Regla 1
El terreno de juego

Área Técnica CAFM
www.cafm.es

Temas

- Marcación del terreno
- El área técnica
- Publicidad comercial
- Bebidas Refrescantes

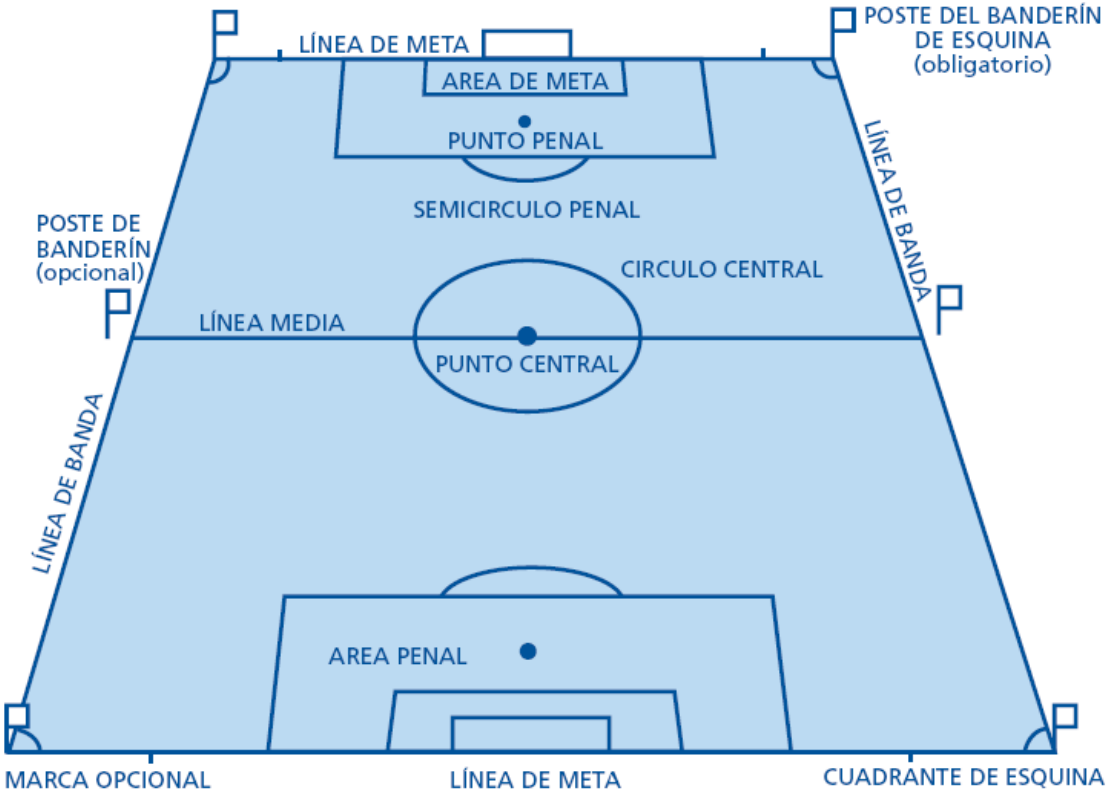
Marcación del terreno

Se prohíbe marcar el terreno con líneas interrumpidas o surcos.

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

Marcación del terreno

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



El área técnica

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

El área técnica

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

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

Publicidad comercial

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

Bebidas refrescantes

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

Regla 2
El balón

Área Técnica CAFM
www.cafm.es

Temas

- Balones adicionales
- Balones adicionales en el terreno de juego

Balones adicionales

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

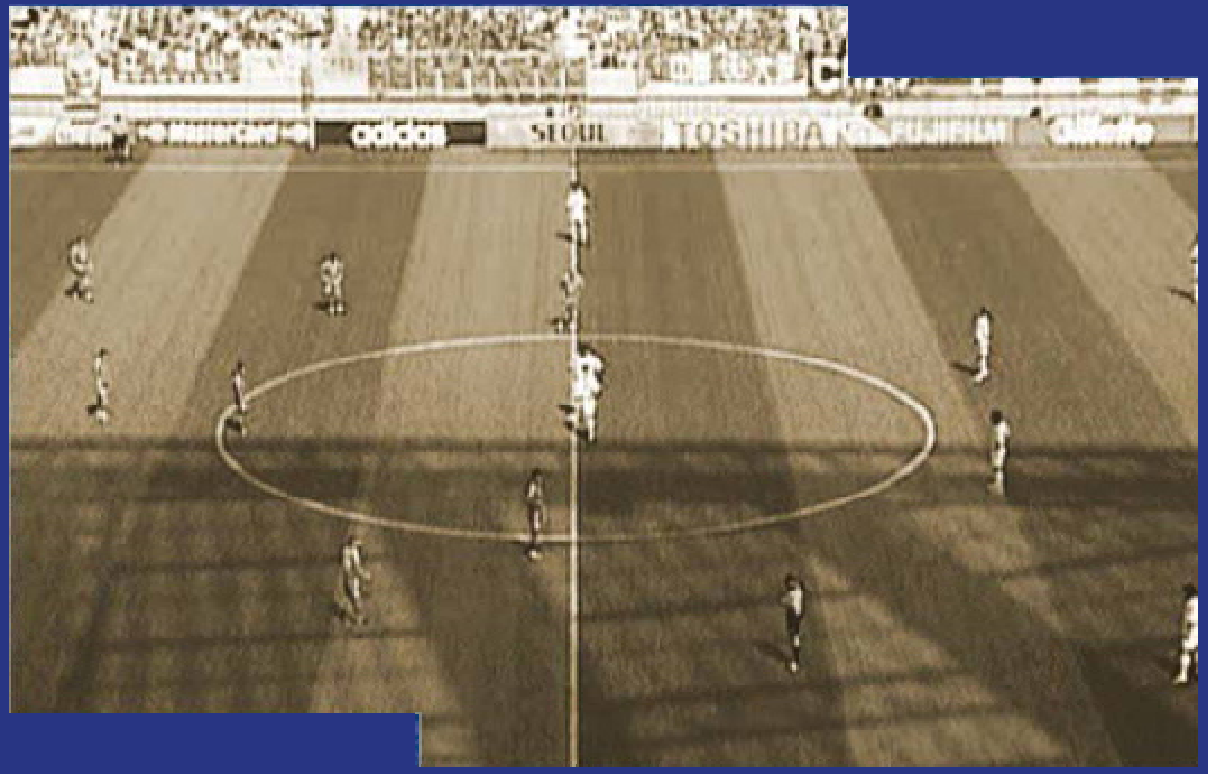
Balones adicionales en el terreno de juego

En caso de que un balón adicional entre en el terreno de juego durante el partido, el árbitro deberá interrumpir el juego únicamente si dicho balón adicional interfiere en el juego.

El partido se reanudará por medio de balón a tierra, ejecutado en el lugar donde estaba el balón del partido cuando se interrumpió el partido.*

Balones adicionales en el terreno de juego

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



Regla 3
El Número de Jugadores

Área Técnica CAFM
www.cafm.es

Temas

- Procedimiento de Sustitución
- Personas Ajenas en el Terreno de Juego
- Gol Anotado mientras una Persona Ajena está en el Terreno de Juego
- Número Mínimo de Jugadores

Procedimiento de sustitución

Se podrá efectuar una sustitución únicamente durante una interrupción del juego.

El árbitro asistente, si ha sido designado, señalizará que se ha solicitado una sustitución.

El jugador que va a ser reemplazado deberá obtener el permiso del árbitro para salir del campo, a menos que ya se encuentre fuera del mismo por motivos conformes a las Reglas de Juego.

El árbitro concederá al sustituto el permiso de ingresar en el campo.

Procedimiento de sustitución

Antes de ingresar en el terreno de juego, el sustituto deberá esperar a que salga del campo el jugador al que reemplaza.

El jugador que va a ser reemplazado no está obligado a salir del terreno de juego por la línea media.

- **si fuera necesario y para evitar pérdidas de tiempo, el jugador puede dejar el terreno por la línea más cercana**

En ciertas circunstancias se podrá denegar el permiso de sustitución, p. ej. si el sustituto aún no está listo para ingresar en el campo.

Procedimiento de sustitución

Un sustituto que no haya completado el procedimiento de sustitución entrando en el terreno de juego, no podrá reanudar el juego con un saque de banda o de esquina.

Si un jugador que va a ser reemplazado rehúsa salir del terreno de juego, el partido continuará.

Si se realiza una sustitución durante la pausa del medio tiempo o antes del tiempo suplementario, el proceso de sustitución deberá completarse antes del saque de salida del segundo tiempo o del tiempo suplementario.

Personas Ajenas en el Terreno de Juego
1. Agente Externo

Agente Externo:

- **todo aquel que no figure en la lista de jugadores como jugador, sustituto o funcionario oficial de un equipo se considerará un agente externo, al igual que un jugador que ha sido expulsado (tarjeta roja)**

Personas Ajenas en el Terreno de Juego
1. Agente Externo

Si un agente externo ingresa en el terreno de juego:

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

Personas Ajenas en el Terreno de Juego
2. Funcionares Oficiales de Equipos

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

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

Personas Ajenas en el Terreno de Juego
3. Jugador fuera del terreno de juego

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

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

Personas Ajenas en el Terreno de Juego
3. Jugador fuera del terreno de juego

Si el árbitro interrumpe el juego, lo reanudará

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

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

Personas Ajenas en el Terreno de Juego
4. Sustituto o Jugador Sustituido

Un sustituto es un jugador que no ha recibido el permiso del árbitro para entrar en el terreno de juego y permanece en el banquillo.

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

- **el árbitro deberá interrumpir el juego (aunque no inmediatamente si el jugador en cuestión no interfiere en el juego o si cabe aplicar la ventaja)**
- **el árbitro lo amonestará por conducta antideportiva**
- **el jugador deberá salir del terreno de juego**
- **si el árbitro interrumpe el juego, lo reanudará con un tiro indirecto para el equipo adversario ejecutado en el lugar donde se encontraba el balón en el momento en que se detuvo el juego***

Gol Anotado mientras una Persona Ajena está en el Terreno de Juego

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

- **el árbitro invalidará el gol si:**
  - **la persona ajena era un agente externo e interfería en el juego**
  - **la persona ajena era un jugador, sustituto, jugador sustituido o funcionario del equipo que anotó el gol**

Gol Anotado mientras una Persona Ajena está en el Terreno de Juego

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

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

Gol Anotado mientras una Persona Ajena está en el Terreno de Juego

Si después de anotarse un gol el árbitro se percata, **después de la reanudación del juego**, que había una persona ajena en el terreno de juego cuando fue conseguido un gol:

- **el árbitro deberá:**
  - **interrumpir el juego (aunque no inmediatamente si el jugador en cuestión no interfiere en el juego o si cabe aplicar la ventaja)**
  - **sancionar adecuadamente la incorrección**
  - **hacer un informe del incidente a la autoridad de competente**

Número Mínimo de Jugadores

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

Si un jugador que no está en la alineación inicial entra en el terreno de juego, se considerará que se ha efectuado una sustitución.

Número Mínimo de Jugadores

En opinión del International F. A. Board, un partido no será considerado válido y el árbitro lo deberá suspender en caso de que cualquiera de los equipos se quedara con menos de siete jugadores.

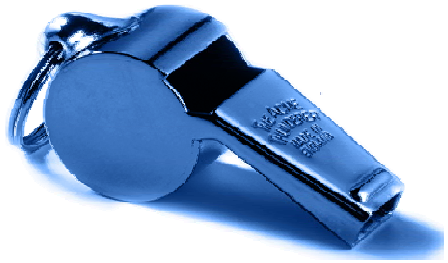
Sin embargo, si un equipo tiene menos de siete jugadores debido a que uno o más jugadores abandonaron deliberadamente el terreno de juego, el árbitro no estará obligado a detener el juego, pudiendo aplicar la ventaja. En tales circunstancias, el árbitro no deberá reanudar el partido después de que el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

Regla 4
El equipamiento de los jugadores

Área Técnica CAFM
www.cafm.es

Temas

- Equipamiento Básico de los Jugadores
- Decisiones de la IFAB
- Equipamiento distinto
- Joyería
- Sanciones Disciplinarias



Equipamiento básico de los jugadores

El equipamiento básico obligatorio de un jugador comprende los siguientes artículos separados entre sí:

- **un jersey o camiseta – si se usa ropa interior, las mangas de esta ropa deberán tener el color principal de las mangas del jersey o camiseta**
- **pantalones cortos – si se usan pantalones cortos interiores, éstos deberán tener el color principal de los pantalones cortos**
- **medias**
- **canilleras/espinilleras**
- **calzado**

Equipamiento básico de los jugadores

Los jugadores no pueden usar un traje de una sola pieza en lugar de camisetas y pantalones.

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

Equipamiento básico de los jugadores

Colores:

- **cada guardameta usará colores que lo distingan de los otros jugadores, el árbitro y los árbitros asistentes**
- **todos los jugadores incluidos los guardametas deberán usar colores que los distingan del árbitro y los árbitros asistentes**
- **si las camisetas de los dos guardametas tienen el mismo color y ninguno de ellos tiene una camiseta o jersey de repuesto, el árbitro deberá permitir que se inicie el partido**

Decisiones de la IFAB

Los jugadores no deberán mostrar camisetas interiores con lemas o publicidad. El equipamiento básico obligatorio no deberá tener mensajes políticos, religiosos o personales.

Los organizadores de la competición sancionarán a aquellos jugadores que levanten su camiseta para mostrar lemas o publicidad. Los organizadores de la competición o la FIFA sancionarán al equipo de un jugador cuyo equipamiento básico obligatorio tenga mensajes políticos, religiosos o personales.

Las sanciones disciplinarias son responsabilidad del organizador de la competición - el árbitro incluirá los detalles en el informe del partido.

Las camisetas deberán tener mangas.

Equipamiento distinto

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

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

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

Equipamiento distinto

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

Equipamiento distinto

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

Joyería

Se prohíbe estrictamente todos los accesorios de joyería (collares, anillos, brazaletes, pendientes, bandas de cuero o goma, etc.), que deberán quitarse antes del partido.

No se autoriza cubrir las joyas con cinta adhesiva.

Joyería

Se prohíbe estrictamente todos los accesorios de joyería (collares, anillos, brazaletes, pendientes, bandas de cuero o goma, etc.), que deberán quitarse antes del partido.

No se autoriza cubrir las joyas con cinta adhesiva.

Joyería

Se prohíbe estrictamente todos los accesorios de joyería (collares, anillos, brazaletes, pendientes, bandas de cuero o goma, etc.), que deberán quitarse antes del partido.

No se autoriza cubrir las joyas con cinta adhesiva.

Joyería

Se prohíbe estrictamente todos los accesorios de joyería (collares, anillos, brazaletes, pendientes, bandas de cuero o goma, etc.), que deberán quitarse antes del partido.

No se autoriza cubrir las joyas con cinta adhesiva.

Joyería

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

Sanciones Disciplinarias

Se deberá controlar a los jugadores antes del inicio del partido, y a los sustitutos antes de ingresar en el campo.

Si se descubre que un jugador lleva una vestimenta o joya prohibida durante el partido, el árbitro deberá:

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

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

Regla 5
El Árbitro

Área Técnica CAFM
www.cafm.es

Temas

- Poderes y Deberes
- La ventaja
- Jugadores lesionados
- Cooperación con los Árbitros Asistentes
- Cooperación con el Cuarto Árbitro
- Oficiales de los Equipos
- Infracciones (menores) sin importancia
- Más de una infracción al mismo tiempo
- Directrices para árbitros

Poderes y Deberes

"El árbitro hará cumplir las Reglas de Juego"

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

"El árbitro actuará conforme a las indicaciones de sus árbitros asistentes en relación con incidentes que no ha podido observar"

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

Poderes y Deberes

"El árbitro tomará medidas disciplinarias contra jugadores que cometen infracciones merecedoras de amonestación o expulsión"

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

Poderes y Deberes

"El árbitro interrumpirá, suspenderá o finalizará el partido por cualquier tipo de interferencia externa"

- **si un objeto lanzado por un espectador golpea al árbitro, a uno de sus árbitros asistentes, a un jugador, o a un funcionario oficial de un equipo, el árbitro permitirá que el juego continúe, detendrá temporalmente el juego o terminará el partido, dependiendo de la gravedad del incidente. De todos modos, remitirá un informe sobre el(los) incidente(s) a las autoridades competentes**
- **si un espectador hace sonar un silbato y el árbitro considera que el silbato interfirió en el juego (p. ej. un jugador toma el balón en las manos suponiendo que se detuvo el juego), el árbitro detendrá el juego y lo reanudará por medio de balón a tierra ejecutado en el lugar donde se encontraba el balón en el momento en que se detuvo el juego***

La Ventaja

"El árbitro:

- **permitirá que el juego continúe si el equipo contra el cual se ha cometido una infracción se beneficia de una ventaja, y sancionará la infracción cometida inicialmente si la ventaja prevista no sobreviene en ese momento**
- **tomará medidas disciplinarias contra jugadores que cometen infracciones merecedoras de amonestación o expulsión. No está obligado a tomar medidas inmediatamente, pero deberá hacerlo apenas se detenga el juego"**

La Ventaja

En otras palabras…

Permita seguir el juego cuando el equipo contra el cual una infracción ha sido cometida se beneficiará de tal ventaja.

Castigue la infracción original si la ventaja prevista no se desarrolla o sigue durante los próximos segundos.

La Ventaja

Los árbitros deberían considerar las circunstancias siguientes en la decisión de si hay que aplicar la ventaja o detener el juego:

- **la gravedad de la infracción. Si la infracción implica una expulsión, el árbitro deberá detener el juego y expulsar al jugador, a menos que exista una oportunidad inmediata de marcar un gol**
- **que el equipo esté en posesión del balón después de que la infracción ha sido cometida. Control probable del balón por el jugador o compañeros de su equipo**
- **la posición en la que se cometió la infracción: cuanto más cerca de la meta adversaria, tanto más efectiva será la ventaja**
- **la oportunidad de un ataque inmediato y peligroso contra la meta adversaria**
- **el ambiente del partido**

La Ventaja

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

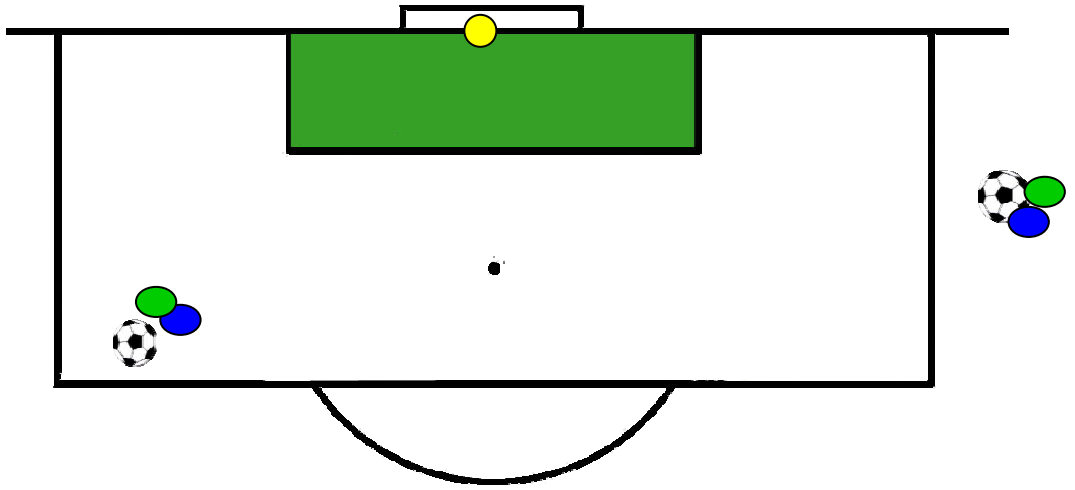
Si la infracción requiere una amonestación, ésta deberá aplicarse durante la siguiente interrupción del juego.

- **sin embargo, a menos que exista una clara situación de ventaja, se recomienda que el árbitro detenga el juego y amoneste inmediatamente al jugador infractor**
- **en caso de NO aplicarse la amonestación en la siguiente interrupción del juego, la tarjeta no podrá ser mostrada más tarde**

La Ventaja

Si el defensor comete una falta, espérese a ver la posibilidad de aplicar la ventaja.

Si el atacante comete una falta, sanciónela a menos que haya un ataque prometedor claro.



Jugadores Lesionados

"El árbitro:

- **interrumpirá el juego si juzga que algún jugador ha sufrido una lesión grave y se encargará de que sea transportado fuera del terreno de juego. Un jugador lesionado sólo podrá reincorporarse al terreno de juego después de que el partido se haya reanudado"**

Jugadores Lesionados – Instrucciones

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

- **permitirá seguir jugando hasta que el balón esté fuera del juego si, en su opinión, la lesión es leve**
- **detendrá el juego si, en su opinión, la lesión es grave**

Jugadores Lesionados – Instrucciones

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

- **después de consultar con el jugador lesionado, autorizará el ingreso de uno o máximo dos médicos en el terreno de juego para evaluar la lesión y proceder al traslado seguro y rápido del jugador fuera del terreno de juego**
- **los camilleros ingresarán en el terreno de juego con una camilla simultáneamente a los médicos a fin de acelerar el traslado del jugador**

Jugadores Lesionados – Instrucciones

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

- **el árbitro se asegurará de que el jugador lesionado sea trasladado con seguridad y rapidez fuera del terreno de juego**
- **no está permitido tratar al jugador en el campo**

Jugadores Lesionados – Instrucciones

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

- **todo jugador con herida sangrante saldrá del terreno y no podrá retornar hasta que el árbitro considere que la herida ha dejado de sangrar**
- **un jugador no puede vestir ropa manchada de sangre**

Jugadores Lesionados – Instrucciones

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

- **apenas autorizado el ingreso de los médicos al terreno de juego, el jugador deberá abandonar el campo, ya sea en camilla o caminando; si no acata esta norma, será amonestado por conducta antideportiva**

Jugadores Lesionados – Instrucciones

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

- **un jugador lesionado sólo podrá regresar al terreno de juego después de que se haya reanudado el partido**
- **cuando el balón esté en juego, el jugador lesionado podrá reingresar al terreno de juego, pero únicamente por la línea de banda. Cuando el balón esté fuera del juego, podrá entrar por cualquier línea de demarcación del terreno de juego**

Jugadores Lesionados – Instrucciones

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

- **únicamente el árbitro está autorizado para permitir que el jugador vuelva a ingresar al terreno de juego, independientemente de que el balón esté o no en juego**
- **el árbitro autorizará el reingreso de un jugador lesionado al terreno de juego después de que un árbitro asistente o el cuarto árbitro haya verificado que el jugador está listo para entrar**

Jugadores Lesionados – Instrucciones

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

- **si el juego no ha sido interrumpido por cualquier otro motivo, o si la lesión sufrida por el jugador no es producto de una infracción de las Reglas de Juego, el árbitro reanudará el juego por medio de balón a tierra**
- **el árbitro compensará al final de cada periodo todo el tiempo perdido por las lesiones**
- **una vez que el árbitro ha decidido mostrar una tarjeta a un jugador que esta lesionado y debe abandonar el terreno de juego para recibir tratamiento médico, el árbitro deberá mostrar la tarjeta antes de que el jugador abandone el terreno de juego**

Jugadores Lesionados – Instrucciones

Las excepciones a este proceder se dan sólo cuando:

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

Cooperación con los Árbitros Asistentes

"El árbitro:

- **actuará conforme a las indicaciones de sus árbitros asistentes en relación con incidentes que no ha podido observar**
- **no permitirá que personas no autorizadas entren en el terreno de juego"**

Cooperación con los Árbitros Asistentes

"Actuar bajo el consejo de los árbitros asistentes" significa que:

- **toda señal del árbitro asistente deberá ser reconocida**
  - **aceptando la señal o**
  - **pidiendo al asistente que baje la bandera porque no acepta la señal**

Cooperación con el Cuarto Árbitro

El árbitro:

- **actuará bajo el consejo del cuarto árbitro en cuanto a conductas violentas que él no ha visto**

Oficiales de los equipos

El árbitro:

- **tomará medidas contra los funcionarios oficiales de los equipos que no se comporten de forma correcta y podrá, si lo juzga necesario, expulsarlos del terreno de juego y sus alrededores**

Oficiales de los equipos

El árbitro debe estar en particular atento al comportamiento irresponsable de los oficiales de los equipos dirigido a los árbitros asistentes o al cuarto árbitro.

La discusión pre-partido debería incluir el acuerdo en cuanto a cuando y como los otros miembros del equipo arbitral que actúan pueden avisar al árbitro del comportamiento irresponsable dirigido a ellos por oficiales de los equipos.

Infracciones (Menores) sin importancia

La finalidad de las Reglas de Juego es que los partidos se desarrollen con el menor número posible de detenciones.

Hacer sonar constantemente el silbato para señalar infracciones menores o dudosas puede causar una ambiente adverso y hacer que los jugadores y espectadores pierdan la paciencia.

Más de una infracción al mismo tiempo

Cometidas por el mismo jugador:

- **el árbitro castigará la infracción más grave cuando un jugador comete más de una infracción al mismo tiempo**
- **el juego deberá reanudarse con un tiro libre o con un tiro penal**

Más de una infracción al mismo tiempo

Infracciones cometidas por dos jugadores del mismo equipo:

- **el árbitro castigará la infracción más grave cuando los jugadores cometan más de una infracción al mismo tiempo**
- **el juego se reanudará conforme a la infracción más grave**

Infracciones cometidas por jugadores de diferentes equipos:

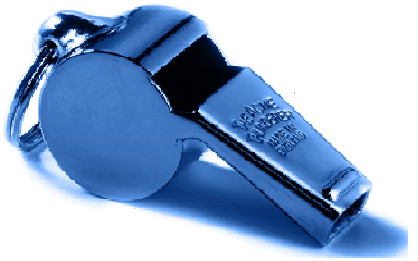
- **el árbitro detendrá el juego y lo reanudará por medio de balón a tierra ejecutado en el lugar donde se encontraba el balón en el momento en que se detuvo el juego***

Directrices para Árbitros

Área Técnica CAFM
www.cafm.es

Temas

- Colocación en el campo
- Señales del árbitro
- Uso del silbato
- Lenguaje corporal



Situaciones de colocación con el balón fuera del juego

"La mejor posición es aquella desde la cual el árbitro pueda tomar la decisión correcta"

- **en la práctica, la "mejor posición " nunca se conoce por adelantado – será la "mejor" sólo si ha permitido al árbitro ver lo que era necesario ser visto**
- **en consecuencia, todas las recomendaciones respecto a la ubicación en un partido se basan en probabilidades y deberán ajustarse empleando informaciones específicas sobre los equipos, jugadores y las situaciones de juego acaecidas hasta dicho momento**

Situaciones de colocación con el balón fuera del juego

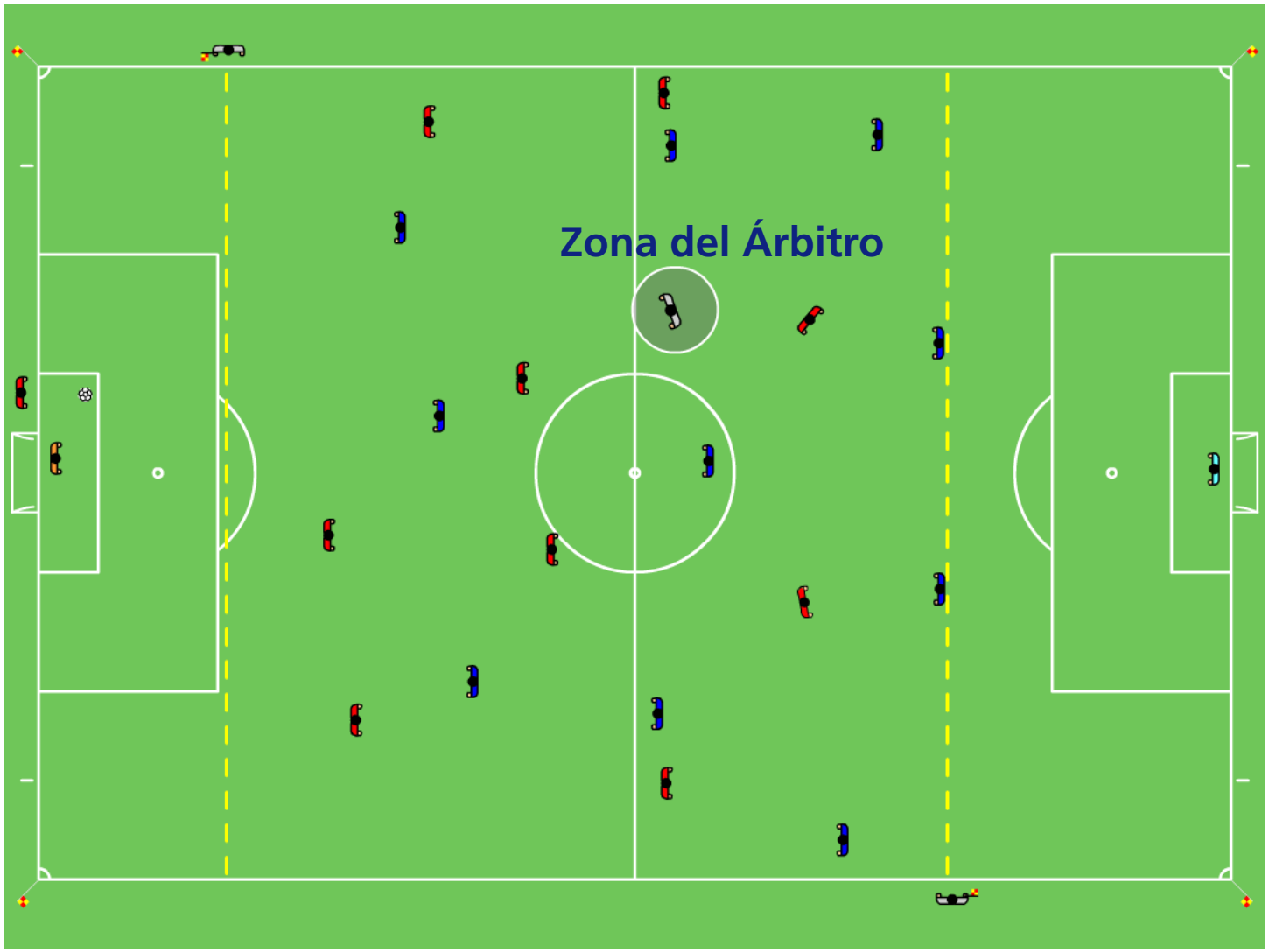
Las posiciones propuestas en los siguientes gráficos son básicas y recomendables para los árbitros.

La referencia a una "zona" tiene por intención hacer hincapié en que cada posición recomendada constituye realmente un **área** en la cual el árbitro podrá optimizar su eficacia.

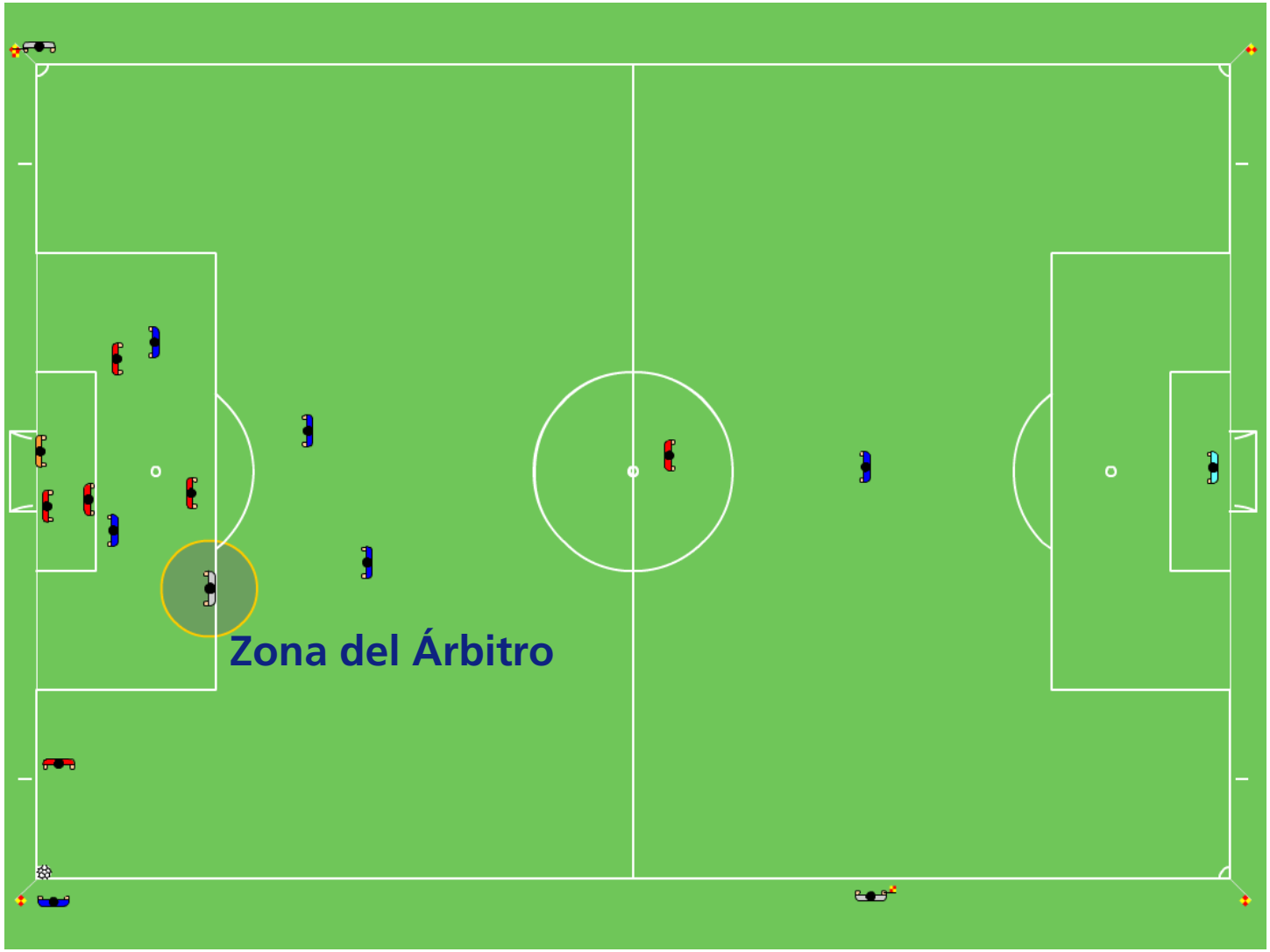
Dicha zona puede ser más amplia, más reducida o diferente, dependiendo de las circunstancias en el momento dado.

Situaciones de colocación con el balón fuera del juego - Saque de Salida

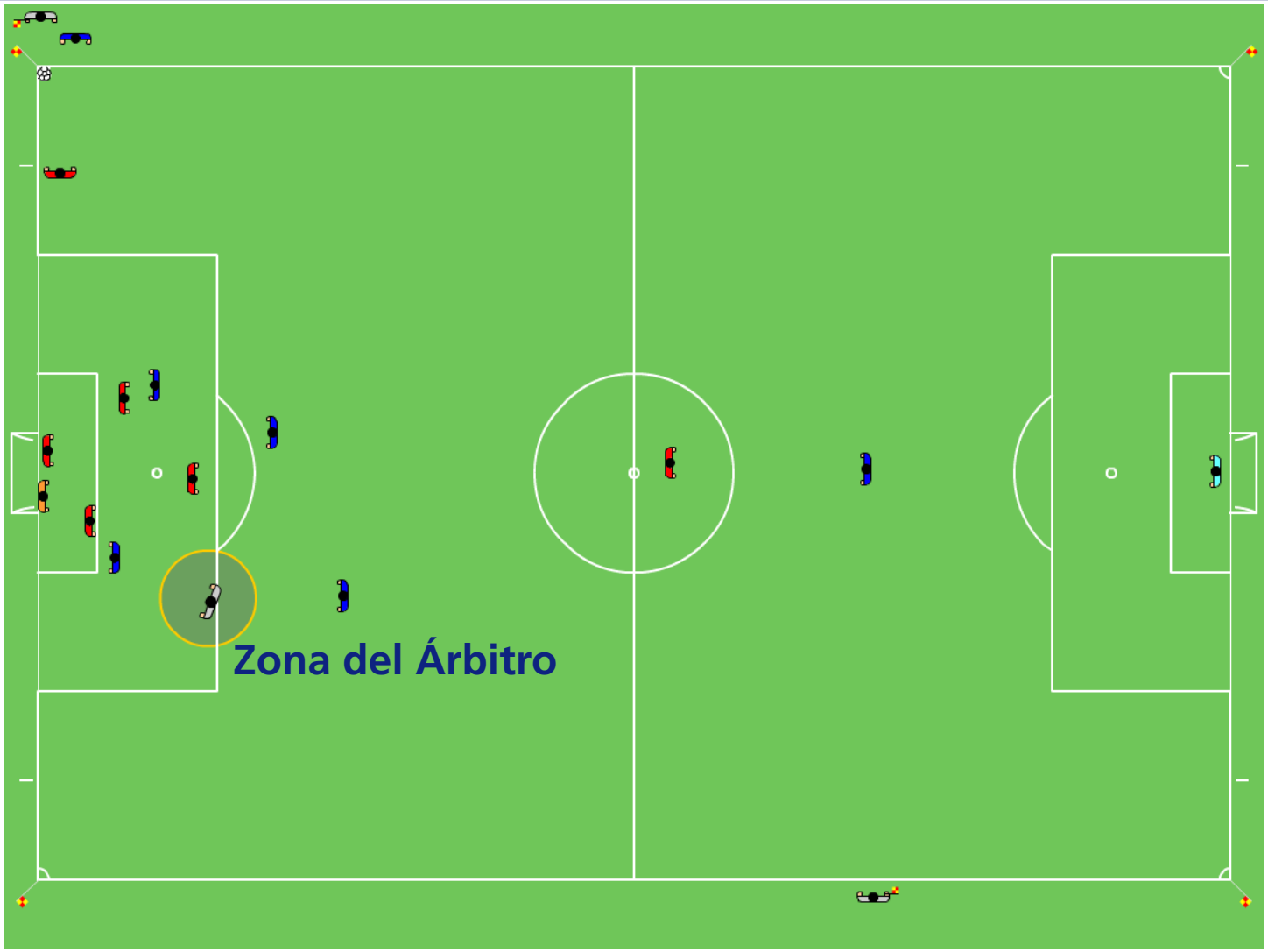
Situaciones de colocación con el balón fuera del juego - Saque de Meta



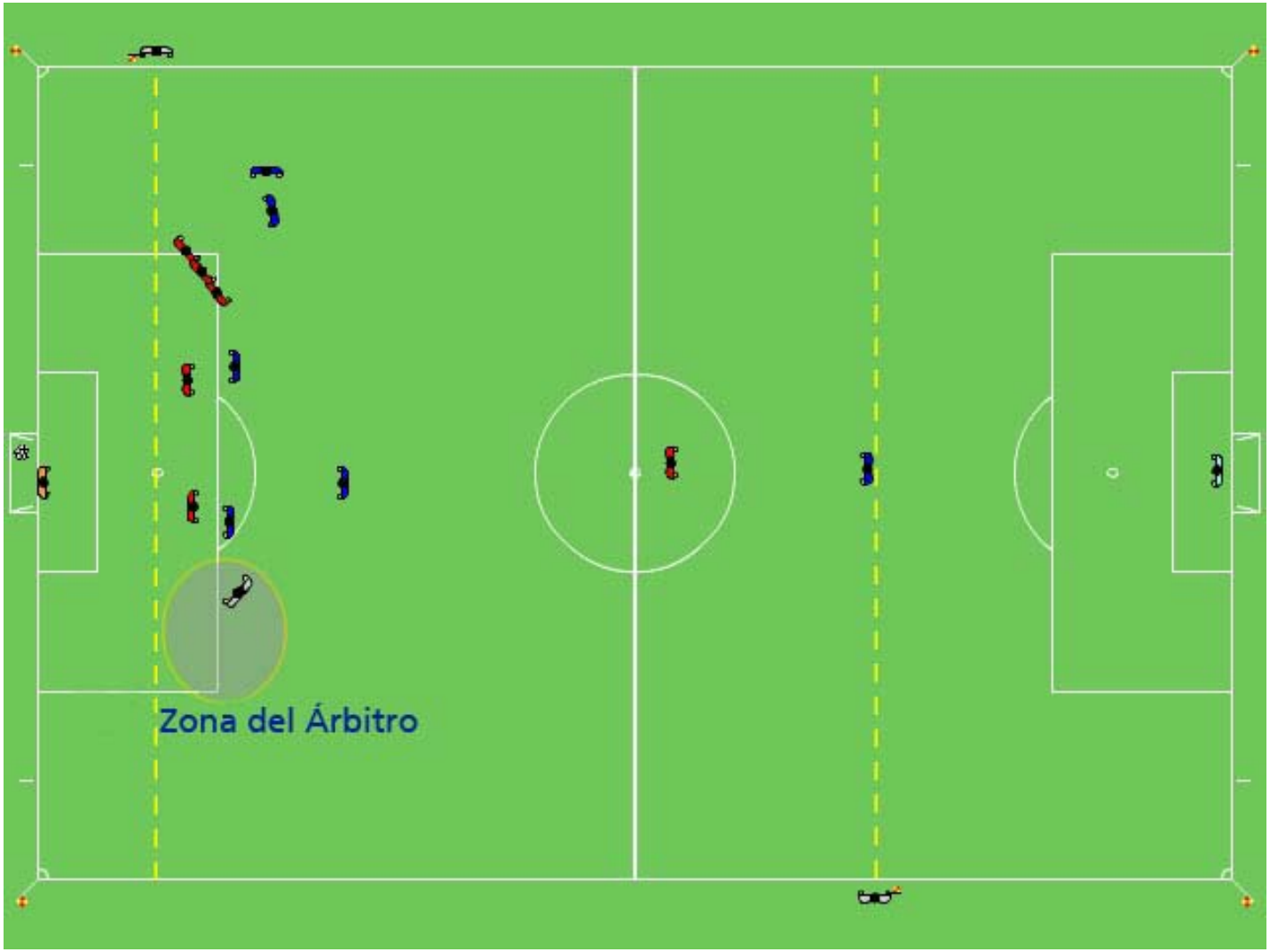
Situaciones de colocación con el balón fuera del juego - Saque de Esquina 1



Situaciones de colocación con el balón fuera del juego - Saque de Esquina 2

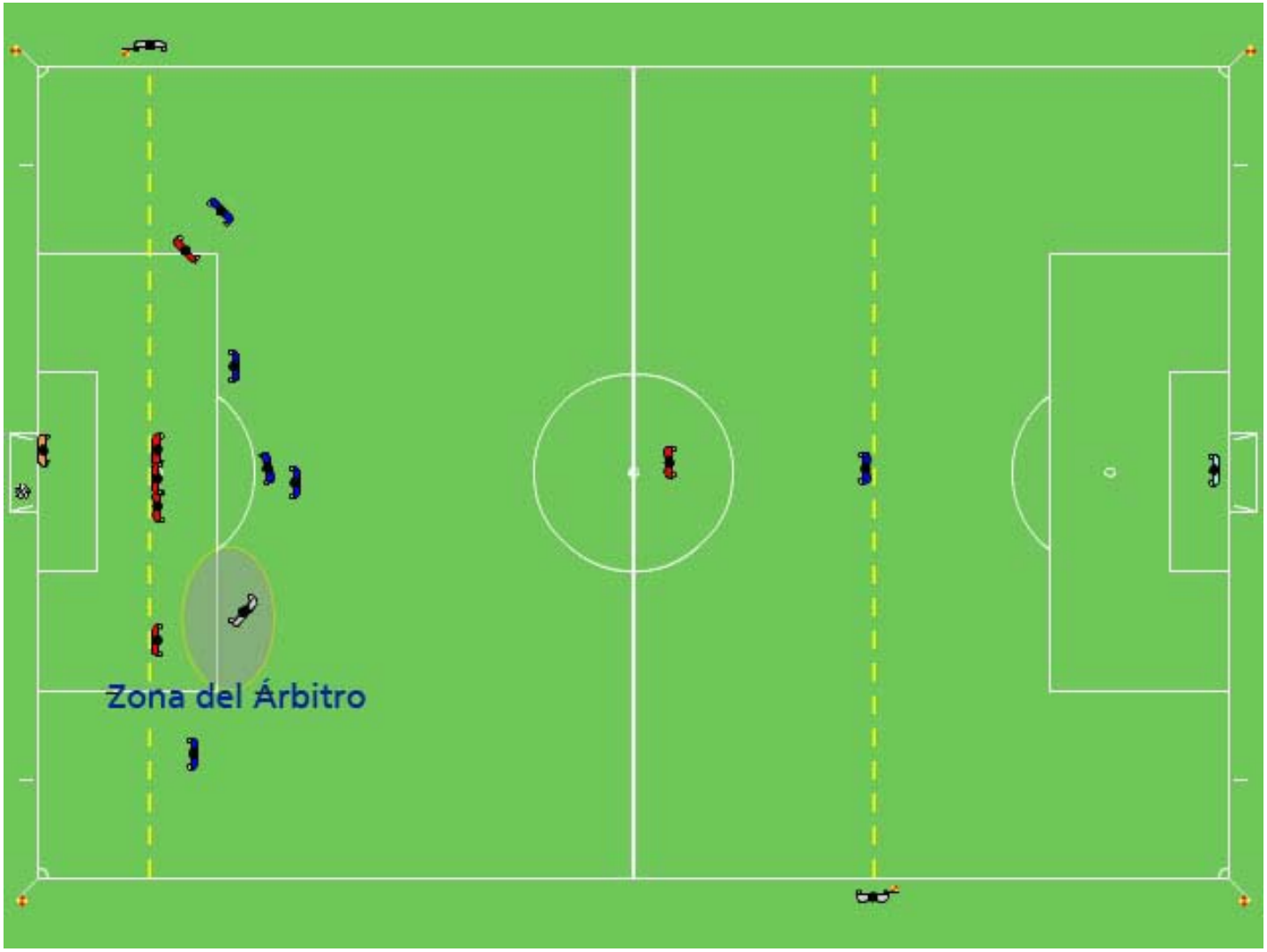


Situaciones de colocación con el balón fuera del juego – Tiro Libre 1

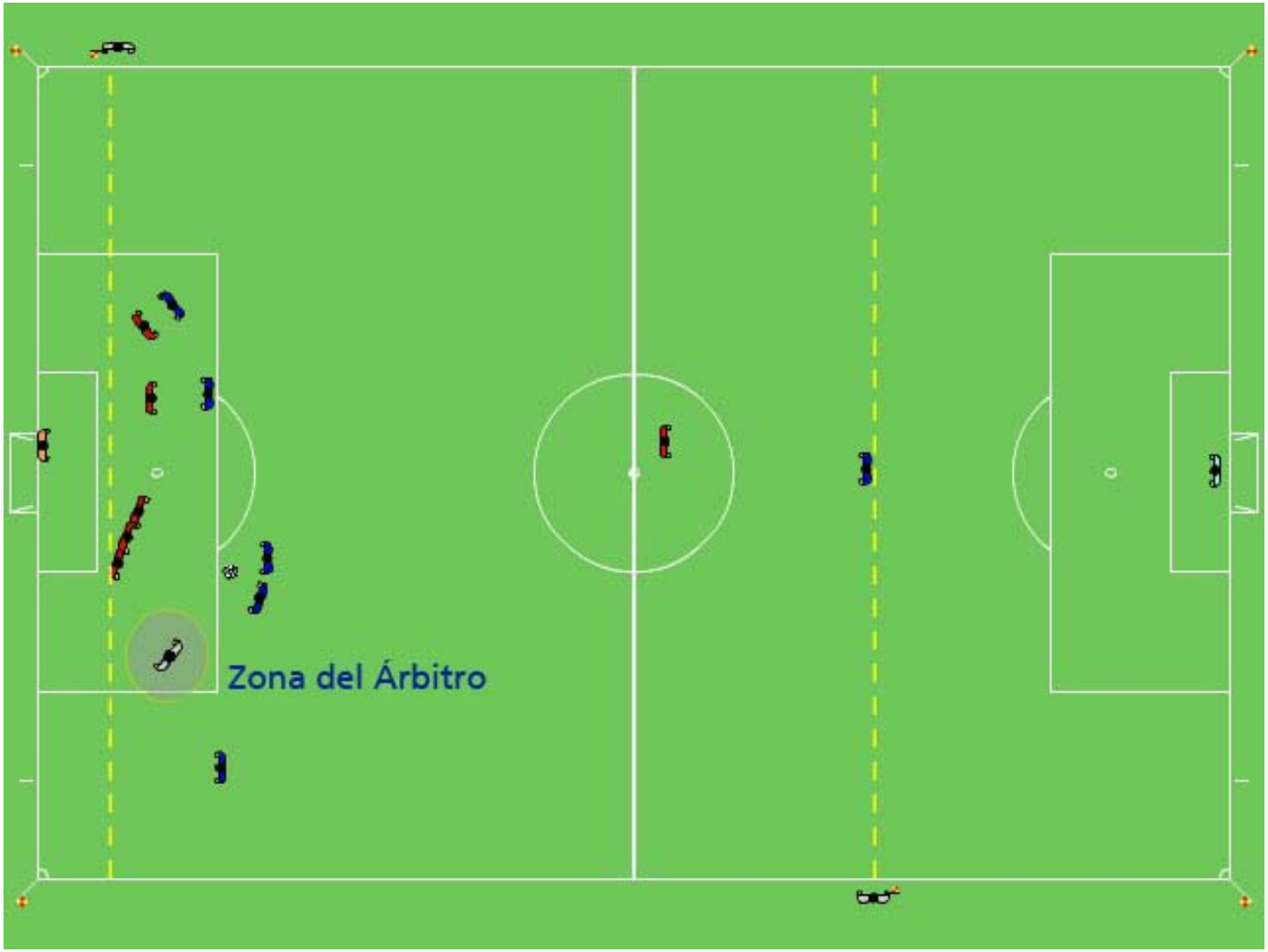


Situaciones de colocación con el balón fuera del juego – Tiro Libre 2

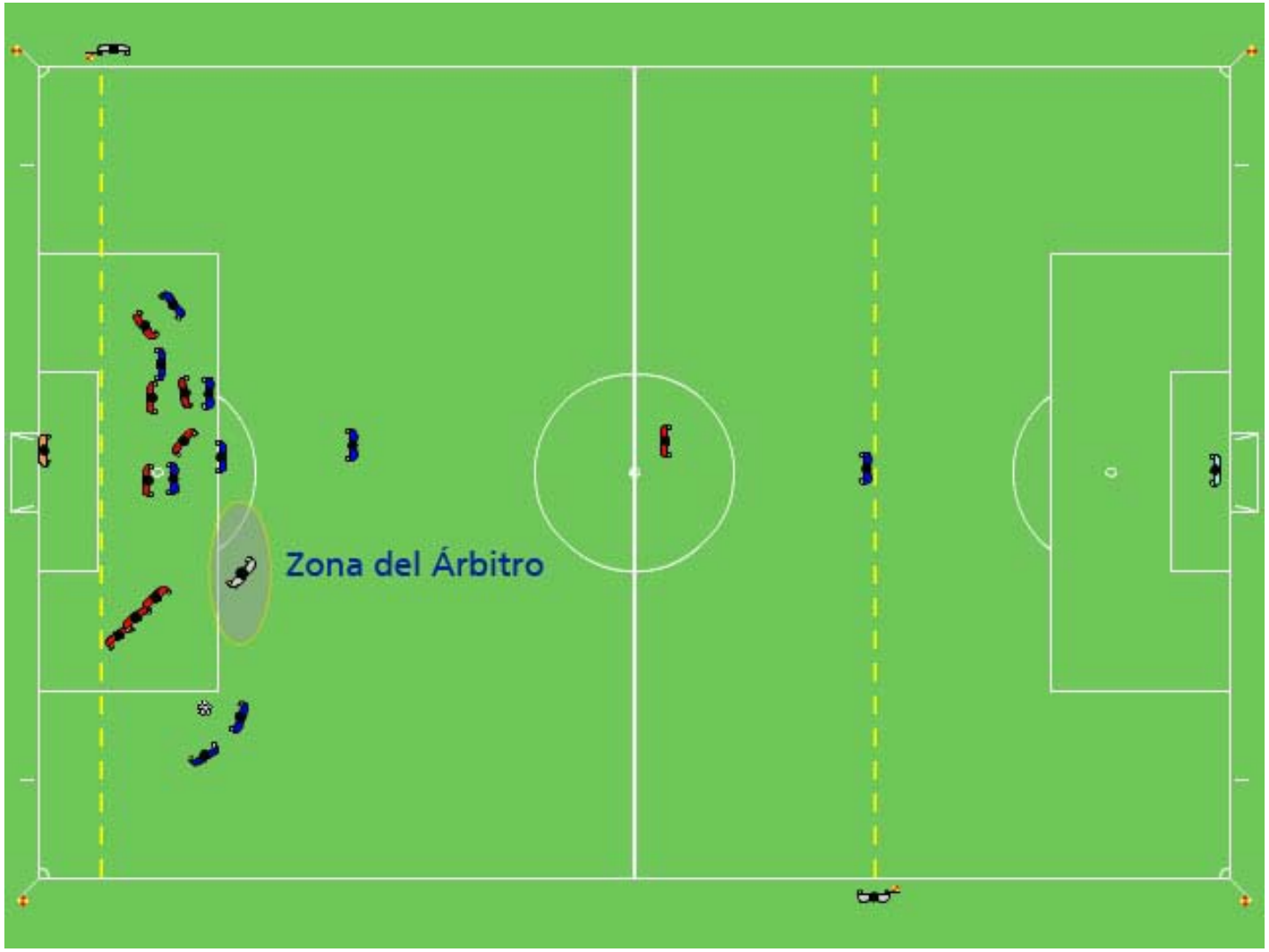
Situaciones de colocación con el balón fuera del juego – Tiro Libre 3



Situaciones de colocación con el balón fuera del juego – Tiro Libre 4

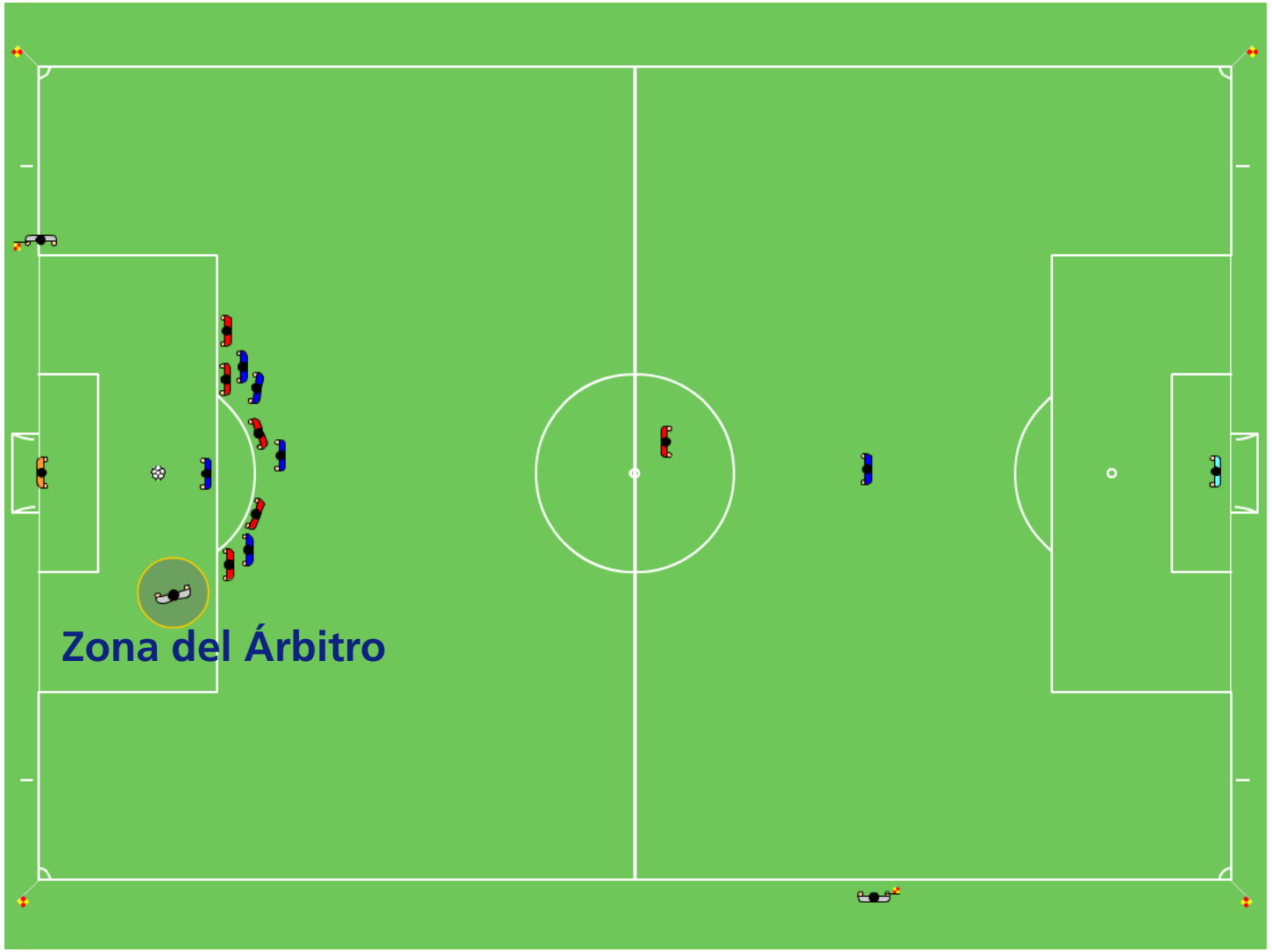


Situaciones de colocación con el balón fuera del juego – Tiro Libre 5



Situaciones de colocación con el balón fuera del juego – Tiro Libre 6

Situaciones de colocación con el balón fuera del juego – Tiro Penal



Situaciones de colocación con el balón fuera del juego

Colocación con el balón en juego

El juego debe desarrollarse entre el árbitro y el árbitro asistente más cercano al juego.

- **el árbitro asistente más cercano al juego deberá hallarse en el campo visual del árbitro**

El árbitro utilizará un sistema de diagonal amplia.

- **una posición lateral al juego ayudará a mantener el juego y al árbitro asistente más cercano en su campo visual**

Colocación con el balón en juego

El árbitro deberá hallarse suficientemente cerca de la jugada para observar el juego, pero sin interferirlo.

"Lo que se debe ver" no ocurre siempre en la cercanía del balón. El árbitro deberá prestar atención a:

- **confrontaciones individuales agresivas de jugadores lejos del balón**
- **posibles infracciones en el área hacia dónde se dirige el juego**
- **infracciones que ocurran tras haberse alejado el balón**

Tiros Libres.

Tiros Libres Indirectos.

Tiros Libres Directos.

Señales del Árbitro

Sanciones Disciplinarias.

Amonestación. **Expulsión.**

Ventaja.

Uso del Silbato

El silbato **es** necesario para:

- **iniciar el juego (1er, 2º tiempo), después de un gol**
- **detener el juego**
  - **para un tiro libre o un tiro penal**
  - **para suspender o terminar un partido**
  - **al finalizar un periodo del juego porque el tiempo ha expirado**
  - **en un saque de meta, saque de esquina, saque de banda o gol cuando el balón ha salido del terreno de jugo pero parece hallarse aún en juego**
- **reanudar el juego en**
  - **tiros libres, al ordenarse a la barrera colocarse a una distancia apropiada**
  - **tiros penales**
- **reanudar el juego tras haber sido detenido por**
  - **la aplicación de una tarjeta amarilla o roja por una incorrección**
  - **lesión**
  - **sustitución**

Uso del Silbato

El silbato NO es necesario para

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

Uso del Silbato

Un silbato que se utilice innecesariamente con demasiada frecuencia tendrá menos impacto cuando se **deba** utilizar.

Cuando se requiera el uso del silbato para reanudar el juego, el árbitro deberá anunciar claramente a los jugadores que el juego se reanudará únicamente después de dicha señal.

Lenguaje Corporal

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

- **ayudarle a controlar el partido**
- **demostrar autoridad y dominio de sí**

El lenguaje corporal no sirve para:

- **justificar decisiones adoptadas**

COMITE DE ARBITROS DE FUTBOL DE MADRID

Área Técnica CAFM
www.cafm.es

Regla 6
Los Árbitros Asistentes

Temas

- Deberes y Responsabilidades
- Colocación y Trabajo en Equipo
- Señales
- Técnica de Desplazamiento
- Señal Beep
- Técnica con el Banderín

Deberes y responsabilidades

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

- **si el balón ha traspasado en su totalidad los límites del terreno de juego**
- **a qué equipo corresponde efectuar los saques de esquina, meta o banda**
- **cuando se deberá sancionar a un jugador por estar en posición de fuera de juego**
- **cuando se solicita una sustitución**

Deberes y responsabilidades

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

- **cuando ocurre alguna infracción u otro incidente fuera del campo visual del árbitro**
- **cuando se cometen infracciones más cerca del asistente que del árbitro (esto incluye, en particular, infracciones cometidas en el área penal)**
- **si, en los tiros penales, el guardameta se adelanta antes de que se patee el balón y si el balón ha cruzado la línea de meta**

Deberes y responsabilidades

Los árbitros asistentes ayudan al árbitro a dirigir el partido conforme a las Reglas de Juego.

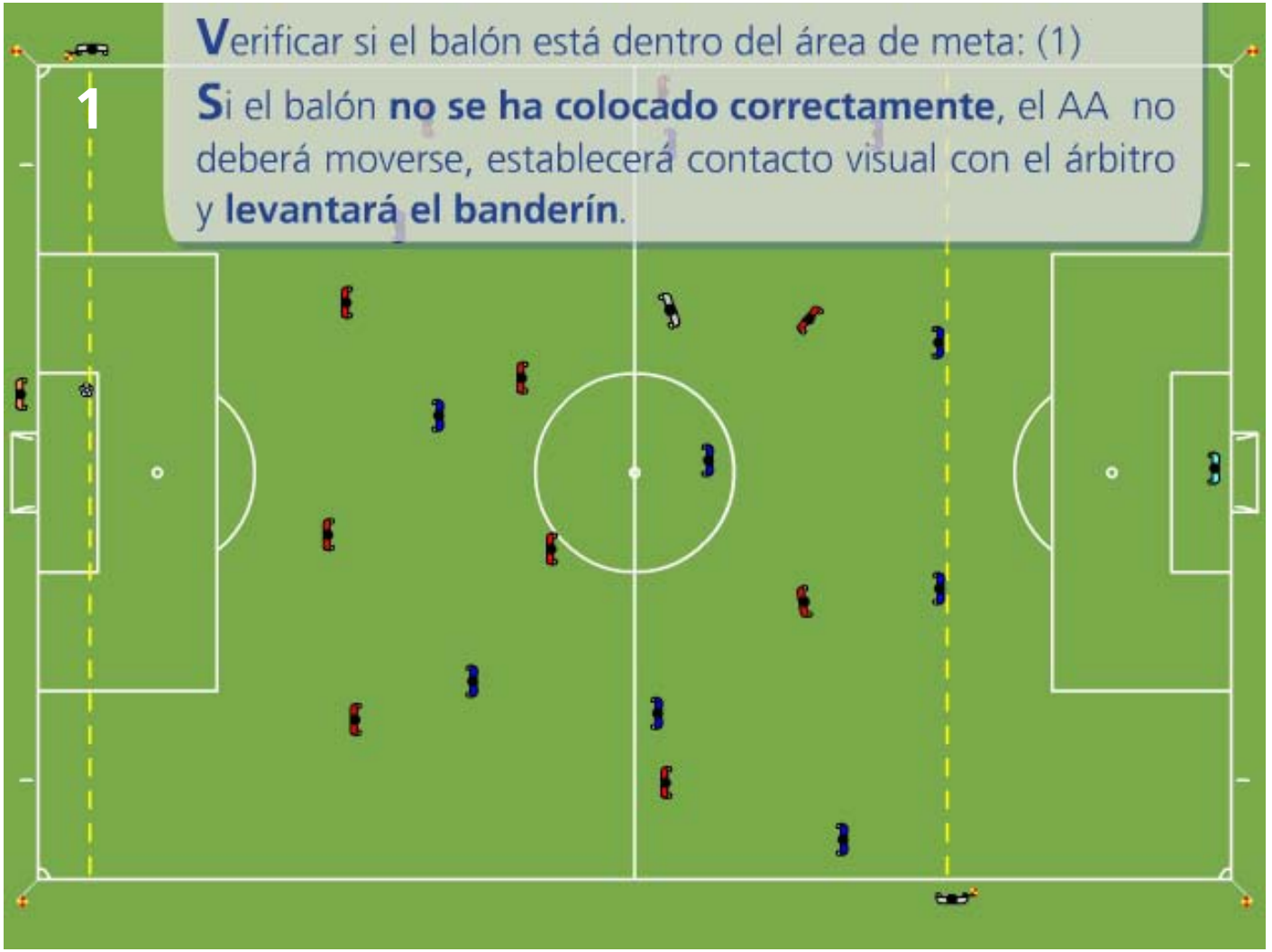
También deben asistir al árbitro en otros aspectos de la dirección de un partido, a petición y bajo control del árbitro. Ello incluye responsabilidades tales como:

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

Colocación
1. Saque de salida

Colocación
2. Colocación General

Colocación
3. Saque de meta



… Continúa

Colocación
3. Saque de meta

… Continúa

Colocación
3. Saque de meta

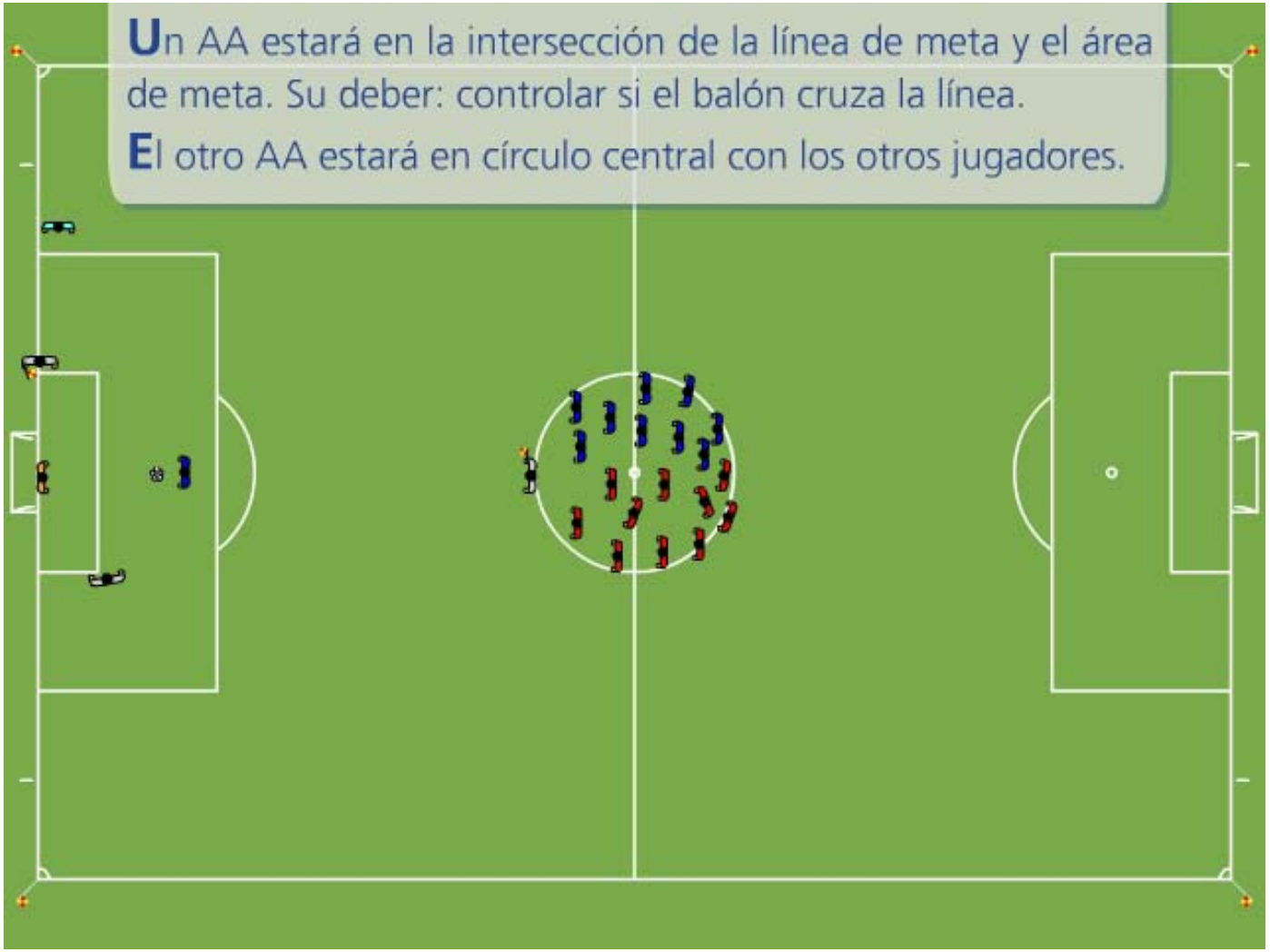
Colocación

4. Saque del portero *con el balón en juego*

Colocación
4. Saque del portero *con el balón en juego*

Colocación
5. Tiro Penal

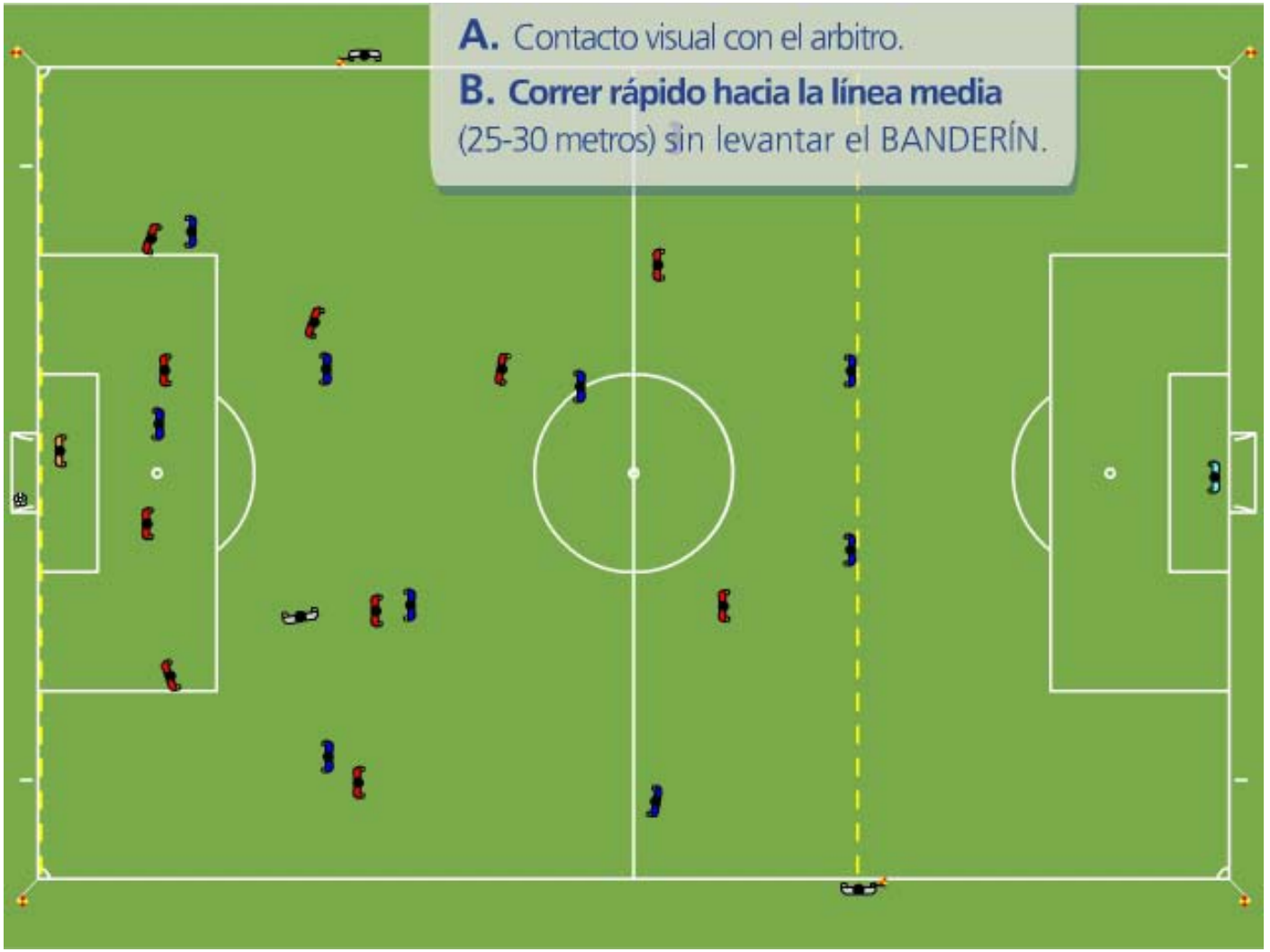
Colocación
5. Tiro Penal


Un AA estará en la intersección de la línea de meta y el área de meta. Su deber: controlar si el balón cruza la línea.
El otro AA estará en círculo central con los otros jugadores.

Colocación

7. Situaciones de "Gol" *(situaciones normales)*

Colocación
7. Situaciones de "Gol" *(situaciones normales)*

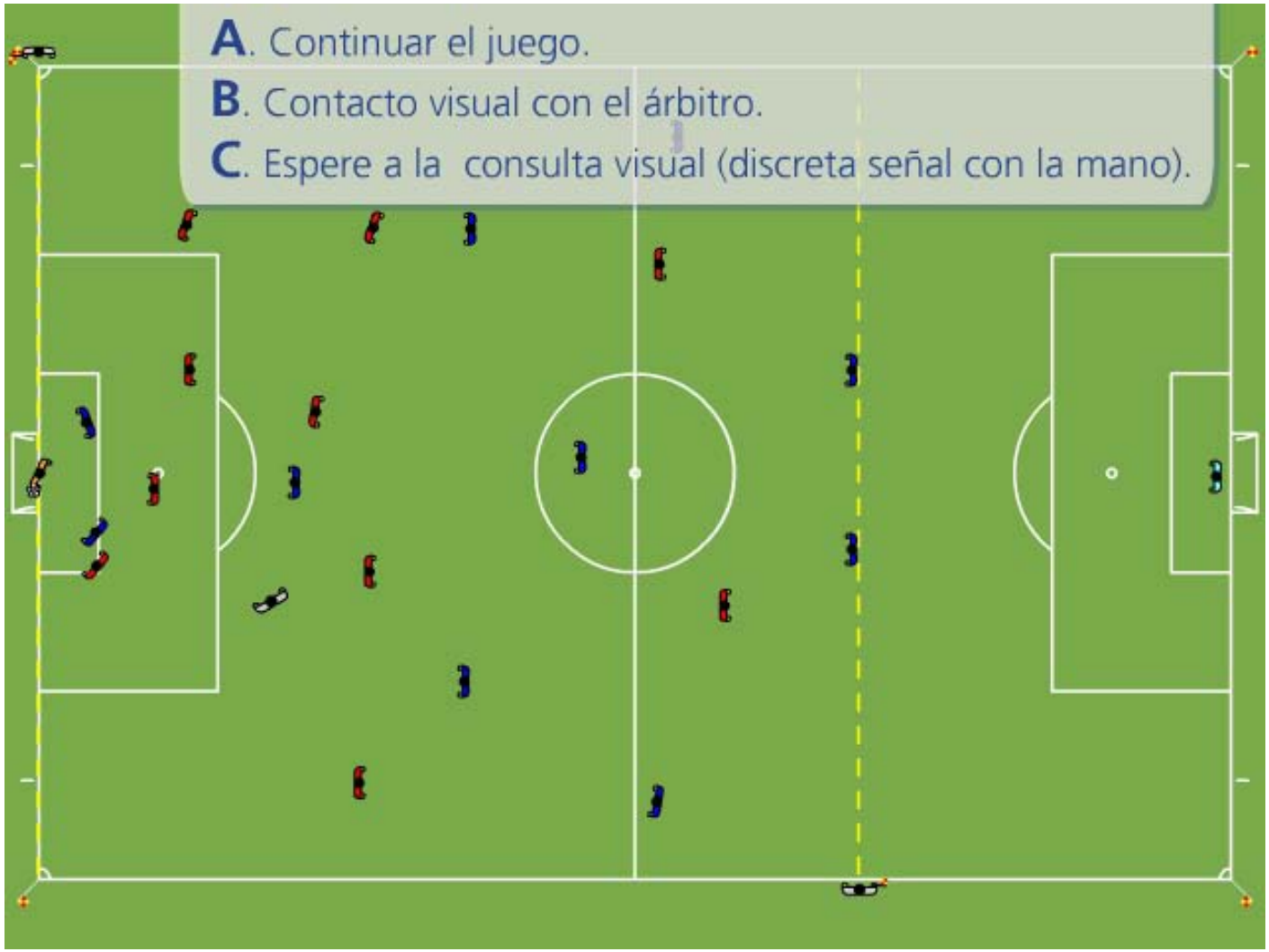


Colocación
7. Situaciones de "Gol" *(situaciones ajustadas)*

Colocación
7. Situaciones de "Gol" *(situaciones ajustadas)*

Colocación

7. Situaciones de "No Gol" *(situaciones ajustadas)*



El AA se coloca detrás del banderín de esquina, a la altura de la línea de meta.

No obstaculiza a los jugadores.

Controla si el balón está dentro del cuadrante de esquina.

Señales

Como regla general, el árbitro asistente no debe hacer señales obvias con la mano.

Sin embargo, en ciertas situaciones, una señal discreta con la mano puede significar un valioso apoyo para el árbitro.

- **la señal deberá tener un sentido inequívoco**
- **dicha señal debe haber sido discutida y concertada en las conversaciones previas al partido**

Técnica de desplazamiento

Como regla general, los árbitros asistentes deben estar de cara al terreno de juego.

Los desplazamientos laterales deberán utilizarse para distancias cortas, lo cual resulta particularmente importante en el momento de juzgar las situaciones de fuera de juego, y ofrecen al árbitro asistente un mejor campo visual.

Técnica de desplazamiento

Para distancias largas debe utilizarse el desplazamiento hacia delante.

Antes de iniciar una carrera rápida el árbitro asistente debe adoptar una "posición de arranque".

Señal “Beep”

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

Situaciones:

- **fuera de juego**
- **faltas (fuera del campo visual del árbitro)**
- **saque de banda, esquina o meta (decisiones difíciles)**
- **situaciones de “Gol” (decisiones difíciles)**
- **para atraer la atención del árbitro**

Técnica con la bandera

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

Cuando se va a hacer una señal, el árbitro asistente:

- **deberá detenerse**
- **estar de frente al terreno de juego**
- **establecer contacto visual con el árbitro**
- **levantar su banderín con un movimiento deliberado (no apresurado, ni exagerado)**

Técnica con la bandera

El banderín deberá ser como una extensión del brazo.

Técnica con la bandera

El árbitro asistente deberá levantar el banderín utilizando la mano que empleará para la próxima señal en una secuencia.

- **si cambian las circunstancias y se ve obligado a utilizar la otra mano para la próxima señal, el árbitro asistente deberá pasar el banderín a la otra mano, por debajo de la cintura**

Saque de banda cerca de la posición del AA

- **Situaciones claras:**
  - **señalar directamente la dirección**
  - **prioridad del AA**
- **Si hay duda:**
  - **levante el banderín**
  - **establezca contacto visual**
  - **siga la señal del árbitro**

Saque de banda lejos de la posición del AA

- **Situaciones muy claras:**
  - **el AA puede señalar directamente la dirección a lo largo de la línea de banda**
- **Otras situaciones**
  - **prioridad del árbitro**
  - **levante el banderín**
  - **establezca contacto visual**
  - **el AA sigue a continuación la señal del árbitro**

Técnica con la bandera
Saque de Meta y Saque de Esquina

Levantar el banderín con la mano derecha para el saque de meta (mejor línea visual).

Para decisiones difíciles cuando el balón está fuera del juego, levantar primero el banderín.

Cerca de la posición del AA.

- **situaciones claras:**
  - **señale directamente el saque de meta o de esquina**
  - **prioridad para el AA**
- **si hay duda:**
  - **levante el banderín (si es necesario)**
  - **establezca contacto visual**
  - **siga la señal del árbitro**

Lejos de la posición del AA.

- **situaciones distantes:**
  - **establezca contacto visual**
  - **prioridad para el árbitro**
  - **siga a continuación la señal del árbitro**

Técnica con la bandera
El Fuera de Juego

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

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

Flag Technique – Offside

Si un árbitro asistente no está totalmente seguro sobre una infracción de fuera de juego, el banderín no deberá ser levantado.

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

Técnica con la bandera
Sustitución

En caso de una sustitución, el árbitro asistente deberá ser informado en primer lugar por el 4º árbitro.

El árbitro asistente realizará la señal de la sustitución al árbitro durante la próxima detención del juego.

El árbitro asistente no deberá desplazarse hacia la línea media, ya que el 4º árbitro se encargará del procedimiento de sustitución.

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

Técnica con la bandera
Faltas

El árbitro asistente levantará su banderín cuando se cometa una falta o una incorrección en sus inmediaciones o fuera del campo visual del árbitro.

En todas las demás situaciones, deberá esperar y dar su opinión en caso de requerirse. En dicho caso, el árbitro asistente deberá informar al árbitro lo que ha visto y escuchado, y qué jugadores están involucrados.

Técnica con la bandera
Faltas

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

- **la infracción ha ocurrido más cerca de él que del árbitro (ello rige, en ciertas circunstancias, para faltas cometidas en el área penal)**
- **la infracción ocurrió fuera del campo visual del árbitro, o si su campo visual estaba obstaculizado**
- **la infracción no es dudosa o insignificante**
- **el árbitro ha aplicado la ventaja en caso de que haya visto la infracción**

Técnica con la bandera
Faltas

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

- **levantar el banderín con la misma mano que utilizará para señalar la dirección, lo cual ofrecerá al árbitro una clara indicación de quién ha cometido la falta**
- **establecer contacto visual con el árbitro**
- **agitar ligeramente el banderín (evitando todo movimiento excesivo o agresivo)**
- **utilizar la señal electrónica acústica BEEP, en caso necesario**
- **cambiar su banderín a la mano contraria por debajo de la cintura si se ve obligado a utilizar la otra mano para la próxima señal**
- **moverse hacia la posición correcta para la reanudación del juego**

Técnica con la bandera
Faltas

El árbitro asistente levantará su banderín con la misma mano que también será usada para el resto de la señal, esto da al árbitro una indicación clara en cuanto a quien cometió la falta.

Falta cometida por el equipo defensor

Falta cometida por el equipo atacante

Técnica con la bandera
Faltas

El árbitro asistente deberá utilizar la técnica de "esperar y ver", a fin de permitir que continúe la jugada y no levantar el banderín cuando el equipo contra el cual se haya cometido la falta se beneficie de una ventaja.

En dicho caso, es importante que el árbitro asistente establezca contacto visual con el árbitro.

Siempre que el árbitro asistente indique una falta o una incorrección, la seguirá señalizando hasta que el árbitro la reconozca o el balón esté claramente bajo control del equipo contrario.

Siempre que el árbitro asistente indique una conducta violenta y la señal no sea vista inmediatamente:

- **si el juego ha sido detenido por la acción disciplinaria, la reanudación deberá ser conforme a las reglas (tiro libre; tiro penal, etc.)**
- **si el juego ya se ha reanudado, el árbitro todavía puede tomar la acción disciplinaria, pero no castigar la infracción con un tiro libre o tiro penal**