrador y interrumpirá/suspenderá/abandonará el partido cuando juzgue oportuno, interrumpirá/suspenderá/abandonará el partido por interferencia externa, interrumpirá el juego si lesión grave y asegurará que se transporte fuera del TJ (el jugador regresará una vez reanudado el juego), permitirá que el juego siga si la lesión es leve, jugador con hemorragia fuera del TJ+cambio de indumentaria manchada+cese de la hemorragia para reingresar al TJ, permitirá seguir si hay ventaja y sancionará más tarde, castigará la infracción más grave si hay dos por el mismo jugador, medidas disciplinarias contra jugadores si infracción (amon/exp), medidas disciplinarias contra funcionarios oficiales, actuará según ÁAss en lo que no haya podido ver, no permitirá que personas externas entren en el TJ, reanudará el juego tras una interrupción, remitirá a las autoridades un informe del partido.
- Decisiones del árbitro: son definitivas. Se podrá modificar una decisión si se da cuenta que es incorrecta/ si no se ha reanudado/ no ha finalizado el partido.

REGLA 6 – LOS ÁRBITROS ASISTENTES

- Deberes: (designados dos ÁAss que indicarán)
Si el balón ha salido del TJ, A qué equipo le toca sacar de banda, Cuando se sancionará por estar en posición de FJ, Solicitará una sustitución, infracción/incidente fuera del campo visual del árbitro, jugadas que hayan visto mejor en según qué zonas, si el guardameta se ha adelantado en el lanzamiento de un tiro penal y si ha sido gol.
- Asistencia: ayudarán a dirigir el juego conforme a las RJ, podrán entrar para poner lo 9.15m en TL.

REGLA 7 – LA DURACIÓN DEL PARTIDO

- Periodos de juego:
2*45' (puede variar si se acuerdan equipos y árbitro, a tomar antes de empezar y según reglamento de competición)
- Intervalo del medio tiempo:
Los jugadores tienen derecho. Nunca superior a 15'. El reglamento de competición lo estipulará claramente. Se podrá alterar la duración si lo permite el árbitro.
- Recuperación tiempo perdido (a criterio del árbitro):
Sustituciones, Lesión, Transporte de lesionados, Pérdidas de tiempo, Otra causa.
- Tiro penal:
Se prolongará el tiempo si hay que lanzar tiro penal hasta ser ejecutado.
- Partido suspendido:
Se volverá a jugar a menos que el reglamento de competición indique lo contrario.
- El tiempo añadido al final de cada período, podrá ser incrementado si fuera necesario debido a nuevas interrupciones, nunca reducido. No se podrá compensar ningún error del cronometaje del primer tiempo añadiendo en el segundo.

REGLA 8 – EL INICIO Y LA REANUDACIÓN DEL JUEGO

- Definición:

Para iniciar el juego del partido o reanudarlo: al comienzo, tras un gol, al comienzo del segundo tiempo, en el inicio de cada tiempo suplementario
Se podrá anotar gol directamente en la meta contraria (en la propia es córner)

- Procedimiento:

Antes del saque de salida al inicio de partido/prórroga: moneda al aire (el que gana elige donde atacar), el perdedor iniciará el encuentro, el ganador lo hará en el segundo tiempo, se cambiarán los equipos de mitad de campo en el segundo tiempo.

Saque de salida: tras un gol, todos estarán en su mitad de campo, adversarios a 9.15m del balón, balón inmóvil en el punto central, el árbitro dará la señal, el balón está en juego en cuanto se mueve hacia adelante, el ejecutor no tocará el balón por segunda vez sin antes haber sido tocado por otro.

- Infracciones/Sanciones:

Si el ejecutor lo toca por segunda vez antes de otro: TLI donde se cometió la infracción. Para cualquier otra infracción: se repite el saque.

- Definición Balón a tierra (BaT):

Es un método para reanudar si el árbitro lo ha interrumpido por cualquier motivo no indicado en las RJ.

- Procedimiento BaT:

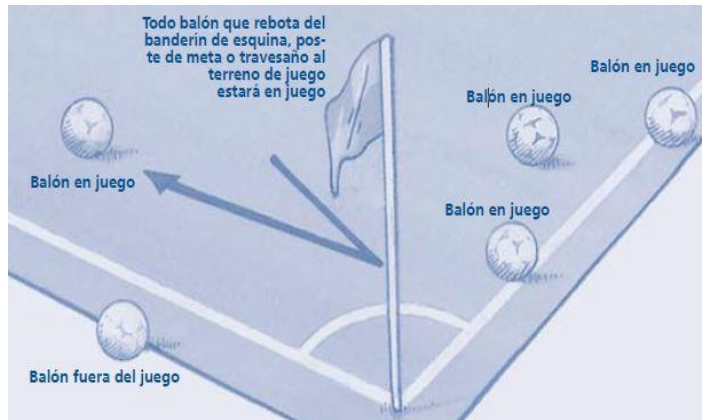
Se deja caer el balón a tierra donde el balón se hallaba cuando se detuvo el juego. Juego reanudado en cuanto el balón toque el suelo. Pueden participar todos los jugadores.

- Infracciones/Sanciones:

Se volverá a dejar caer el balón si: se juega antes de que toque el suelo, si sale del TJ sin ser tocado por nadie.

Si entra en la meta: en meta contraria será saque de meta, en la propia será saque de esquina para el adversario.

REGLA 9 – EL BALÓN EN JUEGO O FUERA DE JUEGO



- Balón fuera de juego: haya cruzado la línea de banda/meta. Interrumpido por el árbitro.
- Balón en juego: siempre, aunque rebote en postes/travesaño/poste esquina y siga dentro del TJ. Rebote en árbitro/asistente (4rt Árbitro= BaT)

REGLA 10 – EL GOL MARCADO

- Gol: el balón traspasa totalmente la línea de meta entre los postes sin haber previamente infracción de las RJ.
- Gana el partido el que más goles marque.
- Eliminatoria (para decidirla): regla de goles fuera de casa, prórroga, penaltis.
- El uso del DAG será regulado por el reglamento de la competición en cuestión.



REGLA 11 – EL FUERA DE JUEGO

- El hecho de estar en posición de FJ no constituye una infracción.
- Posición FJ: el jugador está más cerca de la línea de meta contraria que el balón y el penúltimo defensor.
- No hay posición de FJ si: en propia mitad de campo, a la misma altura que el penúltimo defensor, a la misma altura que los dos últimos.
- Infracción (si recibe el balón de compañero): interfiriendo en el juego, interfiriendo a un adversario, ganando ventaja de dicha posición.
- No infracción: saque de meta, banda o esquina.
- Se reanuda con un TLI donde se cometió la infracción.

REGLA 12 – FALTAS E INCORRECCIONES

- TL Directo

(cometidas de forma imprudente, temerari o con uso de fuerza excesiva): patada, zancadilla, saltar, cargar, golpear, empujar, entrar.

Siempre serán TLD: sujetar, escupir, tocar el balón con las manos. Se reanuda donde se cometió la infracción. Si son dentro del área será tiro penal.

- TL Indirecto

(guardameta en área propia): tarda seis segundos en jugar el balón que tiene en las manos, toca el balón otra vez con la mano después de soltarlo, cesión, recibiendo de un saque de banda de su compañero.

(jugador): juega de forma peligrosa, obstaculiza avance de adversario, impide sacar al guardameta con las manos, cualquier otra infracción no mencionada. Se reanuda todo TLI desde donde se cometió la infracción.

- Amonestación

(jugador): conducta antideportiva (13), desaprobar con palabras/acciones, infringir persistentemente las RJ, retardar reanudación del juego, no respetar distancia en TL/banda/esquina, entrar/volver a entrar en el TJ, abandonar deliberadamente el TJ.

(sustituto/jug. Sustituido): conducta antideportiva, desprobar con palabras/acciones, retardar reanudación del juego.

- Expulsión

(todos): juego brusco grave, conducta violenta, escupir, impedir gol con mano intencionada/malograr ocasión, malograr oportunidad de gol de un adversario hacia su puerta mediante infracción sancionable con TL/penal, lenguaje ofensivo/grosero/obsceno/gestos, doble amonestación. Los jugadores expulsado deberán abandonar el TJ y sus inmediaciones.

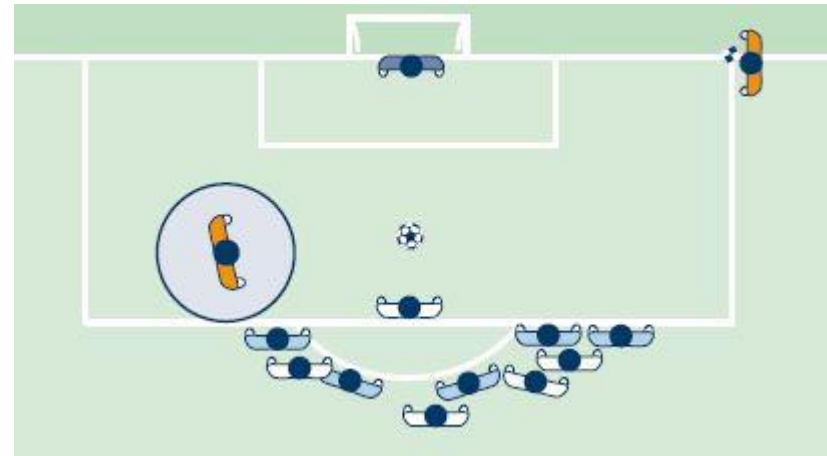
REGLA 13 – TIROS LIBRES

- TL: Directos / Indirectos
- TLD (el balón entra en la meta): si un TLD entra directamente en la meta contraria es gol, si entra en la propia es saque de esquina para el contrario.
- TLI (señal): levantar el brazo en alto por encima de la cabeza y no se bajará hasta que lo toque un segundo jugador/salga fuera del TJ.
(balón entra en la meta, válido solamente si la toca otro jugador antes de entrar): si un TLI entra directamente en la meta contraria será saque de meta, si entra en la propia meta será saque de esquina para el contrario.
- TLD y TLI: el balón deberá estar inmóvil al ser lanzado y no podrá ser tocado por el mismo jugador antes de que sea tocado por otro.
- Posición en TL
- (dentro del área penal): todos los adversarios a 9.15m del balón y fuera del área de penal, el balón estará en juego al salir del área de penal.
(dentro del área de meta): el TL concedido en el área de meta se podrá lanzar desde cualquier lugar de la misma.
(TLI para el atacante): adversarios a 9.15m del balón salvo si están sobre la línea de meta y entre los postes, el balón estará en juego al ser tocado y se mueve, si se concede dentro del área de meta se lanzará en la línea del área de meta paralela a la línea de meta en el punto más cercano donde infracción.
(fuera del área penal): adversarios a 9.15m del balón, está en juego cuando se toca el balón y se mueve, se reanudará desde donde infracción.
- Infracciones/Sanciones: si al efectuar un TL un adversario está más cerca de 9.15m, se repite el tiro. Si un defensor ejecuta TL en su área de penal y el balón no sale de ella, se repite el tiro.
(TL lanzado por jugador no guardameta): si está en juego y es tocado por segunda vez por el mismo jugador antes que otro se dará TLI al contrario donde lo tocó. Si está en juego y el mismo jugador lo toca por segunda vez de forma deliberada con las manos, será TLD donde lo tocó o penal.
(TL lanzado por guardameta): si está en juego y es tocado por segunda vez por el portero antes que otro, será TLI donde se tocó. Si está en juego y el portero lo toca por segunda vez antes que otro con la mano, será TLD donde tocó si es fuera de su área, TLI donde tocó si es en su propia área.

REGLA 14 – TIRO PENAL

- Tiro penal contra el equipo que cometa alguna de las 10 infracciones sancionables con TLD dentro de su propia área y con el balón en juego. Se podrá marcar gol directamente. Se dará tiempo adicional para poder ejecutar un penal al final de cada parte o en el descuento.
- Posición de balón/jugadores:
Balón: en el punto de penal. Jugadores: el ejecutor será identificado, el portero defensor en su línea de meta y entre los postes de cara al balón, los demás dentro del TJ, a 9.15m del balón, detrás del punto penal y fuera del área de penal.
- Procedimiento: estando todos los jugadores en su lugar correcto y dada la señal del árbitro, el ejecutor pateará hacia delante y no lo volverá a jugar hasta que otro jugador lo toque. El balón está en juego en cuanto se toque y se mueva hacia adelante.
- Infracciones/Sanciones: si el ejecutor toca por segunda vez el balón antes que otro será TLI donde tocó si lo toca con la mano será TLD. Si el balón toca un objeto en cuanto está en movimiento, se repetirá el tiro. Si toca un objeto después de ser rechazado por el guardameta/poste-travesaño, será BaT donde tocó.

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



REGLA 15 – EL SAQUE DE BANDA

- Es una forma de reanudar el juego. Se le concede a los adversarios del último jugador en tocar el balón antes de que saliera por línea de banda por tierra o aire.
- No se puede anotar gol directamente de saque de banda.
- Procedimiento: desde donde salió el balón, el ejecutor frente al TJ con parte de ambos pies sobre la línea de banda o en su exterior, servirse de ambas manos para sacar y lanzando el balón desde atrás y por encima de la cabeza. Los adversarios a distancia no inferior a 2m. El ejecutor no volverá a tocar el balón antes de que lo haga otro.
- Infracciones/Sanciones:
(ejecutado por jugador no guardameta) si vuelve a tocar el balón será TLI donde tocó, si lo toca con las manos será TLD donde tocó/ penal.
(ejecutado por guardameta): si toca el balón por segunda vez, será TLI. Si lo hace con la mano en su área será TLI, si es fuera de ella será TLD. Siempre se reanudará donde se tocó el balón.
- Si un adversario distrae/estorba al ejecutor, será amonestado por conducta antideportiva.
- Para cualquier otra infracción, el saque será ejecutado nuevamente por un adversario.

REGLA 16 – EL SAQUE DE META

- Es una forma de reanudar el juego. Se le concede a los adversarios cuando el último en tocar el balón antes de que saliera era un atacante.
- Se puede anotar gol directamente de saque de meta, pero solo en la portería contraria.
- Procedimiento: un defensor pateará el balón desde cualquier punto del área de meta. Los adversarios estarán fuera del área de penal. El ejecutor no jugará el balón de nuevo hasta que no lo haya tocado otro. Estará en juego cuando salga del área de penal.
- Infracciones/Sanciones: si el balón no es pateado directamente fuera del área de penal, se repetirá el saque.
(saque ejecutado por jugador no guardameta): si está en juego y vuelve a tocar el balón, será TLI donde tocó. Si toca con la mano es TLD/penal si se cometió dentro del área de penal del ejecutor (defensor) del saque.
(saque ejecutado por guardameta): si está en juego y lo toca dentro de su área, será TLI, si lo toca fuera será TLD donde tocó.
- Para cualquier otra infracción se repetirá el saque.

REGLA 17 – EL SAQUE DE ESQUINA

- Es una forma de reanudar el juego. Se le concede a los adversarios cuando el último en tocar el balón antes de que saliera era un defensor.
 - Se puede anotar gol directamente de saque de meta, pero solo en la portería contraria.
 - Procedimiento: balón dentro del cuadrante de esquina más cercana al punto de donde salió. No se quitará el banderín, adversarios a 9.15m (suele haber marca). El balón será pateado por un atacante y estará en movimiento cuando haya rodado, el ejecutor no tocará por segunda vez el balón antes que otro.
(saque ejecutado por jugador no guardameta): si está en juego y vuelve a tocar el balón, será TLI donde tocó. Si toca con la mano es TLD/penal si se cometió dentro del área de penal del ejecutor (defensor) del saque.
(saque ejecutado por guardameta): si está en juego y lo toca dentro de su área, será TLI, si lo toca fuera será TLD donde tocó.
- *Para cualquier otra infracción se repetirá el saque.





Interpretación de las Reglas de Juego y directrices para árbitros

1 – El terreno de juego

- No se puede marcar el TJ con líneas interrumpidas o surcos.
- Las marcas no autorizadas realizadas por un jugador serán amonestadas por conducta antideportiva cuando el balón esté fuera de juego.
- Si el travesaño se rompe durante el partido, se parará y se intentará repararlo/cambiarlo, si no es posible, se finalizará el partido.
- Publicidad comercial a ras de suelo como mínimo a 1m de la distancia exterior de la demarcación del TJ.
- Publicidad vertical: 1m de la banda, la misma distancia de la línea de meta que la profundidad de la red y un metro de la red de la portería.
- No publicidad real/virtual en el TJ, área técnica, redes de meta.

2 – El balón

- Los balones adicionales se podrán colocar alrededor del TJ siempre que cumplan las Reglas y su uso lo controle el árbitro.

3 – El número de jugadores

- Proceso sustitución: durante interrupción del juego. Se puede denegar la sustitución si el sustituto aún no está preparado. El asistente señalará la sustitución. El sustituido deberá recibir permiso del árbitro para salir. Se autorizará el ingreso del sustituto quien deberá esperar a que salga el compañero para entrar al TJ. El reemplazado podrá salir por donde quiera y el sustituto solo entrará por la línea media. Para que el sustituto saque de banda/esquina, deberá entrar antes al TJ. Si el reemplazado no quiere salir del TJ, el juego se reanudará. Si la sustitución es durante el descanso, el procedimiento se hará antes del segundo tiempo.

- Personas externas en TJ: persona externa es aquella que no figure como jugador, sustituto o funcionario oficial, también un jugador que haya sido expulsado. Si una p. externa ingresa en el TJ, se parará el juego si ésta interfiere en el juego, se la sacará del TJ. Si el árbitro ha interrumpido el juego, se dará un BaT dónde se encontraba el balón cuando se detuvo el encuentro.
- Funcionarios oficiales: el entrenador y el resto de oficiales. Si un F.O. ingresa en el TJ, se parará el juego si ésta interfiere en el juego, se le sacará del TJ y si su conducta no fuera adecuada o expulsará del TJ y sus inmediaciones. Se reanudará con BaT dónde estaba el balón, si se tuvo que detener el partido.
- Jugadores fuera del TJ: si sale para vestirse correctamente, ser tratado de una lesión o porque tiene sangre en el equipamiento u otra causa y reingresa en el TJ sin permiso del árbitro, se interrumpirá el juego si interfiere (o se aplica ventaja), se amonestará por ingresar al campo sin autorización y le ordenará salir si fuera necesario (por ejemplo porque aún tiene sangre en la camiseta). Si el árbitro ha tenido que interrumpir el juego, lo reanudará con TLI dónde balón, o según la R.XII si el jugador cometió infracción. Si un jugador, en una jugada, sale del TJ involuntariamente, se considera como parte de la jugada y no merece sanción alguna.
- Gol anotado con persona extra en TJ: Hay que invalidar el gol si: la p. extra interfiere en el juego/ la p. e. era un sustituto, sustituido o funcionario del equipo anotador del gol. Se concederá gol si: la p. extra no interfiere/ era del equipo que recibe el gol.
- Número mín. de jugadores: no se podrá comenzar con -7 jugadores para cada equipo. El número de jugadores necesario para que el juego continúe se deja a criterio de Competición. El IFAB, recomienda que no sean menos de 7. Si un equipo se queda con menos de 7 jugadores (alguno sale del TJ de forma deliberada), no habrá que interrumpir el juego (se puede dar ventaja). Una vez el balón está fuera de juego habrá que parar y si se reincorpora/n, deberá/n ser amonestado/s y luego proseguiremos el juego.

4 – El equipamiento de los jugadores

- Equipamiento básico:

*Colores: si los dos porteros tienen el mismo color de camiseta y ninguno tiene de repuesto, se podrá jugar así.

*Calzado: si un jugador pierde accidentalmente el calzado y juega la pelota de forma inmediata no existirá infracción.

Los porteros podrán llevar pantalones largos como parte del equipamiento básico.

- Otro equipamiento: se podrá utilizar algo diferente siempre que la única finalidad sea protegerlo físicamente sin ser peligroso para nadie. El árbitro inspeccionará toda vestimenta diferente. Si una vestimenta se considera apta pero en el desarrollo del partido se ve que no lo es por su peligrosidad, se prohibirá su uso.
- Protectores de cabeza: color negro/principal de la camiseta, estar a tono con la apariencia profesional del equipamiento del jugador, estar separados de la camiseta, ser seguros y sin riesgo para nadie, carecer de partes que sobresalgan.
- Se prohíbe el uso de sistemas electrónicos entre jugadores y cuerpo técnico.
- Joyería: totalmente prohibida. No se puede cubrir de ningún modo (ej. cinta adhesiva).
- Medidas disciplinarias: se deberá pasar revisión a los jugadores antes del encuentro. Si durante el partido nos percatamos de que se lleva algo prohibido, pediremos al jugador que se lo quite y le ordenaremos que salga del TJ si en la siguiente interrupción si aún lo lleva o no puede quitárselo y se le amonestará si rehúsa de acatar la orden o si se descubre que tras pedírselo, aún lleva la pieza. Si interrumpimos para amonestarlo, será TLI dónde estaba el balón.

5 – El árbitro

- Autorizado a detener el juego si la iluminación artificial es inadecuada.
- Si un objeto lanzado por espectador golpea a jugador/árbitros/funcionarios, se podrá seguir/interrumpir/finalizar el partido según la gravedad. Siempre se remitirá informe a las autoridades competentes.
- Amonestar/Expulsar en el medio tiempo, después de que finalice el partido, en el tiempo suplementario o en lanzamientos de tiro penal.
- Si el árbitro está incapacitado temporalmente, el partido puede seguir bajo la supervisión de los asistentes hasta que el balón se detenga.
- Espectador hace sonar un silbato e interfiere en el juego, se interrumpe el partido y se reanuda con BaT dónde balón.
- Balón adicional/ objeto/ animal en el TJ, se interrumpe si interfiere en el juego (se reanuda con BaT dónde balón), si no, pues se sigue y se retira en la siguiente interrupción.

- Ventaja: Se podrá aplicar siempre que haya infracción sancionable con TLD-I. Según la gravedad de la infracción, la posición en la que se cometió, la oportunidad de ataque inmediato y peligroso, el ambiente del partido. La amonestación se hará en la siguiente interrupción del juego.
- Lesiones: si es leve seguiremos pero si es grave pararemos el juego. Entrarán máximo dos médicos al TJ y entrarán los camilleros para evacuarlo con seguridad y rapidez y ser tratado fuera del TJ ya que no está permitido hacerlo dentro. Un jugador con hemorragia deberá salir y no entrará hasta que el árbitro se cerciore de que la hemorragia ha cesado, no está permitido jugar con ropa manchada de sangre. Cuando se autorice la entrada de los médicos, el jugador deberá salir obligatoriamente (si no acata, será amonestado por CondAntid). El jugador lesionado podrá volver solo cuando el juego haya sido reanudado y por la línea de banda si el balón está en juego puesto que si está detenido podrá hacerlo por cualquier demarcación externa. Solo el árbitro podrá darle permiso para que reingrese y el asistente/4rt árbitro le haya revisado y esté listo para entrar. Si se ha de mostrar tarjeta a un jugador lesionado hay que hacerlo antes de que salga del TJ.
 - *Las excepciones: se lesione un guardameta, guardameta+jugador de campo choquen y requieran atención inmediata, jugadores del mismo equipo choquen, ocurra lesión grave.
- Más de una infracción al mismo tiempo:
 - *Cometidas por dos jugadores del mismo equipo: sancionar la más grave y se reanudará conforme a ésta.
 - *Cometidas por jugadores de diferentes equipos: BaT dónde balón.
- Colocación y Señales: consultar Directrices.
- Uso del silbato:
 - *Necesario: iniciar el juego en cada periodo y después de un gol. Conceder tiro libre o penal. Suspender o finalizar el partido o un período de tiempo. Reanudar el juego el TL si se ha ordenado a la barrera colocarse o en tiros penales. Reanudar tras interrumpir por amonestación/expulsión, lesión, sustitución.
 - *NO es necesario: interrumpir el juego por saque de banda/meta/esquina, un gol. Reanudar tras un TL, banda/meta/esquina.
- Lenguaje corporal: ayuda a controlar el partido y demostrar autoridad y dominio de sí mismo, pero no sirve para justificar decisiones adoptadas.
- *Á. Ass. Adicionales: consultar Directrices.*

6 – Los árbitros asistentes

- *Consultar Directrices.*

7 – La duración del partido

- El tiempo de descuento se podrá incrementar pero nunca reducir.
- No se compensará errores de cronometraje uno a otro periodo de juego aumentando o reduciendo el mismo.

8 – El inicio y la reanudación del juego

- Cualquier jugador podrá participar de un balón a tierra (BaT), incluido el guardameta. No existe número mín/máx de jugadores a participar.

9 – El balón en juego o fuera de juego

- Si el balón está en juego y toca al árbitro o asistentes que se encuentran dentro del TJ, el juego seguirá. Si en cambio, toca al cuarto árbitro dentro del TJ, será BaT.

10 – El gol marcado

- Si el árbitro señala gol antes de que entre el balón en la meta, se reanudará con un BaT dónde estaba el balón.
- DAG (Detección Automática de Goles): el dispositivo se aplicará únicamente a la línea de meta y solo para determinar si es gol. Estará de acuerdo con el Programa de calidad de FIFA. La indicación de gol deberá ser notificada y confirmada inmediatamente al árbitro en el lapso de un segundo. El dispositivo transmitirá la noticia al equipo arbitral solamente (al reloj del árbitro, por vibración y señal visual).

11 – El fuera de juego

- Se otorgará un TLI para reanudar el juego tras infracción de fuera de juego, donde se hallaba el infractor cuando el balón fue tocado o jugado por su compañero.
- Si un defensa sale del campo sin la autorización del árbitro se considerará que está encima de su línea de meta o banda a fin de determinar su posición para el fuera de juego. Si abandona deliberadamente el TJ se le amonestará cuando el juego se detenga.
- Si un jugador en fuera de juego sale del TJ para indicar que no participa, no será infracción. Si el árbitro considera que ha sido por motivos tácticos y obtener una ventaja, será amonestado por CondAntid y deberá pedir permiso al árbitro para reingresar en el TJ.
- Si un atacante permanece inmóvil entre postes de su meta y el interior de la misma, se dará gol. Si distrae al contrario se invalidará el gol y se le amonestará por CondAntid y será BaT dónde se encontraba el balón.
- *Para ver los distintos gráficos, consultar Directrices.*

12 – Faltas e incorrecciones

- Para que una infracción sea considerada falta: cometida por un jugador, dentro del TJ y con el balón en juego.
 - Si el árbitro para el partido por infracción fuera del TJ con el balón en juego, será BaT dónde balón.
- Imprudente: mostrar falta de atención o consideración al jugar contra un adversario o actuar sin precaución. No hay sanción disciplinaria.
- Temerario: sin tener en cuenta el riesgo o las consecuencias. Amonestación.
- Uso de fuerza excesiva: excederse en la fuerza empleada, riesgo de lesionar. Expulsión.
- Cargar contra un adversario: pugnar por un espacio sin utilizar brazos ni codos con el balón a distancia de ser jugado por ambos. Es infracción si es de forma imprudente/temeraria/uso fuerza excesiva.
- Sujetar: incluye la acción de extender los brazos para evitar que se adelante el adversario o eluda al infractor. Se incluye el empleo de manos, brazos o cuerpo.
 - *Situaciones dentro del área de penal: advertir antes de que el balón esté en juego. Amonestar si se sigue sujetando antes de que se reanude. Conceder TLD/Penal y amonestar con el balón en juego.
 - *Si un defensor empieza a sujetar a un atacante fuera del área de penal y continúa sujetándolo dentro, el árbitro dará tiro penal.
 - *Se amonestará si se sujeta a un adversario para evitar que obtenga el balón o nos gane ventaja, y se expulsará si de este modo se malogra una oportunidad manifiesta de gol.
 - *Se reanuda con TLDirecto o penal.
- Tocar el balón con las Manos: se considerará, para sancionar, el movimiento de la mano hacia el balón y no al contrario. La distancia entre el adversario y la mano. La posición de la mano no presupone necesariamente una infracción. Tocar el balón con algo sujetado en la mano (vestimenta, espinillera...) será infracción. Golpear el balón con un objeto lanzado también es infracción.
 - *Amonestación por CondAntid: tocar con la mano para impedir que un adversario lo reciba. Intentar anotar gol deliberadamente.
 - *Se expulsará si se impide un gol o clara oportunidad de gol, ya que es inaceptable y desleal impedir la consecución de un gol con esta técnica.
 - *Se reanuda con TLDirecto o penal.

- Infracciones cometidas por el guardameta: no deberá retener más de 6" el balón en las manos. Estará en posesión del balón cuando lo tenga en sus manos/entre su mano y el suelo/cuerpo, lo sujete con la mano abierta extendida, bote el balón o lo lance al aire.
 - *No podrá tocar el balón en su área si: lo hace después de haberlo puesto en juego y no ha sido tocado por otro jugador. Si un compañero se lo cede intencionadamente con el pie o si lo toca al recibirlo de saque de banda de un compañero.
 - *Se reanudará con TLI indirecto donde se cometió la infracción.
- Infracciones cometidas contra el guardameta: impedir que el guardameta saque el balón con las manos, jugarle de forma peligrosa mientras lo intenta sacar, restringir su radio de acción con movimientos.
 - *Se reanuda con TLI y amonestación dónde se cometió la infracción.
- Jugar de forma peligrosa: poner en peligro a alguien o a sí mismo al jugar un balón, cometiéndose siempre cerca de un adversario e impedir que lo juegue por miedo a lesionarse. No implica necesariamente que haya contacto físico, de haberlo sería sancionable con TLD/Penal.
 - *Si se realiza con riesgo obvio para el contrario, se amonestará. Si se impide una clara oportunidad de gol, se le expulsará.
 - *Reanudamos con TLI donde se cometió la infracción. Si hay contacto físico, es TLD o Penal.
- Obstaculizar el avance de un adversario: colocarse en una posición que obstaculice, bloquee o lentifique el avance de un adversario cuando el balón no está a distancia de juego. Se permite cubrir el balón siempre que esté a distancia de jugarlo y no se retenga al adversario con los brazos o el cuerpo.
- Amonestaciones por conducta antideportiva:
 - *Cometer temerariamente una de las siete infracciones de TLD.
 - *Falta táctica para impedir ataque prometedor.
 - *Sujetar al adversario para impedir tácticamente que obtenga el balón.
 - *Manos para impedir que el rival lo consiga o arme un ataque.
 - *Manos para intentar marcar un gol.
 - *Simular ser objeto de una infracción.
 - *Cambiar el puesto con el portero sin permiso.
 - *Evidenciar falta de respeto por el juego.

- *Jugar el balón mientras se sale del TJ ya habiendo recibido el permiso del árbitro.
- *Distraer de forma verbal a un rival.
- *Efectuar marcas no autorizadas en el TJ.
- *Emplear un truco deliberado para pasarle el balón a su portero, aunque éste no lo toque con las manos. Se reanuda con TLI donde se comete.
- *Emplear un truco deliberado mientras se ejecuta un TL para pasar el balón a su portero. Se le amonestará y se volverá a repetir el saque.
- Celebración de un gol: no debe ser excesiva.
 - *Amonestación: gestos provocadores, irrisorios o exaltados. Trepar vallas periféricas. Quitarse la camiseta por encima de la cabeza o cubrirse la cabeza con ella. Utilizar máscaras o algo similar.
- Desaprobar con palabras o acciones: la protesta será amonestada.
- Retardar la reanudación del juego: el árbitro amonestará a los jugadores que...
 - *lancen un tiro libre desde el lugar erróneo para perder tiempo.
 - *simular sacar de banda para luego dejárselo sacar a otro compañero.
 - *patear lejos el balón cuando el árbitro ya ha detenido el juego.
 - *retrasar con exceso un saque de banda o TL
 - *retardar la salida del TJ en una sustitución.
 - *provocar un enfrentamiento tocando el balón después que el árbitro interrumpido el juego.
- Infracciones persistentes: se puede amonestar por infringir persistentemente las RJ.
- Juego Brusco Grave: emplear fuerza excesiva o brutalidad contra su adversario en la disputa de un balón. Una entrada que ponga en peligro la integridad física de un adversario. No se aplicará ventaja a menos que haya ocasión manifiesta de gol.
 - *Se expulsará al jugador responsable y será TLD/Penal.
- Conducta violenta: emplear fuerza excesiva o brutalidad contra su adversario sin estar el balón en disputa. Puede ocurrir dentro o fuera del TJ estando o no el balón en juego. No se aplicará ventaja a menos que haya ocasión manifiesta de gol.
 - *Se expulsará al jugador responsable.

*Reanudación del juego: si está fuera, se reanuda conforme a la decisión.

+ Si está en juego y la infracción es fuera TJ: BaT balón. Si el jugador sale para cometerla, TLI balón.

+ Si está en juego y la infracción es dentro TJ: contra un adversario es TLD/penal donde balón. Contra un compañero: TLI infracción. Contra un sustituto/jugSustituido: TLI balón. Contra equipo arbitral: TLI infracción. Contra cualquier otra persona: BaT balón.

- Lanzamiento de objetos: si es de forma temeraria se le amonestará, si emplea fuerza excesiva se le expulsará.

*Reanudación:

+ JDAP-RFAP: TLD donde golpeó.

+ JFAP-RDAP: Penal.

+ JDTJ-PersFTJ: TLI balón.

+ JFTJ-RDTJ: TLD donde golpeó/Penal.

+ S/JSFT-RDTJ: TLI balón.

- Impedir/Malograr ocasión manifiesta de gol: no es necesario que sea dentro del área de penal. Si se aplica ventaja y la jugada acaba en gol, no se expulsará sino que se amonestará.

*A tener en cuenta: distancia entre el infractor y la meta. Probabilidad de controlar el balón. Dirección del juego. Lugar y número de jugadores defensores.

La infracción puede ser de TLD o TLI.

13 – Tiros libres

- Procedimiento: el balón está en juego en cuanto se patea y se mueve. Se puede ejecutar con un pie o con los dos simultáneamente. Está permitido utilizar fintas en la ejecución ya que es parte del fútbol. Si el árbitro considera que tal finta es inadecuada, amonestará por CondAntid. Si se patea intencionadamente un TL contra un adversario pero no se hace de forma imprudente, temeraria, o con uso de fuerza excesiva, se permitirá que el juego continúe. Si el árbitro olvida levantar el brazo en un TLI y el balón se remata directamente a gol, habrá que repetir el saque.

- Distancia: si se ejecuta rápidamente un TL y un rival está a menos de 9.15m e intercepta el balón, se dejará seguir el juego. Si se obstaculiza intencionadamente el saque, estando a menos de 9.15m, se amonestará por retrasar la reanudación del juego.

14 – El tiro penal

- Procedimiento: las fintas en la carrera están permitidas, pero no en el momento de ejecutar un penal, ya que es infracción de la R.XIV y se amonesta por CondAntid. Si hay finta en el chute y el balón entra a meta, se repetirá el lanzamiento y se amonestará. Si por el contrario, el tiro se erra, será TLI a favor del defensor en el punto de penal y se amonestará también.
- Si se lanza un tiro penal hacia atrás será TLI y amonestación.
- Si chuta un jugador no identificado: si acaba en gol, se repetirá y se amonestará. Si el balón no entra en la meta, TLI en el punto de penal y amonestación.
- Preparativos de un tiro penal:
 - *Se identifica al lanzador.
 - *Se coloca el balón en el punto de penal.
 - *El portero está sobre la línea de meta, entre los postes y encarando al ejecutor.
 - *Los compañeros del ejecutor estarán fuera del área de penal, fuera del semicírculo y detrás del balón.

15 – El saque de banda

- Procedimiento/ Infracciones: los adversarios deben estar a una distancia no inferior a 2m del lugar del saque. Se llamará la atención de aquellos que no lo cumplan y se les amonestará si no se retiran a la distancia correcta.
 - *Si se lanza intencionadamente un saque de banda contra un adversario pero no se hace de forma imprudente, temeraria, o con uso de fuerza excesiva, se permitirá que el juego continúe.

*Si el balón entra la meta contraria directamente de un saque de banda se dará saque de meta. Si entra en la propia meta del ejecutor, se concederá un saque de esquina.

*Si el balón toca el suelo antes de entrar en el TJ se repetirá el saque si lo demás fue correcto. Si no se ejecutó conforme a la norma, se le dará el balón a sacar al contrario.

16 – El saque de meta

- Procedimiento/ Infracciones:

*Si el jugador que ejecuta el saque lo juega de forma deliberada por segunda vez antes de que lo toque otro estando ya el balón en juego (ha salido del área), será TLI dónde tocó el balón por segunda vez. Si lo ha tocado con la mano, será TLD y puede que haya que sancionar disciplinariamente.

*Si un jugador entra en el área antes de que se reanude el juego con saque de meta y es objeto de una infracción, el defensor podrá ser sancionado de forma disciplinar, pero el saque de meta se habrá de ejecutar.

17 – El saque de esquina

- Procedimiento/ Infracciones: el balón está en juego una vez es tocado por un atacante y por tanto no hace falta que salga del cuadrante. Los adversarios deben estar a una distancia de 9.15m del cuadrante de esquina. Se llamará la atención de aquellos que no lo cumplan y se les amonestará si no se retiran a la distancia correcta (marcada por líneas exteriores).

*Si el ejecutor lo toca por segunda vez antes de que otro lo haga, será TLI donde tocó por segunda vez.

*Si se lanza intencionadamente un saque de esquina contra un adversario pero no se hace de forma imprudente, temeraria, o con uso de fuerza excesiva, se permitirá que el juego continúe.

