

Olimpia

FORMACIÓN INTEGRAL
DEPORTIVA

Diplomado:

**EDUCACIÓN FÍSICA Y
ESTRATEGIAS PARA EL
ALTO RENDIMIENTO**

FORMACION INTEGRAL
DEPORTIVA

LIC. JULIO GUTIERREZ V.



REGLAS DE JUEGO.

Olimpia

REGLAS DE JUEGO, FÚTBOL 1.

FORMACIÓN INTEGRAL
DEPORTIVA

21. REGLAS DE JUEGO, FÚTBOL 1.

22. REGLAS DE JUEGO, FÚTBOL 2.

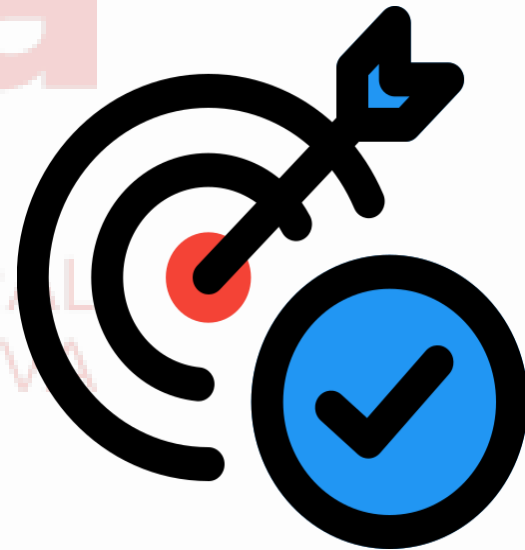
23 . REGLAS DE JUEGO, VOLEIBOL 1.

24. REGLAS DE JUEGO, VOLEIBOL 2.

EVALUACIÓN.

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Conocer las reglas de juego del fútbol.



EL TERRENO DE JUEGO

REGLA 1



JAYRO MUÑOZ GARCÍA – ÁRBITRO DE 3ª DIV. DE ESPAÑA
DELEGACIÓN DE ÁRBITROS DE FÚTBOL DE NAVALMORAL DE LA MATA

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 competición permita una combinación integrada de materiales artificiales y naturales (sistema híbrido).
- El color de las superficies artificiales deberá ser verde.
- Cuando se utilicen superficies artificiales en partidos de competición entre selecciones de federaciones nacionales de fútbol afiliadas a la FIFA o en partidos internacionales de competición de clubes, la superficie deberá cumplir los requisitos del Programa de Calidad de la FIFA de césped artificial o del International Match Standard, salvo si el IFAB concediera una dispensa especial.



2. Marcación del terreno

- El terreno de juego será rectangular y estará marcado con líneas continuas que no entrañen ningún peligro. **Se podrá utilizar material de superficie de juego artificial para la marcación de terrenos naturales si esto no supone un peligro.** Dichas líneas pertenecerán a las zonas que demarcan.
- Se utilizarán únicamente las líneas estipuladas en la Regla 1 para marcar el terreno de juego.
- Las dos líneas de marcación más largas se denominarán líneas de banda. Las dos más cortas serán las líneas de meta.
- El terreno de juego estará dividido en dos mitades por una línea media que unirá los puntos medios de las dos líneas de banda.



REGLA 1. EL TERRENO DE JUEGO • JAYRO MUÑOZ GARCÍA

- El centro del terreno de juego se hallará en el punto medio de la línea media, alrededor del cual se trazarán un círculo con un radio de 9.15 m.
- Se podrá hacer una marcación fuera del terreno de juego, a 9.15 m del cuadrante de esquina y en perpendicular a las líneas de meta y a las líneas de banda.
- Todas las líneas deberán tener la misma anchura, como máximo 12 cm. Las líneas de meta tendrán la misma anchura que los postes y el travesaño.
- Cuando se usen superficies artificiales, se permitirán otras líneas, siempre que sean de un color diferente y puedan distinguirse claramente de las líneas de fútbol.
- Un jugador que realiza marcas no autorizadas en el terreno de juego, será amonestado por conducta antideportiva. Si el árbitro se percata de ello durante el partido, el infractor será amonestado inmediatamente en cuanto el balón deje de estar en juego.



3. Dimensiones

- La longitud de la línea de banda deberá ser superior a la longitud de la línea de meta.

Longitud (línea de banda):
Mín. 90 m — máx. 120 m

Longitud (línea de meta):
Mín. 45 m — máx. 90 m

4. Dimensiones en partidos internacionales

Longitud (línea de banda):
Mín. 100 m — máx. 110 m

Longitud (línea de meta):
Mín. 64 m — máx. 75 m

- Los organizadores de las competiciones podrán determinar la longitud de la línea de meta y de la línea de banda respetando estos límites.



5. Área de meta

- Se trazarán dos líneas perpendiculares a la línea de meta, a 5.5 m de la parte interior de cada uno de los postes 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.

6. Área de penalti

- Se trazarán dos líneas perpendiculares a la línea de meta, a 16.5 m de la parte interior de cada uno de los postes 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 será el área de penalti.

- En cada área de penalti se marcará un punto de penalti a 11 m de distancia del punto medio de la línea entre los postes de portería.

- Al exterior de cada área de penalti se trazará un semicírculo con un radio de 9.15 m desde el centro del punto de penalti.



7. 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 desde el banderín de esquina.

8. Banderines

- En cada una de las esquinas, se colocará un poste no puntiagudo con un banderín, cuya altura mínima será de 1.5 m.
- Se podrán colocar banderines similares en cada extremo de la línea media, a una distancia mínima de 1 m al exterior de la línea de banda.



9. Área técnica

- El área técnica se relaciona en particular con los partidos disputados en estadios que cuentan con un área especial con asientos para el cuerpo técnico y los sustitutos, como se describe a continuación:

- ✓ el área técnica se extenderá únicamente 1 m a cada lado del área de asientos y hacia adelante hasta 1 m de distancia de la línea de banda
- ✓ deberán utilizarse marcaciones para delimitar dicha área
- ✓ el número de personas con presencia autorizada en el área técnica estará determinado por el reglamento de la competición
- ✓ los ocupantes del área técnica:
 - ✓ deberán identificarse antes del inicio del partido, de conformidad con el reglamento de la competición;
 - ✓ deberán comportarse de un modo responsable;
 - ✓ deberán permanecer dentro de los límites del área técnica, salvo en circunstancias especiales, por ejemplo, si un fisioterapeuta o un médico debe entrar en el terreno de juego, con el permiso del árbitro, para evaluar la lesión de un jugador
- ✓ solamente una persona a la vez estará autorizada para dar instrucciones tácticas desde el área técnica



10. Porterías

- Una portería se colocará en el centro de cada línea de meta.
- Consistirán en dos postes verticales, equidistantes de los banderines de esquina y unidos en la parte superior por una barra horizontal (travesaño). Los postes y el travesaño deberán estar fabricados de un material aprobado. Deberán tener forma cuadrada, rectangular, redonda o elíptica y no deberán constituir ningún peligro.
- La distancia entre la parte interior de los postes será de 7.32 m y la distancia del borde inferior del travesaño al suelo será de 2.44 m.
- La colocación de los postes de meta en relación con la línea de meta debe ajustarse a los gráficos.



- Los postes y el travesaño deberán ser blancos y tendrán la misma anchura y espesor, como máximo 12 cm.
- Si el travesaño se rompe o se sale de su sitio, se detendrá el juego hasta que haya sido reparado o colocado en su lugar. Si no es posible repararlo, se deberá suspender el partido. No se permite colocar una cuerda ni ningún otro material flexible o peligroso para sustituir el travesaño. El juego se reanudará con un balón a tierra.
- Se podrán enganchar redes en las porterías y el suelo detrás de estas, y deberán estar sujetas de forma conveniente y no estorbar al guardameta.

Seguridad

- Las porterías (incluso las portátiles) deberán estar ancladas firmemente en el suelo.



11. Detección Automática de Goles (DAG)

- Los sistemas de DAG pueden usarse para verificar si se ha anotado un gol y ayudar al árbitro en su decisión.
- Allí donde se haga uso de los sistemas de DAG, se podrá modificar la estructura de las porterías de acuerdo con lo estipulado en el Programa de Calidad de la FIFA para la DAG y las Reglas de Juego. El uso de estos sistemas debe estar regulado en el reglamento de la competición.

Principios de la DAG

- El dispositivo se aplicará únicamente a la línea de meta y solo para determinar si se ha anotado gol.
- El dispositivo deberá indicar si se ha anotado gol de manera inmediata y confirmarlo automáticamente en el margen de un segundo, dato que se transmitirá solamente al equipo arbitral (por medio del reloj del árbitro, por vibración y señal visual).



Requisitos y especificaciones de la DAG

- Si se utiliza uno de estos sistemas en competición, los organizadores deberán garantizar que cuente con la certificación correspondiente de una de las siguientes normas:

- ✓ FIFA Quality PRO
- ✓ FIFA Quality
- ✓ IMS - INTERNATIONAL MATCH STANDARD

- Un instituto independiente de análisis comprobará la precisión y el correcto funcionamiento de los diferentes sistemas de acuerdo con el Manual de Pruebas. Si el dispositivo no funciona según lo dispuesto en el Manual de Pruebas, el árbitro no podrá utilizarlo y se lo comunicará a la autoridad competente.

- El árbitro deberá comprobar el funcionamiento correcto de esta tecnología antes del partido, según se estipula en el Manual de Pruebas del Programa de Calidad de la FIFA para la DAG.



12. Publicidad comercial

- Se prohíbe todo tipo de publicidad comercial, ya sea real o virtual, en el terreno de juego, en el suelo dentro del área que abarcan las redes de portería y el área técnica, o en el suelo a una distancia de 1 m de las líneas de demarcación del terreno de juego, desde el momento en que los equipos entran en el terreno de juego hasta que lo abandonan en el pausa de medio tiempo, y desde el momento en que vuelven a entrar al terreno hasta el término del partido. Está prohibida la publicidad en las porterías, las redes, los banderines de esquina y sus postes, y en todo equipo ajeno a estos elementos (p. ej. cámaras, micrófonos, etc.).
- Además, la publicidad vertical deberá hallarse al menos a:
 - ✓ 1 m de las líneas de banda
 - ✓ a la misma distancia de la línea de meta que la profundidad de las redes de la portería
 - ✓ 1 m de la red de la portería

Ejemplos de publicidad permitidas:



13. Logotipos y emblemas

- Durante el tiempo de juego la reproducción real o virtual de logotipos o emblemas representativos de la FIFA, confederaciones, federaciones nacionales de fútbol, competiciones, clubes u otras entidades está prohibida en el terreno de juego, las redes de la portería y las zonas que ocupan, las porterías y los postes de los banderines de esquina. No obstante, sí se permite en las banderas de los banderines de esquina.



EL BALÓN

REGLA 2



JAYRO MUÑOZ GARCÍA — ÁRBITRO DE 3ª DIV. DE ESPAÑA
DELEGACIÓN DE ÁRBITROS DE FÚTBOL DE NAVALMORAL DE LA MATA

1. Características y medidas

- Los balones deberán:

- ✓ ser esféricos;
- ✓ estar fabricados con materiales adecuados;
- ✓ tener una circunferencia comprendida entre 68 y 70 cm;
- ✓ tener un peso comprendido entre 410 y 450 g al comienzo del partido;
- ✓ tener una presión equivalente a 0.6–1.1 atmósferas (600–1100 g/cm²) al nivel del mar.



- Todos los balones utilizados 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



- Los balones que lleven marcas de calidad previas, como «FIFA Approved», «FIFA Inspected» o «International Matchball Standard», se podrán utilizar en las competiciones mencionadas anteriormente hasta julio de 2017.

- Cada distintivo indica que el balón ha sido examinado oficialmente y cumple los requisitos técnicos para dicho distintivo, los cuales son adicionales a las especificaciones mínimas estipuladas en la Regla 2 y que deben ser aprobadas por el IFAB. Los institutos que lleven a cabo los controles de calidad estarán sujetos a la aprobación de la FIFA.

- En los partidos en que se utilice el sistema de detección automática de goles (DAG), los balones deberán llevar uno de los distintivos de calidad indicados anteriormente.



- En las competiciones de las federaciones nacionales de fútbol, se podrá exigir el uso de balones que lleven uno de estos distintivos.

- En los partidos que se jueguen en una competición oficial bajo los auspicios de la FIFA, de las confederaciones o de las federaciones nacionales de fútbol, está prohibida toda clase de publicidad comercial en el balón, con excepción del logotipo o emblema de la competición o del organizador de la competición y la marca registrada autorizada del fabricante. El reglamento de la competición podrá restringir el tamaño y el número de dichas marcas.

Ejemplo de balón no permitido:



2. Sustitución de balón defectuoso

- Si el balón queda deteriorado:
 - ✓ se detendrá el juego y
 - ✓ se reanudará dejando caer el balón de reserva a tierra en el sitio donde se dañó el balón original
- Si el balón se deteriora en un saque inicial, saque de meta, saque de esquina, tiro libre, penalti o saque de banda, se volverá a ejecutar el saque o el tiro.
- Si el balón se deteriora durante la ejecución de un penalti o de una tanda de penaltis, mientras se mueve hacia adelante y antes de que toque a un jugador, el travesaño o los postes de la portería, se volverá a ejecutar el penalti.
- El balón no podrá ser cambiado durante el partido sin la autorización del árbitro.



3. Balones adicionales

- Se podrán colocar balones adicionales alrededor del terreno de juego, siempre que cumplan las especificaciones estipuladas en la Regla 2 y su uso lo controle el árbitro.



LOS JUGADORES

REGLA 3



JAYRO MUÑOZ GARCÍA — ÁRBITRO DE 3ª DIV. DE ESPAÑA
DELEGACIÓN DE ÁRBITROS DE FÚTBOL DE NAVALMORAL DE LA MATA

1. Número de jugadores

- Un partido es jugado por dos equipos, cada uno de ellos con un máximo de once jugadores; de los que uno de ellos será el guardameta. El partido no comenzará ni proseguirá si uno de los equipos tiene menos de siete jugadores.
- Si un equipo tiene menos de siete jugadores debido a que uno o varios jugadores salieron deliberadamente el terreno de juego, el árbitro no estará obligado a detener el juego y se podrá aplicar la ventaja, pero el partido no deberá reanudarse después de que el balón esté fuera de juego si un equipo no tiene siete jugadores como mínimo.
- Si las reglas de la competición estipulan que se debe dar a conocer el nombre de todos los jugadores y sustitutos antes del saque inicial y un equipo comienza el encuentro con menos de once jugadores, únicamente los jugadores y sustitutos que figuren en la alineación inicial podrán participar en el partido a su llegada.



2. Número de sustituciones

Competiciones oficiales

- El número de sustitutos, hasta un máximo de cinco, que se podrán utilizar en cualquier partido de una competición oficial será establecido por la FIFA, la confederación o la asociación nacional de fútbol, salvo en el caso de competiciones masculinas y femeninas en las que participe el 1er equipo de los clubes de la división superior o equipos internacionales absolutos, en cuyo caso el máximo serán tres sustitutos.
- El reglamento de la competición deberá estipular cuántos sustitutos podrán ser nombrados, de tres a un máximo de doce.


Otros partidos

- En los partidos de selecciones nacionales "A" se podrán utilizar un máximo de seis sustitutos.
- En todos los demás partidos se podrán utilizar un número mayor de sustitutos, siempre que:
 - ✓ los equipos lleguen a un acuerdo sobre el número máximo;
 - ✓ se haya informado al árbitro antes del comienzo del partido.
- Si el árbitro no ha sido informado, o no se ha llegado a un acuerdo antes del inicio del partido, a cada equipo se le permitirá utilizar como máximo seis sustitutos.

Sustituciones ilimitadas

- El uso de las sustituciones ilimitadas está permitido exclusivamente en las categorías de juveniles, veteranos, discapacitados y categorías inferiores del fútbol (fútbol base/amateur), siempre que la federación nacional de fútbol, la confederación o la FIFA lo apruebe.

3. Procedimiento de sustitución

- Los nombres de los sustitutos deberán entregarse al árbitro antes del comienzo del encuentro. Aquellos sustitutos cuyo nombre no haya sido facilitado en dicho momento no podrán participar en el partido.
 - Para sustituir a un jugador por un sustituto se deberá tener en cuenta lo siguiente:
 - ✓ se deberá informar al árbitro antes de efectuar la sustitución;
 - ✓ el jugador que vaya a ser sustituido recibirá el permiso del árbitro para salir del terreno de juego, a menos que ya se encuentre fuera del mismo;
 - ✓ el jugador que vaya a ser sustituido no estará obligado a salir por la línea de media; además, no volverá a participar en el partido, excepto en aquellos casos en los que se permitan las sustituciones ilimitadas;
 - ✓ si un jugador que debe ser reemplazado rehusara salir del terreno de juego, el partido continuará.
- 

- El sustituto solamente entrará al terreno de juego:
 - ✓ mientras el juego esté detenido;
 - ✓ por la línea media;
 - ✓ después de que el jugador al que deba reemplazar haya abandonado el terreno de juego;
 - ✓ tras recibir la señal del árbitro.
- Una sustitución es efectiva cuando el sustituto entra en el terreno de juego; desde ese momento, **el jugador que se retira pasa a ser un jugador sustituido**; el sustituto se convierte en jugador, y **podrá ejecutar cualquier tipo de reanudación**.
- Tanto los jugadores sustituidos como los sustitutos están sometidos a la autoridad del árbitro, independientemente de que jueguen o no.

4. Cambio de guardameta

- Cualquiera de los jugadores podrá cambiar su puesto con el guardameta si:
 - ✓ se informa previamente al árbitro
 - ✓ el cambio se efectúa mientras el juego esté detenido



5. Infracciones y sanciones

- Si un sustituto comienza un partido en lugar de un jugador sin que se haya notificado el cambio al árbitro:
 - ✓ el árbitro permitirá que el sustituto siga jugando;
 - ✓ no se adoptarán sanciones disciplinarias contra el sustituto;
 - ✓ el jugador podrá pasar a ser un sustituto;
 - ✓ no se reducirá el número de sustituciones;
 - ✓ el árbitro elevará un informe del hecho a la autoridad competente.

- Si se realiza una sustitución durante la pausa del medio tiempo o antes del tiempo suplementario, el procedimiento de sustitución deberá completarse antes de que se reanude el partido. Si no se informa al árbitro, el sustituto designado podrá seguir jugando, no se tomará ninguna medida disciplinaria y se informará de la incidencia a las autoridades competentes.

- Si un jugador cambia su puesto con el guardameta sin la autorización del árbitro, este:
 - ✓ permitirá que prosiga el juego;
 - ✓ amonestará a ambos jugadores en cuanto el balón deje de estar en juego, **excepto si el cambio se produjo durante el medio tiempo (lo que incluye el tiempo suplementario) o el periodo comprendido entre el final del partido y el inicio del tiempo suplementario y/o los tiros desde el punto de penalti.**

- Para cualquier otra infracción de esta Regla:
 - ✓ se amonestará a los jugadores;
 - ✓ se reanudará el juego con un tiro libre indirecto desde el lugar donde se hallaba el balón cuando el juego fue detenido.

6. Jugadores y sustitutos expulsados

- Un jugador que es expulsado:
 - ✓ antes de la entrega de la lista del equipo, no puede ser designado para ningún puesto en la lista del equipo
 - ✓ tras ser designado en la lista del equipo y antes del saque inicial, puede ser sustituido por un sustituto, cuyo puesto no podrá ser ocupado por otro jugador; no se reducirá el número de sustituciones que puede hacer el equipo
 - ✓ tras el saque inicial, no puede ser sustituido
- Un sustituto que es expulsado antes o después del saque inicial no puede ser sustituido en la lista del equipo.



7. Personas no autorizadas en el terreno de juego

- El entrenador y los demás integrantes de la lista del equipo (a excepción de los jugadores y los sustitutos) se considerarán miembros del cuerpo técnico. Toda persona no inscrita en la lista del equipo como jugador, sustituto o miembro del cuerpo técnico es un agente externo.

- Si un miembro del cuerpo técnico, sustituto, jugador sustituido, jugador expulsado o agente externo entra en el terreno de juego, el árbitro deberá:
 - ✓ detener el juego únicamente si hay una interferencia en el juego;
 - ✓ hacer que la persona salga del terreno de juego cuando se detenga el juego;
 - ✓ tomar la medida disciplinaria apropiada.

- Si se detiene el juego y la interferencia fue causada por:
 - ✓ un miembro del cuerpo técnico, sustituto, jugador sustituido o jugador expulsado, se reanudará el juego con un tiro libre directo o un penalti;
 - ✓ un agente externo, se reanudará el juego con un balón a tierra.

- Si el balón va a entrar en la portería y la interferencia no impide que un jugador del equipo defensor juegue el balón, se concede gol si el balón entra en la portería (incluso si se produjo un contacto con el balón), a menos que el balón entre en la portería del adversario.



8. Jugador fuera del terreno de juego

- Si **un jugador que requiere** el permiso del árbitro **para regresar al terreno de juego** vuelve a entrar sin su permiso, el árbitro deberá:
 - ✓ detener el juego (no inmediatamente si el jugador no interfiere en el juego **o en un miembro del equipo arbitral**, o si cabe aplicar la ventaja);
 - ✓ amonestar al jugador por entrar en el terreno de juego sin permiso.
- Si el árbitro detiene el juego, lo reanudará:
 - ✓ con **un tiro libre directo desde el lugar donde se produjo la interferencia**
 - ✓ con un tiro libre indirecto desde el lugar donde se hallaba el balón cuando el juego fue detenido **si no se produjo ninguna interferencia**
- Un jugador que cruza una línea de demarcación del terreno de juego como un movimiento del juego no comete ninguna infracción.



Ejemplo de '*Jugador fuera del terreno de juego*' permitido:



9. Gol marcado mientras una persona no autorizada se halla en el terreno de juego

- Si después de anotarse un gol el árbitro se da cuenta, antes de que se reanude el juego, de que una persona no autorizada se hallaba en el terreno de juego en el momento de marcarse el gol:

- ✓ el árbitro deberá anular el gol si la persona no autorizada era:
 - ✓ un jugador, sustituto, jugador sustituido, jugador expulsado o miembro del cuerpo técnico del equipo que marcó el gol; **se reanudará el juego con un tiro libre directo desde la posición de la persona no autorizada**
 - ✓ un agente externo que interfirió en el juego, a menos que el gol se produzca de la manera indicada anteriormente en 'personas no autorizadas en el terreno de juego'.

El juego se reanudará con un saque de meta, saque de esquina o balón a tierra.

- ✓ el árbitro deberá conceder el gol si la persona era:
 - ✓ un jugador, sustituto, jugador sustituido, jugador expulsado o miembro del cuerpo técnico del equipo que recibió el gol;
 - ✓ un agente externo que no interfirió en el juego.



- En todos los casos, el árbitro ordenará que la persona no autorizada salga del terreno de juego.
- Si, después de que se marque un gol y se haya reanudado el juego, el árbitro se da cuenta de que había una persona no autorizada en el terreno de juego cuando se marcó el gol, este no se podrá anular. Si la persona no autorizada está todavía en el terreno de juego, el árbitro deberá:
 - ✓ detener el juego;
 - ✓ ordenar que la persona no autorizada salga del terreno de juego;
 - ✓ reanudar el juego con un balón a tierra o un tiro libre, según proceda.
- El árbitro elevará informe de la incidencia a las autoridades competentes.

10. Capitán del equipo

- El capitán de un equipo no goza de categoría especial o privilegio alguno, pero tendrá cierto grado de responsabilidad en lo concerniente a la conducta de su equipo.



EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES REGLA 4



JAYRO MUÑOZ GARCÍA — ÁRBITRO DE 3ª DIV. DE ESPAÑA
DELEGACIÓN DE ÁRBITROS DE FÚTBOL DE NAVALMORAL DE LA MATA

1. Seguridad

- Un jugador no debe llevar equipamiento que sea peligroso ni llevar ningún objeto que sea peligroso.
- Se prohíben todo tipo de accesorios de joyería o bisutería (collares, anillos, brazaletes, pendientes, bandas de cuero o goma, etc.). Los jugadores tendrán la obligación de quitárselos. Asimismo, no se permite cubrirlos con cinta adhesiva.
- Se deberá inspeccionar a los jugadores antes del inicio del partido y a los sustitutos antes de que entren en el terreno de juego. Si un jugador lleva una prenda u objeto prohibido o peligroso, el árbitro deberá ordenar al jugador:

- ✓ que se quite el objeto en cuestión;
- ✓ que salga del terreno de juego en la próxima detención del juego si no puede o no quiere acatar la orden.



- Deberá amonestarse a todo jugador que rehúse acatar esta regla o que vuelva a ponerse el objeto otra vez.



2. Equipamiento obligatorio

- El equipamiento obligatorio de un jugador se compone de las siguientes prendas:
 - ✓ una camiseta con mangas;
 - ✓ pantalones cortos;
 - ✓ medias: si se coloca cinta adhesiva o cualquier otro material en la parte exterior, deberá ser del mismo color que la parte de las medias sobre la que se use o que cubra;
 - ✓ espinilleras: deberán estar fabricadas de un material adecuado que ofrezca una protección razonable y quedar cubiertas por las medias;
 - ✓ calzado.

- Los guardametas podrán utilizar pantalones largos.

- Un jugador que pierda accidentalmente un zapato o una espinillera deberá volver a colocárselo lo más pronto posible, nunca más tarde que la próxima vez que el balón deje de estar en juego; si antes de ello el jugador juega el balón y/o marca un gol, el gol será válido.



3. Colores

- Los dos equipos vestirán colores que los diferencien entre sí y del equipo arbitral.
- Cada guardametas vestirá colores que lo diferencien de los demás jugadores y del equipo arbitral
- Si las camisetas de los dos guardametas son del mismo color y ninguno de ellos tiene una camiseta de otro color, el árbitro deberá permitir que se juegue el partido.
- Las camisetas interiores deberán ser del color principal de las mangas de la camiseta. Si se usan mallas térmicas cortas o largas, estas deberán ser del color principal de los pantalones cortos o de su parte inferior; además, los jugadores del mismo equipo deberán llevarlas del mismo color.



PERMITIDO

NO PERMITIDO



4. Otro equipamiento

- Se permite el equipamiento protector no peligroso, como por ejemplo, protectores de cabeza, máscaras faciales, rodilleras y protectores del brazo fabricados con material blando, ligero y acolchado. También se permiten gorras para guardametas y gafas deportivas.

Protectores de cabeza

- Cuando se usen protectores de cabeza (**excepto gorras para guardametas**) estos deberán:
 - ✓ ser de color negro o del color principal de la camiseta (siempre y cuando los jugadores de un mismo equipo usen el mismo color);
 - ✓ estar en consonancia con el aspecto profesional del equipamiento del jugador
 - ✓ estar separados de la camiseta;
 - ✓ no suponer ningún riesgo para el jugador que lo lleve ni para ningún otro jugador (p. ej. un mecanismo de apertura alrededor del cuello);
 - ✓ carecer de partes que sobresalgan (protuberancias).



PERMITIDO



Sólo porteros:



Comunicación electrónica

- Los jugadores (lo que incluye a los sustitutos, jugadores sustituidos y jugadores expulsados) **no tienen la autorización de llevar o utilizar ningún tipo de equipos electrónicos o de comunicación (excepto donde se permita el uso de EPTS)**. Se prohíbe el uso de todo tipo de sistemas electrónicos de comunicación por parte del cuerpo técnico, salvo en lo que respecta exclusivamente al bienestar y la seguridad del jugador.

Sistemas electrónicos de seguimiento del rendimiento (EPTS)

- En los lugares donde se utilice la tecnología ponible (WT) como parte de sistemas electrónicos de seguimiento del rendimiento (EPTS) en partidos que se disputen en una competición oficial organizada bajo los auspicios de la FIFA o de las confederaciones o asociaciones nacionales de fútbol, la tecnología incorporada al equipo del jugador deberá llevar la siguiente marca:

- Esta marca indica que el material se ha probado oficialmente y satisface los requisitos mínimos de seguridad del International Match Standard desarrollado por la FIFA y aprobado por el IFAB.

- Los centros que lleven a cabo los controles de calidad estarán sujetos a la aprobación de la FIFA. El periodo de transición termina el 31 de mayo de 2018.



- Cuando se usen dispositivos o sistemas de seguimiento de jugadores (con la aprobación de la federación nacional de fútbol o del organizador de la competición):

- ✓ no deben ser peligrosos;
- ✓ durante el partido, no se permitirá la recepción ni el uso en el área técnica de la información o los datos transmitidos por estos dispositivos.

5. Eslóganes, mensajes, imágenes y publicidad

- El equipamiento no deberá contener eslóganes, mensajes o imágenes de carácter político, religioso o personal. Los jugadores no deberán mostrar ropa interior con eslóganes, mensajes o imágenes de carácter político, religioso, personal o publicitario que no sea el logotipo del fabricante. En caso de infracción, el jugador o el equipo serán sancionados por el organizador de la competición, la federación nacional de fútbol o la FIFA.



6. Infracciones y sanciones

- En caso de cualquier infracción de esta regla, no se deberá detener el juego y:
 - ✓ el árbitro ordenará al jugador infractor que abandone el terreno de juego para que ponga en orden su equipamiento;
 - ✓ el jugador saldrá del terreno de juego cuando se detenga el juego, a menos que se haya corregido ya el equipamiento.
- Un jugador que abandone el terreno de juego para corregir o cambiar su equipamiento deberán:
 - ✓ someter el equipamiento al control de un miembro del equipo arbitral antes de poder volver a entrar;
 - ✓ volver a entrar únicamente con el permiso del árbitro (el cual puede concederse durante el juego).
- Un jugador que entre en el terreno de juego sin permiso debe ser amonestado; si se detiene el juego para amonestar al jugador, se concederá un tiro libre indirecto en el lugar donde se encontraba el balón cuando se detuvo el juego.



EL ÁRBITRO

REGLA 5



JAYRO MUÑOZ GARCÍA — ÁRBITRO DE 3ª DIV. DE ESPAÑA
DELEGACIÓN DE ÁRBITROS DE FÚTBOL DE NAVALMORAL DE LA MATA

1. Autoridad del árbitro

- Un partido será controlado por un árbitro, quien tendrá la autoridad total para hacer cumplir las Reglas de Juego en dicho encuentro.

2. Decisiones del árbitro

- Las decisiones serán tomadas según mejor criterio del árbitro de acuerdo a las Reglas de Juego y el espíritu del juego y se basarán en la opinión del árbitro, quien tiene la discreción para tomar las decisiones adecuadas dentro del marco de las Reglas de Juego.
- Las decisiones del árbitro sobre hechos relacionados con el juego, incluyendo el determinar si se marcó un gol o no y el resultado del partido, son definitivas.
- **Las decisiones del árbitro y del resto de miembros del equipo arbitral deben respetarse en todo momento.**
- El árbitro no podrá cambiar una decisión si se da cuenta que era incorrecta o conforme a una indicación de otro miembro del equipo arbitral si se ha reanudado el juego o el árbitro ha señalado el final del primer o del segundo tiempo (incluyendo el tiempo suplementario) y abandonado el terreno de juego o ha finalizado el partido.
- Si el árbitro está incapacitado, el partido podrá continuar bajo la supervisión de los demás miembros del equipo arbitral hasta que el balón deje de estar en juego.

3. Poderes y deberes

- El árbitro:

- ✓ hará cumplir las Reglas de Juego;
- ✓ controlará el partido en colaboración con los otros miembros del equipo arbitral;
- ✓ actuará como cronometrador, tomará nota de los incidentes en el partido y remitirá a las autoridades competentes un informe del partido, con datos sobre todas las medidas disciplinarias y sobre cualquier otro incidente que haya ocurrido antes, durante y después del partido;
- ✓ .supervisará y/o indicará la reanudación del juego.

La ventaja

- Permitirá que el juego continúe si el equipo contra el cual se ha cometido una infracción se beneficia de una ventaja, y sancionará la infracción cometida inicialmente si la ventaja prevista no sobreviene en ese momento o dentro de unos pocos segundos.



Medidas disciplinarias

- Castigará la infracción más grave, en términos de sanción, reanudación, gravedad física y repercusiones tácticas, cuando se cometan más de una infracción al mismo tiempo;
- Tomará medidas disciplinarias contra jugadores que cometan infracciones merecedoras de amonestación o expulsión;
- Tendrá la autoridad para tomar medidas disciplinarias desde el momento en que entra en el terreno de juego para realizar la inspección previa al partido hasta que lo abandona una vez terminado el partido (lo cual incluye los tiros desde el punto de penalti). Si, antes de entrar en el terreno de juego al comienzo del partido, un jugador comete una infracción merecedora de expulsión, el árbitro tiene autoridad para impedir que el jugador participe en el partido (ver Regla 3.6); el árbitro elaborará un informe sobre todo tipo de conducta incorrecta;



REGLA 5. EL ÁRBITRO • JAYRO MUÑOZ GARCÍA

- Tendrá autoridad para mostrar tarjetas amarillas o rojas **y, allá donde lo permitan las reglas de las competiciones, excluir temporalmente a un jugador**, desde el momento en que entra en el terreno de juego al comienzo del partido hasta que el partido ha terminado, lo cual incluye la pausa del medio tiempo, el tiempo suplementario y los tiros desde el punto de penalti;
- Tomará medidas contra los miembros del cuerpo técnico de los equipos que no actúen de forma responsable y podrá expulsarlos del terreno de juego y sus alrededores; **un médico que sea miembro del cuerpo técnico y cometa una infracción sancionable con expulsión podrá permanecer si el equipo no cuenta con otro médico disponible, e intervenir si un jugador requiere atención médica.**
- Actuará conforme a las indicaciones de los otros miembros del equipo arbitral en relación con incidentes que no haya podido observar.



Lesiones

- Permitirá que el juego continúe hasta que el balón esté fuera de juego si un jugador está levemente lesionado;
- Detendrá el juego si algún jugador ha sufrido una lesión grave y se asegurará de que sea transportado fuera del terreno de juego. Un jugador lesionado no podrá ser tratado en el terreno de juego, y no se le permitirá volver a entrar en él hasta que el juego haya sido reanudado; si el balón está en juego, el reingreso debe hacerse por la línea de banda; pero si el balón está fuera de juego, puede realizarse por cualquier línea de demarcación. Excepciones a la norma de salir el terreno de juego son solamente cuando:
 - ✓ se lesione un guardameta;
 - ✓ un guardameta y un jugador de campo choquen y requieran atención;
 - ✓ jugadores del mismo equipo choquen y requieran atención;
 - ✓ se haya producido una lesión grave;
 - ✓ se lesione un jugador como resultado de una infracción con contacto físico por la cual se amoneste o expulse al adversario (p. ej. una infracción temeraria o con fuerza excesiva), si la evaluación y el tratamiento se lleva a cabo con rapidez.



REGLA 5. EL ÁRBITRO • JAYRO MUÑOZ GARCÍA

- Se asegurará de que todo jugador que esté sangrando abandone el terreno de juego. El jugador solo podrá volver a entrar tras la señal del árbitro, quien se cerciorará de que la hemorragia haya cesado y que no haya sangre en su equipamiento;
- Si el árbitro autorizara la entrada de los médicos y/o camilleros, el jugador lesionado deberá salir del terreno de juego, ya sea caminando o en camilla; si el jugador no acatara esta disposición, deberá ser amonestado por conducta antideportiva;
- Si el árbitro decidiera amonestar o expulsar a un jugador lesionado y este debiera salir del terreno de juego para recibir tratamiento, deberá mostrarle la tarjeta antes de que abandone el terreno de juego;
- Si el juego no hubiera sido detenido por cualquier otro motivo, o si la lesión sufrida por el jugador no fuera producto de una infracción de las Reglas de Juego, se reanudará el juego con un balón a tierra.



Interferencia externa

- Detendrá, suspenderá temporalmente o suspenderá de manera definitiva el partido por cualquier tipo de infracción de las Reglas de Juego o interferencia externa, p. ej. Cuando:
 - ✓ la iluminación artificial sea inadecuada;
 - ✓ un objeto lanzado por un espectador golpee a un miembro del equipo arbitral, a un jugador o a un miembro del cuerpo técnico de un equipo; el árbitro podrá permitir que el partido continúe, o bien lo detenga, lo suspenda temporalmente o lo suspenda definitivamente, según la gravedad del incidente;
 - ✓ 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;
 - ✓ 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 reanudarlo con un balón a tierra) únicamente si interfiere en el juego, excepto si el balón va a entrar en la portería y la interferencia no impide que un defensor juegue el balón; se concederá gol si el balón entra en la portería (incluso si se produjo contacto con el balón), a menos que el balón entre en la portería del adversario;
 - permitir continuar el juego si no hay interferencia en el juego y ordenar que se retire del terreno de juego lo antes posible.
- No permitirá que personas no autorizadas entren en el terreno de juego.

4. Equipamiento del árbitro

Equipamiento obligatorio

- ✓ Silbato(s);
- ✓ Cronómetro(s);
- ✓ Tarjetas rojas y amarillas;
- ✓ Cuaderno de notas (u otro medio para anotar las incidencias del partido).



Otro equipamiento

- ✓ Equipamiento para comunicarse con los otros miembros del equipo arbitral: banderines con señal acústica, auriculares, etc.;
- ✓ Sistemas de seguimiento electrónico del rendimiento u otro tipo de dispositivos de control del rendimiento físico;
- ✓ Aerosol evanescente.

- Se prohíbe que los árbitros y los demás miembros del equipo arbitral lleven joyas o cualquier otro equipamiento electrónico.



5. Señales del árbitro

- Además de la señal actual con los dos brazos para señalar la ventaja, se permite actualmente una señal similar con un solo brazo, ya que no siempre le resulta fácil al árbitro correr con los dos brazos extendidos.

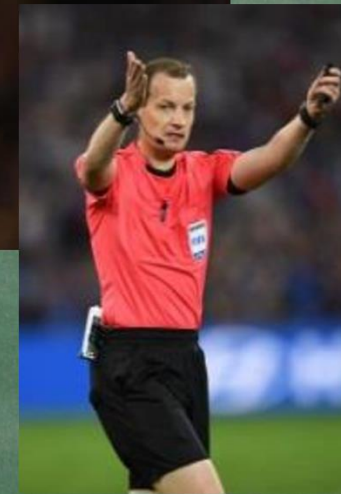
Indirecto



Directo



Ventaja (1)

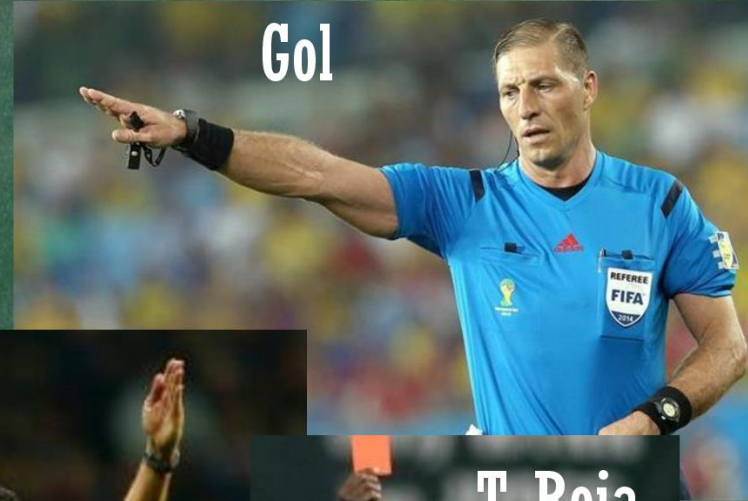


Ventaja (2)

Penalti



Gol



Córner



T. Amarilla

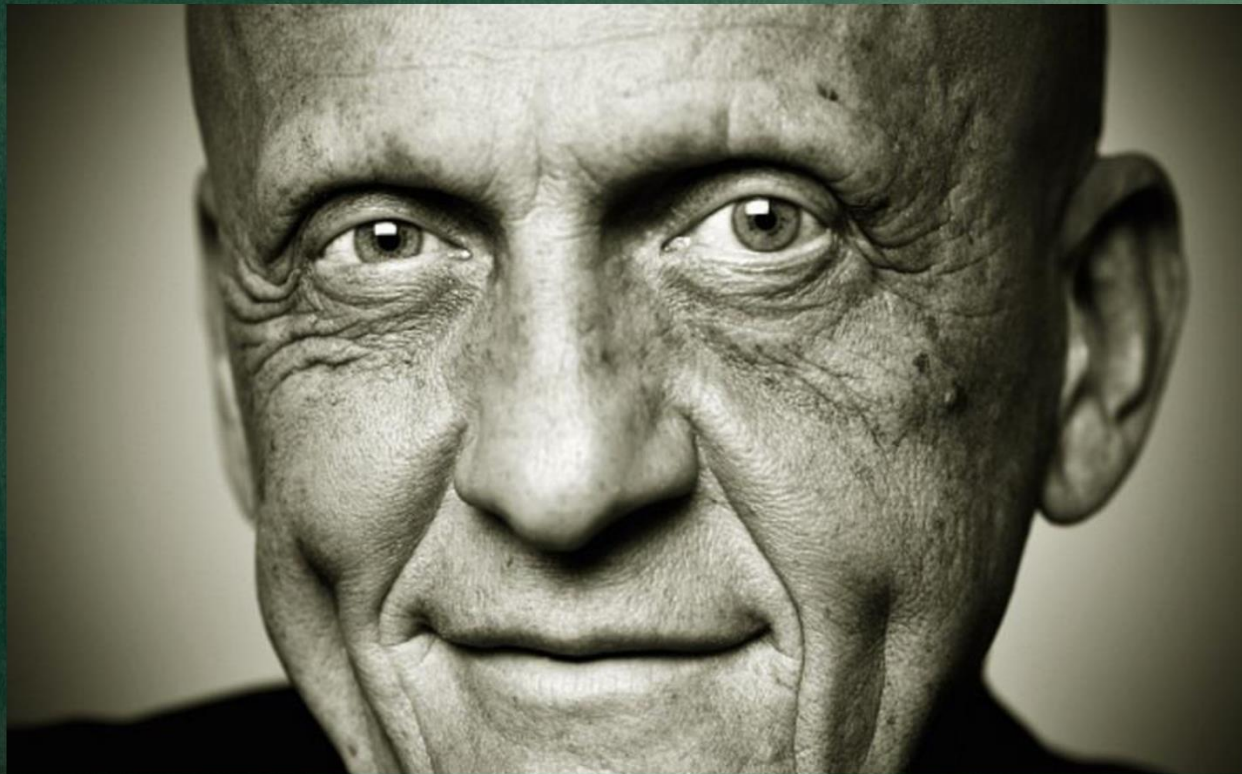


T. Roja



6. Responsabilidad del equipo arbitral

- Un árbitro u otro miembro del equipo arbitral no será responsable de:
 - ✓ ningún tipo de lesión que sufra un jugador, miembro del cuerpo técnico o espectador;
 - ✓ ningún daño a la propiedad, sea esta del carácter que sea;
 - ✓ cualquier otra pérdida sufrida por una persona física, club, empresa, federación o entidad, la cual se deba o pueda deberse a alguna decisión tomada conforme a las Reglas de Juego o con respecto al procedimiento normal requerido para celebrar, jugar y controlar un partido.



- Entre tales situaciones pueden tratarse de decisiones:
 - ✓ de permitir o no la disputa del encuentro dependiendo de las condiciones del terreno de juego, de sus inmediaciones o de las condiciones meteorológicas;
 - ✓ de suspender definitivamente un partido por la razón que estime oportuna;
 - ✓ relativa a la idoneidad del equipamiento o del balón utilizados durante el partido;
 - ✓ de detener o no un partido debido a la interferencia de los espectadores o a cualquier problema en el área de los espectadores;
 - ✓ de detener o no el juego para permitir que un jugador lesionado sea transportado fuera del terreno de juego para recibir tratamiento;
 - ✓ de solicitar que un jugador lesionado sea retirado del terreno de juego para recibir tratamiento;
 - ✓ de permitir o no a un jugador llevar cierta ropa o equipamiento;
 - ✓ donde el árbitro posea esta autoridad, de permitir o no a una persona (incluidos los miembros del cuerpo técnico y del estadio, personal de seguridad, fotógrafos u otros representantes de los medios de comunicación) estar presente en los alrededores del terreno de juego;
 - ✓ cualquier otra decisión tomada conforme a las Reglas de Juego o de acuerdo con sus deberes y lo estipulado por las normas o reglamentos de la FIFA, confederación, federación nacional de fútbol o competición bajo cuya jurisdicción se dispute el partido.
- 