I

Imprudente (→ careless)
Acción en la que, a juicio del árbitro, un jugador muestra falta de atención o de consideración o actúa sin precaución al disputar un balón a un adversario. No será necesaria una sanción disciplinaria.

Informe arbitral (→ referee report)
Formulario que, a la finalización del partido, el árbitro deberá cumplimentar y redactar con todos los datos e incidentes ocurridos (alineaciones, goles, sustituciones, amonestaciones, expulsiones, etc.) que, dado el caso, posteriormente juzgarán los órganos disciplinarios pertinentes para imponer las correspondientes sanciones. También denominado «acta arbitral».

Infracción (→ offence)
Acción que vulnera o viola las Reglas de Juego. También denominada «falta».

Interceptar (→ intercept)
Impedir que el balón de un adversario llegue al destino pretendido cortando el pase.

J

Juego brusco y grave (→ serious foul play)
Entrada o disputa del balón que pone en peligro la integridad física de un adversario en la que el infractor se emplea con fuerza excesiva o actúa con brutalidad; sancionable con expulsión (tarjeta roja).

Jugar (→ play)
Acción de un jugador que entra en contacto con el balón.

L

Lenguaje o acciones ofensivas, insultantes o humillantes (→ Offensive, insulting or abusive language/action[s])
Expresiones verbales o conductas de carácter denigrante, hiriente o irrespetuoso; sancionable con expulsión (tarjeta roja).

Lista del equipo (→ team list)
Documento oficial con los nombres, por lo general, de jugadores, suplentes y miembros del cuerpo técnico.

P

Pausa de refresco (→ "cooling" break)
Pausa de 90 segundos a un máximo de tres minutos que, en interés de los jugadores y por su salud, podrá estar contemplada en el reglamento de la competición si se dan determinadas condiciones meteorológicas (temperatura y humedad altas) para que descienda la temperatura corporal. Estas pausas no deben confundirse con las de rehidratación.

Pausa de rehidratación (→ "drinks" break)
Interrupción del juego no superior a un minuto que podrá estar contemplada en el reglamento de la competición para que los jugadores se rehidraten. Estas pausas no deben confundirse con las pausas de refresco.

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».

Prórroga (→ extra time)
V. tiempo suplementario.

R

Reanudación (→ restart)
Cualquiera de las maneras de retomar el juego tras haber sido detenido.

Revisión (→ review)
Análisis y valoración final por parte del árbitro principal de las imágenes de televisión relativas a un posible «error claro, obvio y manifiesto» o un «incidente grave inadvertido». Para ello, el árbitro verá estas imágenes en el área de revisión situada al borde del terreno de juego.

S

Salvada (→ save)
Acción realizada por un jugador con el fin de detener o desviar, o intentar detener o desviar, un balón dirigido a la portería o muy cerca de ella con cualquier parte del cuerpo, excepto con las manos o los brazos (a menos que se trate del guardameta en su propia área penal).

Sanción disciplinaria (→ disciplinary sanction)
Amonestación (tarjeta amarilla) o expulsión (tarjeta roja) con la que el árbitro castiga una infracción de las Reglas de Juego.

Sancionar (→ penalise)
Castigar una acción antirreglamentaria, habitualmente deteniendo el juego y concediendo un tiro libre o un penal al equipo contrario.

Señal (→ signal)
Indicación física del árbitro principal o de cualquier miembro del equipo arbitral; por lo general, implica un movimiento de la mano, del brazo o del silbato (árbitro principal) o del banderín (árbitro asistente).

Simulación (→ simulation)
Acción voluntaria que produce la impresión incorrecta o falsa de que ha sucedido algo que, en realidad, no ha sucedido; cometida por un jugador para obtener ventaja de forma inmerecida.

Sistema electrónico de seguimiento del rendimiento (EPTS) (→ Electronic performance and tracking system [EPTS])
Cualquiera de los diferentes dispositivos o sistemas de registro y análisis de datos sobre el rendimiento físico y fisiológico de un jugador.

Sujetar (→ holding offence)
Infracción cometida únicamente si el contacto de un jugador con el cuerpo o el uniforme del adversario dificulta el movimiento de este.

Suspender definitivamente (→ abandon)
Finalizar o dar por concluido un partido antes de consumirse el tiempo reglamentario.

Suspender temporalmente (→ suspend)
Detener un partido durante determinado tiempo con la intención de reanudarlo más adelante (p. ej.: por niebla espesa, lluvia torrencial, tormenta eléctrica, lesión grave, etc.).

T

Tanda de penales (→ Penalties (penalty shoot-out))
Procedimiento para definir el resultado de un partido concluido en empate mediante el cual cada equipo lanza un penal por orden alterno hasta que uno de los dos marque un gol más y ambos hayan ejecutado el mismo número de lanzamientos, a menos que durante los cinco primeros uno de ellos matemáticamente ya no pueda igualar los tantos del otro aunque marcara todos sus lanzamientos restantes.

Temeraria (→ reckless)
Acción (en general, una entrada o una disputa del balón) realizada por el jugador ignorando o sin tener en cuenta el riesgo o las consecuencias para su adversario.

Terreno de juego (→ field of play [pitch])
Superficie delimitada por las líneas de banda y las de meta y, de utilizarse, las redes de las porterías.

Tiempo adicional (→ additional time)
Minutos añadidos al final de cada uno de los periodos para compensar el tiempo perdido, p. ej. por sustituciones, lesiones, sanciones disciplinarias, celebración de goles, etc.

Tiempo suplementario (→ extra time)
Procedimiento empleado a la conclusión del tiempo reglamentario de un partido acabado en empate con el fin de deshacer dicho resultado tras disputar dos periodos extra de un máximo de quince minutos cada uno. También denominado «prórroga».

Tiro libre directo (→ direct free kick)
Golpeo del balón al objeto de ejecutar un lanzamiento de falta y con el que se puede marcar gol directamente en la portería adversaria sin que el balón toque en ningún jugador.

Tiro libre indirecto (→ indirect free kick)
Golpeo del balón al objeto de ejecutar un lanzamiento de falta y con el que se puede marcar gol únicamente si otro jugador (de uno de los dos equipos) toca el balón después del saque.

Tiro libre rápido (→ quick free kick)
Tiro libre ejecutado (con permiso del árbitro) justo después de detenerse el juego.

V

Ventaja (→ advantage)
Concesión por la cual el árbitro permite que el juego continúe tras cometerse una infracción, en el caso de que esta decisión beneficie al equipo que ha sufrido dicha infracción.

IFAB®

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD

Términos arbitrales

Miembro(s) del equipo arbitral
Término general que designa a una o varias personas responsables de dirigir un partido de fútbol en representación de la federación o competición bajo cuya jurisdicción se juegue el partido.

Árbitro
Miembro principal del equipo arbitral de un partido, el cual desempeña sus funciones dentro del terreno de juego. El resto de miembros del equipo arbitral ejercen sus funciones bajo el control y la dirección del árbitro. El árbitro es el responsable último en la toma de decisiones.

Otros miembros del equipo arbitral
Miembros del equipo arbitral en el terreno de juego
En las diferentes competiciones, se podrá designar a otros miembros del equipo arbitral para que ayuden al árbitro principal:

- **Árbitro asistente**
  Miembro del equipo arbitral que dispone de un banderín y se sitúa en una mitad de la línea de banda para ayudar al árbitro principal, especialmente en las decisiones relativas a situaciones de fuera de juego y saques de meta, de esquina y de banda.
- **Árbitro asistente adicional**
  Miembro del equipo arbitral que se sitúa en la línea de meta cerca de la portería para ayudar al árbitro especialmente en las decisiones relativas a las acciones que se dan en el área penal y sus inmediaciones y en decisiones sobre goles dudosos (gol/no gol).

- **Árbitro asistente de reserva**
  Miembro del equipo arbitral que sustituirá a un asistente (o, en el caso de que lo permitan las reglas de la competición, a un cuarto árbitro o a un árbitro asistente adicional) en el caso de que no estuviera en condiciones de continuar con su labor. Tendrá la responsabilidad de ayudar al árbitro en tareas que se desempeñan tanto fuera como dentro del campo, tales como la supervisión del área técnica, el control de las sustituciones, etc.

- **Cuarto árbitro**
  Miembro del equipo arbitral que ayuda al árbitro en tareas que se desempeñan tanto fuera como dentro del campo, tales como la supervisión del área técnica, el control de las sustituciones, etc.

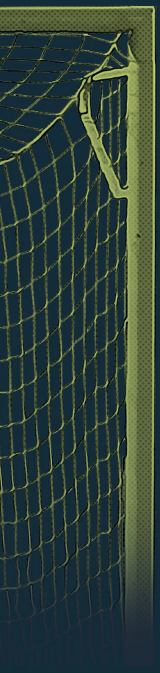
Miembros del equipo arbitral de vídeo
Conjunto de VAR y AVAR que asisten al árbitro de conformidad con las Reglas de Juego y el Protocolo del VAR:

- **Árbitro asistente de vídeo (VAR)**
  Árbitro en activo o exárbitro designado para asistir al árbitro principal comunicándole la información observada en las imágenes de televisión en relación con los «errores claros, obvios y manifiestos» o los «incidentes graves inadvertidos» incluidos en las categorías de hechos revisables.

- **Asistente del árbitro asistente de vídeo (AVAR)**
  Árbitro o árbitro asistente en activo o exárbitro designado para asistir al árbitro asistente de vídeo (VAR).

IFAB®

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD



Directrices prácticas para los miembros del equipo arbitral

Introducción

Estas directrices contienen recomendaciones prácticas para los miembros del equipo arbitral, y complementan la información de las Reglas de Juego.

En la Regla 5 se hace referencia a que los árbitros actúan de conformidad con las Reglas de Juego y el «espíritu del fútbol». Los árbitros deben valerse del sentido común y tomar en cuenta este espíritu al aplicar las Reglas de Juego, especialmente al decidir si se ha de jugar un partido o, una vez interrumpido, si se ha de reanudar.

Esto es así especialmente en las categorías inferiores del fútbol, en las que quizá no siempre sea posible aplicar estrictamente las Reglas. Por ejemplo, a menos que existan dudas relativas a la seguridad, el árbitro debe permitir que se juegue un partido o que prosiga si:

- falta uno o varios banderines de esquina;
- existe una imprecisión menor en la marcación del terreno de juego, como en el cuadrante de esquina, el círculo central, etc.;
- los postes o travesaños de las porterías no son blancos.

En tales casos, el árbitro deberá, con el consentimiento de los equipos, permitir que el partido se juegue o que continúe, e informar posteriormente a las autoridades competentes.

Posicionamiento, movimiento y trabajo en equipo

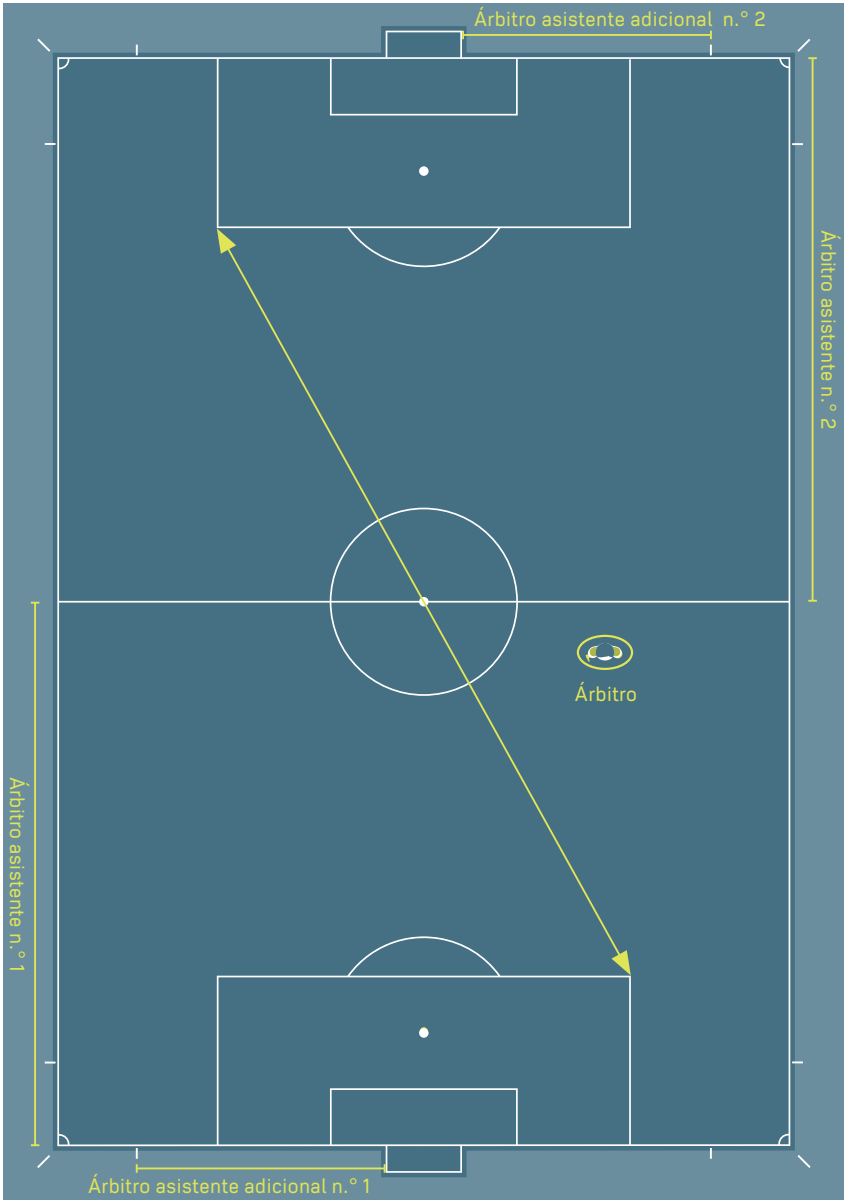
1. **Posicionamiento y desplazamientos**

   La mejor posición es aquella que permita al árbitro tomar la decisión correcta. Todas las recomendaciones respecto a la ubicación en un partido deberán ajustarse empleando información específica sobre los equipos, los jugadores y las situaciones de juego.

   Las posiciones propuestas en los siguientes gráficos han de entenderse como directrices básicas y son aquellas áreas en las cuales el árbitro podrá ser más eficaz. Dichas áreas podrán ser más amplias, más reducidas o de diferente forma, según las circunstancias concretas del partido.

   Recomendaciones:

   - El juego debería desarrollarse entre la posición del árbitro y la del árbitro asistente.
   - El árbitro asistente deberá encontrarse en el campo de visión del árbitro y este se servirá por lo general de una perspectiva diagonal amplia.
   - Posicionarse lateralmente ayudará al árbitro a mantener en su campo visual tanto el juego como al árbitro asistente .
   - El árbitro estará suficientemente cerca de la jugada para observar el juego, pero sin interferir en el mismo.
   - Se pueden dar acciones merecedoras de la intervención del árbitro lejos del balón. Por tanto, el árbitro también deberá prestar atención a:
     - enfrentamientos entre jugadores lejos del balón;
     - posibles infracciones en el área penal hacia la que se dirige el juego;
     - infracciones que ocurran tras haberse alejado el balón.


Árbitro asistente adicional n.° 2
Árbitro asistente n.° 2
Árbitro
Árbitro asistente n.° 1
Árbitro asistente adicional n.° 1

Posicionamiento de los árbitros asistentes y los árbitros asistentes adicionales

El árbitro asistente deberá hallarse a la altura del penúltimo jugador del equipo defensor o del balón, si este se encontrara más cerca de la línea de meta que el penúltimo jugador del equipo defensor. El árbitro asistente siempre deberá situarse de cara al terreno de juego, incluso mientras corra. Deberá desplazarse lateralmente para distancias cortas, lo cual resulta particularmente importante en el momento de juzgar las situaciones de fuera de juego, ya que disfrutan así de un mejor campo visual.

El árbitro asistente adicional se posicionará (por) detrás de la línea de meta, excepto cuando sea necesario desplazarse por encima de esta línea para decidir sobre un gol dudoso (situación de gol/no gol). No está permitido que el árbitro asistente adicional entre en el terreno de juego, salvo en circunstancias excepcionales.

Guardameta

Defensor

Atacante

Árbitro

Árbitro
asistente

Árbitro
asistente adicional

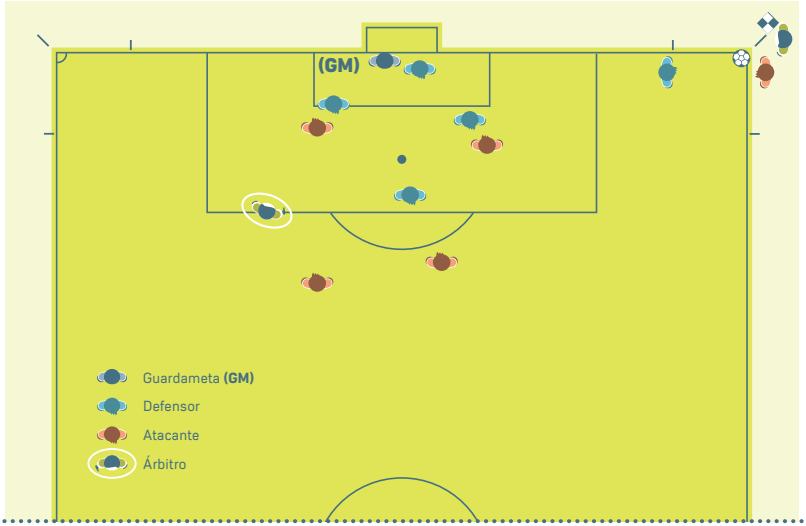
2. Posicionamiento y trabajo en equipo

Consultas

Para consultas sobre decisiones disciplinarias, el contacto visual y una señal discreta con la mano entre el árbitro asistente y el árbitro pueden ser suficientes. Cuando fuera necesaria una consulta directa, el árbitro asistente podrá adentrarse en el terreno de juego dos o tres metros. Al conversar, el árbitro y el árbitro asistente deberán situarse de cara al terreno de juego para evitar ser escuchados y poder observar a los jugadores y el terreno de juego.

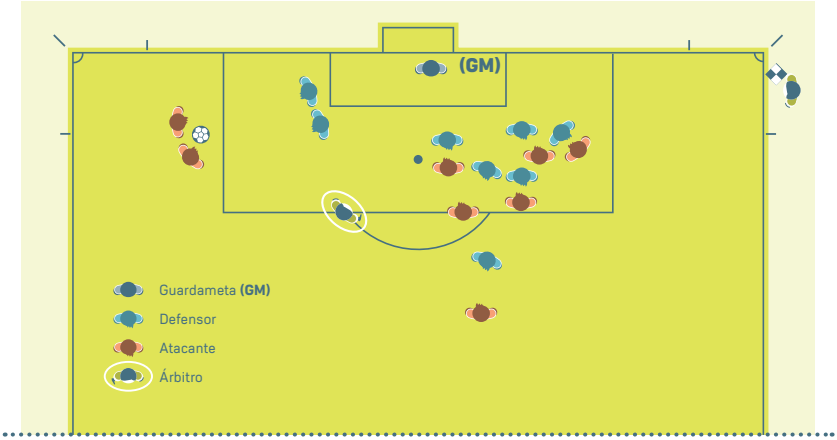
Saque de esquina

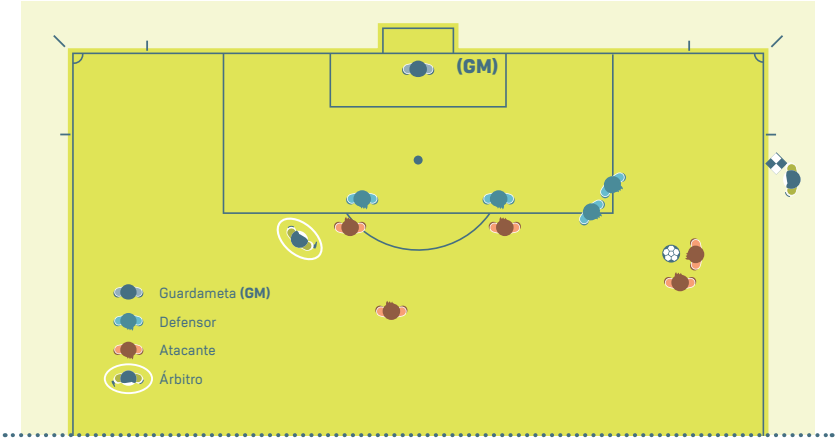
Durante un saque de esquina, el árbitro asistente se colocará detrás del banderín de esquina y a la altura de la línea de meta, pero no deberá interferir en el ejecutor del saque de esquina. Además, el árbitro asistente deberá comprobar que el balón se coloque adecuadamente en el cuadrante de esquina.

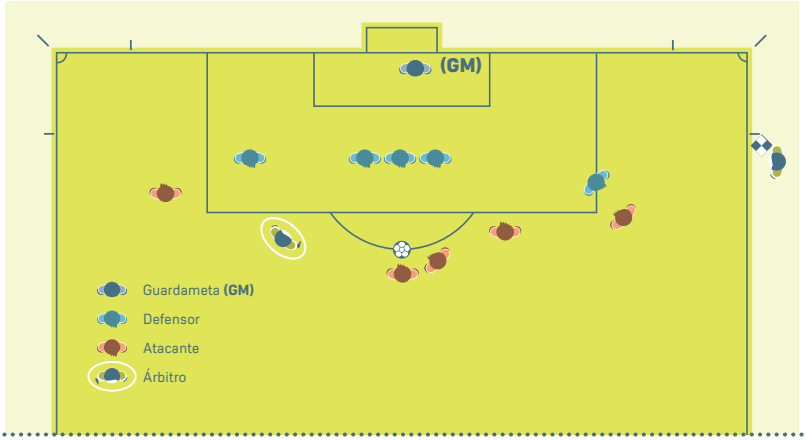


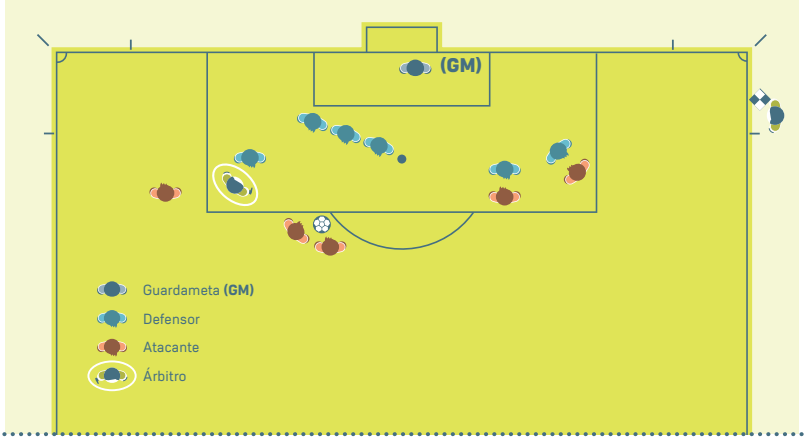
Tiro libre

Durante un tiro libre, el árbitro asistente deberá ubicarse a la altura del penúltimo jugador del equipo defensor a fin de controlar el fuera de juego. No obstante, deberá estar listo para seguir la trayectoria del balón y correr a lo largo de la línea de banda hacia el banderín de esquina si se lanza un tiro directo hacia la portería.






(GM)
Guardameta (GM)
Defensor
Atacante
Árbitro

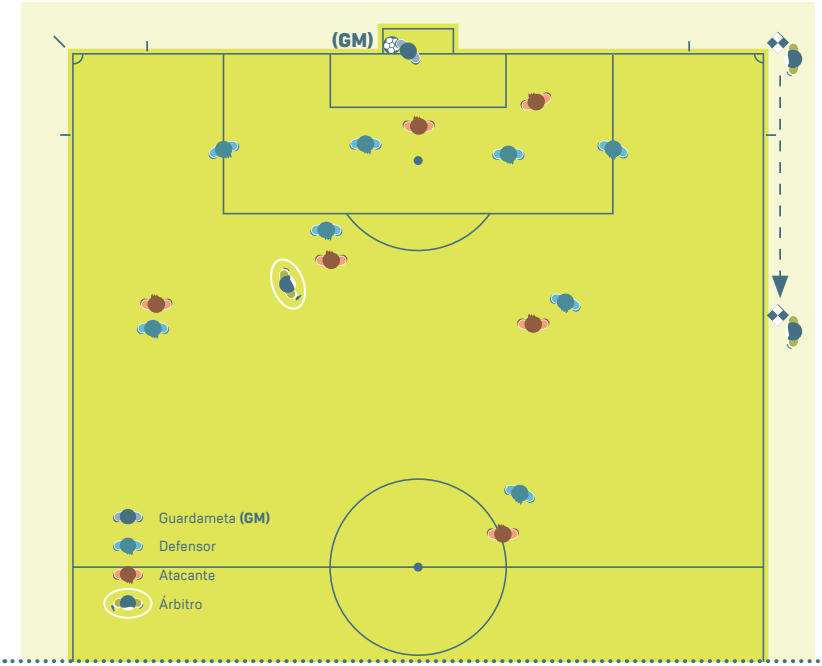

(GM)
Guardameta (GM)
Defensor
Atacante
Árbitro

Gol dudoso (gol/no gol)

Si se ha marcado gol y no existe duda alguna en cuanto a la decisión al respecto, el árbitro y el árbitro asistente deberán establecer contacto visual; entonces, el árbitro asistente deberá correr rápidamente 25-30 m a lo largo de la línea de banda en dirección hacia la línea central, sin levantar el banderín.

Si se ha marcado gol pero el balón parece hallarse aún en juego, el árbitro asistente deberá primeramente levantar el banderín para atraer la atención del árbitro, y luego continuará con el procedimiento normal de correr rápidamente 25-30 m a lo largo de la línea de banda en dirección hacia la línea de medio campo.

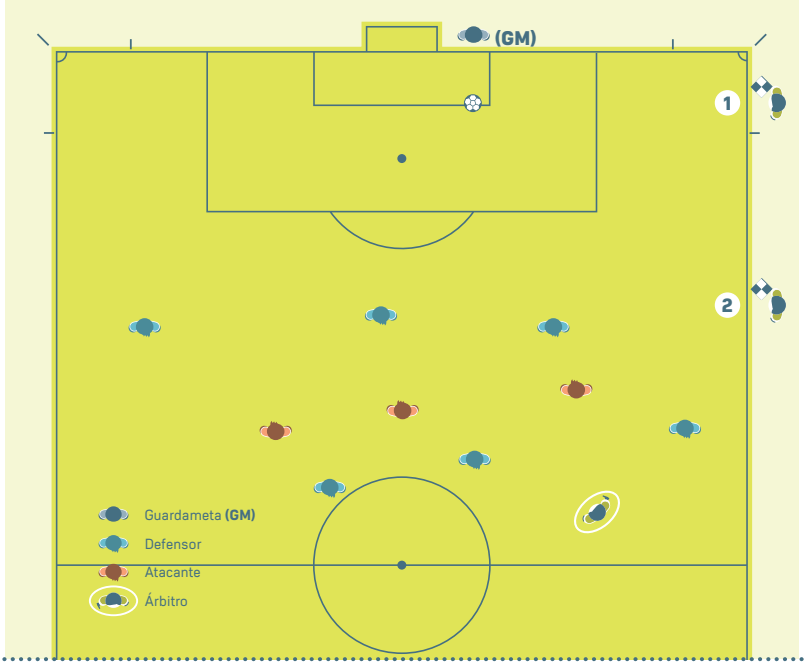
En situaciones en que el balón no hubiera atravesado completamente la línea de meta y el juego continuase normalmente por no haberse marcado gol, el árbitro establecerá contacto visual con el árbitro asistente y, si resulta necesario, este le hará una señal discreta con la mano.



Saque de meta

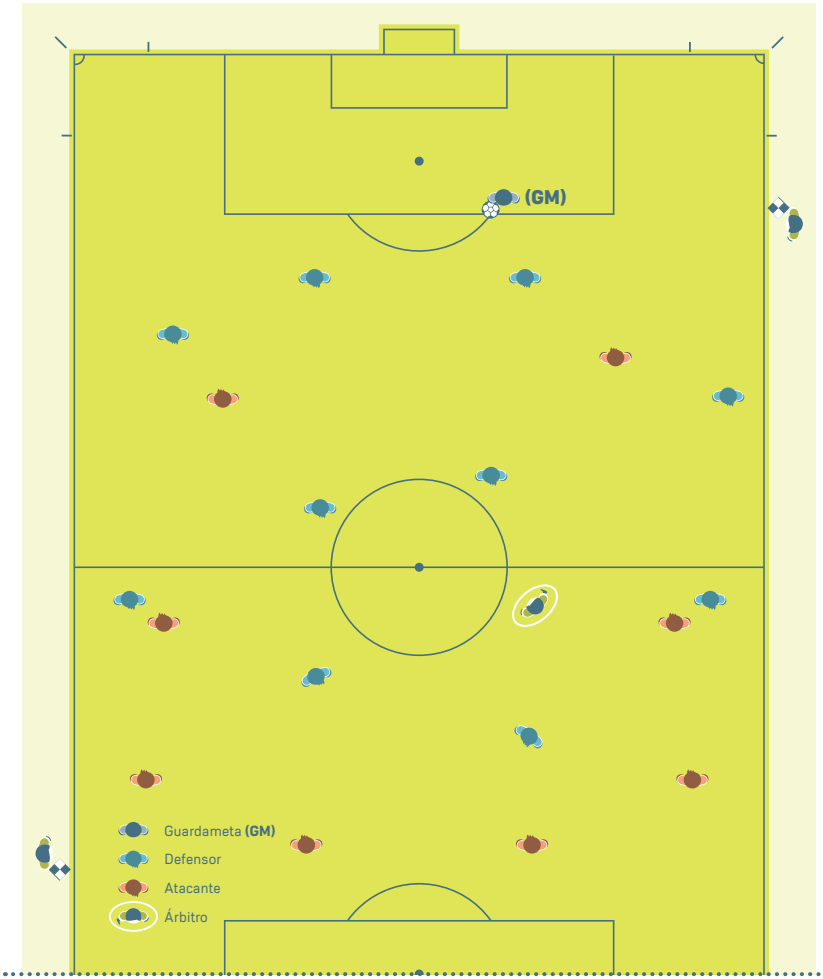
El árbitro asistente deberá controlar primero si el balón está dentro del área de meta. Si el balón no se hallara en el lugar correcto, el árbitro asistente no deberá moverse de su posición, sino que establecerá contacto visual con el árbitro y levantará el banderín. Una vez que el balón haya sido colocado en el lugar correcto dentro del área de meta, el árbitro asistente deberá colocarse en una posición tal que le permita controlar la línea del fuera de juego.

No obstante, si se cuenta con un árbitro asistente adicional, el árbitro asistente deberá ubicarse a la altura de la línea de fuera de juego y el árbitro asistente adicional deberá situarse en la intersección entre la línea de meta y el área de meta, y comprobar si el balón está situado dentro de esta área. Si el balón no se coloca correctamente, el árbitro asistente adicional deberá informar al árbitro.



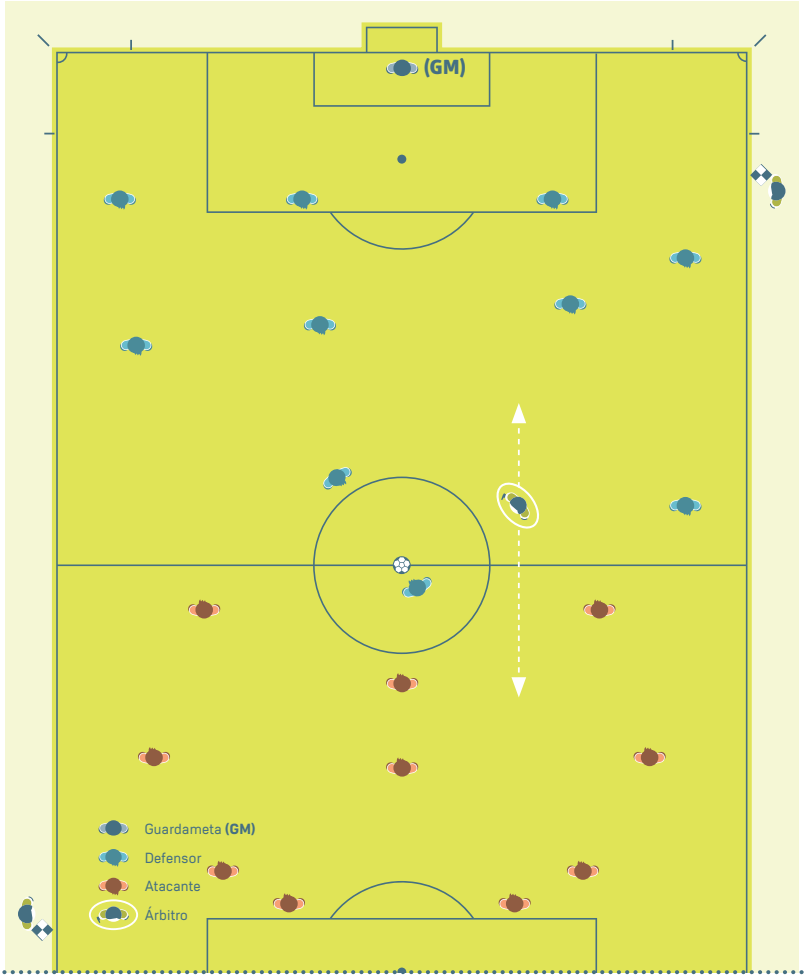
Saque del guardameta

El árbitro asistente deberá ubicarse a la altura del borde del área penal y controlará que el guardameta no toque el balón con las manos fuera de dicha área. Una vez que el guardameta haya soltado el balón, el árbitro asistente deberá posicionarse adecuadamente para controlar la línea del fuera de juego.



Saque inicial

El árbitro asistente deberá hallarse a la misma altura que el penúltimo jugador del equipo defensor.



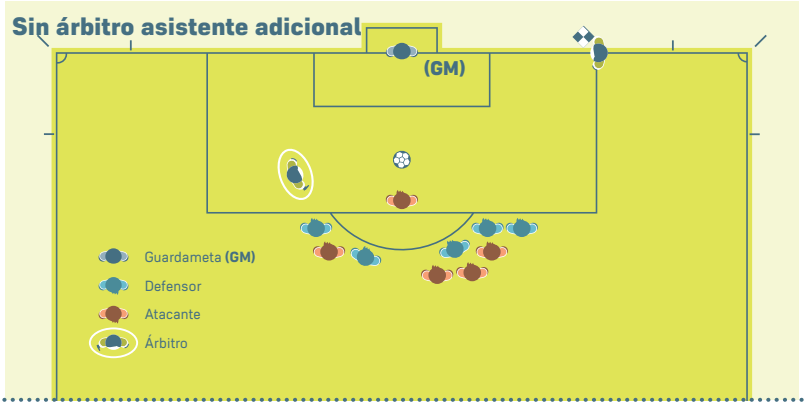
Tanda de penales

Uno de los árbitros asistentes deberá ubicarse en la intersección de la línea de meta y el área de meta. El otro árbitro asistente se ubicará en el círculo central para controlar a los jugadores.

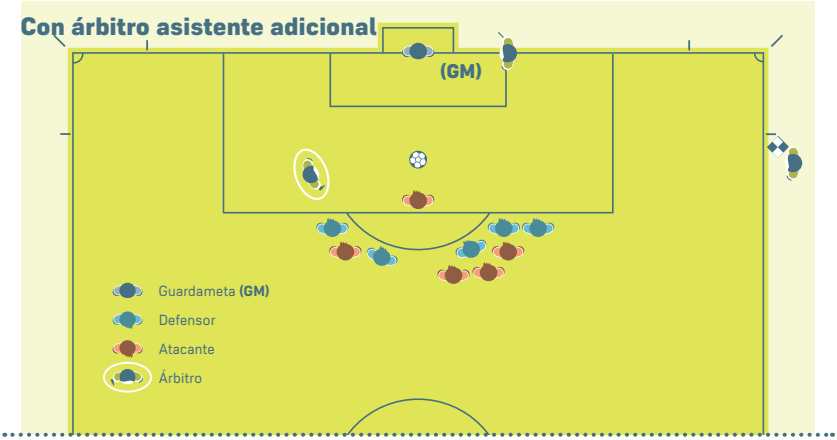
Si hubiera árbitro asistente adicional, estos deberán colocarse en las intersecciones entre la línea de meta y el área de meta, a la derecha e izquierda de la misma, salvo cuando se utilice la detección automática de goles, en cuyo caso solamente se requiere un árbitro asistente adicional. El árbitro asistente adicional n.º 2 y el árbitro asistente n.º 1 deberán observar a los jugadores en el círculo central, mientras que el árbitro asistente n.º 2 y el cuarto árbitro deberán observar las áreas técnicas.

Lanzamiento de un tiro penal

El árbitro asistente deberá ubicarse en la intersección entre la línea de meta y el área penal.



Cuando haya árbitro asistente adicional, este se situará en la intersección entre la línea de meta y el área de meta, y el árbitro asistente se colocará a la altura del punto penal (que constituye la línea de fuera de juego).



Actuación en casos de enfrentamiento entre varios jugadores

En caso de tangana o de confrontación entre varios jugadores, el árbitro asistente más cercano podrá entrar en el terreno de juego para asistir al árbitro principal. El otro árbitro asistente deberá observar igualmente la situación y tomar nota de cuanto suceda. El cuarto árbitro deberá permanecer cerca de las áreas técnicas.

Distancia reglamentaria

Cuando se conceda un tiro libre muy cerca del árbitro asistente, este podrá entrar en el terreno de juego (normalmente a petición del árbitro) para comprobar que los jugadores del equipo defensor se coloquen a 9.15 m (10 yd) del balón. En dicho caso, el árbitro principal deberá esperar a que el árbitro asistente regrese a su posición antes de reanudar el juego.

Sustitución

En ausencia de cuarto árbitro, el árbitro asistente se desplazará a la línea central para ayudar en el procedimiento de sustitución; el árbitro principal deberá esperar a que el árbitro asistente vuelva a su posición antes de reanudar el juego.

Si hubiera cuarto árbitro, el árbitro asistente no tendrá que desplazarse a la línea central, ya que aquel se encargará del procedimiento de sustitución, a menos que se realicen varias sustituciones al mismo tiempo, en cuyo caso el árbitro asistente acudirá a la línea central para ayudar al cuarto árbitro.

IFAB
FIFA
REFEREE
2021

Lenguaje corporal, comunicación y uso del silbato

1. **Árbitros**

   Lenguaje corporal

   El lenguaje corporal es una herramienta que el árbitro utilizará:

   - como ayuda para dirigir el partido;
   - para demostrar autoridad y dominio de sí mismo.

   El lenguaje corporal por sí solo no es suficiente para explicar una decisión.

   Señales

   Véase la Regla 5 para consultar las ilustraciones de las señales.

   Uso del silbato

   El silbato es necesario para:

   - dar comienzo al partido (primer y segundo periodos del tiempo reglamentario y también del tiempo suplementario o prórroga), tras un gol;
   - detener el juego:
     - para señalar un tiro libre o un penal;
     - para interrumpir o suspender un partido;
     - al final de cada periodo;
   - reanudar el juego en caso de:
     - tiros libres cuando se requiere que los jugadores estén a una distancia determinada;
     - tiros penales;
   - reanudar el juego tras haber sido detenido por:

- amonestación o expulsión;
- lesión;
- sustitución.

No será necesario hacer uso del silbato para:

- detener el juego:
  - por un saque de meta, de esquina, de banda o un gol;
- para reanudar el juego en caso de:
  - la mayoría de tiros libres, saque de meta, de esquina, de banda o balón a tierra.

Si se utiliza el silbato innecesariamente o con demasiada frecuencia, tendrá menos repercusión y relevancia cuando sea necesario su uso.

Si el árbitro desea que los jugadores esperen el toque del silbato antes de reanudar el juego (p. ej. para que los defensores se sitúen a 9.15 m [10 yd] en un tiro libre), deberá pedir claramente a los atacantes que esperen la señal.

Si el árbitro hiciera sonar el silbato por error y se detuviera el juego, se reanudará con un balón a tierra.

2. Árbitros asistentes

Señal electrónica acústica

El sistema de señal electrónica acústica solamente se utiliza para atraer la atención del árbitro. Estas son algunas situaciones en las cuales puede resultar útil la señal acústica:

- fuera de juego;
- infracciones (fuera del campo visual del árbitro);
- saques de banda, de esquina, de meta o gol (decisiones ajustadas).

Dispositivos electrónicos de comunicación

Cuando se utilice un dispositivo electrónico de comunicación, el árbitro indicará a los árbitro asistentes antes del partido cuándo puede ser conveniente utilizarlo, acompañado de una señal física o incluso sin esta.

Técnica del banderín

El banderín del árbitro asistente debe estar siempre desplegado y visible para el árbitro. Para ello, se deberá llevar en la mano más cercana al árbitro. Al efectuar una señal, el árbitro asistente dejará de correr, estará de frente al terreno de juego, establecerá contacto visual con el árbitro y levantará el banderín con un movimiento claro (no apresurado ni exagerado). El banderín será como una extensión del brazo. El árbitro asistente deberá levantar el banderín utilizando la mano que empleará para la próxima señal. Si cambian las circunstancias y se ve obligado a utilizar la otra mano, el árbitro asistente deberá pasar el banderín a la otra mano, por debajo de la cintura. Cada vez que el árbitro asistente señale que el balón no está en juego, mantendrá la señal hasta que el árbitro se percate de ella.

Si el árbitro asistente señala una infracción merecedora de expulsión y la señal no se ve inmediatamente:

- si se detuvo el juego, podrá cambiarse el tipo de reanudación conforme a las Reglas de Juego (tiro libre, penal, etc.);
- si el juego se ha reanudado, el árbitro aún podrá adoptar medidas disciplinarias, pero no sancionará la infracción con tiro libre o penal.

Señales con la mano o gestos

Por regla general, los árbitros asistentes no deberán hacer gestos evidentes con la mano. Sin embargo, en determinadas situaciones, una señal discreta con la mano puede ayudar al árbitro. La señal deberá tener un sentido inequívoco, por lo que deberá acordarse en la reunión previa al partido.

Señales

Véase la Regla 6 para consultar las ilustraciones con las señales.

Saque de esquina y saque de meta

Cuando el balón atraviese completamente la línea de meta, el árbitro asistente levantará el banderín con la mano derecha (mejor línea visual) para informar al árbitro de que el balón no está en juego y además, si está:

- cerca del árbitro asistente: deberá señalarse si es saque de meta o saque de esquina;

- lejos del árbitro asistente: se establecerá contacto visual y se seguirá la decisión del árbitro.

Cuando el balón atraviese claramente la línea de meta, no será necesario que el árbitro asistente levante el banderín para indicar que el balón ha salido del terreno de juego. Si la decisión entre saque de meta y de esquina resulta obvia, no es necesario que el árbitro asistente haga ninguna señal, especialmente si lo hace el árbitro.

Faltas

El árbitro asistente deberá levantar el banderín cuando se cometa una infracción o se dé un caso de conducta incorrecta cerca de él o fuera del campo visual del árbitro. En el resto de situaciones, el árbitro asistente deberá esperar y dar su opinión si se requiere; en ese caso, deberá informar al árbitro de lo que haya visto y escuchado, y de los jugadores que hayan participado en la acción.

Antes de señalar una infracción, el árbitro asistente deberá determinar si:

- la infracción ocurrió fuera del campo visual del árbitro o si el árbitro tenía un campo visual reducido;
- el árbitro no habría concedido ventaja.

Cuando se produzca una falta/infracción que requiera una señal del árbitro asistente, este deberá:

- levantar el banderín con la misma mano que utilizará para señalar la dirección, lo cual ofrecerá al árbitro una clara indicación sobre a quién deberá concederse el tiro libre;
- establecer contacto visual con el árbitro;
- agitar ligeramente el banderín hacia delante y atrás (evitando los movimientos exagerados o bruscos).

El árbitro asistente deberá aplicar la técnica de «esperar y ver» a fin de permitir que continúe la jugada, y no levantará el banderín cuando el equipo contra el cual se haya cometido la infracción se beneficie de la concesión de ventaja; por lo tanto, es muy importante que el árbitro asistente establezca contacto visual con el árbitro.

Faltas dentro del área penal

Cuando un defensor cometa una infracción dentro del área penal fuera del campo visual del árbitro, especialmente si se comete cerca del árbitro asistente, este deberá establecer primero contacto visual con el árbitro para ver dónde está y qué medida ha tomado. Si el árbitro no ha tomado ninguna medida, el árbitro asistente hará una señal con el banderín, empleará la señal electrónica acústica y se desplazará claramente a lo largo de la línea de banda hacia el banderín de esquina.

Faltas fuera del área penal

Cuando un defensor cometa una infracción fuera del área penal (cerca del borde de la misma), el árbitro asistente deberá establecer contacto visual con el árbitro para ver dónde está y qué medida ha tomado; deberá hacer una señal con el banderín si es necesario. En situaciones de contraataque, el árbitro asistente deberá comunicar si se ha cometido o no una infracción, o si la infracción ha sido dentro o fuera del área penal, y qué medida disciplinaria se debería tomar. Si la infracción se produjo fuera del área penal, el árbitro asistente deberá desplazarse claramente por la línea de banda hacia la línea centralpara indicarlo.

Gol dudoso (gol/no gol)

Cuando esté claro que el balón ha atravesado completamente la línea de meta entrando en la portería, el árbitro asistente establecerá contacto visual con el árbitro sin dar ninguna señal adicional.

Cuando se haya marcado gol pero no exista la certeza de que el balón haya atravesado completamente la línea de meta, el árbitro asistente primero deberá levantar el banderín para atraer la atención del árbitro y después confirmará el gol.

Fuera de juego

La primera acción de un árbitro asistente para indicar un fuera de juego es levantar el banderín (empleando la mano derecha para obtener una mejor línea visual); a continuación, si el árbitro detiene el juego, el árbitro asistente deberá utilizar el banderín para indicar la zona del terreno de juego en la que

se produjo la infracción. Si el árbitro no viera el banderín de inmediato, el árbitro asistente deberá mantenerlo en alto hasta que el árbitro se percate o el balón se encuentre claramente en posesión del equipo que defiende.

Lanzamiento de un tiro penal
Si el guardameta se separara claramente de la línea de meta antes de la ejecución y evitara el gol, el árbitro asistente deberá indicar que el guardameta se ha adelantado, con arreglo a las instrucciones impartidas por el árbitro principal antes del partido.

Sustitución
Una vez informado el árbitro asistente (por el cuarto árbitro o un miembro del cuerpo técnico) de que se ha solicitado una sustitución, deberá indicarlo al árbitro en la siguiente parada del juego.

Saque de banda
Cuando el balón atraviese completamente la línea de banda:

- cerca del árbitro asistente: deberá señalarse directamente la dirección del saque de banda;
- lejos del árbitro asistente, pero la decisión sobre la dirección del saque de banda es clara: el árbitro asistente deberá señalar directamente la dirección del saque de banda;
- lejos del árbitro asistente y este duda sobre la dirección del saque de banda: el árbitro asistente deberá levantar el banderín para indicar al árbitro que el balón no está en juego, establecer contacto visual con el árbitro y seguir la señal de este.

3. Árbitros asistentes adicionales

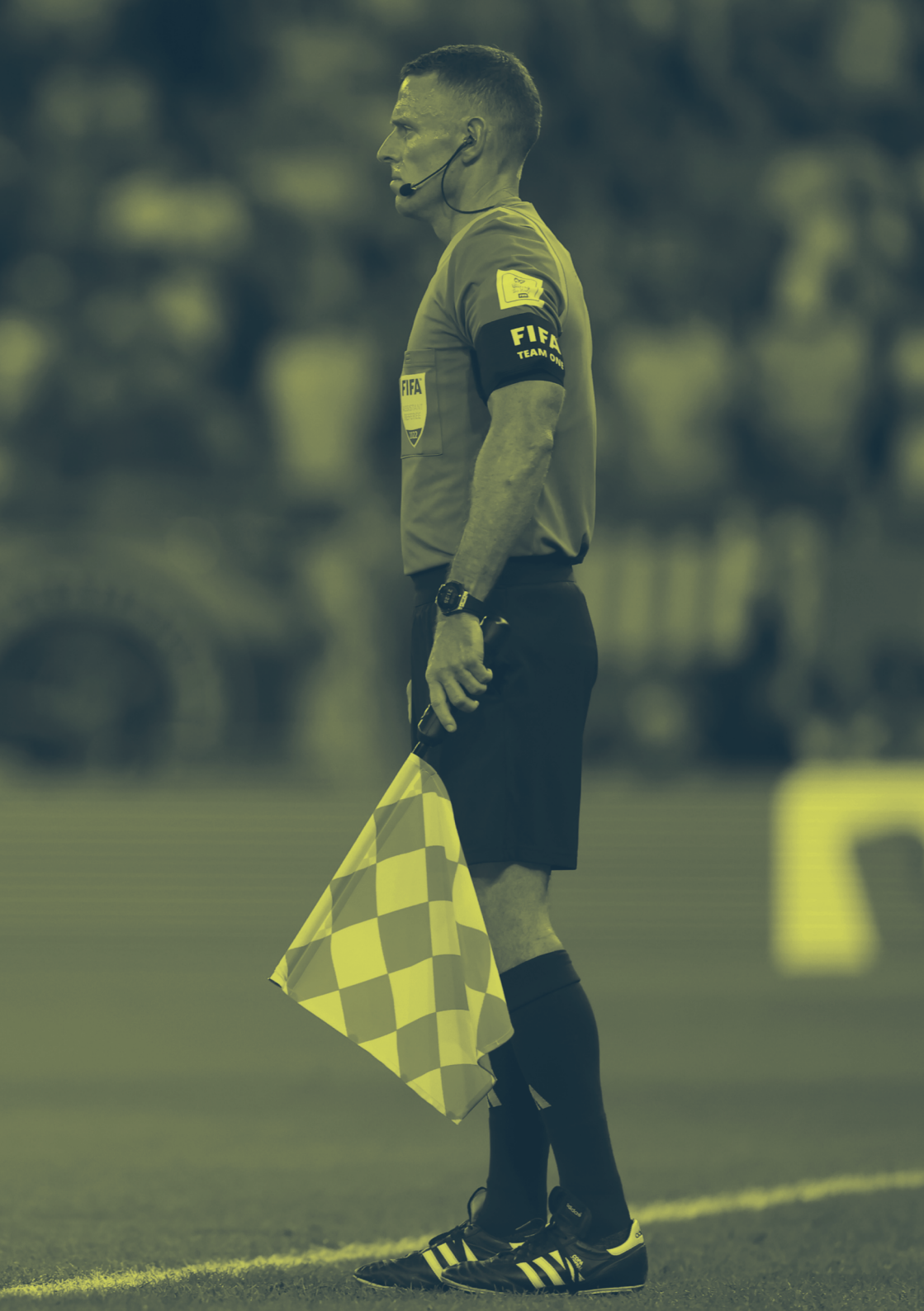
Los árbitros asistentes adicionales utilizan un sistema de comunicación por radio (distinto al de los banderines) para comunicarse con el árbitro. Si el sistema de comunicación por radio no funcionara, los árbitros asistentes adicionales utilizarán el palo de un banderín dotado con el sistema de señal electrónica. Por lo general, los árbitros asistentes adicionales no emplean señales evidentes con la mano, pero en ciertas ocasiones, una señal discreta

con la mano puede ayudar al árbitro. La señal deberá tener un sentido inequívoco, por lo que deberá acordarse en la reunión previa al partido.

El árbitro asistente adicional, tras determinar que el balón ha cruzado completamente la línea de meta al entrar en la portería, deberá:

- informar inmediatamente mediante el sistema de comunicación al árbitro de que se debe conceder el gol;
- hacer una señal clara con el brazo izquierdo en perpendicular a la línea de meta señalando el centro del terreno de juego (también deberá portar en la mano izquierda el banderín con el sistema electrónico de comunicación); esta señal no es necesaria cuando el balón cruce muy claramente la línea de meta.

El árbitro tomará la decisión definitiva.


FIFA
FIFA

Otras recomendaciones

1. **Ventaja**
   El árbitro podrá conceder ventaja siempre que se produzca una infracción o falta, pero ha de tener en cuenta lo siguiente para decidir si debe aplicar la ventaja o detener el juego:

   - la gravedad de la infracción: si la infracción implica una expulsión, el árbitro deberá detener el juego y expulsar al jugador, a menos que se presente una ocasión manifiesta de gol;
   - la posición en la que se cometió la infracción: cuanto más cerca de la portería adversaria, más efectiva será la ventaja;
   - la posibilidad de iniciar de inmediato un ataque prometedor;
   - el ambiente del partido.

2. **Recuperación del tiempo perdido**
   Muchas de las paradas del juego son totalmente normales (p. ej. saques de banda, saques de meta). Se deberá recuperar el tiempo perdido únicamente cuando dichas interrupciones sean excesivas.

3. **Sujetar a un adversario**
   Se recuerda a los árbitros que deberán intervenir con rapidez para tratar con firmeza la infracción de sujetar al adversario, especialmente dentro del área penal, en los saques de esquina y los tiros libres. Al tratar estas situaciones, el árbitro deberá:

   - advertir a todo jugador que sujete a un adversario antes de que el balón esté en juego;
   - amonestar al jugador si continúa sujetando al adversario antes de que el balón esté en juego;
   - conceder un libre directo o un tiro penal y amonestar al jugador si la infracción ocurre después de que el balón esté en juego.

4. Fuera de juego

Un atacante **en posición de fuera de juego** (A), pero sin interferir en la evolución de adversario alguno, **toca el balón.** El asistente levantará el banderín en el momento en el que el jugador **toque el balón.**

Un atacante **en posición de fuera de juego** (A), pero sin interferir en la evolución de adversario alguno, **no toca el balón.** No se le puede señalar fuera de juego.

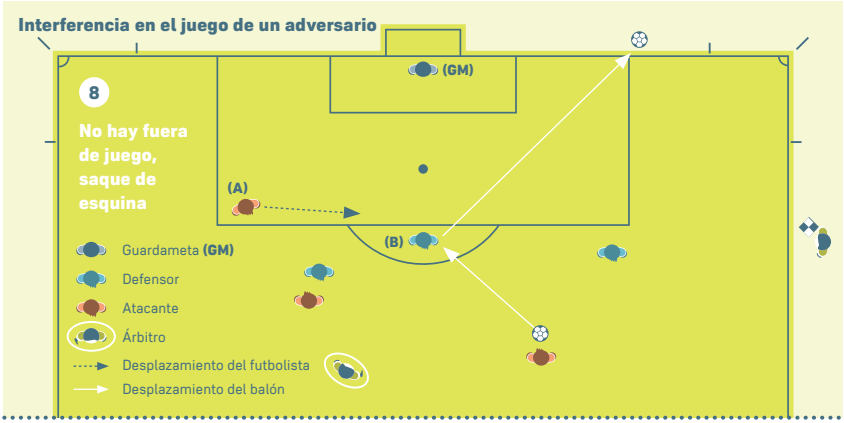
Un atacante **en posición de fuera de juego** (A) corre hacia el balón, a la vez que uno de sus compañeros, situado **en posición correcta** (B), corre también hacia el balón y acaba jugándolo. Dado que el jugador (A) no llega a tocar el balón, no se le puede señalar fuera de juego.

Un jugador en **posición de fuera de juego** (A) podrá ser sancionado antes de que juegue o toque el balón si, a juicio del árbitro, ningún otro compañero en posición correcta pudiera jugarlo.

Un atacante **en posición de fuera de juego** (1) corre hacia el balón, pero no **llega a jugarlo o tocarlo.** El asistente deberá señalar **saque de meta.**

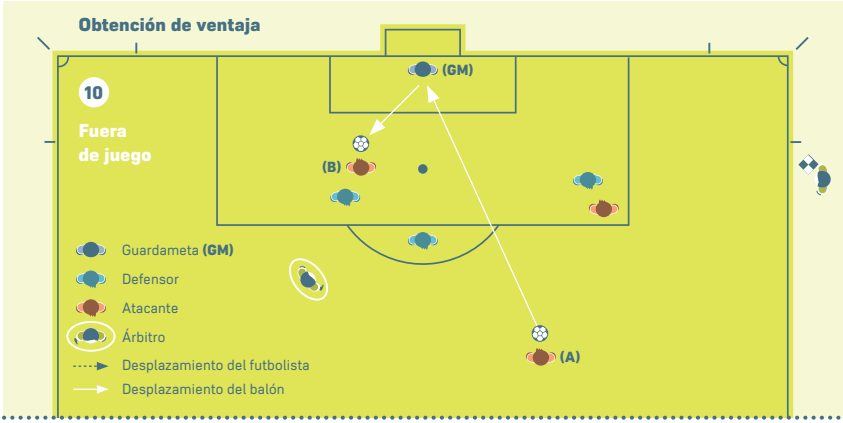
Un atacante **en posición de fuera de juego** (A) obstruye claramente el campo visual del guardameta. El jugador deberá ser sancionado por impedir a un adversario jugar el balón o llegar a jugarlo.

El atacante **en posición de fuera de juego** (A) **no** obstruye con claridad el campo visual del guardameta ni disputa la pelota a un adversario.

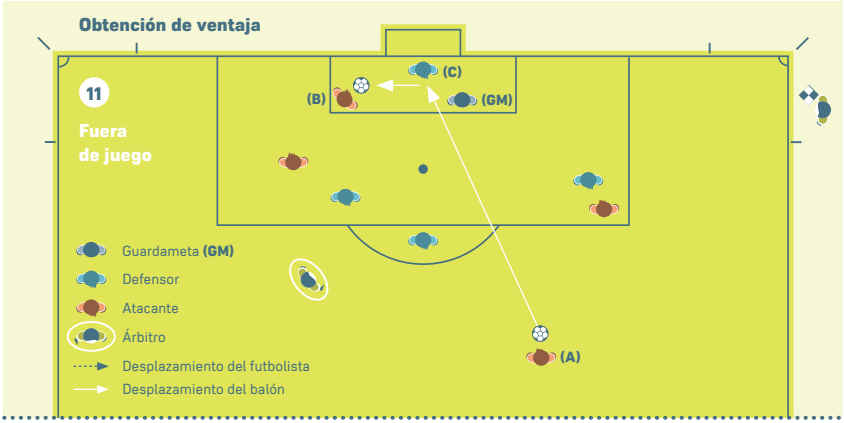


Un atacante **en posición de fuera de juego** (A) corre hacia el balón, pero no impide que el adversario lo juegue o pueda jugarlo. (A) no le disputa la pelota al adversario (B).

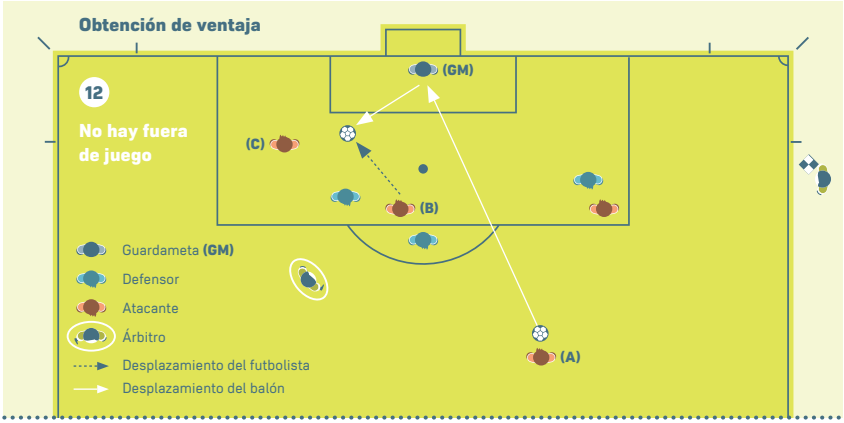
Un atacante **en posición de fuera de juego** (A) corre hacia el balón e impide que el adversario (B) juegue o pueda jugar el balón al disputárselo, luego (A) le disputa la pelota al adversario (B).



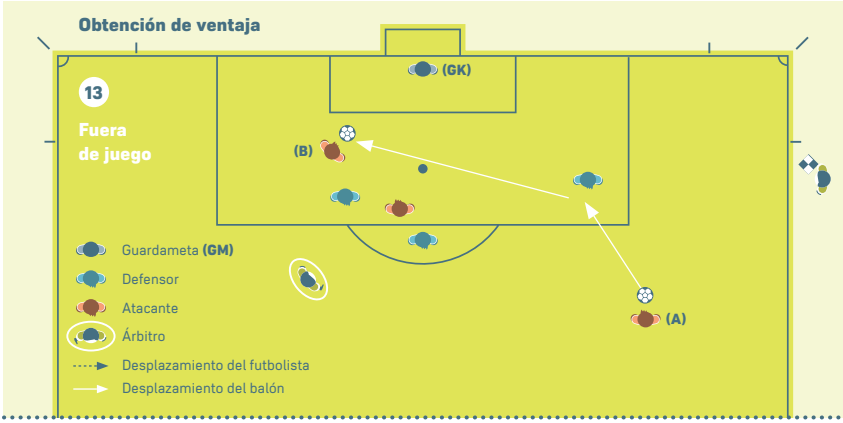
Un atacante **en posición de fuera de juego** (B) deberá ser sancionado por **jugar o tocar un balón** que le llega rebotado, desviado o de una parada del guardameta adversario si dicho atacante ya estaba **en posición de fuera de juego** la última vez que uno de sus compañeros de equipo haya tocado o jugado el balón.



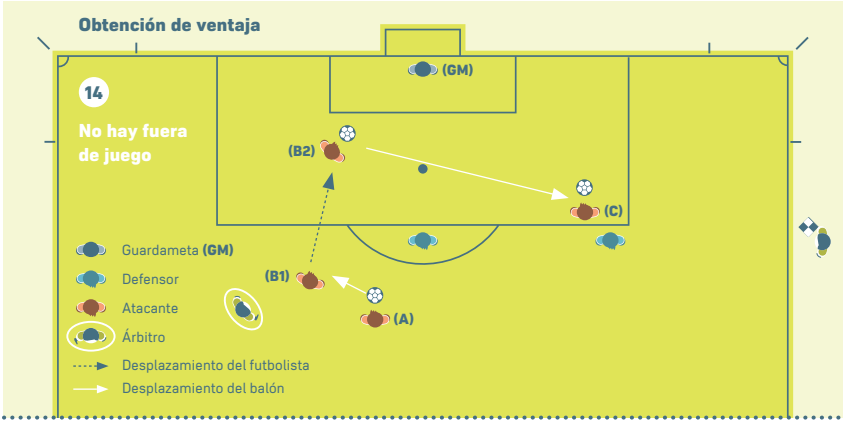
Un atacante **en posición de fuera de juego** (B) deberá ser sancionado por **jugar o tocar un balón** que le llega rebotado, desviado o salvado por un jugador del equipo defensor si ya estaba **en posición de fuera de juego** la última vez que uno de sus compañeros de equipo haya tocado o jugado el balón.



El tiro de un compañero de equipo (A) rebota en el guardameta adversario, el jugador (B) —en posición correcta— juega el balón y a (C), **en posición de fuera de juego,** no se le señala la infracción porque no ha tocado el balón y, por tanto, no ha sacado provecho de su posición incorrecta.



El tiro de un compañero (A) rebota en un adversario o sale desviado por este en dirección al jugador (B), quien es sancionado por jugar o tocar el **balón** porque previamente estaba **en posición de fuera de juego.**



El atacante (C) está **en posición de fuera de juego**, pero sin interferir en el juego de ningún adversario, en el momento en que un compañero (A) pasa el balón al jugador (B1) —en posición correcta— que corre hacia la portería adversaria hasta la posición (B2) y, desde ahí, pasa el balón, al compañero (C). El atacante (C) se hallaba **en posición correcta** cuando recibió el pase, por lo que no se señalará infracción alguna.

5. Lesiones

La seguridad de los jugadores es lo más importante; por esta razón, el árbitro deberá facilitar la labor del personal sanitario, especialmente en el caso de una lesión grave o si se considera que se ha producido una lesión en la cabeza. Asimismo, respetará los protocolos de evaluación y tratamiento y prestará su colaboración para que estos se sigan.

6. Tratamiento o evaluación tras una infracción con amonestación o expulsión

En el pasado, todo jugador lesionado que recibiera atención médica en el terreno de juego debía salir antes de la reanudación. Esto puede resultar injusto si la lesión fue ocasionada por un adversario, ya que el equipo responsable de la infracción disfrutará de superioridad numérica al reanudarse el juego.

No obstante, se introdujo esta condición porque los jugadores a menudo utilizaban de manera antideportiva una lesión para retrasar la reanudación por motivos tácticos.

Como término medio entre estas dos situaciones injustas, el IFAB ha decidido que únicamente como resultado de una infracción de carácter físico por la cual se amoneste o expulse al adversario se podrá examinar o atender con rapidez a un jugador lesionado y que después permanezca en el terreno de juego.

En principio, el retraso no debería ser superior al tiempo necesario para que uno o varios médicos entren en el terreno a fin de examinar una lesión. La diferencia es que el momento en el que el árbitro solía ordenar a los médicos y al jugador que salieran pasa a ser el momento en el que los médicos abandonan el terreno de juego pero el jugador puede quedarse.

Para garantizar que el jugador lesionado no utilice o prolongue este tiempo de forma abusiva, se recomienda a los árbitros que:

- tengan en cuenta la situación del partido y los posibles motivos tácticos para retrasar la reanudación;
- informen al jugador lesionado de que si necesita atención médica, esta deberá ser breve;

- hagan señales a los médicos (no a los camilleros) y, en la medida de lo posible, les recuerden que deben actuar con rapidez.

Cuando el árbitro decida que el juego debe reanudarse:

- los médicos saldrán del terreno de juego y el jugador se quedará o
- el jugador abandonará el terreno de juego para seguir siendo atendido (puede ser necesario hacer una señal a los camilleros).

Como norma general, la reanudación no deberá retrasarse más de 20-25 segundos desde el momento en que todos los participantes estén listos para que se reanude el juego, excepto en el caso de una lesión grave o si se considera que se ha producido una lesión en la cabeza.

El árbitro deberá compensar todas las interrupciones del juego.

Notas

Notas

Notas

Notas

Notas

Notas

Notas

Notas

Notas

Notas

Notas

IFAB®

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD

IFAB®

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD

FA WALES FIFA