

Reglas de Juego del Futsal 2025/2026: resumen de los principales cambios

A continuación se proporciona un resumen de las modificaciones de las Reglas de Juego del Fútbol 2025/26. Adjunta encontrarán también la versión completa de las Reglas de Juego del Fútbol 2025/26 con los cambios resaltados.

Leyenda: *cursiva* = texto nuevo/modificado; ~~tachado~~ = texto eliminado

Reglas de Juego del Futsal 2025/26								
Regla 1. El terreno de juego	<p>1 Terreno de juego</p> <p>El terreno de juego deberá ser plano, sin asperezas y no abrasivo, y preferentemente <i>preferiblemente</i> de madera o de un material sintético, de acuerdo con el reglamento de la competición.</p> <p>(...)</p> <p>De manera excepcional, y únicamente para competiciones nacionales y <i>siempre que se especifique en el reglamento de la competición</i>, se permitirán las superficies de césped artificial.</p>							
	<p>2 Marcación del terreno de juego</p> <p>(...)</p> <p>Las dos líneas de demarcación más largas se denominarán líneas de banda. Las dos más cortas serán las líneas de <i>meta fondo</i>. <i>La sección de cada línea de fondo situada entre la posición correcta de los postes de la portería se llamará línea de meta.</i></p> <p>(...)</p> <p>Se deberá hacer una marca fuera del terreno de juego, a 5 m de cada cuadrante de esquina, perpendicular a la línea de <i>meta fondo</i> y a 5 cm de esta, para señalar la distancia mínima (5 m) que deberá observarse en la ejecución de un saque de esquina. El tamaño de esta marca será de 8 cm de ancho y 40 cm de largo.</p>							
	<p>3 Dimensiones del terreno de juego</p> <p>La longitud de la línea de banda deberá ser superior a <i>más larga que</i> la longitud de la línea de <i>meta fondo</i>. Todas las líneas deberán tener una anchura de 8 cm.</p> <p>En partidos no internacionales, las medidas serán las siguientes:</p>							
	<table> <tr> <td>Longitud (línea de banda):</td> <td>Mínimo 25 m</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Máximo 42 m</td> </tr> <tr> <td>Longitud (línea de <i>meta fondo</i>):</td> <td>Mínimo 16 m</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Máximo 25 m</td> </tr> </table>	Longitud (línea de banda):	Mínimo 25 m		Máximo 42 m	Longitud (línea de <i>meta fondo</i>):	Mínimo 16 m	
Longitud (línea de banda):	Mínimo 25 m							
	Máximo 42 m							
Longitud (línea de <i>meta fondo</i>):	Mínimo 16 m							
	Máximo 25 m							

En partidos internacionales, las medidas serán las siguientes:

Longitud (línea de banda): Mínimo 38 m

Máximo 42 m

Longitud (línea de meta *fondo*): Mínimo 20 m

Máximo 25 m

En el reglamento de la competición, se podrá determinar la longitud de las líneas de meta *fondo* y de banda respetando siempre estos límites.

(...)

4 Área penal

Desde el exterior de los postes y perpendiculares a la línea de meta *fondo*, se trazarán dos líneas imaginarias de 6 m de longitud. Al final de cada una de estas dos líneas, se trazará un cuadrante en dirección a la banda más cercana con un radio de 6 m desde el exterior del poste. La parte superior de cada cuadrante se unirá mediante una línea de 3.16 m de longitud, paralela a la línea de meta entre los postes. El área delimitada por dichas líneas y la línea de meta *fondo* conformará el área penal.

$$(\dots)$$

5 El punto de los 10 m

$$(\dots)$$

La línea imaginaria que atraviesa dichas marcas, en paralelo a la línea de meta *fondo* y a 10 m de distancia de esta, delimitará la zona en la que, de producirse una infracción sancionable con un libre directo a partir de la sexta falta acumulada, el equipo ejecutor podrá elegir si desea lanzar el libre directo desde el punto de los 10 m o desde el lugar en el que se hubiera producido la infracción.

8 Área técnica

$$(\dots)$$

Seguridad

El reglamento de la competición establecerá la distancia mínima que deberá existir entre las líneas de demarcación del terreno de juego (líneas de banda y de meta *fondo*) y las vallas de separación de los espectadores (incluidas las vallas publicitarias, etc.), de tal manera que se proteja siempre la integridad física de los participantes.

9 Porterías

En el centro de cada una de las dos líneas de *meta fondo* se colocará una portería.

$$(\dots)$$

Los postes y el travesaño tendrán la misma anchura y profundidad que la línea de meta *fondo*: 8 cm. Las redes deberán ser $\frac{1}{2}$ S se engancharán *redes*

fabricadas en un material homologado a la parte posterior de los postes y del travesaño con un sistema de sujeción adecuado. Deberán estar sujetas de forma conveniente y no deberán estorbar al guardameta.

(...)

Si los árbitros detienen el juego, el partido se reanudará con un balón a tierra *al suelo* en el sitio donde se hallaba el balón cuando el juego fue detenido, a menos que el juego se detuviera en el área penal del equipo defensor y el equipo atacante hubiera tocado el balón por última vez (v. Regla 8).

(...)

10 Desplazamiento de las porterías

A la hora de valorar un posible desplazamiento de la portería sobre la línea de meta *fondo* al producirse un gol, los árbitros deberán regirse por las siguientes directrices:

(...)

A = Gol válido

B = Si ambos postes están situados sobre la línea de meta *fondo*, el árbitro deberá conceder el gol si el balón ha atravesado en su totalidad la línea de meta.

C = Si alguno de los postes no está situado sobre la línea de meta *fondo* en su posición correcta, se considerará que la portería se ha desplazado.

~~Si un defensor (incluido el guardameta) desplazara o volcara su portería de manera intencionada o accidental antes de que el balón atravesara la línea de meta, se concederá el gol si el balón hubiera atravesado la línea de meta de haberse encontrado los postes en su posición correcta.~~

Si la portería se desplazara o volcara, se determinará si se concede un gol en función de si el balón ha pasado totalmente por encima de la línea de meta por el lugar en el que los postes se encontrarían en su posición correcta y por debajo del travesaño, tanto con contacto con ambos como sin él. Si la portería estuviera volcada, se considerará además la altura del travesaño en su posición correcta.

Si un defensor (*incluido el guardameta*) desplazara o volcara su portería y:

(...)

- si el balón se introdujera en la portería con contacto directo con esta o sin él (y traspasara completamente la línea de meta) entre la posición correcta que hubieran ocupado los postes, se concederá un gol y el jugador será amonestado si la acción se hubiera producido de manera intencionada.

(...)

11 Publicidad, logotipos y emblemas sobre el terreno de juego

Si el reglamento de la competición no lo prohíbe, se permitirá *permitirán* la

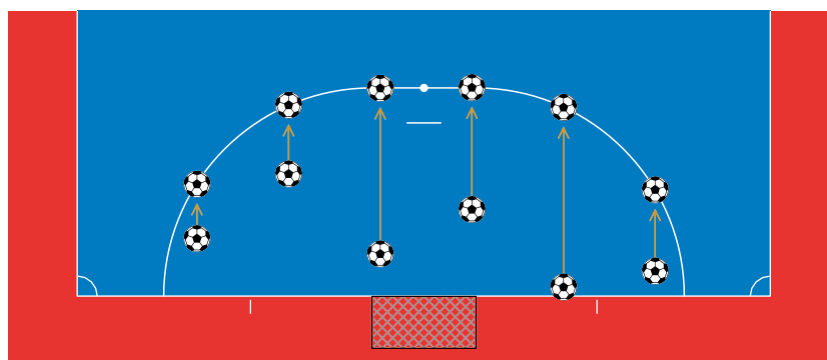
	<p>publicidad y la reproducción, sean físicas o virtuales, de los logotipos o emblemas representativos de la FIFA, confederaciones, federaciones nacionales de fútbol, competiciones, clubes u otros organismos en el suelo del terreno de juego y de las áreas técnicas, siempre que no distraiga distraigan o confunda confundan a los jugadores ni al equipo arbitral. Esta publicidad, logotipos y emblemas se deberá deberán encontrar al menos a 0.75 m de las líneas de demarcación, y no se permitirá permitirán publicidad, logotipos ni emblemas sobre ninguna marca del terreno de juego, excepto sobre los sectores de la línea divisoria exteriores al círculo central.</p> <p>14 Publicidad alrededor del terreno de juego La publicidad vertical deberá estar al menos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • a 1 m de las líneas de banda, excepto en las áreas técnicas y zonas de sustituciones, en las que queda prohibido todo tipo de publicidad vertical; • a la misma distancia de la línea de meta fondo que la profundidad de las redes de la portería; • a 1 m de la red de la portería. <p>15 Música de fondo y efectos de sonido <i>Durante el partido están permitidos la música de fondo y los efectos especiales; sin embargo, no deben amortiguar el sonido del silbato del árbitro ni la señal acústica o silbato que use el cronometrador, ni interferir en ellos o dificultar la comunicación entre jugadores, suplentes, miembros del cuerpo técnico y equipo arbitral.</i></p>
<p>Regla 2. El balón</p>	<p>3 Sustitución de un balón defectuoso Si el balón quedara defectuoso mientras está en juego, se detendrá el partido y se reanudará dejando caer el balón de reserva <i>con un balón</i> al suelo en el sitio donde se dañó el balón original, a menos que el juego se detuviera en el área penal del equipo defensor y el equipo atacante hubiera tocado el balón por última vez (v. Regla 8). La única excepción a esta regla se dará en caso de que el balón quedara defectuoso al chocar contra el travesaño o uno de los postes para, posteriormente, entrar en la portería (v. el apartado 6 de la presente Regla). (...)</p> <p>5 Segundo balón en el terreno de juego En caso de que un segundo balón entre en el campo estando el balón en juego, los árbitros deberán interrumpir el partido únicamente si el segundo balón interfiere en el juego. En caso de interrupción del juego, el partido se reanudará con un balón a tierra <i>al suelo</i> en el sitio donde se hallaba el balón cuando el juego fue detenido, a menos que el juego se detuviera en el área penal del equipo defensor y el equipo atacante hubiera tocado el balón por última vez (v. Regla 8).</p>

	(...)
Regla 3. Los jugadores	<p>9 Personas no autorizadas en el terreno de juego (...) Si se detiene el juego y la interferencia fuera causada por:</p> <ul style="list-style-type: none"> • un miembro del cuerpo técnico, un suplente o un jugador expulsado, se reanudará el juego con un libre directo o un tiro penal y se acumulará una falta, <i>excepto cuando se conceda un tiro penal</i>; <p>(...)</p> <p>10 Gol marcado con una persona no autorizada en el terreno de juego (...) • Los árbitros deberán anular el gol si la persona no autorizada era:</p> <ul style="list-style-type: none"> • un jugador, suplente, jugador expulsado o miembro del cuerpo técnico del equipo que marcó el gol y esa persona interfería en el juego; este se reanudará con un libre directo desde el lugar en el que se encontraba la persona no autorizada o <i>con un tiro penal</i> si la interferencia se produjo en el área, y se acumulará una falta, <i>excepto cuando se conceda un tiro penal</i>; <p>(...)</p> <p>11 Regreso no autorizado de un jugador fuera del terreno de juego (...) Si los árbitros interrumpen el juego, lo reanudarán:</p> <ul style="list-style-type: none"> • con un libre directo desde el punto donde se produjo la interferencia o desde el punto <i>con un tiro penal</i> si la interferencia se produjo en el área, y se acumulará una falta, <i>excepto cuando se conceda un tiro penal</i>; <p>(...)</p>
Regla 4. El equipamiento de los jugadores	<p>6 Infracciones y sanciones (...) Se amonestará a aquellos jugadores que vuelvan a entrar al terreno de juego sin el permiso expreso de los árbitros; si se tuviera que detener el juego para amonestar al jugador, se concederá un libre indirecto. No obstante, si se produjera una interferencia, se concederá un libre directo desde el lugar donde se produjo la infracción o desde el punto <i>con un tiro penal</i> si la interferencia se produjo en el área, y se acumulará una falta, <i>excepto cuando se conceda un tiro penal</i>.</p>
Regla 8. Inicio y reanudación del juego	<p>2 Balón a tierra al suelo</p> <p>Procedimiento Los árbitros concederán un balón a tierra a favor del equipo que haya tocado el balón por última vez en la posición donde se hallase el balón cuando se detuvo el juego o donde se haya producido el último contacto</p>

del esférico con un jugador, un agente externo o un miembro del equipo arbitral, a menos que el juego se detuviera en el área penal del equipo defensor y el equipo atacante hubiera tocado el balón por última vez. En tal caso, se señalará balón a tierra a favor del equipo atacante desde el punto de la línea del área penal más cercano a la posición del balón cuando se detuvo el juego, o desde donde se haya producido el último contacto del esférico con un jugador, un agente externo o un miembro del equipo arbitral tras trazar una línea paralela imaginaria a la línea de banda (como se muestra a continuación).

Uno de los árbitros concederá un balón al suelo a favor de un jugador del equipo que tuviera la posesión o se hubiera hecho con ella antes de que se detuviera el juego, siempre que los árbitros puedan determinarlo; en caso contrario, dejará caer el balón al suelo ante un jugador del equipo que lo tocó por última vez.

El balón tocará el suelo en el lugar en el que se encontraba cuando se detuvo el juego, a menos que este se hubiera detenido en el área penal del equipo defensor y el equipo atacante tuviera la posesión o se hubiera hecho con ella (o bien, en el caso de que no se pueda determinar qué equipo tenía la posesión o se hubiera hecho con ella, el árbitro dejará caer el balón ante un jugador del equipo que lo tocó por última vez). En tal caso, se señalará balón al suelo a favor del equipo atacante desde el punto de la línea del área penal más cercano a la posición del balón cuando se detuvo el juego, siguiendo una línea imaginaria paralela a la línea de banda (como se muestra a continuación).



Regla 9. Balón en juego

1 Balón no en juego

El balón no estará en juego cuando:

- haya atravesado completamente la línea de meta *fondo* o de banda, ya sea por el suelo o por el aire;
- (...)

2 Balón en juego

El balón estará en juego en el resto de situaciones (...) y permanezca en el terreno de juego.

	<p><i>Si, sin intención de interferir de forma antirreglamentaria, un miembro del cuerpo técnico, suplente, jugador sustituido o jugador temporalmente fuera del terreno de juego (por lesión, para ajustarse el equipamiento, etc.) toca un balón que está claramente a punto de salir del campo, la acción se sancionará con un tiro libre indirecto. No habrá sanción disciplinaria.</i></p>
Regla 12. Faltas y conducta incorrecta	<p>1 Tiro libre directo (...) Todas las infracciones arriba mencionadas cuentan como falta acumulable; <i>sin embargo, cuando se concede un tiro penal, la falta no se registra como acumulada.</i></p> <p>2 Tiro libre indirecto (...) El equipo adversario no puede disputarle el balón a un guardameta que tiene el balón controlado con las manos <i>o con los brazos</i>.</p> <p>3 Medidas disciplinarias (...) Infracciones sancionables con amonestación (...) En el caso de que un mismo jugador cometa dos infracciones sancionables (incluso sucesivamente), se le deberá amonestar dos veces, p. ej. si entra al terreno de juego contraviniendo el procedimiento de sustitución y, acto seguido, realiza una entrada temeraria o frustra un ataque prometedor por medio de una falta o tocando el balón con la mano, etc.</p> <p>Amonestaciones por conducta antideportiva Existen diferentes acciones en las cuales se amonestará a un jugador por conducta antideportiva, entre ellas: (...) <ul style="list-style-type: none"> • detener un tiro a puerta cometiendo infracción por tocar voluntariamente el balón con la mano cuando la portería esté defendida por un guardameta; (...) Infracciones sancionables con expulsión Se deberá expulsar al jugador o suplente que cometa alguna de las siguientes infracciones: <ul style="list-style-type: none"> • impedir 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) o desplazar o volcar la portería intencionadamente (de modo que impida que la pelota atraviese la línea de gol); • evitar mediante una infracción por mano involuntaria un gol o una ocasión manifiesta de gol fuera de su propia área; </p>

- evitar un gol o una ocasión manifiesta de gol de un adversario que se dirige a la portería del infractor mediante una infracción *con la que no se pretendía jugar o disputar el balón y que es sancionable con un tiro libre o un tiro penal* (excepto aquellas situaciones descritas más abajo) cuando el guardameta defensor no esté defendiendo su portería;
 - *evitar un gol o una ocasión manifiesta de gol de un adversario que se dirige a la portería del infractor con una infracción con la que se pretendía jugar o disputar el balón y que es sancionable con un tiro libre;*
- (...)

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, será expulsado, independientemente de dónde se produzca esta (a excepción del guardameta dentro de su propia área).

(...)

A la hora de determinar si este tipo de infracción se ha producido, se deberán tener en cuenta los siguientes aspectos:

- distancia entre el lugar donde se cometió la infracción y la portería;
- dirección del juego;
- probabilidad de mantener o recuperar el balón;
- posición y número de jugadores *de campo defensores activos del equipo defensor y del, incluido el guardameta;*
- si la portería está «descubierta protegida»;
- *posición y el número de jugadores activos del equipo atacante.*

Se considera que la portería está protegida cuando el guardameta se encuentra en su propia área penal, situado en el interior del triángulo imaginario cuyos vértices son los postes y el balón.

Es más probable que se considere que se ha cometido una infracción por evitar un gol o una ocasión manifiesta de gol cuando:

- *la portería está desprotegida;*
- *el número de jugadores activos del equipo atacante es superior al número de jugadores activos del equipo defensor (incluido el guardameta, pero excluido el jugador que cometió la infracción).*

Sin embargo, el hecho de que la portería esté protegida no impide que se pueda cometer una infracción por evitar un gol o una ocasión manifiesta de gol, y el hecho de que esté desprotegida no quiere decir que todas las infracciones sean de este tipo.

Si el guardameta evitara una ocasión manifiesta de gol cometiendo una infracción por mano fuera de su área, y su portería estuviera descubierta

o defendida por un jugador de campo situado detrás de él, se considerará que el guardameta ha cometido una infracción merecedora de expulsión.

~~Si el número de jugadores activos del equipo atacante fuera igual o superara al número de jugadores activos del equipo defensor, a excepción del infractor, cuando la portería no esté defendida por el guardameta y se cumplan otros criterios para señalar la infracción por evitar una ocasión manifiesta de gol, se considerará que se ha cometido dicha infracción.~~

~~Si un jugador del equipo defensor cometiera una infracción sin intentar jugar o robar el balón (p. ej. agarrar, tirar, empujar o la imposibilidad de jugar el balón, etc.) y la cantidad de atacantes activos fuera superior a la de defensores activos, a excepción del infractor, se considerará que se trata de una infracción del tipo «evitar una ocasión manifiesta de gol», aunque la portería esté defendida por un guardameta.~~

Si un suplente, un jugador expulsado o un miembro del cuerpo técnico evitara un gol o desbaratara una ocasión manifiesta de gol del adversario mediante una infracción por mano u otra sancionable con un tiro libre, ya fuera con la mano o con cualquier otra parte del cuerpo, incluidos los pies, se equipará el número de jugadores de conformidad con la Regla 3.

Resumen

Infracción	Características de la infracción	Detener un ataque prometedor o interferir en él		Evitar un gol o una ocasión manifiesta de gol	
		Dentro del área penal (tiro penal)	Fuera del área penal (tiro libre)	Dentro del área penal (tiro penal)	Fuera del área penal (tiro libre)
Infracción por mano	Involuntaria	No hay sanción	Tarjeta amarilla	Tarjeta amarilla	Tarjeta roja
	Voluntaria	Tarjeta amarilla	Tarjeta amarilla	Tarjeta roja	Tarjeta roja
Infracción con contacto físico	Intento de jugar o disputar el balón	No hay sanción	Tarjeta amarilla	Tarjeta amarilla	Tarjeta roja
	Sin intento de jugar o disputar el balón	Tarjeta amarilla	Tarjeta amarilla	Tarjeta roja	Tarjeta roja

(...)

4 Reanudación del juego tras faltas y conducta incorrecta

(...)

Si el balón estuviera en juego y

(...)

	<ul style="list-style-type: none"> • un suplente, jugador expulsado o miembro del cuerpo técnico cometiera una infracción contra un jugador adversario o un miembro del equipo arbitral fuera del terreno de juego, o interfiriera en su evolución: se reanudará el juego con un tiro libre desde el punto de la línea de demarcación más cercana al lugar donde se produjo la infracción o la interferencia. Se señalará tiro penal si se trata de una infracción sancionable con un libre directo y la línea de demarcación más cercana fuese la línea de meta <i>fondo</i> contigua al área del equipo infractor. <p>(...)</p> <p>Si un jugador que se halla dentro o fuera del terreno de juego lanzara con la mano o el pie un objeto (distinto al balón con el que se está jugando el partido) contra un adversario, o si lanzara, con la mano o el pie, un objeto (incluido un balón) contra un suplente, jugador expulsado o miembro del cuerpo técnico del equipo contrario, o contra un miembro del equipo arbitral o bien contra el balón con el que se está jugando el partido, el juego se reanudará mediante un libre directo desde el lugar donde el objeto golpeó o habría golpeado a la persona o al balón, o mediante un tiro penal si dicha acción se produjese dentro del área del equipo infractor. Si este lugar se encontrara fuera del terreno de juego, el tiro libre se ejecutará desde el punto más cercano de la línea de demarcación. Se señalará tiro penal si la línea de demarcación más cercana fuese la línea de meta <i>fondo</i> contigua al área del equipo infractor.</p> <p>(...)</p>
Regla 13. Tiros libres	2 Procedimiento Todos los tiros libres se ejecutarán: (...) <ul style="list-style-type: none"> • desde el lugar donde se hubiera producido la infracción, excepto en los siguientes casos: (...) <ul style="list-style-type: none"> • los libres indirectos concedidos cuando un jugador entra, vuelve a entrar o abandona el terreno de juego sin permiso se ejecutarán desde el lugar donde se detuvo el balón, a menos que el juego se detenga cuando el balón está dentro del área; en este caso, se ejecutarán desde la línea del área en el punto más próximo al lugar en el que se situaba el balón si trazáramos una línea paralela a la línea de banda (como se muestra en la imagen anterior). Sin embargo, cuando el jugador cometa una infracción fuera del terreno de juego (excepto contra un agente externo), el juego se reanudará con un tiro libre ejecutado en el punto de la línea de demarcación más cercana a donde se produjese la infracción. Se señalará tiro penal si se trata de una infracción sancionable con un libre directo y la línea de demarcación más cercana

	<p>fuese la línea de meta <i>fondo</i> contigua al área del equipo infractor; (...)</p> <p>3 Infracciones y sanciones (...)</p> <p>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 libre indirecto. En caso de que cometa una infracción por mano:</p> <ul style="list-style-type: none"> • se concederá un libre directo; • se concederá penal si la infracción se cometió dentro de su área, a menos que fuera el guardameta, en cuyo caso se concederá un libre indirecto. <p><i>Si, una vez que el balón esté en juego, el jugador que ejecutó el saque abandonara el terreno de juego y lo sustituyera un suplente (de acuerdo con el procedimiento de sustitución), quien a continuación tocara el balón antes de que lo toque otro jugador, se concederá un libre indirecto al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar en el que el suplente tocó el balón a menos que hubiera sido dentro de su área penal. En este caso, el equipo adversario ejecutará el libre indirecto desde la línea del área en el punto más próximo al lugar donde se cometió la infracción si trazáramos una línea paralela a la línea de banda (v. la imagen del apartado 2 de la presente regla).</i> (...)</p> <p>4 Faltas acumuladas Son aquellas sancionadas con un libre directo o tiro penal según lo estipulado en la Regla 3, la Regla 4 y la Regla 12. (...)</p> <p>5 Tiro libre directo a partir de la sexta falta acumulada en un periodo (...)</p> <p>Procedimiento El balón deberá estar inmóvil y tocará en parte el centro del punto de los 10 m o sobresaldrá de él o el lugar donde se hubiera producido la falta acumulada en la zona comprendida entre la línea imaginaria de 10 m y la línea de meta <i>fondo</i>, fuera del área pero dentro del terreno de juego. (...)</p>
<p>Regla 15. El saque de banda</p>	<p>2 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 libre indirecto. En caso de que cometa una infracción por mano:</p> <ul style="list-style-type: none"> • se concederá un libre directo; • se concederá penal si la infracción se cometió dentro de su área, a menos que fuera el guardameta, en cuyo caso se concederá un libre indirecto.

	<p><i>Si, una vez que el balón esté en juego, el jugador que ejecutó el saque abandonara el terreno de juego y lo sustituyera un suplente (de acuerdo con el procedimiento de sustitución), quien a continuación tocara el balón antes de que lo toque otro jugador, se concederá un libre indirecto al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar en el que el suplente tocó el balón a menos que hubiera sido dentro de su área penal. En este caso, el equipo adversario ejecutará el libre indirecto desde la línea del área en el punto más próximo al lugar donde se cometió la infracción si trazáramos una línea paralela a la línea de banda (v. la Regla 13).</i></p> <p>(...)</p>
Regla 16. El saque de meta	<p>Se concederá saque de meta cuando el balón haya atravesado completamente la línea de meta <i>fondo</i>, 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.</p> <p>(...)</p>
Regla 17. El saque de esquina	<p>Se concederá saque de esquina cuando el balón haya atravesado completamente la línea de meta <i>fondo</i>, 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.</p> <p>1 Procedimiento</p> <ul style="list-style-type: none"> • El balón se colocará en el cuadrante de esquina más cercano al lugar por el que cruzó la línea de meta <i>fondo</i>. <p>(...)</p>
Protocolo de sistemas de revisión en vídeo	<p>1 Principios</p> <p>(...)</p> <p>Si se llegara a la tanda de penales para determinar el ganador del encuentro, ambos equipos tendrán derecho a que se les rechace una solicitud de revisión más. Las revisiones no solicitadas durante el partido no se trasladarán a la tanda de penales.</p> <p><i>Una vez concedido un tiempo muerto, no se podrán usar revisiones relacionadas con los incidentes que se produjeron antes de él.</i></p> <p>3 Aspectos prácticos</p> <p>(...)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. En un principio, con las cámaras utilizadas se deberá cubrir todo el terreno de juego, el cronómetro principal, las porterías y ambas áreas, por lo que será necesarias un mínimo de cuatro cámaras: una para cada área (incluida la línea de meta), otra para el cronómetro principal y una más para todo el terreno de juego se

	<p><i>deberá usar al menos una cámara que capte todo el terreno de juego; además, se recomienda que se utilicen diferentes cámaras para cada área (incluida una para cada línea de fondo enfocada a la línea de meta) y para el cronómetro principal.</i></p> <p>(...)</p> <p>4 Procedimiento</p> <p>(...)</p> <p>Decisión definitiva y reanudación del juego</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El árbitro principal será el único que puede adoptar una decisión final. 2. Una vez finalizada la revisión de los árbitros, el árbitro principal deberá hacer la «señal de la televisión» y comunicar la decisión final frente a la mesa del cronometrador y, si fuera necesario, a ambos seleccionadores <i>entrenadores; además, las competiciones pueden implementar un sistema por el que el árbitro explicará y anunciará públicamente las decisiones adoptadas tras una revisión.</i> <p>(...)</p>
<p>Directrices prácticas para árbitros de fútbol y otros miembros del equipo arbitral</p>	<p>Posicionamiento</p> <p>2. Posicionamiento general durante un partido</p> <p>Se recomienda que uno de los árbitros se coloque a la altura o por detrás del penúltimo defensor o del balón, si este se encuentra más cerca de la línea de meta <i>fondo</i> que el penúltimo defensor.</p> <p>(...)</p> <p>4. Situaciones de «gol dudoso» (gol/no gol)</p> <p>(...)</p> <p>Cuando un equipo juegue con portero-jugador, el tercer <i>o el cuarto</i> árbitro deberá asistir al resto de árbitros posicionados sobre el terreno de juego. Para ello, deberá colocarse en la línea de meta <i>fondo</i> del equipo con portero-jugador para tener una mejor perspectiva de las situaciones de gol/no gol.</p> <p>6. Posicionamiento sin pisar la línea de fondo cuando se use el sistema de revisión en vídeo</p> <p><i>Cuando se use el sistema de revisión en vídeo y un árbitro se posicione para comprobar si el balón entra en la portería (por ejemplo, en un tiro penal, un tiro libre por faltas acumuladas o en una tanda de penales), no podrá estar sobre la línea de fondo, sino que se colocará fuera de ella para no obstruir la visión de las cámaras de revisión, especialmente la que enfoca la línea de meta.</i></p>

6-7 Posicionamiento en situaciones concretas

3 Posicionamiento en el saque de esquina (1)

(...)

El otro árbitro deberá situarse en el mismo extremo del terreno de juego, pero en el lado opuesto, en la intersección de la línea de banda y la línea de *meta fondo*. Desde dicha posición, vigilará el balón y el comportamiento de los jugadores.

5 Posicionamiento en un tiro libre (1)

(...)

El otro árbitro deberá ubicarse a la altura del penúltimo defensor o de la línea de *meta fondo*, lo cual constituye una prioridad absoluta. Ambos árbitros deberán estar preparados para seguir la trayectoria del balón y correr a lo largo de la línea de banda hacia la esquina si se lanza un libre directo hacia la portería y no están a la altura de la línea de *meta fondo*.

9 Posicionamiento en un tiro penal

(...)

El otro árbitro se ubicará en la intersección de la línea de *meta fondo* y el área, y vigilará si el balón entra en la meta. Si el guardameta defensor cometiera una infracción recogida en la Regla 14 y no se anotara gol, el árbitro hará sonar su silbato para que se repita el tiro penal.

10 Posicionamiento en libres directos por faltas acumuladas (desde el punto de los 10 m)

(...)

El otro árbitro se ubicará en la intersección de la línea de *meta fondo* y el área, y vigilará si el balón entra en la meta.

(...)

11 Posicionamiento en libres directos por faltas acumuladas desde un punto distinto al de los 10 m (1)

(...)

El otro árbitro se ubicará en la intersección de la línea de *meta fondo* y el área, y vigilará si el balón entra en la meta.

(...)

17 Posicionamiento en el saque de banda (5)

(...)

El otro árbitro deberá situarse en el mismo extremo del terreno de juego, pero en el lado opuesto, en la intersección de la línea de banda y la línea de *meta fondo*. Desde dicha posición, vigilará el

	<p>balón y el comportamiento de los jugadores.</p> <p>18A. Posicionamiento en la tanda de penales para determinar el ganador de un partido o eliminatoria en caso de empate (sin cuarto árbitro) El árbitro principal deberá ubicarse en la línea de meta <i>fondo</i>, a unos 2 m de la portería. Su deber principal será controlar si el balón ha atravesado <i>entra en la</i> línea de meta <i>portería</i> y que el guardameta cumpla con lo estipulado en la Regla 14.</p> <p>Si resulta claro que el balón ha atravesado <i>entrado en</i> la línea de meta <i>portería</i>, el árbitro establecerá contacto visual con el segundo árbitro para corroborar que no se ha cometido ninguna infracción. (...)</p> <p>18B. Posicionamiento en la tanda de penales para determinar el ganador de un partido o eliminatoria en caso de empate (con cuarto árbitro) En caso de que se haya designado un cuarto árbitro, el posicionamiento de los árbitros será el siguiente:</p> <p>El árbitro principal deberá ubicarse en la línea de meta fondo, a unos 2 m de la portería. Su deber principal será controlar si el balón ha atravesado <i>entrado en</i> la línea de meta <i>portería</i> y que el guardameta cumpla con lo estipulado en la Regla 14.</p> <p>Si resulta claro que el balón ha atravesado <i>entrado en</i> la línea de meta <i>portería</i>, el árbitro establecerá contacto visual con el segundo y el tercer árbitro para corroborar que no se ha cometido ninguna infracción. (...)</p> <p>El tercer árbitro deberá ubicarse en la línea de meta <i>fondo</i>, a unos 2 m de la portería, en el lado opuesto al árbitro. Su deber principal será controlar si el balón ha atravesado <i>entra en</i> la línea de meta <i>portería</i> y asistir al árbitro principal en caso de que fuera necesario. (...)</p>
<p>Interpretación de las reglas y otras recomendaciones</p>	<p>REGLA 1. El terreno de juego</p> <p>11 Publicidad, logotipos y emblemas sobre el terreno de juego <i>Si se colocara publicidad, logotipos o emblemas en la zona del círculo central, los árbitros usarán referencias visuales de otras partes de la línea divisoria (p. ej. la intersección con las líneas de banda) para interpretar jugadas en las que se aplique la regla de los cuatro segundos o el guardameta toca el balón</i></p>

por segunda vez dentro de su propio campo después de que un compañero se lo haya pasado intencionadamente sin que antes lo haya tocado un adversario.

REGLA 5. Los árbitros

(...)

Injerencias externas

Los árbitros detendrán el juego si un espectador hace sonar un silbato y consideran que dicha acción interfiere en el juego, p. ej. si un jugador, al escuchar el silbato, recogiera el balón con la mano. Si los árbitros detienen el juego, el partido se reanudará con un balón a tierra *al suelo* en el sitio donde se hallaba el balón cuando el juego fue detenido, a menos que el juego se detuviera en el área penal del equipo defensor y el equipo atacante hubiera tocado el balón por última vez (v. Regla 8).

(...)

Uso del silbato

(...)

Si, estando el balón en juego, uno de los árbitros hace sonar su silbato por error, los árbitros deberán detener el partido si consideran que dicha acción ha interferido en el juego. Si los árbitros detuvieran el juego, el partido se reanudará con un balón a tierra *al suelo* en el sitio donde se hallaba la pelota cuando el juego fue detenido, a menos que el juego se detuviera en el área penal del equipo defensor y el equipo atacante hubiera tocado el balón por última vez (v. Regla 8).

(...)

REGLA 6. Los otros miembros del equipo arbitral

4 Tanda de penales

(...)

En caso de que se haya designado un cuarto árbitro, la posición de los árbitros será la siguiente:

El árbitro principal deberá ubicarse en la línea de meta *fondo*, a unos 2 m de la portería. Su deber será controlar si el balón ha ~~atravesado~~ *íntegramente entra en* la línea de meta *portería* y si el guardameta se adelanta.

Si resulta claro que el balón ha ~~atravesado por completo~~ *entrado en* la línea de meta *portería*, el árbitro establecerá contacto visual con el segundo y el tercer árbitro para ~~corroborar~~ *verificar* que no se ha cometido ninguna infracción.

(...)

El tercer árbitro deberá ubicarse en la línea de meta *fondo*, a unos 2 m de la portería, en el lado opuesto al árbitro principal.

Su deber principal será controlar si el balón ha ~~atravesado completamente entra en~~ la línea de meta ~~portería~~ y asistir al árbitro principal en caso de que fuera necesario.

(...)

Señal acústica

(...)

Si durante el partido el cronometrador hiciera sonar la señal acústica por error, los árbitros deberán detener el juego si consideran que dicha acción ha interferido en el juego. Si los árbitros detuvieran el juego, el partido se reanudará con un balón a tierra *al suelo* en el sitio donde se hallaba la pelota cuando el juego fue detenido, a menos que el juego se detuviera en el área penal del equipo defensor y el equipo atacante hubiera tocado el balón por última vez (v. Regla 8). Si la señal acústica no ha interferido en el juego, los árbitros indicarán claramente que prosiga el juego.

(...)

REGLA 7. La duración del partido

Tiempo muerto

Se recomienda que el reglamento de la competición estipule el uso de una señal acústica 10 a 15 segundos antes de que se señale el final del tiempo muerto a fin de alertar tanto a los jugadores como a los miembros del cuerpo técnico de que el final de dicho tiempo muerto es ya inminente. No obstante, cualquier sustitución que se lleve a cabo se realizará una vez ~~se podrán efectuar sustituciones únicamente después de que haya sonado la señal acústica para indicar que ha finalizado el tiempo muerto, y no después de la primera señal acústica, en consonancia con el procedimiento de sustitución estipulado en la Regla 3. Si un jugador no regresara al terreno de juego o un suplente entrara en él después de que sonara el silbato o la señal acústica, contraviniendo así el procedimiento de sustitución, se considerará que han actuado sin el permiso de los árbitros, por lo que serán amonestados.~~

REGLA 8. Inicio y reanudación del juego

Saque inicial

No será necesario que los árbitros soliciten la confirmación de los guardametas o de cualquier otro jugador para ordenar la ejecución de un saque inicial.

REGLA 10. El resultado de un partido (también se aplica a la Regla 13. Tiros libres y a la Regla 14. El tiro penal)

Los procedimientos que se especifican a continuación se aplican a las siguientes situaciones relacionadas con tocar el balón por segunda vez:

Tiros penales y tanda de penales

- *El ejecutor del penal golpea el balón de manera involuntaria con los dos pies simultáneamente o el balón le toca el pie o la pierna de apoyo justo después de ejecutar el tiro:*
 - *si el balón entrara en la portería, se repetirá;*
 - *si el balón no entrara en la portería, se concederá un libre indirecto (a menos que el árbitro conceda ventaja cuando la acción beneficie claramente al equipo defensor) o, en el caso de las tandas de penales, el lanzamiento se registrará como fallado.*
- *El lanzador golpea el balón de manera voluntaria con los dos pies simultáneamente o lo juega por segunda vez de manera voluntaria antes de que lo toque otro jugador:*
 - *se concederá un libre indirecto (a menos que los árbitros concedan ventaja cuando la acción beneficie claramente al equipo defensor) o, en el caso de las tandas de penales, el lanzamiento se registrará como fallado.*

Libres directos por seis o más faltas acumuladas

- *El ejecutor del libre directo golpea el balón con los dos pies a la vez (de manera voluntaria o involuntaria):*
 - *si el balón entrar en la portería, se concederá el gol;*
 - *si el balón no entrara en la portería, seguirá el juego.*
- *El ejecutor del libre directo golpea el balón de manera involuntaria con los dos pies simultáneamente o el balón le toca el pie o la pierna de apoyo justo después de ejecutar el tiro:*
 - *si el balón entrara en la portería, se repetirá;*
 - *si el balón no entrara en la portería, se concederá un libre indirecto (a menos que el árbitro conceda ventaja cuando la acción beneficie claramente al equipo defensor).*
- *En caso de que el ejecutor del libre directo toque el balón por segunda vez antes de que lo toque otro jugador:*
 - *se concederá un libre indirecto (a menos que el árbitro conceda ventaja cuando la acción beneficie claramente al equipo defensor).*

REGLA 12. Faltas y conducta incorrecta

Tocar el balón con la mano

Si se marcara gol después de que el jugador autor del tanto hubiera tocado accidentalmente la pelota con la mano/el brazo, sin que la pelota haya sido jugada posteriormente por otro jugador de manera voluntaria (un despeje no se considera jugar voluntariamente el balón), se anulará el gol y se señalará libre indirecto a favor del equipo adversario. No obstante:

- Si no se llega a marcar gol y el contacto de la mano/el brazo del jugador con el balón no supuso que su cuerpo ocupara más espacio de manera antinatural, no se interrumpirá el juego.
- Si el balón saliera del terreno de juego *por la línea de fondo*, se concederá saque de meta al equipo contrario.

(...)

Sanciones disciplinarias

Existen circunstancias en las que se requiere una amonestación por conducta antideportiva cuando un jugador toca el balón con la mano, p. ej. si dicho jugador:

(...)

- comete una infracción por mano voluntaria al intentar evitar un gol o una ocasión manifiesta de gol con la mano o el brazo cuando el guardameta no se encuentra en su propia área, pero fracasa en el intento;
- ~~detiene un tiro a puerta cometiendo infracción por mano voluntaria cuando la portería esté defendida por un guardameta;~~

(...)

Infracciones cometidas por el guardameta

(...)

Reanudación del juego

- Tiro libre indirecto

No se aplicará sanción *adoptará ninguna acción* disciplinaria. No obstante, si el guardameta detiene voluntariamente el avance del balón hacia su propia portería con las manos o los brazos fuera de su área, será expulsado. Esta medida se aplica también si el balón procede de un pase atrás voluntario hacia el guardameta (saques de banda ~~incluidos~~ *excluidos*) o si este vuelve a tocar el balón después de que un compañero lo haya jugado deliberadamente sin que ningún adversario lo haya jugado o tocado.

	<p>Evitar un gol o una ocasión manifiesta de gol</p> <p>A la hora de determinar si este tipo de infracción se ha producido cuando el guardameta rival se halla en su portería, se deberán tener en cuenta los siguientes aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • distancia entre el lugar donde se cometió la infracción y la portería; • dirección del juego; • probabilidad de mantener o recuperar el balón; • posición y número de jugadores activos del equipo defensor, incluido el guardameta; • posición y número de jugadores activos del equipo defensor, incluido el guardameta, a excepción del infractor, además del número de jugadores activos del equipo atacante; <p><i>Las siguientes consideraciones se aplican a los jugadores activos e inactivos a la hora de determinar si se ha cometido una infracción de este tipo:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • se Se considerarán «jugadores activos del equipo defensor» aquellos que hubieran tenido la opción de intervenir en el ataque, incluida la posibilidad de disputarle el balón al rival, de ejercer presión o de interceptar el balón de forma activa.; • se Se considerarán «jugadores activos del equipo atacante» aquellos que hubieran tenido una oportunidad clara de intervenir en la jugada de ataque.; <ul style="list-style-type: none"> • si el infractor intentaba jugar o disputar el balón (agarrar, tirar, empujar o la imposibilidad de jugar el balón no se considerarán intentos legítimos de jugar o disputar el balón).
<p>Términos de fútbol</p>	<p>Faltas acumuladas</p> <p>Falta cometida por un jugador y amonestada con un libre directo o penal que se suma a la cuenta total de faltas de este tipo cometidas por el mismo equipo en cada periodo de un partido. Si se disputara prórroga, todas las faltas acumuladas durante el segundo periodo del partido continuarán acumulándose en esta.</p> <p>Balón a tierra al suelo</p> <p>Método de reanudación del juego en el que los árbitros dejan caer el balón ante un jugador del equipo que tocó el balón por última vez. El balón volverá a estar en juego en cuanto toque el suelo <i>Reanudación del juego después de que se haya detenido sin que se haya cometido ninguna infracción, por ejemplo debido a una lesión, a un balón defectuoso, etc. (v. Regla 8).</i></p> <p>Portería protegida</p> <p><i>Se considera que la portería está protegida cuando el guardameta se encuentra en su propia área penal, situado en el interior del triángulo</i></p>

imaginario cuyos vértices son los postes y el balón. El concepto de portería protegida es además una de las consideraciones que se tienen en cuenta a la hora de determinar si una infracción se ha cometido para evitar un gol o una ocasión manifiesta de gol.

Terreno de juego

Superficie delimitada por las líneas de banda y las de meta fondo y, de utilizarse, las redes de las porterías.

Falta táctica

Se considerará falta táctica cuando un jugador comete falta sobre un rival de forma intencionada con el objetivo estratégico *de ayudar en ataque a su equipo (por ejemplo, impedir que un adversario intervenga en la jugada con una acción defensiva)* o evitar un posible *ataque o contragolpe contra su equipo, o por ejemplo* cuando el rival dispone de tiempo y espacio para iniciar una jugada de ataque hacia la portería.