

ARBITRAJE

MÓDULO 2. LAS REGLAS DEL JUEGO



-EVOLUCIÓN-
ES CONMEBOL

2.1 Introducción a las reglas de juego

Introducción

El fútbol, el deporte más popular del mundo, se juega en todos los países a muy distintos niveles. Se aplican las mismas reglas a todos los partidos de cada confederación, país y población, ya sea en un partido de la Copa Mundial de Fútbol de la FIFA (Federación Internacional de Fútbol Asociación) o en encuentro infantil disputado en un pueblo remoto. No se deben alterar ni cambiar dichas reglas, salvo las modificaciones permitidas por The International Football Association Board (IFAB) (adaptación de las reglas para el fútbol infantil y juvenil, de veteranos, de personas con discapacidad y fútbol *amateur*), si se cuenta con la autorización del IFAB.

Para que se modifique una regla, el IFAB debe tener la convicción de que el cambio beneficiará al fútbol. Cada cambio propuesto debe analizarse en función de los siguientes aspectos: justicia y deportividad, integridad, respeto, seguridad y el disfrute de los participantes.

Antes de avanzar en la descripción de las Reglas de Juego, es oportuno aclarar que toda competición oficial debe regirse por los siguientes marcos reglamentarios:

- **Las Reglas de Juego:** Establecidas por el IFAB, son de aplicación directa en el juego y de observancia obligatoria para cada entidad afiliada a la FIFA. Compete a los árbitros su aplicación en el partido.
- **El reglamento de competición:** Dictado por la entidad organizadora (FIFA, CONMEBOL [Confederación Sudamericana de Fútbol], la asociación local, las ligas regionales para sus competiciones). Contempla los aspectos organizativos, el formato de disputa, la clasificación, la inscripción de jugadores, etcétera.
- **Código disciplinario:** Establecido por la entidad organizadora. Determina las sanciones. Es de jurisdicción de los tribunales disciplinarios.

2.2 Desarrollo de las reglas de juego

Las Reglas del Juego son 17 y, si bien fueron siendo modificadas con el transcurso del tiempo, mantienen universalmente su ordenamiento. Conforme a los criterios de su aplicación, unas son *factuales*, mientras que otras son *interpretativas*:

- Las *reglas factuales* son aquellas objetivas, comprobables, medibles y ubicables. En este grupo tenemos las reglas 1, 2, 3, 4, 7, 8, 9, 10, 11, 14, 15, 16 y 17.
- Las *reglas interpretativas*, en sentido, práctico son aquellas que requieren interpretar, valorar y tomar la decisión. Es enteramente interpretativa la Regla 12 y parte de la Regla 11. Las Reglas 5 y 6 le confieren esa autoridad y facultades al árbitro, de modo especial.

Regla 1: El terreno de juego

Figura 1: Terreno de juego



Fuente: elaboración propia.

1. Superficie de juego

El terreno de juego deberá ser una superficie completamente natural o, si lo permite el reglamento de la competición, una superficie completamente

artificial, salvo cuando el reglamento de la competición permita una combinación integrada de materiales artificiales y naturales (sistema híbrido). El color de las superficies artificiales deberá ser verde. (IFAB, 2019, p. 39).

2. Dimensiones:

El terreno de juego será rectangular. Las líneas demarcatorias más largas se denominan *de banda*. Las más cortas se llaman *líneas de meta*. El terreno de juego estará dividido en dos mitades por una línea central en cuyo medio y equidistante a las bandas se marcará el punto central, y en torno a él, con un radio de 9,15 m, el círculo central.

- Longitud (línea de banda): Mínimo: 90 m; máximo: 120 m.
- Anchura (línea de meta): Mínimo: 45 m; máximo: 90 m.

Las dimensiones para los partidos internacionales son:

- Longitud (línea de banda): Mínimo: 100 m; máximo: 110 m
- Anchura (línea de meta): Mínimo: 64 m; máximo: 75 m

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

3. Área de meta:

Se trazarán dos líneas perpendiculares a la línea de meta, a 5,5 m de la parte interior de cada poste de la portería. Dichas líneas se adentrarán 5,5 m en el terreno de juego y se unirán con una línea paralela a la línea de meta. El área delimitada por dichas líneas y la línea de meta será el área de meta. (IFAB, 2019, p. 42).

Sirve para el reinicio con saque de meta y para determinar lugar de ejecución del tiro libre indirecto por parte del equipo atacante.

4. Área penal

Se trazarán dos líneas perpendiculares a la línea de meta, a 16,5 m de la parte interior de cada poste de la portería. Dichas líneas se adentrarán 16,5 m en el terreno de juego y se unirán con una línea paralela a la línea de meta. El área delimitada por dichas líneas y la línea de meta conformará el área penal; [(dentro de esta zona, el guardameta defensor puede jugar con la mano el balón y, además, las faltas del equipo defensor se castigarán con penal)].

En el interior de cada una de las áreas penales, se marcará un punto penal a 11 m (12 yd) de distancia equidistante a los dos postes: el punto penal o de penalti. Al exterior de ambas áreas penales, se trazará un arco de circunferencia con un radio de 9,15 m (10 yd) desde el centro del punto penal. [Esta medialuna del área penal sirve única y exclusivamente para determinar la distancia de los jugadores defensores en la ejecución del penal].

5. Área de esquina

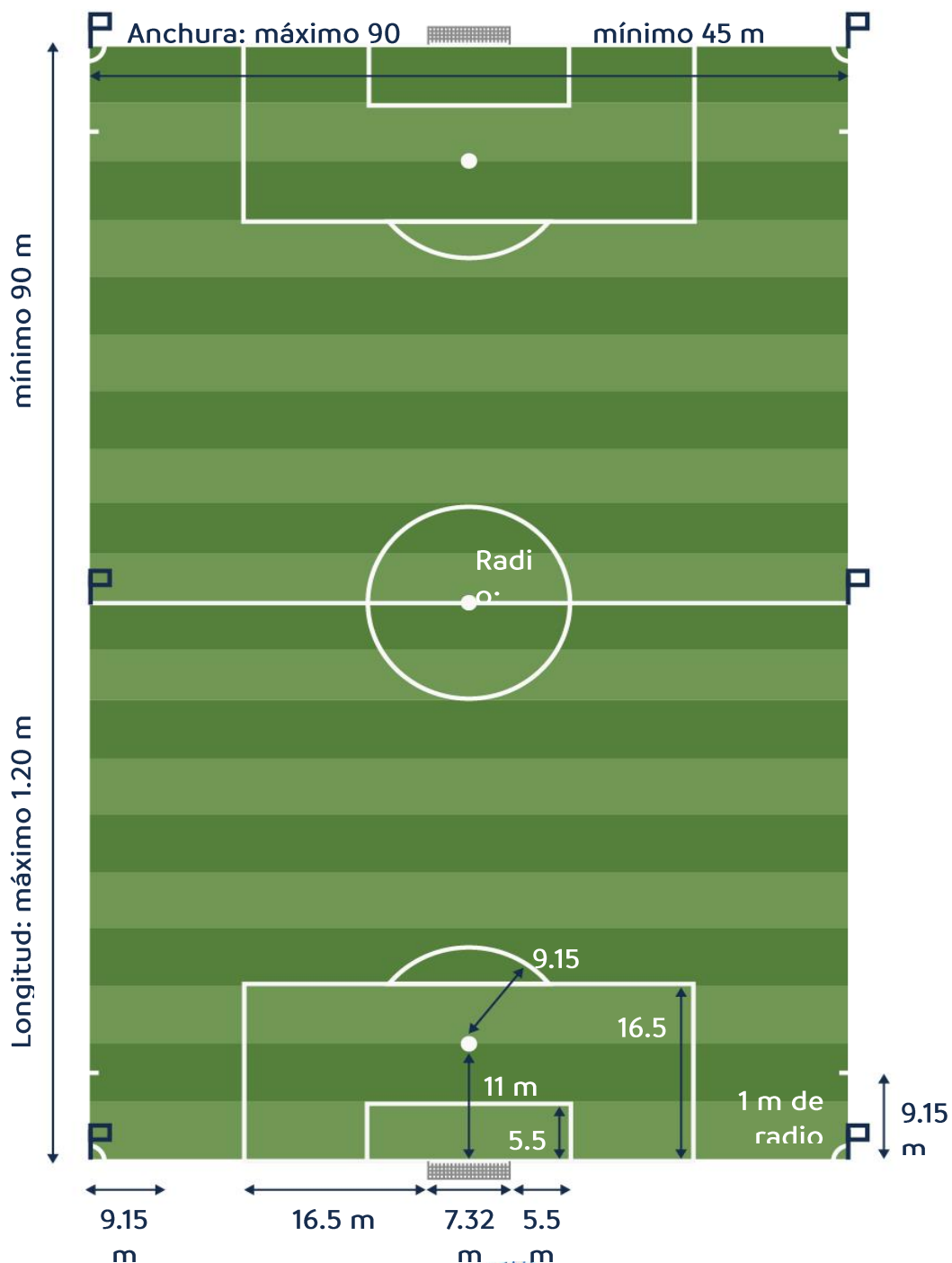
El área de esquina se marcará trazando un cuadrante en el interior del terreno de juego con un radio de 1 m (1 yd) desde el banderín de esquina. [Marca la posición del balón en el córner]. (IFAB, 2019, p. 42).

6. Postes de banderines

En cada una de las esquinas, se colocará un poste no puntiagudo con un banderín, cuya altura mínima será de 1,5 m (5 ft).

Se podrán colocar banderines en los dos extremos de la línea central, a una distancia mínima de 1 m (1 yd) de la línea de banda y en el exterior del terreno de juego. (IFAB, 2019, p. 43).

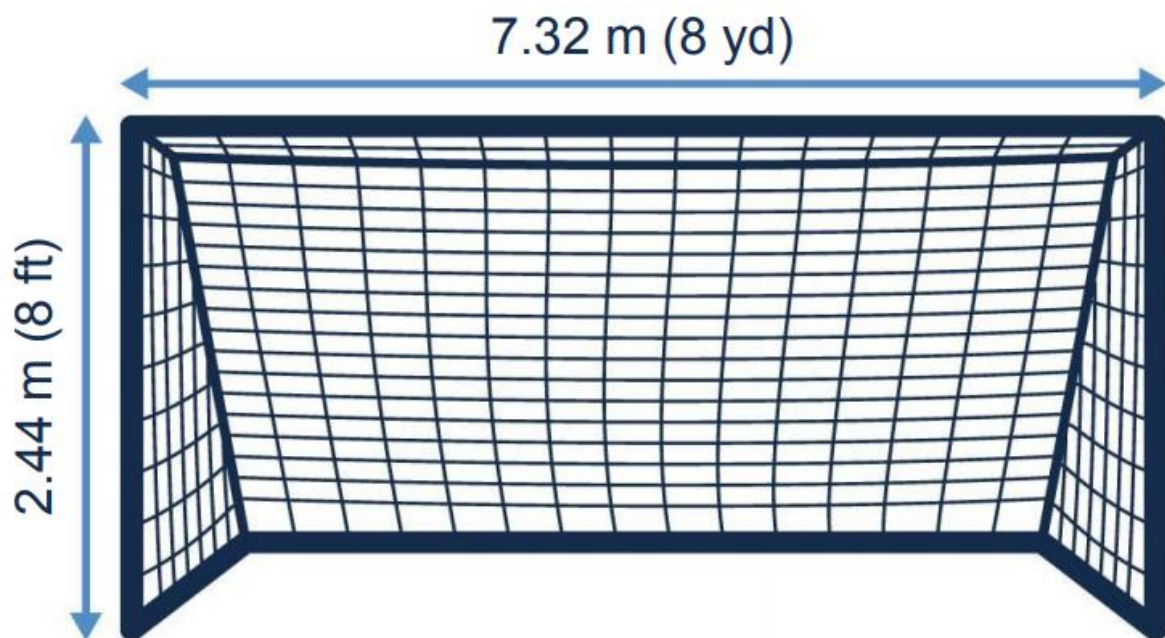
Figura 2: Medidas métricas del terreno de juego



Fuente: FIFA, 2015, p. 12.

7. Porterías:

Figura 3: Portería



Fuente: adaptado de FIFA, 2015, p. 9.

En el centro de cada una de las dos líneas de meta, se colocará una portería. La distancia entre los postes será de 7,32 m (medidos por la parte interna) y la distancia del borde inferior del travesaño al suelo será de 2,44 m.

Los postes y el travesaño tendrán la misma anchura y espesor; como máximo, 12 cm. Las líneas de meta tendrán la misma anchura que los postes y el travesaño. Se podrán colgar redes enganchadas en las metas y el suelo detrás de la meta, con la condición de que estén sujetas de forma conveniente.

Video 1. Portería

Regla 2: El balón

Figura 4: Pelota de fútbol



Fuente: Schneider, s. f.,

<https://caracoltv.brightspotcdn.com/dims4/default/0a9d2ab/2147483647/strip/true/crop/1024x683+0+0/resize/615x410!/quality/90/?url=http%3A%2F%2Fcaracol-brightspot.s3.amazonaws.com%2F29%2Fb9%2Fb59cb65148d494c33b1d2a67dad5%2Fgettyimages-1211670362.jpg>

Características y medidas

El balón:

- Será esférico.
- Será de cuero o cualquier otro material adecuado.
- Tendrá una circunferencia no superior a 70 cm y no inferior a 68 cm.
- Tendrá un peso no superior a 450 g y no inferior a 410 g al comienzo del partido.
- Tendrá una presión equivalente a 0,6-1,1 atmósferas (600-1100 g/cm²) al nivel del mar. (FIFA, 2015, p. 15).

En partidos de competición oficial organizada bajo los auspicios de la FIFA o de las confederaciones, deberán portar uno de los siguientes distintivos: FIFA Quality PRO; FIFA Quality; IMS - INTERNATIONAL MATCH STANDARD.

ARBITRAJE

Estos distintivos indican que el balón ha sido examinado oficialmente y cumple los requisitos técnicos para dicho distintivo. (Federación Mexicana de Fútbol, s. f. a, <https://arbitraje.fmf.mx/reglas-juego?regla=2>).

Regla 3: Los jugadores

Figura 5: Jugadores



Fuente: elaboración propia.

Número de jugadores

El partido será jugado por dos equipos formados por un máximo de once jugadores cada uno, de los cuales uno jugará como guardameta.

El partido no comenzará si uno de los equipos tiene menos de siete jugadores.

Número de sustituciones

Competiciones oficiales

Se podrán utilizar, como máximo, tres sustitutos en cualquier partido de una competición oficial bajo los auspicios de la FIFA, las confederaciones o las asociaciones miembro.

El reglamento de la competición deberá estipular cuántos sustitutos podrán ser nombrados, de tres a un máximo de doce.

La **pandemia provocada por la COVID-19** ha tenido repercusiones muy profundas en todo el mundo y en todos los ámbitos, incluido el deportivo. Por todo ello, el IFAB ha aprobado la propuesta de la FIFA de modificar de forma temporal la **Regla n.º 3. Los jugadores**, relativa al número de sustituciones permitidas (tema que se aborda en detalle a continuación en la pág. 3) en aquellas competiciones **cuya conclusión esté prevista para el año en curso**, hayan comenzado o no. Serán los organizadores de las competiciones los responsables de decidir si esta modificación transitoria se aplica o no a una determinada competición. Más adelante, el IFAB y la FIFA acordarán una posible ampliación de esta opción, es decir, si se podrá aplicar en competiciones que vayan a concluir en 2021.

Video 2. 5 cambios

Otros partidos

En los partidos de selecciones nacionales A, se puede utilizar un máximo de seis sustitutos.

En todos los demás partidos, se puede utilizar un número mayor de sustitutos, siempre que

- los equipos en cuestión lleguen a un acuerdo sobre el número máximo;
- se haya informado al árbitro antes del comienzo del partido...

Cambio del guardameta

Cualquiera de los jugadores [de campo] podrá intercambiar su puesto por el del guardameta siempre que

- se haya informado previamente al árbitro;
- el cambio se efectúe mientras el juego esté detenido. (FIFA, 2015, pp. 18-20).

Regla 4: El equipamiento de los jugadores

“Seguridad

Los jugadores no utilizarán ningún equipamiento ni llevarán ningún objeto que sea peligroso para ellos mismos o para los demás jugadores (incluido cualquier tipo de joyas)” (FIFA, 2015, p. 22).

Figura 6: Jugador festejando



Fuente: elaboración propia

Figura 7: Equipamiento básico de un jugador de fútbol



Fuente: elaboración propia

Equipamiento básico

El equipamiento básico obligatorio de un jugador se compone de las siguientes piezas:

- Un jersey o camiseta —si se usa ropa interior, las mangas de esta ropa deberán tener el color principal de las mangas del jersey o camiseta—.
- Pantalones cortos: Si se usan mallas térmicas cortas o largas, estas deberán tener el color principal de los pantalones cortos.
- Medias —si se usa cinta adhesiva o un material similar en la parte exterior, deberá ser del mismo color que la parte de las medias sobre la que se usa—.
- Canilleras/espilleras.
- Calzado. (FIFA, 2015, p. 22).

Otro tipo de equipamiento

Se permite equipamiento protector no peligroso, como por ejemplo, protectores de cabeza, máscaras faciales, rodilleras y coderas fabricadas con materiales blandos, ligeros y acolchados. También están permitidas las gorras para guardametas y las gafas de protección. (Federación Mexicana de Fútbol, s. f. b, <https://arbitraje.fmf.mx/reglas-juego?regla=4>).

Regla 5: El árbitro

Figura 8: Árbitro



Fuente: elaboración propia

1. Autoridad del árbitro

El árbitro es la persona encargada de dirigir el partido y que posee plena autoridad para hacer cumplir las Reglas de Juego en dicho encuentro.

2. Decisiones arbitrales

El árbitro tomará sus decisiones según su criterio de acuerdo [con] las Reglas de Juego y el espíritu del fútbol. Las decisiones del árbitro se basarán en la opinión de este último, quien tiene el poder discrecional para tomar las decisiones adecuadas dentro del marco de las Reglas de Juego.

Las decisiones arbitrales sobre hechos y acciones sucedidos durante el encuentro, incluyendo dar por válido un gol o el resultado del partido, son irrevocables. Las decisiones del árbitro y del resto de miembros del equipo arbitral deberán respetarse en todo momento.

Si se ha reanudado el juego o si el árbitro ha señalado el final del primer o del segundo tiempo (incluyendo el tiempo suplementario) y ha abandonado el terreno de juego o ha suspendido definitivamente el partido, el árbitro no podrá cambiar la decisión sobre la forma de reanudar el juego tras darse cuenta de que era incorrecta o tras recibir una indicación de otro miembro del equipo arbitral...

3. Facultades y obligaciones

El árbitro:

- hará cumplir las Reglas de Juego;
- dirigirá el partido en colaboración con los otros miembros del equipo arbitral;
- cronometrará el tiempo, tomará nota de las incidencias del partido y remitirá a las autoridades competentes el informe o acta del partido, donde se detallarán todas las medidas disciplinarias y cualquier otra incidencia que haya ocurrido antes, durante y después del partido;
- supervisará o dará la señal para la reanudación del juego...
- tomará medidas disciplinarias contra jugadores [y miembros del cuerpo técnico];

Video 3. Tarjetas a bancas técnicas

- [detendrá el juego en caso de lesiones graves]. (IFAB, 2019, pp. 71-72).

Interferencia externa

Detendrá, suspenderá temporalmente o de manera definitiva el partido por cualquier tipo de infracción o interferencia externa, cuando se den las circunstancias siguientes o similares:

- o la iluminación artificial sea inadecuada;
- o un espectador lance un objeto y este golpee a un miembro del equipo arbitral, a un jugador o a un miembro del cuerpo técnico de un equipo; en función de la gravedad del incidente, el árbitro podrá permitir que el partido continúe, o bien optar por detener, suspender temporalmente o suspender definitivamente el partido;
- o un espectador haga sonar un silbato que interfiera en el juego; en ese caso, se detendrá el juego y se reanudará con un balón a tierra;
- o un segundo balón, un objeto o un animal entre en el terreno de juego durante el partido; en este caso, el árbitro deberá:
 - detener el juego (y reanudar con un balón a tierra) únicamente si interfiriera en el juego, excepto si el balón fuera a entrar en la portería y la interferencia no impidiera que un defensor jugara el balón; se concederá gol si el balón entrara en la portería (incluso si se produjo contacto con el balón), a

menos que la interferencia hubiera sido causada por un miembro del equipo atacante;

- permitir que el juego continúe si no hay interferencia en [él], y ordenar que el balón, objeto o animal se retire del terreno de juego lo antes posible;
- no permitirá que entren en el terreno de juego personas no autorizadas. (IFAB, 2019, pp. 74-75).

4. Árbitro asistente de video (VAR)

La actuación de los VAR solo estará permitida cuando el organizador del encuentro o de la competición cumpla todos los requisitos del Protocolo del VAR y los requisitos de implementación (descritos en el Protocolo del VAR), y haya recibido por escrito el permiso del IFAB y de la FIFA.

El VAR puede asistir al árbitro únicamente en caso de que se produzca un «error claro, obvio y manifiesto» o un «incidente grave inadvertido» en relación con

- gol/no gol;
- penal/no penal;
- tarjeta roja directa (no la segunda amonestación);
- confusión de identidad (cuando el árbitro amonesta o expulsa al jugador equivocado del equipo infractor).

La ayuda del árbitro asistente de video (VAR) se basará en la repetición del incidente. El árbitro deberá tomar la decisión final, que podrá basarse exclusivamente en la información del VAR o en la revisión que él mismo haga de las imágenes en el terreno.

Excepto en los casos del tipo «incidente grave inadvertido», el árbitro (y, si procede, otros miembros del equipo arbitral en el terreno de juego) deberá tomar siempre una decisión (incluso la de no penalizar una posible infracción); dicha decisión no se modificará, a menos de que se trate de un «error claro, obvio y manifiesto». (IFAB, 2019, pp. 75-76).

Video 4. Las 4 situaciones revisables del VAR

Regla 6: Los otros miembros del equipo arbitral



Fuente: elaboración propia

1. Árbitros asistentes

Tendrán la tarea de indicar si:

- el balón ha salido completamente del terreno de juego y a qué equipo le corresponde efectuar el saque de esquina, de meta o de banda;
- un jugador en posición de fuera de juego debe ser sancionado;
- se solicita una sustitución;
- en el lanzamiento de un tiro penal, el guardameta se separa de la línea de meta antes de ejecutar el lanzamiento y si el balón cruza la línea de meta; si se hubieran designado árbitros asistentes adicionales, el árbitro asistente deberá situarse a la altura del punto penal.

La labor del árbitro asistente incluye también supervisar el procedimiento de sustitución.

Los árbitros asistentes podrán entrar en el terreno de juego para ayudar a que se respete la distancia de 9,15 m (10 yd).

2. Cuarto árbitro

La labor del cuarto árbitro también incluye:

- supervisar el procedimiento de sustitución;
- comprobar el equipamiento de jugadores y suplentes;

ARBITRAJE

- permitir la vuelta al terreno de juego de un jugador después de la señal o autorización del árbitro;
- supervisar los balones de reserva;
- indicar la cantidad mínima de tiempo adicional que el árbitro tiene la intención de añadir al final de cada periodo (lo que incluye el tiempo suplementario);
- comunicar al árbitro si alguna persona situada en el área técnica se comporta de forma incorrecta. (IFAB, 2019, p. 84).

3. Árbitros asistentes adicionales: Podrán ser designados para cooperar con el árbitro. Se ubican detrás de la línea de meta a la derecha de la portería con función prioritaria de indicar la trasposición del balón por la línea de meta (situaciones de gol/no gol).

4. Árbitro asistente de reserva: Si es designado, será únicamente para reemplazar al árbitro asistente o cuarto árbitro.

Figura 9: Miembros del equipo arbitral de video



Fuente: elaboración propia

5. Miembros del equipo arbitral de video:

El equipo arbitral de video desarrolla sus funciones en la cabina o sala de video o VOR (*video operations room*) ajustado a un protocolo específico del IFAB. Está integrado por los siguientes miembros:

- El árbitro asistente de video (VAR, que debe ser árbitro).
- El asistente del árbitro asistente de video (AVAR, que puede ser árbitro o árbitro asistente).
- De modo complementario, podrá nominarse otro asistente (AVAR 2).

Regla 7: La duración del partido

1. Periodos de juego

El partido se desarrollará en dos periodos iguales de 45 minutos cada uno, los cuales pueden reducirse únicamente por acuerdo entre el árbitro y los dos equipos antes del comienzo del partido —siempre y cuando esté permitido por el reglamento de la competición—.

2. Pausa del medio tiempo

Los jugadores tendrán derecho a una pausa en el descanso de medio tiempo no superior a 15 minutos; también se permite una pausa breve para beber (no superior a un minuto) tras el primer periodo del tiempo suplementario. El reglamento de la competición deberá estipular claramente la duración de la pausa del medio tiempo, la cual solamente podrá modificarse con el permiso del árbitro.

3. Recuperación del tiempo perdido

El árbitro podrá prolongar cada periodo de juego para recuperar el tiempo perdido debido a

- sustituciones;
- atención o retirada de jugadores lesionados;
- pérdida deliberada de tiempo;
- sanciones disciplinarias;

- pausas por motivos médicos autorizadas por el reglamento de la competición, es decir, las pausas de rehidratación (no superiores a un minuto) y las pausas de refresco (entre 90 segundos y tres minutos);
- retrasos originados por los chequeos y revisiones del VAR;
- cualquier otro motivo, lo que incluye todo retraso significativo al reanudarse el juego (p. ej. celebraciones de goles).

El cuarto árbitro indicará el tiempo mínimo que deberá añadirse, si bien el árbitro tomará la decisión final al respecto. Además, este podrá aumentar el tiempo añadido pero no reducirlo.

El árbitro no podrá compensar un error de cronometraje del primer periodo cambiando la duración del segundo periodo.

4. Tiro penal

En caso de que se deba ejecutar o repetir un penal al final de un periodo, se prolongará este hasta que el penal se haya completado. (IFAB, 2019, pp. 91-92).

Figura 10: Inicio y reanudación del juego



Fuente: elaboración propia

Regla 8: Inicio y reanudación del juego

El juego se iniciará con un saque inicial —también denominado saque de centro— al comienzo de cada uno de los dos periodos de un partido, del tiempo suplementario y después de la anotación de un gol... Cuando el árbitro detenga el juego por un motivo no contemplado en las Reglas de Juego, el juego se reanudará con un balón a tierra...

1. Saque inicial

Procedimiento

- Se realizará un sorteo del campo mediante el lanzamiento de una moneda al aire y el equipo ganador del sorteo elegirá, o bien la mitad del campo desde la que atacará en el primer tiempo, o bien ejecutar el saque inicial.
- En función de lo anterior, el equipo adversario realizará el saque inicial o elegirá la mitad del campo desde la que atacará en el primer tiempo...

En el saque inicial:

- todos los jugadores, excepto el que ejecute el saque, deberán encontrarse en su propia mitad del terreno de juego;

- los adversarios del equipo que efectúe el saque deberán encontrarse como mínimo a 9,15 m (10 yd) del balón hasta que entre en juego;
- el árbitro dará la señal;
- será posible marcar un gol directo al equipo adversario desde el saque inicial; si el balón entrara directamente en la meta del lanzador, se concederá un saque de esquina al adversario.

Infracciones y sanciones

En caso de que el jugador que ejecute el saque inicial toque el balón por segunda vez antes de que lo toque otro jugador, se concederá un tiro libre indirecto, o bien un libre directo si cometiese una infracción por mano. Para cualquier otra infracción del procedimiento de saque inicial, se repetirá dicho saque.

2. Balón a tierra

Procedimiento

- El árbitro concederá un balón a tierra al guardameta del equipo defensor en su área penal si, al detener el juego:
 - o el balón está en el área penal o
 - o el último toque del balón se ha producido dentro del área penal.
- En el resto de casos, el árbitro concederá un balón a tierra a favor de un jugador del equipo que haya tocado el balón por última vez en la posición donde se haya producido el último contacto del esférico con un jugador, un agente externo o, como figura en la Regla 9.1, un miembro del equipo arbitral.

Video 5. Balón a Tierra

- El resto de los jugadores (de ambos equipos) deberá mantener una distancia mínima de 4 m (4,5 yd) con respecto al balón hasta que este esté en juego.
- El balón estará en juego en el momento en que toque el suelo.

Infracciones y sanciones

- Se repetirá el balón a tierra si este:
 - toca a un jugador antes de tocar el suelo;
 - sale del terreno de juego después de tocar el suelo sin haber tocado a un jugador.
- Si tras un balón a tierra este entrara en la portería sin tocar como mínimo a dos jugadores, el juego se reanudará con
 - un saque de meta si el balón entró en la portería del adversario;
 - un saque de esquina si entró en la portería del jugador que tocó el balón.(IFAB, 2019, pp. 95-97).

Regla 9: Balón en juego

1. Balón no en juego

- El balón no estará en juego cuando:
 - haya atravesado completamente la línea de meta o de banda, ya sea por el suelo o por el aire;
 - el juego haya sido detenido por el árbitro;
 - el balón toque a un miembro del equipo arbitral, permanezca en el terreno de juego y, además:
 - un equipo inicie un ataque prometedor o
 - el balón entre directamente en la portería o
 - el equipo en posesión del balón cambie.

2. Balón en juego

El balón estará en juego en el resto de las situaciones en las que entre en contacto con un miembro del equipo arbitral y cuando rebote en un poste, [en] un travesaño o en el banderín de esquina y permanezca en el terreno de juego. (IFAB, 2019, p. 99).

Regla 10: El resultado de un partido

1. Gol válido

Se considerará válido un gol cuando el balón haya atravesado completamente la línea de meta entre los postes y por debajo del travesaño, siempre que el equipo que marcó el gol no haya cometido previamente una falta o infracción de las Reglas de Juego.

Si el guardameta lanza el balón con la mano y este entra en la portería contraria directamente, se concederá saque de meta.

Si el árbitro señalara un gol antes de que el balón hubiera traspasado completamente la línea de meta, el juego se reanudará con un balón a tierra.

Video 6. Gol no gol

2. Equipo ganador

El equipo que haya marcado el mayor número de goles será el ganador. Si ambos equipos marcan el mismo número de goles o no marcan ninguno, el partido terminará en empate.

Si el reglamento de la competición exigiera que se declare un equipo ganador después de un partido empatado o una eliminatoria que finalizara en empate, se permitirán únicamente los siguientes procedimientos para determinar el vencedor:

- o regla de goles marcados fuera de casa;
- o dos periodos de igual duración de tiempo suplementario que no excedan los 15 minutos cada uno;
- o tanda de penales.

Se podrán combinar varios de los procedimientos anteriores. (IFAB, 2019, p. 101).

“3. Tanda de penales

La tanda de penales desde el punto penal se ejecutará una vez terminado el partido” (IFAB, 2019, p. 103).

Los jugadores expulsados a lo largo del partido no podrán participar en la tanda de penales.

Las advertencias y amonestaciones registradas durante el encuentro no se tendrán en consideración en la tanda de penales.

Procedimiento

Antes de comenzar la tanda de penales...

- El árbitro realizará un sorteo mediante el lanzamiento de una moneda al aire para decidir la portería en la que se desarrollará la tanda...
- El árbitro realizará un nuevo sorteo con una moneda y el equipo que resulte favorecido decidirá si ejecutará el primer o el segundo lanzamiento...
- Cada uno de los equipos se encargará de decidir el orden en el que ejecutará los lanzamientos. No se informará del orden al árbitro.
- Si, al finalizar el partido y antes de la tanda de penales o durante [ella], un equipo tiene más jugadores que su adversario, deberá reducir su número para equiparlo al del equipo rival, y se informará al árbitro del nombre y el número de los jugadores excluidos...
- Aquel guardameta que no se encuentre en condiciones de continuar antes de o durante la tanda podrá ser reemplazado por un jugador excluido para igualar el número de jugadores o, si su equipo no ha utilizado el número máximo permitido de sustituciones, por un suplente designado como tal en la lista oficial...

Ejecución de la tanda de penales...

- Todos los jugadores autorizados para participar en la tanda de penales, excepto el lanzador y los dos guardametas, deberán permanecer en el interior del círculo central.
- El guardameta del equipo ejecutor del lanzamiento deberá permanecer en el terreno de juego, fuera del área penal, en la intersección de la línea de meta con la línea de demarcación del área penal.
- Cualquiera de los jugadores autorizados para participar en la tanda de penales podrá intercambiar su puesto con el guardameta.
- Se considerará que el penal se ha completado cuando el balón deje de moverse, deje de estar en juego o el árbitro detenga el juego por una infracción; el lanzador no podrá jugar el balón por segunda vez.
- El árbitro llevará el control de todos los lanzamientos.

- Si el guardameta cometiera una infracción y, como resultado de ello, se tuviera que repetir el lanzamiento, [se advertirá al guardameta por la primera infracción y se le amonestará en caso de reincidencia].
- Si el lanzador es penalizado por una infracción cometida después de que el árbitro haya dado la señal para ejecutar el lanzamiento, se registrará este como fallado y se amonestará al lanzador.
- Si tanto el guardameta como el lanzador cometieran una infracción al mismo tiempo... se registrará el tiro como fallado y se amonestará al lanzador.

Cada equipo ejecutará cinco lanzamientos ateniéndose a las condiciones detalladas a continuación

- Los tiros deberán ejecutarse por turnos.
Cada uno de los lanzamientos deberá ejecutarlo un jugador diferente; antes de poder lanzar un segundo penal, todos los jugadores seleccionados deberán haber ejecutado ya un lanzamiento.
- Si, antes de que ambos equipos hayan ejecutado sus cinco tiros, uno hubiera marcado más goles que los que el adversario pudiera anotar con sus cinco lanzamientos, se dará por terminada la tanda.
- Si, después de ejecutar ambos equipos sus cinco lanzamientos, el marcador siguiera empatado, se proseguirá con los tiros penales hasta que un equipo haya marcado un gol más que el otro tras ejecutar el mismo número de lanzamientos...

Sustituciones y expulsiones durante la tanda de penales

- Se podrá amonestar o expulsar a jugadores, suplentes y jugadores sustituidos.
- Si se expulsara a un guardameta, este deberá ser sustituido por un jugador autorizado para participar en la tanda.
- A excepción del guardameta, no se podrá sustituir a ningún jugador que no esté en condiciones de continuar jugando.
- El árbitro no suspenderá definitivamente el partido, aunque un equipo se quedara con menos de siete jugadores. (IFAB, 2019, pp. 103-105).

Regla 11: Posición fuera de juego

1. Posición fuera de juego

El hecho de estar en posición de fuera de juego no constituye infracción. Se considera que un jugador está en posición de fuera de juego cuando:

- su cabeza, tronco o pierna (pie incluido) se encuentran, total o parcialmente, en la mitad del terreno de juego adversario (excluyendo la línea central) y
- su cabeza, tronco o pierna (pie incluido) se encuentran, total o parcialmente, más cerca de la línea de meta contraria que el balón y el penúltimo adversario.

A la hora de determinar si un jugador está en posición de fuera de juego, no se tendrán en consideración las manos ni los brazos de los jugadores, tampoco en el caso de los guardametas...

2. Infracción por fuera de juego

Únicamente se sancionará a un jugador en posición de fuera de juego en el momento en que el balón toca o es jugado* por un compañero de equipo si llega a participar en el juego de forma activa de una de las siguientes maneras:

- interfiriendo en el juego, al jugar o tocar un balón pasado o tocado por un compañero;

Video 7. F.J. interferir en el juego

- interfiriendo en el juego de un adversario de una de las siguientes maneras:

Video 8. F.J. interferir en el adversario

**Se tendrá en cuenta el primer punto de contacto en el momento de «jugar» o «tocar» el balón.*

- o impidiendo que juegue o pueda jugar el balón, al obstruir claramente el campo visual del adversario;
- o disputándole el balón;
- o intentando jugar claramente un balón cercano mediante una acción que tenga un impacto en un adversario;
- o realizar una acción que afecte claramente a la posibilidad de un adversario de jugar el balón;
 - o bien:*
 - sacando ventaja de dicha posición al jugar el balón o interferir en el juego de un adversario cuando el balón:

Video 9. F.J. sacar ventaja

- o haya sido desviado o haya rebotado en un poste, en el travesaño, en un miembro del equipo arbitral o en un adversario;
- o haya sido «salvado» por un adversario.

Se considerará que un jugador en posición de fuera de juego no ha sacado ventaja de dicha posición cuando reciba el balón de un adversario que juega voluntariamente el balón, incluida la mano voluntaria, a menos que se trate de una «salvada» por parte de un adversario.

Una «salvada» es una acción de un jugador cuyo fin es detener o desviar el balón, o intentar detener o desviarlo, cuando este va en dirección a la portería o muy cerca de ella con cualquier parte del cuerpo excepto con las manos o los brazos (a menos que se trate del guardameta en su propia área penal). (IFAB, 2018, pp. 107-108).

Regla 12: Tiro libre directo

1. Tiro libre directo

Se concederá un libre directo si, a juicio del árbitro, un jugador comete una de las siguientes faltas contra un adversario de una manera imprudente, temeraria o con el uso de una fuerza excesiva:

- cargar;
- saltar encima;
- dar una patada o intentarlo;
- empujar;
- golpear o intentarlo (cabezazos incluidos);

ARBITRAJE

- hacer una entrada o disputarle el balón;
- poner la zancadilla o intentarlo.

En caso de que la falta cometida implique contacto físico, se penalizará con un libre directo.

- «Imprudente» es aquella acción en la cual un jugador muestra falta de atención o de consideración o actúa sin precaución al disputar un balón a un adversario. No será necesaria una sanción disciplinaria.

- **Video 10. Juego imprudente**

- «Temeraria» es la acción en la que un jugador realiza una acción que entraña daño físico (no necesariamente grave) sin tener en cuenta el riesgo o las consecuencias para su adversario, por lo que deberá ser amonestado.

-

- **Video 11. Juego temerario**

- **Video 16. Uso ilegal de brazos amarilla**

- «Con uso de fuerza excesiva» es la acción en la que el jugador se excede en la fuerza y la impetuosidad empleada o pone en peligro la integridad física del adversario, por lo que deberá ser expulsado. (IFAB, 2019, p. 113).

Video 12. Uso de fuerza excesiva

Video 17. Uso ilegal de brazos tarjeta roja

Tabla 1: Resumen acciones del jugador y la correspondiente tarjeta

	Juego imprudente	Juego temerario	Uso de fuerza excesiva
Sin tarjeta	X		
Tarjeta amarilla		X	
Tarjeta roja			X

Fuente: elaboración propia.

Se concederá asimismo un libre directo si un jugador cometiera una de las siguientes faltas:

- infracción por mano (excepto el guardameta dentro de su propia área penal);
- sujetar a un adversario;
- obstaculizar a un adversario mediante contacto físico;
- morder o escupir a alguien;
- lanzar un objeto contra el balón, a un adversario o a un árbitro, o golpear el balón con un objeto...

Tocar el balón con la mano

Con el fin de determinar con claridad las infracciones por mano, el límite superior del brazo coincide con el punto inferior de la axila, tal y como ilustra el gráfico.

Cometerá infracción el jugador que

- toque el balón de manera voluntaria con la mano o el brazo, incluido el movimiento en dirección al balón con estas partes del cuerpo;
- recupere la posesión del balón después de que este le toque en la mano o el brazo, para luego:
 - marcar gol en la portería adversaria;
 - generar una ocasión de gol;
- marque gol en la portería adversaria directamente con la mano o el brazo —incluso si la acción se produce de forma accidental—, incluido el guardameta.

Por norma general, cometerá infracción el jugador que

- toque el balón con la mano o el brazo cuando:
 - la mano o el brazo se posicionen de manera antinatural y consigan que el cuerpo ocupe más espacio;

Video 14. Mano sancionable

- la mano o el brazo se sitúen por encima de la altura del hombro o más allá de este, a menos que se juegue primero el balón de manera voluntaria con otra parte del cuerpo, y luego toque este en la mano o el brazo.

Estas infracciones se considerarán como tales incluso en el caso de que el balón toque en la mano o el brazo del jugador tras haber rebotado en la cabeza,

el cuerpo o el pie de dicho jugador o de otro que estuviera situado cerca del primero.

Excepto en las infracciones mencionadas, no se considerará infracción cuando el balón toque la mano o el brazo:

- si proviene directamente de la cabeza o el cuerpo (incluido el pie) del propio jugador;
- si proviene directamente de la cabeza o el cuerpo (incluido el pie) de otro jugador;
- si la mano o el brazo están cerca del cuerpo y no se encuentran en una posición antinatural con la que se consiga ocupar más espacio;

Video 15. Mano no sancionable

- si el jugador cae y la mano o el brazo quedan entre el cuerpo y el punto de apoyo en el suelo, pero no alejadas del cuerpo hacia un lado o en vertical.

El guardameta está sujeto a las mismas restricciones que cualquier otro jugador en cuanto a tocar el balón con la mano fuera de su propia área. Si el guardameta tocara el balón con la mano en su área penal sin estar autorizado para ello, se señalará un libre indirecto, pero no habrá sanción disciplinaria alguna. (IFAB, 2019, pp. 114-115).

No obstante, si la infracción consistiera en haber jugado el balón una segunda vez (con el brazo o la mano u otras partes del cuerpo) después de reanudarse el juego y antes de que lo toque otro jugador, se sancionará al guardameta si con la infracción se interrumpiera un ataque prometedor, se evitara un gol o una ocasión manifiesta del equipo adversario. (Federación Mexicana de Fútbol, s. f. c, <https://arbitraje.fmf.mx/reglas-juego?regla=12>).

Figura 11: Zona de infracción



Fuente: Federación Mexicana de Fútbol, s. f. c, <https://arbitraje.fmf.mx/reglas-juego?regla=12>

Tiro libre indirecto

Se concederá un libre indirecto si un jugador:

- juega de forma peligrosa;
- obstaculiza el avance de un adversario sin que exista contacto físico;
- actúa mostrando desaprobación, utilizando lenguaje o gestos ofensivos, insultantes o humillantes u otras ofensas verbales;
- impide que el guardameta saque el balón con la mano, lo juegue o lo intente jugar cuando el guardameta está en proceso de soltarlo;
- comete cualquier otra infracción que no haya sido mencionada en las Reglas de Juego, por la cual se interrumpe el partido para amonestar o expulsar a un jugador.

Se concederá un libre indirecto si un guardameta cometiera una de las siguientes infracciones dentro de su propia área:

- retener el balón con las manos o los brazos durante más de seis segundos antes de lanzarlo;
- tocar el balón con las manos o los brazos después de lanzarlo y antes de que lo toque ningún otro jugador;
- tocar el balón con las manos o los brazos, a menos que el guardameta haya golpeado con el pie el balón claramente (o lo haya intentado) con el fin de ponerlo en juego, después de que

- o un compañero se lo haya cedido con el pie;
- o lo haya recibido directamente de un saque de banda para su equipo.

El guardameta estará también en posesión del balón en sus manos cuando:

- retenga el balón en las manos o entre la mano y una superficie (p. ej. el suelo, su propio cuerpo) o cuando lo toque con cualquier parte de las manos o los brazos, excepto si el balón rebota en el guardameta o después de que este haya efectuado una «salvada»;
- sostenga el balón con la mano abierta y extendida;
- haga rebotar el balón en el suelo o lo lance al aire.

Mientras el guardameta esté en posesión del balón en sus manos, ningún adversario podrá disputárselo. (IFAB, 2019, pp. 115-116).

Infracciones sancionables con amonestación

Un jugador será amonestado si realizara alguna de las acciones siguientes:

- retrasar la reanudación del juego;
- mostrar desaprobación con palabras o acciones;
- entrar o volver a entrar en el terreno de juego, o bien abandonarlo, de manera deliberada y sin permiso del árbitro;
- no respetar la distancia reglamentaria en un balón a tierra saque de esquina, un tiro libre o un saque de banda;
- infringir reiteradamente las Reglas de Juego (no está definido el número de infracciones ni existe otro tipo de indicación específica sobre lo que implica «infringir reiteradamente»);
- conducta antideportiva;

Video 13. Simulación

- entrar en el área de revisión;
- repetir de manera insistente el gesto de la «revisión» (pantalla de televisión).

Se amonestará a aquel suplente o jugador sustituido que haya realizado alguna de las acciones siguientes:

- retrasar la reanudación del juego;
- mostrar desaprobación con palabras o acciones;

- entrar o volver a entrar en el terreno de juego sin el permiso del árbitro;
- conducta antideportiva;
- entrar en el área de revisión;
- repetir de manera insistente el gesto de la «revisión» (pantalla de televisión). (IFAB, 2019, 118-119).

Infracciones sancionables con expulsión

Se deberá expulsar al jugador, suplente o jugador sustituido que cometa alguna de las siguientes infracciones:

- impedir, mediante una infracción por mano, un gol o evitar una ocasión manifiesta de gol (excepto en el caso del guardameta dentro de su propia área);
- evitar un gol o una ocasión manifiesta de gol de un adversario que se dirige a la portería del infractor mediante una infracción sancionable con un tiro libre (excepto aquellas situaciones descritas más abajo);
- juego brusco y grave (falta de extrema dureza);
- escupir o morder a alguien;
- conducta violenta;
- emplear lenguaje o gestos ofensivos, insultantes o humillantes;
- recibir una segunda amonestación en el mismo partido;
- entrar en la sala de video. (IFAB, 2019, p. 121).

Regla 13: Tiros libres

1. Tipos de tiros libres

Se concederá un libre directo o indirecto al equipo adversario de un jugador, suplente, jugador sustituido o expulsado o miembro del cuerpo técnico responsable de una infracción.

Señal de tiro libre indirecto

- El árbitro indicará un tiro libre indirecto levantando un brazo por encima de la cabeza; esta señal se mantendrá hasta que se ejecute el tiro y el balón

toque a otro jugador, deje de estar en juego o esté claro que no es posible marcar un gol directamente.

- Si el árbitro se olvidara de indicar que el tiro es indirecto y, tras el lanzamiento, el balón entrara directamente en la portería, se deberá repetir el tiro.

El balón entra en la portería

- Si un tiro libre directo entra directamente en la portería contraria, se concederá gol.
- Si un libre indirecto entra directamente en la portería contraria, se concederá saque de meta.
- Si un libre directo o indirecto entra directamente en la propia portería, se concederá saque de esquina al equipo adversario.

2. Procedimiento

Todos los tiros libres se ejecutarán desde el lugar donde se produzca la infracción, excepto en los siguientes casos:

- o los libres indirectos concedidos a favor del equipo atacante por una infracción dentro del área de meta del adversario se ejecutarán desde el punto más próximo de la línea del área de meta paralela a la línea de meta;
- o los tiros libres a favor del equipo defensor en su área de meta podrán ejecutarse desde cualquier punto del área de meta;
- o los tiros libres por infracciones relacionadas con la entrada, el reingreso o la salida del terreno de juego de un jugador sin permiso se ejecutarán desde el lugar donde se encontrase el balón cuando se detuviese el juego. Sin embargo, cuando un jugador cometa una infracción fuera del terreno de juego, el juego se reanudará con un tiro libre ejecutado en la línea de demarcación más cercana a donde se produjese la infracción; en el caso de infracciones sancionables con libre directo dentro del área penal del infractor, se señalará penal;
- o aquellos casos en los que las Reglas de Juego indiquen otra posición (v. Reglas 3, 11 [y] 12).

El balón:

- o deberá estar inmóvil y el ejecutor no deberá tocar el balón por segunda vez hasta que lo haya tocado otro jugador;
- o estará en juego una vez haya sido golpeado con el pie y se mueva con claridad.

Hasta que el balón esté en juego, todos los adversarios deberán permanecer:

- o como mínimo, a 9,15 m (10 yd) del balón, salvo si se hallan sobre la línea de meta entre los postes de su propia portería;
- o fuera del área penal, en el caso de tiros libres dentro del área penal del adversario.

Cuando tres o más jugadores del equipo defensor formen una “barrera”, los jugadores del equipo atacante deberán guardar al menos 1 m (1 yd) de distancia con respecto a la “barrera” hasta que el balón esté en juego.

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

Fintar durante la ejecución de un tiro libre para confundir a los adversarios forma parte del juego y está permitido.

Si durante la ejecución correcta de un tiro libre el ejecutor golpeará voluntariamente el balón contra un adversario con la intención de jugarlo de nuevo, pero no lo hiciera de manera imprudente ni temeraria, ni empleando una fuerza excesiva, el árbitro permitirá que el juego continúe.

3. Infracciones y sanciones

Si, al ejecutar un tiro libre, un adversario no respetara la distancia reglamentaria del balón, se volverá a ejecutar el tiro a menos que se pueda conceder ventaja; no obstante, si un jugador ejecutara un tiro libre rápido y un adversario que se halla a menos de 9,15 m (10 yd) interceptara el balón, el árbitro permitirá que el juego continúe. No obstante, aquel adversario que obstaculice deliberadamente el saque de un tiro libre rápido deberá ser amonestado por retrasar la reanudación del juego.

Si, durante la ejecución de un tiro libre, algún jugador del equipo atacante estuviera situado a menos de 1 m (1 yd) de la «barrera» formada por tres o más jugadores del equipo defensor, se concederá un libre indirecto.

Si el equipo que defiende ejecutara un tiro libre dentro de su área penal y algún adversario se halla todavía dentro de dicha área debido a que no tuvo tiempo de salir, el árbitro permitirá que el juego continúe. Si un adversario que se encuentra en el área penal cuando se ejecuta un tiro libre, o que entra en ella antes de que el balón esté en juego, tocara o disputara el balón antes de que este esté en juego, se repetirá el tiro libre.

Si, una vez que el balón esté en juego, el ejecutor del tiro libre volviera a tocar el balón antes de que lo toque otro jugador, se concederá libre indirecto, o en caso de que el ejecutor cometa una infracción por mano:

- o se concederá un libre directo;
- o se concederá tiro penal si la infracción ocurrió dentro de su área penal, a menos que fuera el guardameta, en cuyo caso se concederá un libre indirecto. (IFAB, 2019, pp. 129-131).

Regla 14: El penal

Cuando se ejecuta un tiro penal durante el curso normal de un partido o cuando el periodo de juego se ha prolongado en el primer tiempo o al final del tiempo reglamentario para ejecutar o volver a ejecutar un tiro penal, se concederá un gol si, antes de pasar entre los postes y bajo el travesaño:

- el balón toca uno o ambos postes y/o el travesaño y/o al guardameta. (FIFA, 2015, p. 47).

Si, antes de que el balón esté en juego, se produce alguna de las siguientes situaciones, deberá procederse como se indica a continuación:

Tabla 2: Resultado del tiro penal

Resultado del tiro penal		
	Gol	No es gol
Adelantamiento de un atacante	Se repite	Libre indirecto
Adelantamiento de un defensor	Gol	Se repite
Adelantamiento de un defensor y un atacante	Se repite	Se repite
Infracción del guardameta	Gol	No detenido: no se repite (a menos que influya en el ejecutor). Detenido: se repite y advertencia para el guardameta; amonestación si comete más infracciones.
Guardameta y ejecutor infringen al mismo tiempo	Libre indirecto y amonestación al ejecutor	Libre indirecto y amonestación al ejecutor
Guardameta y ejecutor infringen al mismo tiempo	Libre indirecto y amonestación al ejecutor	Libre indirecto y amonestación al ejecutor
Balón golpeado hacia atrás	Libre indirecto	Libre indirecto
Finta antirreglamentaria	Libre indirecto y amonestación al ejecutor	Libre indirecto y amonestación al ejecutor
Ejecutor no designado	Libre indirecto y amonestación al ejecutor	Libre indirecto y amonestación al ejecutor

Fuente: IFAB, 2019, p. 136.

Video 18. Tiros penales

Regla 15: El saque de banda

Se concederá un saque de banda a los adversarios del último jugador que haya tocado el balón antes de que este atravesase totalmente la línea de banda por el suelo o por el aire.

No está permitido anotar gol directamente de saque de banda, por lo cual:

- o si el balón entrara en la portería del adversario, se concederá un saque de meta;
- o si el balón entrara en la portería del lanzador, se concederá un saque de esquina.

1. Procedimiento

Al ejecutar el saque de banda, el lanzador deberá:

- o estar de pie frente al terreno de juego;
- o pisar la línea de banda con los dos pies —aunque sea parcialmente— o estar situado por fuera de [ella];
- o lanzar el balón con ambas manos desde atrás y por encima de la cabeza desde el lugar en que el balón haya salido del terreno de juego.

Todos los adversarios deberán permanecer a una distancia mínima de 2 m (2 yd) del lugar de la línea de banda donde se vaya a ejecutar el saque.

El balón estará en juego tan pronto como haya entrado en el terreno de juego. Si el balón tocara el suelo antes de entrar en el terreno de juego, se repetirá el saque de banda desde la misma posición. Si no se ejecutase correctamente, sacará de banda el equipo adversario.

Si durante la ejecución correcta de un saque de banda el ejecutor lanzara voluntariamente el balón contra un adversario con la intención de jugarlo de nuevo, pero no lo hace de manera imprudente, temeraria, ni empleando una fuerza excesiva, el árbitro permitirá que continúe el juego.

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

2. Infracciones y sanciones

Si, una vez que el balón esté en juego, el jugador que ha realizado el saque volviera a tocarlo antes de que lo haga otro jugador, se concederá un libre indirecto. En caso de que el ejecutor del saque cometa una infracción por mano:

- o se concederá un libre directo o
- o se concederá un tiro penal si la infracción se cometió dentro de su área, a menos que fuera el guardameta del equipo defensor, en cuyo caso se concederá un libre indirecto.

Aquel adversario que distraiga u obstaculice de forma antirreglamentaria al ejecutor del saque de banda (lo que incluye estar situado a menos de 2 m [2 yd] del lugar donde se ejecuta el saque) será amonestado por conducta antideportiva. En caso de que ya se haya ejecutado el saque, se concederá un libre indirecto.

Si se cometiera cualquier otra infracción de esta regla, sacará de banda un jugador del equipo adversario. (IFAB, 2019, pp. 139-140).

Regla 16: El saque de meta

Se concederá saque de meta cuando el balón haya atravesado completamente la línea de meta, por el suelo o por el aire, siempre que el último en tocar el balón haya sido un jugador del equipo atacante y no se haya marcado gol.

Se podrá marcar gol directamente de saque de meta, pero solo contra el equipo adversario; si el balón entra directamente en la portería del ejecutor del saque, se concederá saque de esquina al adversario.

1. Procedimiento

- El balón deberá estar inmóvil y un jugador del equipo defensor lo golpeará desde cualquier punto del área de meta.
- El balón estará en juego en el momento en que haya sido golpeado con el pie y esté claramente en movimiento.
- Los adversarios deberán permanecer fuera del área penal hasta que el balón esté en juego.

3. Infracciones y sanciones

Si, una vez que el balón esté en juego, el jugador que ejecutó el saque volviera a tocarlo antes de que lo toque otro jugador, se concederá un libre indirecto; en caso de que cometa una infracción por mano:

- o se concederá un libre directo;
- o se concederá un tiro penal si la infracción se cometió dentro de su área penal, a menos que fuera el guardameta del equipo defensor, en cuyo caso se concederá un tiro libre indirecto.

Si en el momento de ejecutar el saque de meta quedara algún jugador del equipo adversario en el área penal que no haya tenido tiempo a salir de ella, el árbitro permitirá que el juego prosiga. Si un adversario se encontrara dentro del área penal en el momento de ejecutar el saque de meta, entrara en ella antes de que el balón esté en juego, o tocara o disputara el balón antes de que este esté en juego, se repetirá el saque de meta.

Si un jugador entrara en el área penal antes de que el balón esté en juego y cometiera una infracción contra un adversario o fuera objeto de una infracción por parte de él, deberá repetirse el saque de meta y el infractor podrá ser amonestado o expulsado, según la gravedad de la infracción.

Si se cometiera cualquier otra infracción de esta regla, se repetirá el saque. (IFAB, 2019, pp. 143-144).

Regla 17: El saque de esquina

Se concederá un saque de esquina cuando el balón haya atravesado completamente la línea de meta, por el suelo o por el aire, siempre que el último en tocar el balón haya sido un jugador del equipo defensor y no se haya marcado gol.

Se podrá marcar gol directamente de saque de esquina, pero solo contra el equipo adversario; si el balón entrara directamente en la portería del ejecutor del saque, se concederá saque de esquina al adversario.

1. Procedimiento

- El balón se colocará en el cuadrante de esquina más cercano al lugar por el que cruzó la línea de meta.
- El balón deberá estar inmóvil y ejecutará el saque un jugador del equipo atacante.
- El balón estará en juego una vez haya sido golpeado con el pie y se mueva con claridad; no será necesario que salga del cuadrante de esquina.
- No se deberá mover el poste del banderín.

- Los adversarios deberán permanecer a un mínimo de 9,15 m (10 yd) del cuadrante de esquina hasta que el balón esté en juego.

2. Infracciones y sanciones

Si, una vez que el balón esté en juego, el jugador que realizó el saque volviera a tocarlo antes de que lo toque otro jugador, se concederá un libre indirecto, o en caso de que cometa una infracción por mano:

- se concederá un libre directo;
- se concederá un tiro penal si la infracción se cometió dentro de su área penal, a menos que fuera el guardameta, en cuyo caso se concederá un libre indirecto.

Si durante la ejecución correcta de un saque de esquina el ejecutor golpeará el balón voluntariamente contra un adversario con el fin de jugarlo de nuevo, pero no lo hiciera de manera imprudente o temeraria, ni empleando fuerza excesiva, el árbitro permitirá que el juego continúe.

Si se cometiera cualquier otra infracción de esta regla, se repetirá el saque. (IFAB, 2019, pp. 147-148).



Referencias

Federación Internacional de Fútbol Asociación (FIFA). (2015). *Reglas de Juego 2015-2016*. Recuperado de <https://img.fifa.com/image/upload/fzqgbeaxkffqqfgo83k3.pdf>

Federación Mexicana de Fútbol. (s. f. a). Regla 2: El balón. Recuperado de <https://arbitraje.fmf.mx/reglas-juego?regla=2>

Federación Mexicana de Fútbol. (s. f. b). Regla 4: El equipamiento de los jugadores. Recuperado de <https://arbitraje.fmf.mx/reglas-juego?regla=4>

Federación Mexicana de Fútbol. (s. f. c). Regla 12: Faltas y conducta incorrecta. Recuperado de <https://arbitraje.fmf.mx/reglas-juego?regla=12>

Schneider, A. (s. f.). [Imagen sin título sobre pelota de fútbol]. Recuperado de <https://caracoltv.brightspotcdn.com/dims4/default/0a9d2ab/2147483647/strip/true/crop/1024x683+0+0/resize/615x410!/quality/90/?url=http%3A%2F%2Fcaracol-brightspot.s3.amazonaws.com%2F29%2Fb9%2Fb59cb65148d494c33b1d2a67dad5%2Fgettyimages-1211670362.jpg>

The International Football Association Board (IFAB). (2019). *Reglas de Juego 2019/20*. Recuperado de http://static-3eb8.kxcdn.com/documents/795/103540_200519_LotG_201920_ES_SinglePage.pdf