



ASOCIACIÓN DEL FÚTBOL ARGENTINO

BOLETÍN N° 6513

- RESOLUCIONES DEL 01.07.2024 -

REGLAS DE JUEGO 2024/25 - CIRCULAR N° 28 DECISIONES DEL INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD EN SU 138° ASAMBLEA GENERAL ANUAL CON RELACIÓN A LOS CAMBIOS A LAS REGLAS DE JUEGO 2024/25 Y LAS REGLAS DE JUEGO 2024/25 COMPLETAS

Atento lo publicado en el Boletín 6512 y sus Boletines Complementarios 01 y 02 del 27.06.2024 y teniendo en consideración las consultas formulada desde los Clubes, es que se aclara que **las siguientes modificaciones introducidas a las Reglas Juego son las que serán de aplicación inmediata en las fechas que en cada caso se indican más abajo**, mientras que el resto son de aplicación optativa y, oportunamente, en caso de así decidirse, será comunicada la fecha de su puesta en vigor:

12. Faltas y conducta incorrecta

3. Medidas disciplinarias

Texto modificado

(...)

Amonestaciones por conducta antideportiva

Existen diferentes acciones en las cuales se amonestará a un jugador por conducta antideportiva, entre ellas:

- (...)
- tocar el balón con la mano para obstaculizar o impedir que progrese un ataque prometedor, excepto cuando el árbitro conceda un tiro penal por una infracción por mano involuntaria;
- evitar un gol o una ocasión manifiesta de gol de un adversario y el árbitro concede un tiro penal por una infracción por mano involuntaria;
- (...)

Infracciones sancionables con expulsión

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

- ~~impedir~~ evitar mediante una infracción por mano voluntaria 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

(...)

Cuando un jugador evite un gol o una ocasión manifiesta de gol del equipo adversario cometiendo una infracción por mano voluntaria, deberá ser expulsado, independientemente de dónde se produzca esta (salvo que se trate del guardameta en su propia área).

Cuando un jugador evite un gol o una ocasión manifiesta de gol del equipo adversario cometiendo una infracción por mano involuntaria y el árbitro concede un tiro penal, el jugador será amonestado.

Explicación

Normalmente, un jugador está intentando jugar con deportividad cuando comete una infracción por mano involuntaria. Por lo tanto, en el caso de que se conceda un tiro penal por esas infracciones, se deberá aplicar el mismo principio que en el caso de las infracciones (faltas) con las que se pretende jugar o disputar el balón. Es decir, las infracciones con las que se intente evitar un gol o una ocasión manifiesta de gol se amonestarán con una tarjeta amarilla, y las infracciones con las que se detenga un ataque prometedor, no se amonestarán.

Las infracciones por mano voluntaria se seguirán penalizando con una tarjeta roja cuando se señale un tiro penal, pues son equiparables a agarrar, tirar, empujar, imposibilidad de jugar el balón, etc.

Regla 14. El penal

1. Procedimiento

Texto modificado

El balón deberá estar inmóvil ~~en el~~ y tocará en parte el centro del punto penal o sobresaldrá de él, y los postes, el travesaño y la red no podrán estar tampoco en movimiento.

Explicación

Se aclara la posición del balón en un tiro penal, pues puede provocar desacuerdos o retrasos, sobre todo cuando el punto penal no es propiamente un círculo. Parte del balón debe tocar el centro del punto penal o sobresalir de él (del mismo modo que se coloca en el área de esquina en un saque de esquina, donde puede sobresalir del arco). Al igual que en otras colocaciones del balón, si las condiciones del terreno de juego obligan a efectuar una pequeña modificación, la decisión corresponderá al árbitro.

Regla 14. El penal

2. Infracciones y sanciones

Texto adicional

- (...)
- Si antes de que el balón entre en juego se produce alguna de las siguientes situaciones, deberá procederse como se indica a continuación:
- se sancionará por adelantamiento a un compañero del jugador que ejecute el tiro penal únicamente si:
    - el adelantamiento influye claramente en el guardameta; o
    - el jugador adelantado juega el balón o lo disputa a un adversario y, a continuación, anota o intenta anotar un gol, o crea una ocasión de gol.
  - se sancionará por adelantamiento a un compañero del guardameta únicamente si:
    - el adelantamiento influye claramente en el lanzador; o
    - el jugador adelantado juega el balón o lo disputa a un adversario y esto impide que el equipo rival anote o intente anotar un gol, o cree una ocasión de gol.
  - (...)

Explicación

El adelantamiento de los jugadores puede resultar difícil de detectar y gestionar, sobre todo en las categorías inferiores, donde en ocasiones se da la circunstancia de que los árbitros asistentes no son neutrales. Sin embargo, el asistente de vídeo lo puede detectar fácilmente y, si se aplicara estrictamente la Regla 14, la mayoría de los penales tendrían que repetirse. Como el adelantamiento raramente influye en el resultado del penal (solo si el balón rebotara para entrar de nuevo en juego), se debería aplicar el mismo principio al adelantamiento de los jugadores que al de los guardametas, es decir, sancionarse únicamente si influye en el resultado.

Los cambios a las Reglas de Juego, en general, entrarán en vigor el 1 de julio de 2024, y las modificaciones señaladas más arriba, en particular, se pondrán en vigencia en la fecha que inicie o continúe cada uno de los torneos de AFA según el siguiente detalle:

- ✓ Primera División - LPF - Torneo “Betano” 2024 ... a partir de la Fecha 6°
- ✓ Primera Nacional ..... a partir de la Fecha 22°
- ✓ Primera División “B” - Torneo Clausura ..... a partir de la Fecha 3°
- ✓ Primera División “C” - Torneo Clausura ..... a partir de la Fecha 1°
- ✓ Promocional Amateur - Torneo Clausura ..... a partir de la Fecha 1°
- ✓ Torneos de Reservas, Juveniles e Infantiles ..... a partir del fin de semana del 06.07.2024

Ante cualquier duda deberán contactarse con el Departamento de Árbitros de AFA, al correo electrónico: [arbitros@afa.org.ar](mailto:arbitros@afa.org.ar).