



Cambios en
las Reglas
2026/27

Resumen de los cambios en las Reglas de Juego

Regla 3. Los jugadores

- Las sustituciones permitidas en partidos amistosos internacionales entre selecciones absolutas se han incrementado a ocho, o a once siempre que ambos equipos así lo acuerden e informen al árbitro de antemano; se seguirá aplicando la limitación de tres oportunidades de sustitución por equipo.
- Los jugadores sustituidos tendrán que salir del terreno de juego en un plazo de diez segundos como máximo. Si se supera este límite de tiempo, el suplente no podrá entrar en el campo hasta que, a partir de que haya transcurrido un minuto, se detenga el juego por primera vez.
- Aviso:
Las pautas para la disposición de que solo el capitán pueda acercarse al árbitro será un protocolo obligatorio en todas las competiciones a partir del 1 de julio de 2027.

Regla 4. El equipamiento de los jugadores

- Se permite llevar accesorios siempre que no sean peligrosos y estén cubiertos de forma segura.

Regla 5. El árbitro

- Se permite que las competiciones usen tecnología para ayudar al árbitro a adoptar o modificar decisiones relacionadas con el protocolo del VAR, el balón en juego (incluida la tecnología para la detección automática de goles) y el fuera de juego (incluida la tecnología semiautomatizada para su detección).
- Se aclara que se puede aplicar la ventaja si se efectúa una reanudación del partido incorrecta y el balón está en juego.
- Salvo ciertas excepciones, los jugadores que reciban reconocimiento o tratamiento médico dentro del terreno de juego o que, debido a una lesión, provoquen que el partido se detenga deben salir del campo y permanecer fuera de él hasta un minuto después de que el juego se haya reanudado.

- El VAR puede revisar:
 - una tarjeta roja incorrecta que resulte de una segunda amarilla claramente errónea;
 - una tarjeta roja o amarilla mostrada al jugador equivocado cuando fue otro jugador, de cualquiera de los dos equipos, el que cometió la infracción;
 - un saque de esquina concedido erróneamente, siempre que la decisión se pueda cambiar inmediatamente y sin retrasar la reanudación (opción para las competiciones).
- Las competiciones tienen la opción de proporcionar cámaras corporales a los árbitros, árbitros asistentes y cuartos árbitros.
- Se permite llevar accesorios siempre que no sean peligrosos.

Regla 6. Los otros miembros del equipo arbitral

- Se introducen añadidos a los incidentes revisables del VAR.

Regla 8. Inicio y reanudación del juego

- Se modifica el texto sobre el balón a tierra para aclarar que el equipo que «habría ganado la posesión» es también el que reanudará el partido en aquellas situaciones en las que el balón deje de estar en juego. Si un árbitro o un agente externo interfieren en el juego, este se reanudará con un balón a tierra en el lugar en el que se produjo la interferencia.

Regla 10. El resultado de un partido

- Confirmación de la circular n.º 31 referida a jugar el balón por segunda vez de manera involuntaria durante una tanda de penales.
- Eliminación de la amonestación automática (tarjeta amarilla) para el lanzador del penal si este y el guardameta cometen una infracción al mismo tiempo.

Regla 12. Faltas y conducta incorrecta

- No se amonestará (con tarjeta amarilla) una infracción destinada a evitar un gol o una ocasión manifiesta de gol si se aplica la ventaja y el gol se marca.

- Se añade una referencia a los «atacantes» a la lista de aspectos que se deben tener en cuenta en aquellas situaciones en las que un jugador comete una infracción destinada a evitar un gol o una ocasión manifiesta de gol.

Regla 14. El penal

- Confirmación de la circular n.º 31 referida a jugar el balón por segunda vez de manera involuntaria durante un tiro penal.
- Eliminación de la amonestación automática (tarjeta amarilla) para el lanzador del penal si este y el guardameta cometen una infracción al mismo tiempo.

Regla 15. El saque de banda

- Uso de una señal de cuenta atrás de cinco segundos si un jugador o un equipo retrasan un saque de banda. Si se excede este tiempo límite, se concederá el saque de banda al equipo adversario.

Regla 16. El saque de meta

- Uso de una señal de cuenta atrás de cinco segundos si un jugador o un equipo retrasan un saque de meta. Si se excede este límite de tiempo, se concederá un saque de esquina al equipo adversario.

Protocolo del VAR

- Se revisarán las tarjetas rojas que resulten de una segunda tarjeta amarilla claramente incorrecta.
- Se revisará la confusión de identidad si se ha sancionado con tarjeta amarilla o roja a un jugador, pero la infracción por la que se le haya amonestado fue cometida por otro jugador de cualquiera de los dos equipos.
- Las competiciones tienen la opción de revisar los saques de esquina que se hayan concedido de manera claramente incorrecta, siempre y cuando la decisión se pueda corregir inmediatamente y sin retrasar la reanudación del juego.

Análisis detallado de todos los cambios

A continuación, se presentan los principales cambios introducidos en la edición 2026/27 de las Reglas de Juego. Se ha añadido a cada uno de ellos el texto de la edición precedente y el modificado o añadido, como corresponda, seguido de una explicación del cambio.

Importante

Los principales cambios de contenido en las Reglas de Juego aparecen subrayados en amarillo y resaltados al margen. Los cambios editoriales están subrayados.

Regla 3. Los jugadores

2. Número de sustituciones

Texto modificado

Otros partidos

En los partidos de selecciones nacionales absolutas, se podrá designar un máximo de quince suplentes, de los cuales se podrán utilizar un máximo de ~~seis~~ ocho, a menos que los dos equipos acuerden que se utilicen más sustituciones, hasta un máximo de once, en cuyo caso se deberá informar al árbitro antes del partido. Se aplicarán las restricciones y procedimientos en vigor relacionados con las oportunidades de sustitución en competiciones oficiales.

Explicación

En los partidos amistosos internacionales entre selecciones absolutas, se permite ahora que los equipos usen ocho suplentes inscritos como tal, a menos que los dos equipos acuerden utilizar más, hasta un máximo de once. Las oportunidades de sustitución se restringirán a tres por equipo.

Regla 3. Los jugadores

3. Procedimiento de sustitución

Texto adicional

(...)

Para sustituir a un jugador, se deberá tener en cuenta el «Protocolo del límite de tiempo en las sustituciones» incluido en la sección «Observaciones y adaptaciones», además de 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, y lo abandonará por el punto más cercano de la línea delimitadora del campo, salvo que el árbitro le indique que salga directamente por la medular o por otro punto (p. ej. por razones de seguridad o por lesión);
 - deberá estar fuera del terreno de juego en el plazo de diez segundos a partir del momento en el que se haya mostrado el tablero de sustituciones o, si este no existiera, a partir del momento en el que el árbitro señalara que se puede efectuar la sustitución, salvo que esta disposición no se pudiera aplicar por razones de seguridad o por lesión;
 - deberá dirigirse inmediatamente al área técnica o a los vestuarios, y no volverá a participar en el partido, excepto en aquellos casos en los que se permitan las sustituciones ilimitadas;

Si se produjeran varias sustituciones durante la misma oportunidad, todos los jugadores sustituidos deberán salir del terreno de juego en el plazo de diez segundos a partir del momento en el que se indique la última sustitución.

Regla 3. Los jugadores

5. Infracciones y sanciones

Texto adicional

(...)

Salvo que no fuera posible cumplir el plazo por razones de seguridad o por lesión, si el jugador sustituido no saliera del terreno de juego en el tiempo máximo exigido de diez segundos:

- el jugador sustituido deberá salir del terreno de juego de todas formas; recibirá una amonestación solo si retrasa excesivamente la reanudación del juego durante más de diez segundos;
- el suplente no podrá entrar todavía en el terreno de juego;
- se reanudará el juego;
- la sustitución no se podrá cancelar ni el suplente se podrá cambiar;
- el suplente podrá entrar en el terreno de juego únicamente con el permiso del árbitro durante la primera vez que se interrumpa el juego después de que haya transcurrido un minuto desde la reanudación.

En caso de que se produjera cualquier otra infracción de esta Regla:

- (...)

Explicación

Para impedir que se produzcan pérdidas de tiempo, el jugador sustituido debe salir del terreno de juego en el plazo de diez segundos a partir del momento en el que se mostró el tablero de sustitución, si lo hubiera, o desde que el árbitro indicó que se podía efectuar la sustitución. Si el jugador no ha abandonado el terreno de juego antes de que transcurran los diez segundos, deberá salir de todas formas, pero su suplente no podrá entrar en el campo hasta que se detenga por primera vez el juego después de que haya pasado un minuto (de cronómetro) desde la reanudación del partido.

Regla 4. El equipamiento de los jugadores

1. Seguridad

Texto modificado

Los jugadores no deberán llevar equipamiento ni objetos peligrosos. ~~Se prohíbe todo tipo de accesorios de joyería (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 permite llevar accesorios siempre y cuando no sean peligrosos y estén cubiertos de forma segura. Los jugadores tendrán la obligación de quitarse las prendas u objetos peligrosos: no bastará con cubrirlos con cinta adhesiva ni otros métodos.~~ Se deberá inspeccionar a los jugadores antes del inicio del partido y a los suplentes antes de que entren en el terreno de juego. Si un jugador llevara equipamiento o accesorios ~~de joyería~~ prohibidos o peligrosos, el árbitro deberá ordenar al jugador:

- (...)

Explicación

El uso de las palabras «de joyería» es confuso, pues algunos objetos enumerados en esta regla no son joyas. La prohibición de llevar artículos de joyería ha generado confrontaciones y se ha aplicado de forma irregular. Además, se han pasado por alto las razones culturales, religiosas, médicas y personales que impelen a llevar ciertos objetos. El cambio hace hincapié en que se permitirá llevar prendas u objetos que no sean peligrosos siempre que estén cubiertos de forma segura (véase también la Regla 5. El árbitro), mientras que los peligrosos seguirán prohibidos.

Regla 5. El árbitro

2. Decisiones arbitrales

Texto adicional

El árbitro tomará sus decisiones según su criterio de acuerdo a las Reglas de Juego (...).

Las competiciones podrán usar la tecnología para ayudar al árbitro a adoptar o modificar decisiones relacionadas con:

- el protocolo del VAR;
- el balón en juego, incluido el uso de la detección automática de goles;
- el fuera de juego, incluido el uso de la tecnología semiautomatizada para la detección del fuera de juego.

Las decisiones arbitrales sobre hechos y acciones sucedidos durante el encuentro (...)

Explicación

La incorporación en la Regla 5 de la opción que tienen las competiciones de usar la tecnología (incluidas las repeticiones de vídeo) impedirá que los árbitros la usen extraoficialmente.

Regla 5. El árbitro

3. Facultades y obligaciones

Texto modificado

La ventaja

- permitirá que el juego prosiga si se produce una infracción o un equipo efectúa una reanudación incorrecta y el balón está en juego, y el equipo que sufre la infracción adversario se beneficiara de la ventaja tras la acción, y sancionará la infracción cometida/indicará que se repita la reanudación si no se produjera la situación ventajosa de manera inmediata o transcurridos unos pocos segundos.

Explicación

Se confirma que el árbitro puede conceder la ventaja si un equipo reanuda incorrectamente el juego (tiro libre, saque de banda, etc.) y el adversario recupera la posesión.

Regla 5. El árbitro

3. Facultades y obligaciones

Texto modificado

El árbitro:

(...)

Lesiones

- permitirá que el juego continúe hasta que el balón ya no esté en juego si ~~estima que~~ la lesión del jugador es leve;
- detendrá el juego solo si estima que algún un jugador ha sufrido una lesión grave, y permitirá que sea transportado fuera del terreno de juego. Los jugadores lesionados no podrán ser tratados en el terreno de juego y, si se detuviera el juego o se retrasara su reanudación como consecuencia de una lesión, los jugadores lesionados deberán abandonar el campo y no se les permitirá volver a entrar en él hasta que haya transcurrido un minuto desde que el juego se haya reanudado*; si el balón está en juego, el jugador lesionado volverá al campo por la línea de banda. En cambio, si el balón no está en juego, el jugador lesionado podrá regresar al campo cruzando cualquiera de las líneas de demarcación. Los únicos casos en los que se podrá hacer una excepción a esta regla sobre la salida de los jugadores lesionados para recibir tratamiento o después de él serán cuando:
 - se lesione un guardameta;
 - (...)
 - se lesione un jugador como resultado de una infracción de carácter físico por la cual se amoneste o expulse al adversario (p. ej. una infracción temeraria o juego brusco y grave); ~~si la evaluación y el tratamiento se llevan a cabo con rapidez;~~
- (...)

*Véase el «Protocolo del tratamiento y reconocimiento médico fuera del terreno de juego» en la sección «Observaciones y adaptaciones».

Explicación

- Un jugador lesionado que recibe reconocimiento o tratamiento médico dentro del terreno de juego o que provoca que el juego se detenga debe salir del campo y permanecer fuera de él hasta que haya transcurrido un minuto (de cronómetro) desde que el juego se haya reanudado. El árbitro puede permitir que el jugador regrese mientras el balón está en juego. En la sección «Observaciones y adaptaciones» se incluye un protocolo que especifica el funcionamiento de esta disposición.
 - Cuando una lesión se produce como consecuencia de una infracción de carácter físico sancionable con tarjeta amarilla o roja, el jugador puede seguir en el terreno de juego después de haber recibido reconocimiento o tratamiento médico, aunque estos no se lleven a cabo con rapidez.
-

Regla 5. El árbitro

4. Árbitro asistente de vídeo (VAR)

Texto modificado

(...)

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 incluida una segunda amonestación claramente incorrecta);
- confusión de identidad (cuando el árbitro amonesta o expulsa al jugador equivocado del equipo infractor);
- un saque de esquina concedido de forma claramente errónea, siempre que la decisión se pueda cambiar inmediatamente y sin retrasar la reanudación (opción para las competiciones).

Explicación

Se ha incluido este añadido en los incidentes revisables del VAR como se especifican en el protocolo del VAR modificado.

Regla 5. El árbitro

5. Equipamiento del árbitro

Texto modificado

Otro equipamiento

Los árbitros tienen autorización para emplear:

- (...)
- cámaras corporales si el organizador de la competición se las proporciona, posee la propiedad y el control de las imágenes y cumple las pautas pertinentes. Las cámaras pueden incluir micrófonos, que no se pueden usar para retransmitir las comunicaciones con el VAR. Las autoridades competentes pueden usar las imágenes y el sonido de las cámaras para asuntos disciplinarios.

Se prohíbe que los árbitros y los demás miembros del equipo arbitral «en el terreno de juego» ~~lleven accesorios de joyería o usen~~ otro equipamiento electrónico, cámaras incluidas, excepto las cámaras corporales mencionadas. Pueden llevar accesorios siempre y cuando no sean peligrosos.

Explicación

- Las competiciones pueden permitir a los árbitros, árbitros asistentes y cuartos árbitros que lleven o usen cámaras corporales si el organizador las proporciona y tiene el control pleno de las imágenes (para evitar que los árbitros las usen de forma extraoficial). Las cámaras pueden tener además micrófonos, pero no se podrán retransmitir las comunicaciones con el VAR. Las autoridades competentes tienen la opción de usar el sonido o las imágenes de las cámaras para asuntos disciplinarios.
- Además del equipamiento obligatorio y el otro equipamiento permitido, los árbitros pueden llevar accesorios, siempre y cuando no sean peligrosos y estén cubiertos de forma segura.

Regla 6. Los otros miembros del equipo arbitral

5. Miembros del equipo arbitral de vídeo

Texto modificado

El árbitro asistente de vídeo (VAR) es un miembro del equipo arbitral que asiste al árbitro a la hora de tomar una decisión utilizando imágenes en el caso de un «error claro, obvio y manifiesto» o de un «incidente grave inadvertido» relativo a un gol/no gol, un penal/no penal, una tarjeta roja ~~directa~~ (no incluida una segunda amonestación claramente incorrecta) o una confusión de identidad cuando el árbitro amonesta o expulsa al jugador equivocado ~~del equipo infractor~~.

Explicación

Se ha incluido este añadido en los incidentes revisables del VAR como se especifican en el protocolo modificado del VAR.

Regla 8. Inicio y reanudación del juego

2. Balón a tierra

Texto modificado

Procedimiento

- Si al detener el juego:
 - (...)
 - el balón está fuera del área penal, el árbitro concederá un balón a tierra a favor de un jugador del equipo que tenga habría conservado o ganado la posesión o la haya ganado (también desde la reanudación si el balón hubiera dejado de estar en juego) siempre que el árbitro pueda determinarlo; en caso contrario, dejará caer el balón ante un jugador del equipo que lo tocó por última vez. El balón deberá tocar el suelo en el lugar en el que se encontraba cuando se detuvo el juego, a menos que hubiera impactado en un árbitro o en un agente externo, en cuyo caso se dejará caer en el lugar en el que se produjo la interferencia o el contacto.
- (...)

Explicación

- El principio fundamental que se sigue es el de conceder un balón a tierra al equipo que habría conservado la posesión o la habría ganado si el juego no se hubiese detenido. En esta consideración se incluye también el equipo que habría efectuado la reanudación si el balón no hubiera seguido en juego.
- Si el juego se detiene porque toca a un árbitro o a un agente externo, el balón se deja caer donde se produjo el contacto.

Regla 10. El resultado de un partido

3. Tanda de penales

Texto modificado

Procedimiento

Ejecución de la tanda de penales

- (...)
- Se considerará que el penal se ha completado (...); el lanzador no podrá jugar intencionadamente el balón por segunda vez.
- Si el lanzador 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 tras el lanzamiento, se volverá a ejecutar el tiro;
 - si el lanzamiento no acabara en gol, se registrará como fallado.
- (...)
- ~~Si tanto el guardameta como el lanzador cometieran una infracción al mismo tiempo, se registrará el tiro como fallado y se amonestará al lanzador.~~

Explicación

Se incluye el texto para confirmar la aclaración anunciada en la circular n.º 31 referida a jugar el balón por segunda vez de manera involuntaria en la ejecución de un penal. Este cambio requiere además que se elimine la referencia a la obligatoriedad de amonestar al lanzador si comete una infracción al mismo tiempo que el guardameta.

Regla 12. Faltas y conducta incorrecta

4. Medidas disciplinarias

Texto adicional

Ventaja

Si, una vez detenido el juego, el árbitro concediera ventaja después de una infracción (...). Sin embargo, si con la infracción se evitase una ocasión manifiesta de gol, el jugador será amonestado por conducta antideportiva, salvo que el equipo adversario marcara un gol como consecuencia de la concesión de la ventaja, en cuyo caso no se producirá una sanción disciplinaria. No obstante, no se amonestará al jugador si con la infracción se interfiriera en un ataque prometedor o se acabara evitando.

Explicación

Si el árbitro concede ventaja tras una infracción destinada a evitar un gol o una ocasión manifiesta de gol y, como resultado, el equipo atacante marca un gol, no se amonestará ni expulsará al infractor.

Regla 12. Faltas y conducta incorrecta

4. 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 al intentar marcar un gol (independientemente de que lo consiga o no) ~~o en un intento de evitar un gol del adversario sin conseguirlo;~~
- (...)

Explicación

Cuando el árbitro conceda la ventaja, no se amonestará al jugador que intente evitar un gol con la mano (o los brazos) sin conseguirlo.

Regla 12. Faltas y conducta incorrecta

4. Medidas disciplinarias

Texto modificado

Retrasar la reanudación del juego

Los árbitros amonestarán a aquellos jugadores que retrasen excesivamente la reanudación del juego, incluido lo dispuesto en las Reglas 3, 15 y 16 y sus respectivos protocolos, o cuando:

- ~~amaguen con sacar de banda, pero cedan de repente el balón a un compañero para que efectúe el saque;~~
- ~~dilaten la salida del terreno de juego en el momento de ser sustituidos;~~
- ~~retrasen excesivamente la reanudación del juego;~~
- lancen el balón lejos, lo retengan y lo lleven consigo, o provoquen un enfrentamiento tocando el balón después de que el árbitro haya detenido el juego;
- ejecuten un tiro libre desde un lugar erróneo para forzar su repetición.

Explicación

El árbitro tiene ahora potestad para sancionar a un equipo por retrasar un saque de banda, con la concesión del saque de banda al adversario, y por retrasar un saque de meta, con la concesión de un saque de esquina al adversario. Estas medidas se consideran un castigo suficiente a menos que la acción de los jugadores que provoquen el retraso sea desmesurada.

Regla 12. Faltas y conducta incorrecta

4. Medidas disciplinarias

Texto adicional

Evitar un gol o una ocasión manifiesta de gol

(...)

En cualquier caso, 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 defensores y atacantes.

Explicación

En los aspectos que se deben tener en cuenta para las infracciones destinadas a evitar un gol o una ocasión manifiesta de gol se incluyen ahora la posición y el número de atacantes, pues también ayudan a decidir si existe una oportunidad manifiesta de gol.

Regla 14. El penal

2. Infracciones y sanciones

Texto modificado

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

- si el lanzador 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 directamente tras el lanzamiento, se repetirá el penal;
 - si el balón no entrara en la portería directamente tras el lanzamiento, se concederá un tiro libre indirecto;
- (...)
- ~~tanto el guardameta como el lanzador cometen una infracción al mismo tiempo: se amonestará al lanzador y se reanudará el juego con un tiro libre indirecto para el equipo defensor.~~

Tras el lanzamiento del penal:

- si el ejecutor del penal volviera a tocar intencionadamente el balón antes de que lo toque otro jugador:
 - se concederá un libre indirecto (o libre directo en caso de que el ejecutor cometa una infracción por mano);

Explicación

Se incluye el texto para confirmar la aclaración anunciada en la circular n.º 31 referida a jugar el balón por segunda vez de manera involuntaria en la ejecución de un penal. Este cambio requiere además que se elimine la referencia a la obligatoriedad de amonestar automáticamente al lanzador si comete una infracción al mismo tiempo que el guardameta.

Regla 15. El saque de banda

Texto adicional

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, o cuando el árbitro sancione a un jugador por retrasar la ejecución de un saque de banda de su equipo.

(...)

2. Infracciones y sanciones

Texto adicional

Si un jugador retrasa injustamente la ejecución de un saque de banda de su equipo, el árbitro hará sonar el silbato y señalará el comienzo de la cuenta atrás de cinco segundos. El árbitro efectuará la señal de la cuenta atrás de cinco segundos con la mano levantada y, si el saque de banda no se ha efectuado antes del final de los cinco segundos, se le concederá al equipo adversario. Se amonestará al infractor solo si retrasa excesivamente la reanudación después de que se haya concedido el saque de banda al equipo adversario*.

Si, una vez que el balón está en juego, (...)

*Véase el «Protocolo de la cuenta atrás para el saque de banda y el saque de meta» en la sección «Observaciones y adaptaciones».

Explicación

Se introduce este texto para impedir que se produzcan retrasos en los saques de banda. Si un equipo retrasa intencionadamente su saque de banda, el árbitro hará sonar el silbato, señalará que se efectúe el saque de banda y, a continuación, llevará a cabo la señal de cuenta atrás de cinco segundos. Si el saque de banda no se ha ejecutado antes del final de la cuenta atrás, se le concederá al equipo adversario.

Regla 16. El saque de meta

2. Infracciones y sanciones

Texto adicional

Si un jugador retrasa injustamente la ejecución de un saque de meta de su equipo, el árbitro hará sonar el silbato y señalará el comienzo de la cuenta atrás de cinco segundos. El árbitro efectuará la señal de la cuenta atrás de cinco segundos con la mano levantada y, si el saque de meta no se ha efectuado antes del final de los cinco segundos, se concederá un saque de esquina al equipo adversario. Se amonestará al infractor solo si retrasa excesivamente la reanudación después de que se haya concedido el saque de esquina al equipo adversario*.

Si, una vez que el balón está en juego, (...)

*Véase el «Protocolo de la cuenta atrás para el saque de banda y el saque de meta» en la sección «Observaciones y adaptaciones».

Explicación

Se introduce este texto para impedir que se produzcan retrasos en los saques de meta. Si un equipo retrasa intencionadamente su saque de meta, el árbitro hará sonar el silbato, señalará que se efectúe el saque de meta y, a continuación, hará la señal de cuenta atrás de cinco segundos. Si el saque de meta no se ha ejecutado antes del final de la cuenta atrás, se concederá un saque de esquina al equipo adversario.

Regla 17. El saque de esquina

Texto adicional

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 (véanse también las Reglas 8, 12, 13, 15 y 16);
- el árbitro sancionará:
 - al guardameta por controlar el balón con las manos o los brazos durante más de ocho segundos;
 - a un jugador por retrasar la ejecución de un saque de meta de su equipo.

Explicación

El árbitro concederá un saque de esquina cuando sancione al guardameta por controlar el balón demasiado tiempo con las manos o los brazos, o a un equipo por retrasar su saque de meta.

Protocolo del VAR

1. Principios

Texto modificado

La actuación de los VAR en partidos de fútbol se basa en una serie de principios que deberán aplicarse en su totalidad en todos los partidos en los que intervengan (excepto en los saques de esquina concedidos de forma incorrecta. Véase el punto e) de la sección «2. Decisiones e incidentes revisables»):

1. Un árbitro asistente de vídeo (VAR) es un miembro del equipo arbitral con acceso independiente a las imágenes de la retransmisión del partido; el VAR puede asistir al árbitro, si bien únicamente en caso de que se produzca un «**error claro y manifiesto**» o un «**incidente grave inadvertido**» en relación con:
 - a. **gol/no gol;**
 - b. **penal/no penal;**
 - c. **tarjeta roja directa** (~~no así~~ incluida una segunda tarjeta amarilla/amonestación claramente incorrecta);
 - d. **confusión de identidad** (cuando el árbitro amonesta o expulsa al jugador equivocado ~~del equipo infractor~~).

(...)

2. Decisiones o incidentes decisivos que se pueden revisar en un partido

Texto modificado

El árbitro solo podrá recibir asistencia del VAR en el caso de ~~cuatro~~ cinco categorías de decisiones o incidentes ~~que pueden cambiar el curso de un partido.~~
(...)

A continuación, figuran las categorías de decisiones o incidentes que pueden revisarse en caso de que se produzca un posible «error claro, obvio y manifiesto» o «un incidente grave inadvertido»:

(...)

- c. **Tarjeta roja directa (no segunda tarjeta amarilla o amonestación)**
 - Evitar una ocasión manifiesta de gol (especialmente el lugar de la falta y la posición de otros jugadores).

- Juego brusco y grave (o disputa temeraria).
 - Conducta violenta, morder o escupir a otra persona.
 - Actuación ofensiva, insultante o humillante.
 - Segunda amonestación claramente incorrecta.
- d. Confusión de identidad (tarjeta roja o amarilla)**
- Si el árbitro sanciona una infracción, pero ha confundido claramente la identidad del jugador que la ha cometido y saca tarjeta amarilla o roja al jugador equivocado del equipo infractor (sancionado), solo podrá revisarse la identidad del infractor, la propia infracción no podrá revisarse salvo que guarde relación con un gol, un incidente sancionable con penal o una tarjeta roja.
- e. Saque de esquina concedido de forma claramente errónea, siempre que la decisión se pueda modificar inmediatamente y sin retrasar la reanudación (opción para las competiciones).**

Explicación

Ahora, en las decisiones e incidentes revisables se incluyen dos errores que, aunque poco frecuentes, podrían cambiar el curso de un partido:

- Una tarjeta roja que resulte de una segunda tarjeta amarilla claramente incorrecta.
- Una confusión de identidad, consistente en que el árbitro muestre una tarjeta amarilla o roja, pero esté sancionando por la infracción en cuestión claramente al jugador equivocado de cualquiera de los dos equipos; la infracción en sí misma no se puede revisar excepto en el contexto de la confusión de identidad.

Además, las competiciones tienen la opción de revisar un saque de esquina concedido de manera claramente incorrecta (incluida la situación en la que el balón deje de estar en juego porque salga por la línea de banda), siempre y cuando se pueda hacer inmediatamente y sin retrasar la reanudación del partido. Si el saque de esquina se ejecuta rápidamente, la decisión no se puede cambiar. Es preciso consultar la señal de televisión si la decisión se cambia después de haber recibido información del VAR.



Cambios editoriales

Regla 5. El árbitro

2. Decisiones arbitrales

Texto modificado

(...)

A excepción de lo establecido en la Regla ~~12.3~~ 12.4 y en el Protocolo del VAR, una vez reanudado el juego, solo podrá imponerse una sanción disciplinaria (...)

Regla 5. El árbitro

4. Árbitro asistente de vídeo (VAR)

Texto modificado

La actuación de los VAR solo estará permitida cuando (...) todos los requisitos ~~del Programa de Ayuda y Aprobación de la Implementación del VAR (PAAI))~~ de implementación descritos en ~~los documentos del PAAI de la FIFA~~ el Manual del VAR, y (...)

Regla 5. El árbitro

6. Señales del árbitro

Señal adicional

Se añade la nueva señal del saque de banda.



Saque de banda |

Señal modificada

Se modifica la imagen de la señal del penal a un árbitro que hace sonar el silbato.



Penal

Señal modificada

Se modifica la señal del saque de esquina a un árbitro que no hace sonar el silbato.



Saque de esquina

Regla 12. Faltas y conducta incorrecta

4. Medidas disciplinarias

Texto adicional

Infracciones sancionables con amonestación

Se amonestará a aquel jugador que realice alguna de las acciones siguientes:

- retrasar la reanudación del juego [como se indica más adelante en la sección «Retrasar la reanudación del juego»];
- (...)

Regla 14. El penal

2. Infracciones y sanciones

Texto adicional

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

(...)

- el ejecutor del penal o un compañero de equipo infringe las Reglas de Juego:
 - si el balón entrara en la portería tras el lanzamiento, se repetirá el penal;
 - si el balón no entrara en la portería tras el lanzamiento, el árbitro detendrá el juego y lo reanudará con un libre indirecto;

(...)

- el guardameta comete una infracción:
 - si el balón entrara en la portería tras el lanzamiento, se concederá gol;

(...)

- un compañero de equipo del guardameta comete una infracción:
 - si el balón entrara en la portería tras el lanzamiento, se concederá gol;
 - si el balón no entrara en la portería tras el lanzamiento, se repetirá el tiro penal.

Regla 14. El penal

3. Resumen

Texto modificado

	Resultado del tiro penal	
	Gol <u>marcado tras el lanzamiento</u>	No es gol <u>tras el lanzamiento</u>
Adelantamiento <u>solo de un <u>los atacantes</u></u>	Influye en la jugada: se repite el lanzamiento No influye en la jugada: gol	Influye en la jugada: tiro libre indirecto No influye en la jugada: no se repite el lanzamiento

<p>Adelantamiento <u>solo</u> de un <u>los defensores</u></p>	<p>Influye en la jugada: gol No influye en la jugada: gol</p>	<p>Influye en la jugada: se repite el lanzamiento No influye en la jugada: no se repite el lanzamiento</p>
<p>Adelantamiento de un defensores y un atacantes</p>	<p><u>Los defensores y atacantes influyen en la jugada: se repite el lanzamiento</u> <u>Solo los defensores influyen en la jugada: gol</u> <u>Solo los atacantes influyen en la jugada: se repite el lanzamiento</u> No influye en la jugada: gol</p>	<p><u>Los defensores y atacantes influyen en la jugada: se repite el lanzamiento</u> <u>Solo los defensores influyen en la jugada: se repite el lanzamiento</u> <u>Solo los atacantes influyen en la jugada: no se repite el lanzamiento</u> No influye en la jugada: no se repite el lanzamiento</p>
<p>Infracción <u>solo</u> del guardameta</p>	<p>Gol</p>	<p>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</p>
<p>Guardameta y ejecutor infringen al mismo tiempo</p>	<p><u>Libre indirecto y amonestación al ejecutor</u> <u>Se repite el lanzamiento a menos que el ejecutor cometa una de las infracciones estipuladas a continuación</u></p>	<p><u>Libre indirecto y amonestación al ejecutor</u> <u>Se repite el lanzamiento a menos que el ejecutor cometa una de las infracciones estipuladas a continuación</u></p>
<p><u>El ejecutor juega el balón por segunda vez</u></p>	<p><u>De manera involuntaria: se repite el lanzamiento</u> <u>De manera voluntaria: tiro libre indirecto</u></p>	<p><u>De manera voluntaria o involuntaria: tiro libre indirecto</u></p>

Balón golpeado hacia atrás	Tiro libre indirecto	Tiro libre indirecto
Finta antirreglamentaria	<u>Tiro</u> libre indirecto y amonestación al ejecutor	<u>Tiro</u> libre indirecto y amonestación al ejecutor
Ejecutor no designado	<u>Tiro</u> libre indirecto y amonestación al ejecutor	<u>Tiro</u> libre indirecto y amonestación al ejecutor
<u>Conducta antideportiva del ejecutor</u>	<u>Tiro libre indirecto y amonestación al ejecutor</u>	<u>Tiro libre indirecto y amonestación al ejecutor</u>

Protocolo del VAR

Texto modificado

La actuación de los VAR solo estará permitida cuando (...) todos los requisitos del Programa de Ayuda y Aprobación de la Implementación del VAR (PAAI) de implementación descritos en ~~los documentos del PAAI de la FIFA~~ el Manual del VAR, y (...)

Glosario. Términos futbolísticos

Texto modificado y adicional

Imprudente (→ careless)

Acción (en general, una entrada o una disputa del balón) en la que un jugador muestra falta de atención o de consideración por el adversario.

Posición de reanudación (→ restart position)

Ubicación de un jugador en el momento de la reanudación marcada por la posición de los pies o de la parte del cuerpo en contacto con el suelo, con excepción de lo estipulado en la «Regla 11. El fuera de juego»; si el jugador está en el aire, su posición se determina por la proyección de la posición que tendrían los pies si estuvieran en contacto con el suelo.

Tecnología semiautomatizada para la detección del fuera de juego

Tecnología que envía a los árbitros asistentes de vídeo (VAR) información al instante referida a las posiciones de fuera de juego y, en una versión avanzada, directamente también a los árbitros asistentes.

Ventaja (→ advantage)

Concesión por la cual el árbitro permite que el juego continúe tras cometerse una infracción o un equipo efectúe una reanudación incorrecta y el balón esté en juego, en el caso de que ~~esta decisión beneficie al equipo que ha sufrido dicha infracción~~ adversario.