



El espíritu de las Reglas de Juego, basado en los “NO” existentes dentro del Reglamento FIFA vigente.

Corl. Mario Rubio Vázquez
Instructor de Árbitros de Fútbol
Ex-árbitro FIFA

Introducción

“No hay nada nuevo sobre el sol y menos en el arbitraje, pero si hay cosas que se nos olvidan y habrá de recordarlas siempre”.

El fútbol es un deporte de masas, es el deporte más popular del mundo, el que congrega multitudes, genera polémica y discusiones, aquella cuya pasión hace vibrar, hace reír, llorar y nos da lugar a soltar las presiones cotidianas.

Este deporte, como toda disciplina, tiene sus reglas establecidas que algunas veces son poco comprendidas por el jugador, director técnico, medios de comunicación y público en general, y es el árbitro quien debe hacer cumplir y respetar en beneficio del mismo juego.

En esta oportunidad, hemos recopilado todos los “NO” existentes dentro del Reglamento editado por la FIFA vigente.

Se encontró un total de 179 los cuales están debidamente agrupados y resaltados para una mejor y rápida ubicación de parte del lector.

Cabe resaltar que para el análisis **NO** sólo nos ayudará a interpretar el espíritu de las Reglas de Juego y sus decisiones, debido a que el presente trabajo **NO** sólo analiza dichas reglas, sino también los otros capítulos del Reglamento, como los Procedimientos para determinar el ganador de un partido, las especificaciones del Área Técnica, el Cuarto Árbitro, así como los diagramas de las reglas 11 y 12, Instrucciones adicionales para árbitros y árbitros asistente y cuarto árbitro y el Reglamento del International Football Association Board, es decir que el análisis se llevo a cabo desde la primera hasta la última página del Reglamento dada la importancia del conocimiento de todo este documento, base de nuestro eficiente desempeño en el campo de juego.

LOS “NO” DE LAS REGLAS DE JUEGO

REGLA 1. EL TERRENO DE JUEGO.

- Se podrán colgar redes enganchadas en las metas y el suelo detrás de la meta, con la condición de que estén sujetas en forma conveniente y **NO** estorben al guardameta.

Banderines

- En cada esquina se colocará un poste **NO** puntiagudo con un banderín.



Poste del banderín de esquina.

- Banderín **NO** inferior a 1,5 m de altura con poste **NO** puntiagudo.

Decisiones:

Decisión 1.

- Si el travesaño se rompe o se sale de su sitio, se interrumpirá el juego hasta que haya sido reparado o colocado en su lugar. Si el travesaño **NO** se puede reparar, se suspenderá el partido.
- **NO** se permitirá el empleo de una cuerda como reemplazo del travesaño.

Decisión 2.

- Los postes y los travesaños deberán ser de madera, metal u otro material aprobado. Pueden tener forma cuadrada, rectangular, redonda o elíptica y **NO** deberán constituir ningún peligro para los jugadores.

Decisión 3.

- Se prohíbe el uso de cualquier tipo de publicidades en las metas, redes, postes de banderín y en los banderines mismos. **NO** se colocarán equipos ajenos (cámaras, micrófonos, etc. en dichos utensilios).

Decisión 4.

- **NO** podrá haber publicidad alguna en el área técnica o en el suelo a un metro de la línea de meta y las redes de la meta.
- **NO** se permitirá publicidad en el área situada entre la línea de meta y las redes de la meta.

REGLA 2 EL BALÓN

- Tendrá una circunferencia **NO** superior a 70 cm.
- **NO** inferior a 68 cm.
- Tendrá un peso **NO** superior a 450 gr. y **NO** inferior a 410 gr. al comienzo del partido.
- Si el balón explota o se daña en un momento en que **NO** está en juego.
- El balón **NO** podrá ser cambiado durante el partido sin la autorización del árbitro.

REGLA 3 EL NÚMERO DE JUGADORES.

- **NO** se iniciará el partido si uno de los equipos tiene menos de siete jugadores.
- Sujeto a las disposiciones de la Regla 3, el número mínimo de jugadores en un equipo se deja al criterio de las asociaciones nacionales. **NO** obstante, el Board estima que un encuentro no deberá continuar si hay menos de siete jugadores en uno de los equipos.

Sustituciones

- El sustituto **NO** podrá entrar en el terreno de juego hasta que el jugador al que debe reemplazar, haya abandonado el terreno de juego y recibido la señal del árbitro.
- Un jugador que ha sido reemplazado **NO** podrá participar más en el partido.
- Todos los sustitutos están sometidos a la autoridad y jurisdicción del árbitro, sea llamados o **NO** a participar en el juego.

Otros partidos

- **NO** se permitirán más de tres sustitutos, si el árbitro **NO** ha sido informado, o **NO** se ha llegado a un acuerdo antes del inicio del partido.

Todos los partidos.

- En todos los partidos, los nombres de los sustitutos deberán entregarse al árbitro antes del comienzo del partido. **NO** podrán participar en el partido los sustitutos que **NO** hayan sido designados de esta manera.

Jugadores sustitutos y expulsados.

- Un sustituto designado, expulsado antes del saque de salida o después del comienzo del partido **NO** podrá ser sustituido.



Decisiones:

Decisión 1

- Un encuentro **NO** deberá continuar si hay menos de siete jugadores en uno de los equipos.

REGLA 4 EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

Seguridad

- Los jugadores **NO** utilizarán ningún equipamiento **NO** llevarán ningún objeto que sea peligroso para ellos mismos o para los demás jugadores (incluido cualquier tipo de joyas).

Contravenciones/ sanciones

En caso de que cualquier contravención a la presente Regla:

- **NO** será necesario detener el juego.
- El jugador saldrá del terreno de juego en la siguiente ocasión en que el balón **NO** esté en juego, a menos que para entonces el jugador ya haya puesto en orden su equipamiento.
- Todo jugador que haya tenido que abandonar el terreno para poner en orden su equipamiento **NO** podrá retornar al campo sin la autorización del árbitro.
- El jugador sólo podrá reingresar en el terreno de juego cuando el balón **NO** esté en juego.

Decisiones:

Decisión 1.

- Los jugadores **NO** pueden mostrar camisetas interiores con lemas o publicidad.

REGLA 5 EL ÁRBITRO

Poderes y deberes:

- 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.
- Tomará medidas disciplinarias contra jugadores que cometen faltas merecedoras de amonestación o expulsión. **NO** está obligado a tomar las medidas inmediatamente, pero deberá hacerlo apenas el juego se detenga.
- Actuará conforme a las indicaciones de sus árbitros asistentes en relación con incidentes que **NO** ha podido observar.
- Tomará medidas contra los funcionarios oficiales de los equipos que **NO** se comporten de forma correcta y podrá, si lo juzga necesario, expulsarlos del terreno de juego y sus alrededores.
- **NO** permitirá que persona **NO** autorizada entren en el terreno de juego.

Decisión 1

Un árbitro (o en el caso que proceda, un árbitro asistente o un cuarto árbitro) **NO** será responsable de:

- Cualquier tipo de lesión que sufra un jugador, funcionario oficial o espectador.
- Cualquier daño a todo tipo de propiedad.
- Cualquier otra pérdida sufrida por un individuo, club, compañía, asociación o entidad similar, la cual se deba o pueda deberse a alguna decisión que haya podido tomar conforme a las Reglas de Juego o con respecto al procedimiento normal requerido para celebrar, jugar y controlar un partido.

Entre tales situaciones pueden comprenderse:

- Una decisión de permitir o **NO** a un jugador llevar cierta indumentaria o equipamiento.
- Una decisión (en la medida en que esto pueda ser su responsabilidad) de permitir o **NO** a toda persona (incluidos los funcionarios de los equipos y del estadio, personal de



seguridad, fotógrafos u otros representantes de los medios de información) estar presentes en los alrededores del terreno de juego.

- Una decisión de suspender o **NO** suspender un partido debido a la interferencia de los espectadores o a cualquier problema en el área de los espectadores.
- Una decisión de interrumpir o **NO** el juego para permitir que el jugador lesionado sea transportado fuera del terreno de juego para ser atendido.
- Una decisión por lo que las condiciones del terreno de juego, del recinto o meteorológicas sean tales que **NO** permitan disputar el encuentro.

Decisión 3

- Los hechos relacionados con el juego comprenderán si un gol ha sido o **NO** anotado y el resultado del partido.

REGLA 7 LA DURACIÓN DEL PARTIDO

Intervalo del medio tiempo.

- El descanso del medio tiempo **NO** deberá exceder de quince minutos.

REGLA 8 INICIO Y REANUDACIÓN DEL JUEGO.

- El ejecutor del saque **NO** podrá tocar el balón por segunda vez antes de que **NO** sea jugado por otro jugador

Balón a tierra

- El balón a tierra es una forma para reanudar el juego después de una interrupción temporal necesaria, cuando el balón está en juego, a causa de cualquier incidente **NO** indicando en las Reglas de Juego.

REGLA 10 GOL MARCADO.

Gol marcado.

- Se habrá marcado un gol cuando el balón haya traspasado totalmente la línea de meta entre los postes y por debajo del travesaño, siempre que el equipo anotados **NO** haya contravenido previamente las Reglas de Juego.

Equipo ganador

- El equipo que haya marcado el mayor de goles durante un partido será el ganador. Si ambos equipos marcan el mismo número de goles o **NO** marcaron ningún gol, el partido terminará en empate.

REGLA 11 FUERA DE JUEGO

Posición de fuera de juego.

- El hecho de estar en una posición de fuera de juego **NO** constituye una infracción en sí.

Un jugador **NO** estará en posición de fuera de juego sí:

- Se encuentra en su propia mitad de campo o
- Está a la misma altura que el penúltimo adversario o
- Está a la misma altura que los dos últimos adversarios.

No es infracción.

NO existirá falta de fuera de juego si el jugador recibe el balón directamente de:

- Un saque de meta o
- Un saque de banda o
- Un saque de esquina.

REGLA 12 FALTAS Y CONDUCTA ANTIDEPORTIVA.

Tiro libre indirecto.

Se concederá asimismo un tiro libre indirecto al equipo adversario sí un jugador, en opinión del árbitro:



- Comete cualquier otra falta que **NO** haya sido anteriormente mencionada en la Regla 12, por la cual el juego sea interrumpido para amonestar o expulsar a un jugador.

Faltas sancionables con una amonestación.

- **NO** respetar la distancia reglamentaria en un saque de esquina o tire libre.

Faltas sancionables con una expulsión

- Impedir con mano intencionada un gol o malograr una oportunidad manifiesta de gol, esto **NO** vale para el guardameta dentro de su propia área penal.

Decisión 2.

- Se considera que el guardameta controla el balón cuando lo toca con cualquier parte de sus manos o brazos. La posición del balón incluirá asimismo la parada intencionada del guardameta, pero **NO** incluye cuando “según el árbitro” el balón rebota accidentalmente en el guardameta, por ejemplo, tras efectuar una parada.

Decisión 3

- **NO** obstante,, si en opinión del árbitro, un jugador emplea un truco deliberado para evadir la regla.
- Será irrelevante si el guardameta toca o **NO** posteriormente el balón con las manos.

REGLA 13 TIROS LIBRES

Tipos de tiros

- El ejecutor **NO** podrá volver a jugar el balón antes de que éste haya tocado a otro jugador.

REGLA 14 EL TIRO PENAL.

El árbitro

- **NO** dará la señal de ejecutar el tiro penal hasta que todos los jugadores se encuentren ubicados en una posición conforme a la Regla

Procedimiento

- El ejecutor **NO** podrá volver a jugar el balón hasta que el esférico no haya tocado a otro jugador

Contravenciones/sanciones

El ejecutor del tiro infringe las Reglas de Juego.

- Si el balón **NO** entra en la meta, **NO** se repetirá el tiro.

El guardameta infringe las Reglas de Juego.

- Si el balón **NO** entra en la meta, se repetirá el tiro.

Un compañero del ejecutor del tiro penetra

- Si el balón **NO** entra en la meta, **NO** se repetirá el tiro.

Un compañero del guardameta penetra

- Si el balón **NO** entra en la meta, se repetirá el tiro

REGLA 15 EL SAQUE DE BANDA

- **NO** se podrá anotar un tanto directamente de un saque de banda.

Procedimiento

- El ejecutor **NO** podrá volver a jugar el balón hasta que éste **NO** haya tocado a otro jugador.

REGLA 16 SAQUE DE META

Procedimiento

- El ejecutor del saque **NO** podrá volver a jugar el balón hasta que éste **NO** haya tocado a otro jugador.

Contravenciones/sanciones.

- Si el balón **NO** es lanzado directamente fuera del área penal



REGLA 17 SAQUE DE ESQUINA.

- NO se haya marcado un gol conforme a la Regla 10.

Procedimiento.

- El ejecutor del saque **NO** deberá jugar el balón por segunda vez hasta que **NO** haya tocado a otro jugador

Procedimientos para determinar el ganador de un partido

- Si **NO** se anota un gol, el vencedor del partido se decidirá.

Tiros desde el punto de penal

Procedimiento.

- Un guardameta que sufra una lesión durante la ejecución de los tiros de penal y **NO** pueda seguir jugando, podrá ser sustituido por un suplente designado, siempre que su equipo **NO** haya utilizado el número máximo de suplentes permitidos

EL CUARTO ÁRBITRO.

- Reemplazará a cualquiera de los tres oficiales de partido responsables en caso de que uno de éstos **NO** esté en condiciones de seguir actuando.
- En caso de que dicho equipamiento **NO** corresponda a lo establecido en las Reglas de juego.
- El árbitro principal **NO** pueda continuar dirigiendo el partido.
- Si **NO** expulsa al jugador que ha recibido una segunda tarjeta amarilla.
- No obstante, el árbitro mantiene su autoridad a la hora de decidir sobre cualquier asunto particular del juego.

DIAGRAMAS REGLA 11

Diagrama 2.

NO es fuera de juego

- El atacante, que recibe el balón de su compañero nº 8, **NO** está en fuera de juego porque, cuando el balón es jugado por su compañero, se encuentra a la misma altura que el penúltimo defensor.

Diagrama 3

NO es fuera de juego

- El atacante nº 9 **NO** está en fuera de juego porque, cuando el balón es jugado por su compañero nº 7, se encuentra a la misma altura que el penúltimo defensor.

Diagrama 4

NO es fuera de juego

- Un jugador **NO** está en fuera de juego cuando recibe el balón directamente de un saque de banda.

Diagrama 7

NO es fuera de juego

- El jugador caído en el área de meta **NO** está en fuera de juego ya que **NO** está implicado en el juego activo al **NO** obstaculizar al portero.

Diagrama 8

NO es fuera de juego

- Aunque el atacante se encuentra en posición de fuera de juego cuando el balón es jugado por su compañero nº 10, **NO** será sancionado porque **NO** está implicado en el juego activo al **NO** sacar ventaja de su posición.



Diagrama 11

NO es fuera de juego.

- El balón es jugado por un jugador hacia su portero y un atacante se desplaza para interceptarlo.

Diagrama 12

NO es fuera de juego

- El portero envía el balón al terreno de juego y el atacante nº 9 se gira para evitar el fuera de juego.

Diagrama 13

NO es fuera de juego

- El balón es interceptado por un compañero del jugador atacante quien lo juega hacia otro compañero situado en una banda. El atacante nº 9 **NO** será castigado por estar en posición de fuera de juego ya que **NO** está implicado en el juego activo al **NO** sacar ventaja de su posición.

DIAGRAMAS DE LA REGLA 12

Diagrama 4.

Un defensa toca intencionadamente el balón con la mano dentro de su propia área penal y el árbitro señala penal.

- El defensor **NO** será expulsado pues **NO** ha evitado una oportunidad manifiesta de gol.
- Si el balón golpea al defensa accidentalmente **NO** se señalará ninguna falta.

Diagrama 5.

El portero derriba a un atacante dentro de su área penal y se concede un tiro penal.

- El portero **NO** será expulsado porque el atacante se está alejando de la portería y por tanto **NO** tiene una manifiesta oportunidad de gol.

Diagrama 6

El atacante nº 10 avanza cerca de la línea de banda cuando es zancadilleado por un defensor.

- El nº 10 **NO** tiene una oportunidad manifiesta de marcar gol y por tanto el defensa **NO** deberá ser expulsado.

Diagrama 7

Un atacante avanza hacia la portería contraria cuando es zancadilleado por un defensor.

- El atacante **NO** tiene una oportunidad manifiesta de gol, por tanto el defensor **NO** será expulsado.

Diagrama 8

Un atacante es zancadilleado dentro del área penal por un defensor y se concede tiro penal.

- El defensa **NO** será expulsado porque el atacante se está alejando de la portería y **NO** tiene una oportunidad manifiesta de gol.

INSTRUCCIONES ADICIONALES PARA ÁRBITROS, ÁRBITROS ASISTENTES Y CUATRO ÁRBITRO.

- **NO** obstante, los futbolistas deben jugar respetando las Reglas de Juego y los principios del "Fair Play", o sea, del juego limpio.

Conducta violenta

- La conducta violenta puede ocurrir ya sea dentro o fuera del terreno, estando o **NO** el balón en juego.

Cubrir el balón,

- **NO** es infracción si un jugador que controla el balón a distancia de juego intenta cubrirlo con el cuerpo, sin extender los brazos.

Tijera o chilena

- Se permite la tijera o la chilena siempre que, en opinión del árbitro, **NO** constituya una acción peligrosa para el adversario.



Mano intencionada.

- Normalmente **NO** se impondrá una amonestación o expulsión.

Malograr una oportunidad manifiesta de gol

- Este castigo **NO** se impone por mano intencionada, sino por la intervención inaceptable y antirreglamentaria que impide marcar un gol.

Lanzamientos de los tiros libres

- **NO** observa la distancia reglamentaria cuando se reanuda el juego.

Señales de fuera de juego.

- El hecho de estar en una posición de fuera de juego **NO** constituye una infracción en sí.

Infracciones de guardametas.

- Se recuerda a los árbitros que los guardametas **NO** pueden retener el balón en las manos más de seis segundos.

Comportamiento frente al árbitro.

- El capitán de un equipo **NO** goza de una categoría especial o de privilegios de acuerdo a las Reglas de juego.

Celebración de un gol

- Sin embargo, **NO** se deberá alentar la práctica de celebración coreografiadas si ésta ocasiona una pérdida de tiempo excesiva

Bebidas refrescantes

- **NO** está permitido lanzar bolsas de agua o cualquier otro tipo de recipiente con agua al terreno de juego.

Joyas

- Se recuerda a los árbitros que, en virtud de la Regla 4, los jugadores **NO** deberán llevar ningún tipo de joyas.

Procedimiento en caso de jugadores lesionados.

- **NO** está permitido tratar al jugador en el campo.
- Todo jugador con herida sangrante abandonará el terreno y **NO** podrá retornar hasta que el árbitro considere que la herida ha dejado de sangrar.
- El jugador deberá abandonar el campo, ya sea en camilla o caminando. Si **NO** cumple esta regla, será amonestado por conducta antideportiva.
- Únicamente el árbitro está autorizado a permitir que un jugador lesionado vuelva a entrar en el terreno, independientemente de que la pelota esté o **NO** en juego.

El Área Técnica

- **NO** obstante, si los ocupantes del área técnica observan mala conducta, el 4º. Árbitro deberá llamar inmediatamente la atención del árbitro.

REGLAMENTO DEL INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD.

Sesión de Trabajo

- Podrá tomar las decisiones sobre los mismos pero **NO** estará autorizada a modificar las Reglas de Juego.

Decisiones del Board

- Ninguna confederación o asociación nacional podrá aplicar alguna modificación en las Reglas de Juego hasta que **NO** haya sido aprobada por el Board.

Recomendación

El lector deberá tener en sus manos las Reglas de Juego editadas por la FIFA, para una mayor orientación y comprensión de este trabajo dedicado para todo mundo que esté interesado en cultivarse deportivamente.