El Fútbol

Terreno de juego

Superficie de juego:

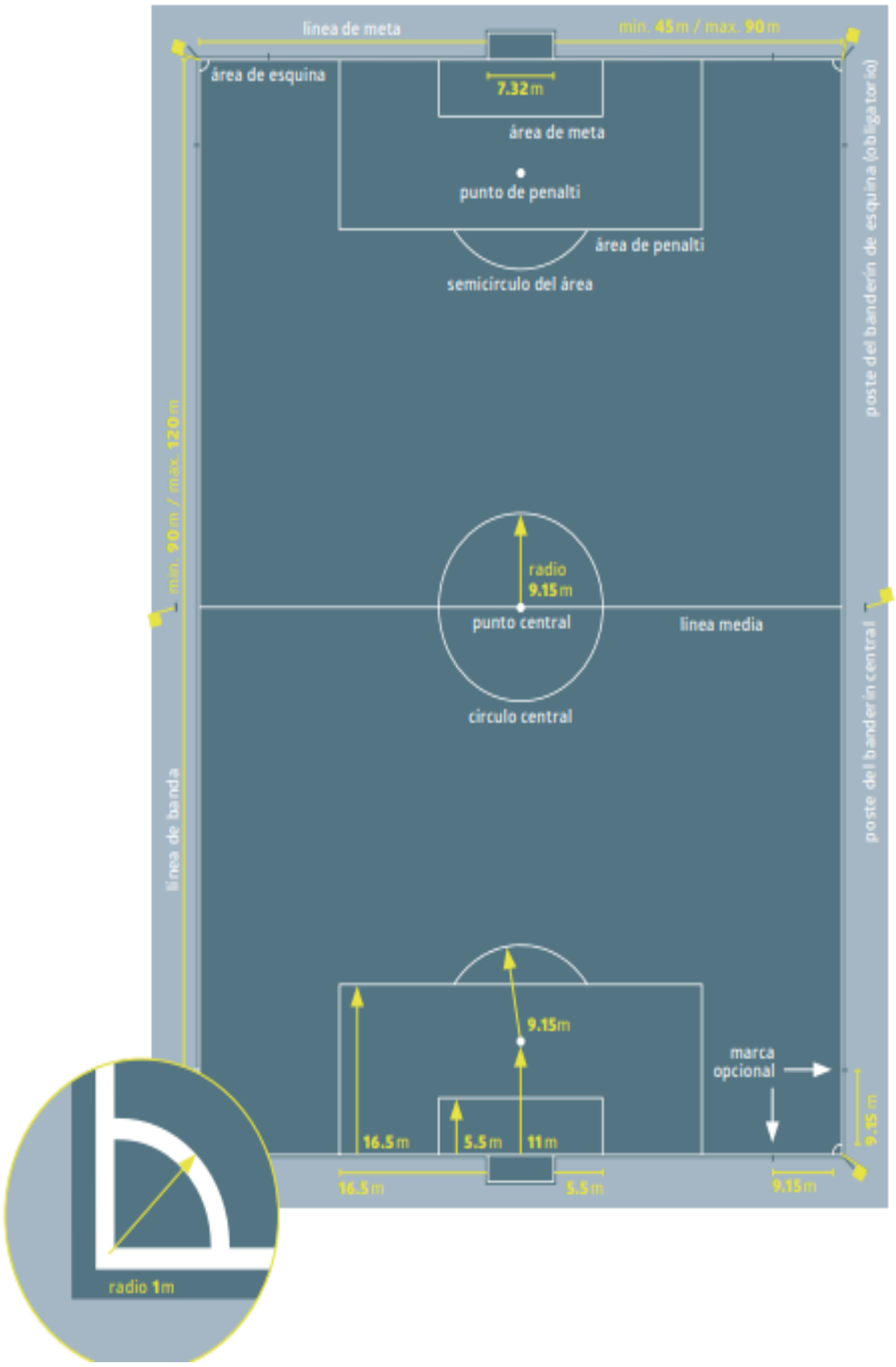
El terreno de juego deberá ser una superficie completamente natural o, si lo permite el reglamento de la competición, una superficie completamente artificial, salvo cuando el reglamento de competición permita una combinación integrada de materiales artificiales y naturales (sistema híbrido). El color de las superficies artificiales deberá ser verde.

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.

Dimensiones:

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

- Longitud (línea de banda): mínimo 90 m máximo 120 m
- Longitud (línea de meta): mínimo 45 m máximo 90 m


línea de meta
mín. 45 m / máx. 90 m
área de esquina
7.32 m
área de meta
punto de penalti
área de penalti
semicírculo del área
poste del banderín de esquina (obligatorio)
mín. 90 m / máx. 120 m
radio 9.15 m
punto central
línea media
círculo central
línea de banda
poste del banderín central
9.15 m
marca opcional
16.5 m
5.5 m
11 m
9.15 m
16.5 m
5.5 m
9.15 m
radio 1 m

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.

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

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.

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 en cada extremo de la línea media, a una distancia mínima de 1 m al exterior de la línea de banda.

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, los sustitutos y los jugadores sustituidos 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

El balón

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.

Balones adicionales:

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

Los jugadores

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.

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
- si se puede utilizar un jugador sustituto adicional si el partido llega a la prórroga (incluso si los equipos han hecho uso de todas las sustituciones permitidas)

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.

El árbitro

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.

Decisiones del árbitro: Las decisiones serán tomadas según el 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.

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.

Poderes y deberes del 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 duración del partido

Periodos de juego: El partido durará dos periodos iguales de 45 minutos cada uno, los cuales pueden reducirse únicamente por acuerdo entre el árbitro y los dos equipos antes del comienzo del partido siempre y cuando esté permitido por el reglamento de la competición.

Pausa del medio tiempo:

Los jugadores tendrán derecho a una pausa en el medio tiempo no superior a 15 minutos; se permite una breve pausa para beber (no superior a un minuto) en el intervalo del medio tiempo durante el tiempo suplementario. El reglamento de la competición deberá estipular claramente la duración de la pausa del medio tiempo, la cual solamente podrá modificarse con el permiso del árbitro.

Recuperación de tiempo perdido:

El árbitro podrá prolongar cada periodo de juego para recuperar el tiempo perdido debido a:

- sustituciones;
- evaluación y/o retirada de jugadores lesionados;
- pérdida de tiempo;
- sanciones disciplinarias;
- paradas del juego para beber (no superiores a un minuto) o por motivos médicos autorizados por el reglamento de la competición;
- retrasos originados por las comprobaciones y revisiones del VAR
- cualquier otro motivo, lo que incluye todo retraso significativo en una reanudación (p. ej. celebraciones de goles).

El cuarto árbitro indicará el tiempo mínimo por recuperar, decidido por el árbitro, al final del último minuto de cada periodo. El árbitro podrá aumentar el tiempo adicional pero no reducirlo. El árbitro no podrá compensar un error de cronometraje del primer periodo cambiando la duración del segundo periodo.

Tipos de lanzamientos

1. Penalti:

Se concederá un penalti si un jugador comete una infracción sancionable con tiro libre directo dentro de su área de penalti o fuera del terreno de juego como parte del juego.

Los jugadores, excepto el ejecutor del penalti y el guardameta, deberán estar:

- a un mínimo de 9.15 m del punto de penalti;
- detrás del punto de penalti;
- en el terreno de juego;

- fuera del área de penalti. Una vez que los jugadores hayan ocupado su posición de conformidad con la presente regla, el árbitro dará la señal para que se ejecute el penalti.

El ejecutor del penalti pateará el balón hacia delante; se permite golpear el balón con el tacón siempre que el balón se mueva hacia delante.

El balón estará en juego en el momento en que sea pateado y se mueva claramente.

El ejecutor del penalti no podrá tocar el balón por segunda vez hasta que lo haya tocado otro jugador.

2. El saque de banda:

Se concederá un saque de banda a los adversarios del último jugador que tocó el balón antes de atravesar la línea de banda por el suelo o por el aire. No se podrá anotar un gol directamente de un saque de banda:

- si el balón entra en la portería del adversario, se concederá un saque de meta;
- si el balón entra en la portería del lanzador, se concederá un saque de esquina.
- Si, una vez que el balón esté en juego, el jugador que realizó el saque vuelve a tocarlo antes de que toque a otro jugador, se concederá un tiro libre indirecto

3. Saque de meta:

Se concederá un saque de meta cuando el balón haya atravesado completamente la línea de meta, por el suelo o por el aire, siendo el último en tocar el balón un jugador del equipo atacante, y no se haya marcado un gol.

Se podrá marcar un gol directamente de un saque de meta, pero solamente contra el equipo adversario; si el balón entra directamente en la portería del ejecutor del saque, se concederá un saque de esquina al adversario si el balón salió del área de penalti.

4. Saque de esquina:

Se concederá un saque de esquina cuando el balón haya atravesado completamente la línea de meta, por el suelo o por el aire, siendo el último en tocar el balón un jugador del equipo defensor, y no se haya marcado un gol.

Se podrá marcar un gol directamente de un saque de esquina, pero solamente contra el equipo adversario; si el balón entra directamente en la portería del ejecutor del saque, se concederá un saque de esquina al adversario.

Balón en juego

El balón sale del terreno de juego al sobrepasar la línea de fondo o la de banda, por tierra o por aire. Se puede jugar cuando rebota dentro del terreno de juego tras haber tocado el larguero, el palo de la portería, un banderín de córner o incluso el árbitro.

Los goles

Se considera gol cuando el balón sobrepasa del todo la línea de gol, entre los postes de la portería y por debajo del larguero, siempre y cuando no se haya producido ninguna infracción del juego. El equipo que marca más goles, gana. Si los dos equipos marcan la misma cantidad de goles o no marcan ninguno, el partido se considera empatado.