RESUMEN DE LAS REGLAS DE JUEGO 2026-27 PARA ÁRBITROS

ACTIVIDADES ANTES DEL PARTIDO

- Revise que el campo, las porterías, los banderines y las marcas sean seguros y correctos
- Revise que los uniformes y el equipamiento de los jugadores sean seguros
- Revise que el balón tenga la presión, el tamaño y la seguridad adecuados (sin cortes)
- Reúnase con su equipo arbitral y hablen de sus responsabilidades

SORTEO CON LA MONEDA

- El árbitro lanza una moneda, un capitán pide, y el ganador elige hacer el saque inicial o la dirección de ataque
- Los equipos cambian de lado en el segundo tiempo. El equipo que no hizo el saque inicial en el primer tiempo lo hace para empezar el segundo tiempo

SAQUE INICIAL

- Los jugadores deben estar en su propia mitad del campo, excepto el que hace el saque inicial
- Los adversarios del ejecutor no deben entrar en el círculo central hasta que se patee el balón
- El balón está inmóvil sobre el punto central
- El árbitro pita para iniciar el juego después de asegurarse de que los AR estén listos
- El balón está en juego cuando se patea y se mueve claramente en cualquier dirección
- No olvide poner en marcha su reloj del partido
- Si el saque inicial no se ejecuta como se indica, debe repetirse
- Si el ejecutor vuelve a tocar el balón antes que cualquier otro jugador, TLI para el adversario

REANUDACIÓN	CUÁNDO SE CONCEDE	COLOCACIÓN DEL BALÓN	CONTRARIOS	¿GOL DIRECTO?	CUÁNDO ESTÁ EN JUEGO
Saque inicial (KO)	Inicio de cada mitad; después de cada gol	Punto central	A 10 yardas del balón; en su propia mitad	Sí, pero solo contra el adversario	Se patea y se mueve claramente
Saque de banda (TI)	El balón sale por la línea de banda o retraso > 5 seg	Por donde salió	A 2 yardas del punto del saque de banda	No	Cruza el plano de la línea de banda
Saque de meta (GK)	El balón sale por la línea de meta, sin gol, último toque de un atacante	En cualquier punto del área de meta	Fuera del área penal	Sí, pero solo contra el adversario	Se patea y se mueve claramente
Saque de esquina (CK)	El balón sale por la línea de meta, sin gol, último toque de un defensor, o el guardameta > 8 seg	En cualquier punto del cuadrante de esquina	A 10 yardas del arco de esquina ***	Sí, pero solo contra el adversario	Se patea y se mueve claramente
Balón a tierra (DB)	El árbitro detiene el juego y no aplica ninguna otra reanudación	Se deja caer para un jugador del equipo que tocó el balón por última vez, en el lugar donde lo tocó por última vez un jugador, un agente externo o un miembro del equipo arbitral *	A 4.5 yardas del balón (todos los demás jugadores de ambos equipos)	No, primero debe tocar a dos jugadores diferentes	Toca el suelo
Tiro libre (FK)	Falta u otra infracción	Lugar de la infracción **	A 10 yardas*** Nota: en un TLI a menos de 10 yardas de la línea de meta, los defensores pueden estar sobre la línea de meta entre los postes; en un tiro libre dentro de su propia AP, los adversarios fuera del AP	TLD: Sí, pero solo contra el adversario TLI: No	Se patea y se mueve claramente
Tiro penal (PK)	Falta de TLD de un defensor en su propia AP	Punto penal	A 10 yardas, fuera del AP, detrás del balón	Sí	Se patea y se mueve claramente

* *Si el balón estaba en el área penal o se tocó por última vez ahí, se deja caer para el guardameta* ** *En el área de meta, coloque el balón sobre la "línea de 6 yardas" si es contra los defensores; colóquelo en cualquier punto del área de meta si es contra los atacantes* ***"Barrera" de 3 o más defensores: los atacantes deben estar a 1 yarda de la barrera*

INFRACCIONES

TIROS LIBRES DIRECTOS

- Generalmente se conceden por un contacto injusto o inseguro entre contrarios
- Patea, golpea, pone la zancadilla, empuja, carga injustamente, salta sobre un adversario o entra a disputarle el balón
- Intenta patear, golpear o poner la zancadilla a un adversario
- Escupe o muerde a alguien de la lista del equipo o a un miembro del equipo arbitral, sujeta a un adversario, obstaculiza a un adversario con contacto, mano, lanza un objeto al balón, a un adversario o a un oficial, o toca el balón con un objeto que tiene en la mano

TIRO PENAL
INVASIÓN

Invasión	El balón entra en la	El balón no entra en la portería
De un defensor	Portería	Se repite
De un atacante	Se repite	TLI para los defensores
De ambos equipos	Se repite	Se repite
Del guardameta	Portería	Se repite si el guardameta **claramente** afectó al

SAQUE DE ESQUINA

- El guardameta controla el balón con las manos más de 8 segundosGeneralmente se conceden por una infracción sin contacto entre contrarios

TIROS LIBRES INDIRECTOS

- El árbitro debe hacer la señal de tiro libre indirecto (brazo levantado)
- Por cualquier jugador:
  - Juego peligroso, obstaculizar a un adversario sin contacto, impedir que el guardameta suelte el balón, ser culpable de desaprobación o de lenguaje o gestos ofensivos, insultantes o humillantes, iniciar un truco deliberado para pasar el balón al guardameta, cometer cualquier otra infracción (no mencionada en las Reglas) por la que se detenga el juego para amonestar o expulsar a un jugador
- Por el guardameta:
  - Toca el balón por segunda vez con las manos después de soltarlo, sin que haya tocado a otro jugador
  - Toca deliberadamente el balón con la mano después de recibirlo directamente de un saque de banda de un compañero
  - Toca deliberadamente el balón con la mano después de que un compañero se lo patea deliberadamente
- Por un miembro del cuerpo técnico o un jugador:
  - Toca sin intención el balón (aún en juego) cuando está saliendo del terreno de juego

CONDUCTA INCORRECTA

INFRACCIONES CON AMONESTACIÓN (TARJETA AMARILLA)

- Conducta antideportiva
- Desaprobación con palabras o acciones
- Infracciones reiteradas
- Entrar, volver a entrar o salir del campo sin permiso del árbitro
- No respetar la distancia reglamentaria en tiro libre, saque de esquina, saque de banda o balón a tierra
- Entrar en el RRA
- Uso excesivo de la señal de revisión
- Retrasar la reanudación del juego

INFRACCIONES CON EXPULSIÓN (TARJETA ROJA)

- Juego brusco y grave
- Morder o escupir a alguien
- Lenguaje o gestos humillantes, insultantes u ofensivos
- Evitar una ocasión manifiesta de gol (DOGSO) con una infracción sancionable con tiro libre
- DOGSO al tocar el balón con la mano de forma deliberada o no deliberada (excepto el guardameta en su propia área penal)
- Conducta violenta
- Segunda amonestación en el mismo partido
- Entrar en la VOR

Se usa lenguaje abreviado para ahorrar espacio. Consulte las Reglas de Juego 2026-27 para la terminología oficial y todos los

RESUMEN DE LAS REGLAS DE JUEGO 2026-27 PARA ÁRBITROS

REANUDACIONES POR CONDUCTA INCORRECTA (balón en juego/en el campo – versión simplificada)

- Infracción o conducta incorrecta contra un adversario – TLI o TLD/TP
- Conducta incorrecta contra compañero/suplente/oficial/entrenador – TLD/TP
- Conducta incorrecta contra un agente externo – balón a tierra
- Conducta incorrecta con el balón fuera del juego: reanude según el motivo original de la detención

FUERA DE JUEGO

POSICIÓN DE FUERA DE JUEGO

Si cualquier parte de la cabeza, el cuerpo o los pies está

- en la mitad del campo contraria (sin incluir la línea central), Y
- más cerca de la línea de meta contraria que el balón, Y
- más cerca de la línea de meta contraria que el penúltimo contrario

La posición de fuera de juego se determina en el momento en que un compañero juega o toca el balón. Estar en posición de fuera de juego no es una infracción por sí mismo.

INFRACCIÓN POR FUERA DE JUEGO

- Está en posición de fuera de juego en el momento en que un compañero juega o toca el balón, Y LUEGO:
- Interfiere en el juego (juega el balón); O
- Interfiere en un adversario (le impide jugar el balón); O
- Interfiere al obtener ventaja de otra manera (el balón rebota hacia él)

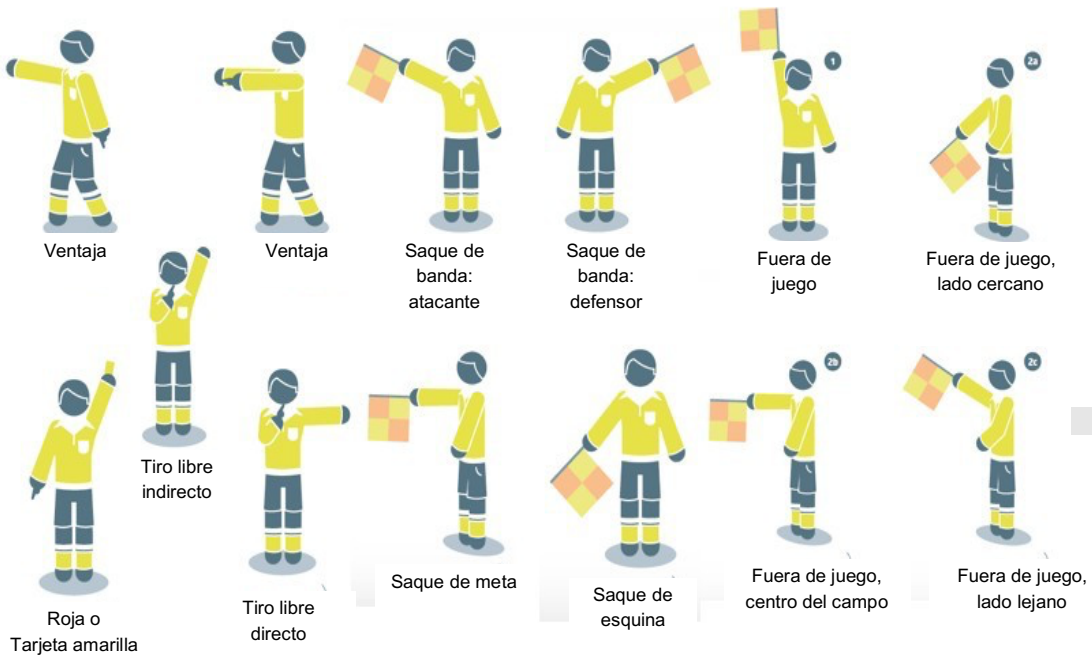
- Reanudación: TLI para los adversarios donde el jugador en fuera de juego interfiere

No puede haber fuera de juego si el jugador recibe el balón directamente de un saque de meta, saque de banda o saque de esquina.

MECÁNICA Y SEÑALES DEL EQUIPO ARBITRAL

POSICIONAMIENTO DEL ÁRBITRO

- Diagonal izquierda (estándar): corra hacia el banderín de esquina izquierdo; trate de mantenerse a la izquierda del balón
- Diagonal derecha: corra hacia el banderín de esquina derecho; trate de mantenerse a la derecha del balón
- Durante el juego dinámico, trate de estar aproximadamente a 10-15 yardas de la jugada
- Trate de mantener el juego entre el árbitro y el árbitro asistente adelantado



POSICIONAMIENTO DEL ÁRBITRO ASISTENTE

Posición predeterminada: manténgase a la altura del penúltimo defensor para vigilar el fuera de juego (el último defensor suele ser, aunque no siempre, el guardameta)

- Si el penúltimo defensor entra en la mitad del campo contraria, manténgase en la línea central
- Si el balón está más cerca de la línea de meta de los defensores que el penúltimo defensor, manténgase a la altura del balón, hasta la línea de meta si es necesario

LOS ÁRBITROS DEBEN…

- Mirar al asistente adelantado cuando el balón se juega hacia adelante
- Mirar al asistente adelantado cuando se marca un gol
- Mirar de vez en cuando hacia atrás al asistente de seguimiento
- Mirar a ambos asistentes cuando el balón está fuera del juego
- Dedicarles una sonrisa o un discreto "pulgar arriba"

LOS ÁRBITROS ASISTENTES DEBEN…

- Levantar el banderín con un movimiento decidido (ni apresurado ni exagerado)
- Hacer contacto visual con el árbitro cada vez que hacen una señal
- Vigilar a los jugadores que están a espaldas del árbitro
- Repetir las señales de infracción o conducta incorrecta del otro árbitro asistente que el árbitro no puede ver
- Estar siempre listos para hacer la señal si el balón sale del juego y el árbitro les pide ayuda

CONSEJOS DE UN ÁRBITRO VETERANO

- Ser un árbitro o árbitro asistente que piensa en todo momento
- Mantener el partido seguro, justo y divertido, en ese orden
- Si algo parece inseguro, pite aunque no esté seguro de qué infracción marcar: la seguridad de los jugadores es su tarea más importante
- Si no está seguro de una infracción, no pite
- No deje que las bandas se salgan de control… espere una participación positiva y respetuosa de entrenadores y espectadores
- Sonría: si no se está divirtiendo, lo está haciendo mal

Lenguaje abreviado. Consulte las Reglas de Juego 2026-27 para la terminología oficial y todos los detalles.