

# REGLAMENTO DE FÚTBOL

## Reglas de juego (2006)

### REGLA XII. FALTAS E INCORRECCIONES

#### A. FALTAS.

#### SANCIONABLES CON UN TIRO LIBRE DIRECTO (1)

(1) Es importante tener en cuenta que desde 1997, **la intencionalidad no es requisito exigible para poder sancionar una falta directa**, a no ser que el tipo concreto lo exija explícita (por ejemplo, **la mano intencionada**) o implícitamente (escupir a un contrario). Hasta dicho año, en que el encabezamiento del apartado de faltas directas era "*cometer intencionadamente alguna de las siguientes infracciones*", era legal (por ejemplo) dar una patada a un contrario por calcular mal el bote del balón, o que el guardameta derribara a un delantero por un error de cálculo, si su intención era atrapar el balón. Ahora todo es más sencillo y objetivo: un empujón, una patada o zancadilla (por ejemplo), aunque sea fortuita, es siempre sancionable. **En tales supuestos, la intención únicamente será valorada a efectos de adoptar posibles medidas disciplinarias contra el infractor.** Por otra parte, las faltas directas sólo pueden ser cometidas por jugadores (nunca sustitutos, sustituidos u oficiales), siempre en el interior del terreno de juego (con las especialidades que existen para la "*agresión a distancia*"), fuera del área de penalti (si se cometen dentro de ella, la reanudación procedente es un penalti) y estando el balón en juego.

1. Dar o intentar dar una patada a un adversario de forma que el árbitro considere imprudente, temeraria o con el uso de una fuerza excesiva.
2. Poner o intentar poner una zancadilla a un adversario de forma que el árbitro considere imprudente, temeraria o con el uso de una fuerza excesiva (2).

(2) Técnicamente, la acción consiste en derribar o intentar derribar a un oponente. Lo habitual es hacerlo con los pies, rodillas o piernas (zancadilla típica), pero también puede hacerse con el cuerpo (por ejemplo, la zancadilla del guardameta que arrolla al delantero al arrojarlo a sus pies, o la coloquialmente conocida como "*hacer la cama*", agachándose delante o detrás de un contrario). De hecho, la redacción del precepto anterior a 1997 era "*poner la zancadilla*" a un contrario, es decir, hacerle caer o intentarlo sea mediante la pierna o agachándose delante o detrás de él".

3. Saltar sobre un adversario de forma que el árbitro considere imprudente, temeraria o con el uso de una fuerza excesiva.
4. Cargar a un adversario de forma que el árbitro considere imprudente, temeraria o con el uso de una fuerza excesiva (3).

(3) No todo contacto físico entre jugadores es una carga; existen numerosos supuestos en los que los jugadores pugnan por un balón o una posición, tratándose de simples lances del juego. Para entender que existe una carga (legal o ilegal) el contacto debe ser provocado intencionadamente y tener como objetivo que el adversario pierda o vea reducidas sus opciones de disputar el balón. La carga legal es el forcejeo, con contacto físico, entre dos jugadores de distinto equipo que intentan disputar un balón sin utilizar los brazos despegados del cuerpo (sería un empujón o un agarrón), de forma que no pueda considerarse temeraria, imprudente o desproporcionada, en cuyo caso sería sancionable con tiro libre directo o penalti. Cuando un jugador despegue uno o ambos pies del suelo para lograr mayor contacto sobre un adversario, podrá ser castigado por "*saltar sobre un contrario*" si lo hace de manera imprudente, temeraria o usando fuerza excesiva. Sin embargo, es perfectamente posible cargar en carrera y también en un salto, si ambas acciones se realizan correctamente (el árbitro debe valorar intencionalidad, fuerza y posibilidades reales de jugar el balón, distinguiendo entre el contacto permisible y los empujones y saltos sobre adversarios con los que se obtiene una ventaja ilegal). Casi todas las cargas realizadas por la espalda deben considerarse ilegales, por temerarias y/o imprudentes, especialmente si se realizan sobre la columna vertebral; es legal la que se realiza con fuerza moderada y con el hombro sobre el omoplato del contrario que obstruye. La carga con el pecho sobre la espalda del contrario, y la que realiza éste con su espalda sobre el pecho del adversario que lo marca se deben considerar empujones si exceden del contacto admisible para ganar o mantener una posición sobre el terreno

de juego. Por otra parte, la ilegalidad de la carga al portero en el interior de su área de meta dejó de existir en 1997, al igual que la carga fuera de tiempo.

**5.** Golpear o intentar golpear a un adversario de forma que el árbitro considere imprudente, temeraria o con el uso de una fuerza excesiva.

**6.** Empujar a un adversario de forma que el árbitro considere imprudente, temeraria o con el uso de una fuerza excesiva.

**7.** Realizar una entrada sobre un contrario con el fin de ganar la posesión del balón, alcanzando al adversario antes que a éste (4).

(4) Nos encontramos ante una **patada o zancadilla** a la que no resultan exigibles los requisitos de imprudencia, temeridad o fuerza desproporcionada, y que para su castigo requiere realizar una "entrada" a un adversario; contacto físico con el oponente (si no lo hay, al no ser sancionable el intento, estamos ante una jugada legal, a no ser que sea reconducible a alguna otra infracción, como puede ser juego peligroso); que el fundamento del contacto sea intentar jugar el balón que el adversario controla o disputa (si no es así, hay que aplicar necesariamente la "patada" o la "zancadilla"); que el contacto se produzca antes de jugar el balón y que no se incurra en ningún otra infracción a la **Regla 12**.

**8.** Agarrar a un adversario.

**9.** Escupir a un adversario (5).

(5) La infracción lleva implícito el **requisito de intencionalidad**, ya que debe escupirse "a un adversario" y no a ningún otro sitio, al menos para poder adoptar medidas disciplinarias hacia el infractor. Se trata de una "falta de lanzamiento" que se sanciona donde está el destinatario del escupitajo, y que de ser intencionada, conlleva la expulsión.

**10.** Tocar o jugar **intencionadamente** el balón con la mano (se exceptúa al guardameta, si lo hace en el interior de su área de penalti).

**11. Juego peligroso** con contacto sobre el adversario (10)

(10) El **juego peligroso** es la acción de un jugador que intimida o amedrenta a otro/s, consiguiendo obtener así una ventaja ilegal a su favor derivada del desistimiento del otro jugador en la disputa del balón o su realización con menor intensidad. **No es una acción "de resultado" sino "de riesgo", sancionable desde que se comete, aunque no llegue a tocarse al contrario o aunque se consiga alcanzar el balón.** Ejemplos: entrar con uno o ambos pies "en plancha", a ras de suelo o por el aire; levantar excesivamente uno o ambos pies al jugar el balón; bajar excesivamente la cabeza al jugar el balón; Intentar jugar el balón poseído por el guardameta, pasivamente o durante su saque; realizar una "chilena" o "tijera" con algún adversario cerca; dejar un pie levantado y/o quieto delante de un jugador que va a lanzar o despejar el balón, aunque ello no se haga con la suela "por delante"; siendo **guardameta**, saltar con la rodilla o la pierna excesivamente levantada al ir a coger un balón, o cualquier otra acción que el árbitro entienda peligrosa.

(11) Si al realizar una **acción peligrosa** se contacta intencionada o imprudentemente con el adversario, estaremos ante una infracción sancionable con tiro libre directo o penalti.

**12.** Obstruir a un contrario existiendo contacto (12)

(12) **La obstrucción** puede revestir distintas formas de comisión, pero básicamente tres: interponerse entre un adversario y el balón que intenta disputar, sin intención ni posibilidad real de jugarlo; obstaculizar a un contrario para impedirle o dificultarle correr en una determinada dirección, o para hacerle frenar su carrera, aunque el infractor no llegue a detenerse completamente y mover los brazos para forzar al contrario a cambiar su carrera o su trayectoria hacia el balón, o para ganar una posición. Hay que tener presente que existe una "**obstrucción legal**":  cubrir el balón que va a salir del terreno de juego o va a ser controlado por el guardameta, siempre que no se incurra en alguna otra infracción. Al igual que el juego peligroso, si implica contacto sobre el adversario pasa a ser sancionable con tiro libre directo o penalti.

## SANCIONABLES CON UN TIRO LIBRE INDIRECTO

1. Siendo **guardameta**, y en el interior de su área de penalti, tardar más de seis segundos en abandonar la posesión del balón tras haberlo cogido con la/s mano/s.

2. Siendo **guardameta**, y en el interior de su área de penalti, tocar el balón con las manos después de haberlo controlado y abandonado su posesión, sin que ningún otro jugador lo haya tocado entre ambos contactos (8).

(8) Esta infracción, denominada coloquialmente "**dobles control**" consiste en que cuando el guardameta controla el balón, no puede volver a hacerlo por segunda vez sin que entre ambos controles lo haya tocado o jugado otro jugador (sea compañero o adversario). A estos efectos, se considera que **el guardameta** controla el balón cuando lo toca con cualquier parte de su mano, brazo o antebrazo. La posesión del balón incluye la parada intencionada del **guardameta**, pero no el rebote accidental del balón en el mismo, por ejemplo, tras efectuar una parada, ni el bote del balón.

3. Siendo **guardameta**, y en el interior de su área de penalti, tocar el balón con las manos después de que un jugador de su equipo se lo ha cedido intencionadamente con el pie.

4. Siendo **guardameta**, y en el interior de su área de penalti, tocar el balón con las manos después de que un jugador de su equipo se lo ha enviado directamente desde un saque de banda (9).

(9) Es ilegal elevar el balón para cederlo con una parte del cuerpo diferente al pie, burlando la regla; dicha acción es sancionable con tiro libre indirecto y amonestación donde se cometió la acción, con independencia de que el portero toque o no el balón con las manos posteriormente.

5. Jugar de forma peligrosa (10) (11).

(10) El **juego peligroso** es la acción de un jugador que intimida o amedrenta a otro/s, consiguiendo obtener así una ventaja ilegal a su favor derivada del desistimiento del otro jugador en la disputa del balón o su realización con menor intensidad. **No es una acción "de resultado" sino "de riesgo", sancionable desde que se comete, aunque no llegue a tocarse al contrario o aunque se consiga alcanzar el balón.** Ejemplos: entrar con uno o ambos pies "*en plancha*", a ras de suelo o por el aire; levantar excesivamente uno o ambos pies al jugar el balón; bajar excesivamente la cabeza al jugar el balón; Intentar jugar el balón poseído por el guardameta, pasivamente o durante su saque; realizar una "*chilena*" o "*tijera*" con algún adversario cerca; dejar un pie levantado y/o quieto delante de un jugador que va a lanzar o despejar el balón, aunque ello no se haga con la suela "*por delante*"; siendo **guardameta**, saltar con la rodilla o la pierna excesivamente levantada al ir a coger un balón, o cualquier otra acción que el árbitro entienda peligrosa.

(11) Si al realizar una **acción peligrosa** se contacta intencionada o imprudentemente con el adversario, estaremos ante una infracción sancionable con tiro libre directo o penalti.

6. Obstaculizar el avance de un adversario (12).

(12) **La obstrucción** puede revestir distintas formas de comisión, pero básicamente tres: interponerse entre un adversario y el balón que intenta disputar, sin intención ni posibilidad real de jugarlo; obstaculizar a un contrario para impedirle o dificultarle correr en una determinada dirección, o para hacerle frenar su carrera, aunque el infractor no llegue a detenerse completamente y mover los brazos para forzar al contrario a cambiar su carrera o su trayectoria hacia el balón, o para ganar una posición. Hay que tener presente que existe **una "obstrucción legal"**: cubrir el balón que va a salir del terreno de juego o va a ser controlado por el guardameta, siempre que no se incurra en alguna otra infracción. Al igual que el juego peligroso, si implica contacto sobre el adversario pasa a ser sancionable con tiro libre directo o penalti.

7. Impedir que el guardameta pueda enviar el balón al juego con las manos.
8. Cometer cualquier otra infracción que no conste expresa y textualmente en la regla 12, por la que el juego sea interrumpido para amonestar o expulsar a un jugador.

### SANCIONABLES CON UN PENALTI.

Se concederá un **penalti** si un jugador comete una de las faltas directas anteriormente mencionadas dentro de su área de penalti, independientemente de la posición del balón y siempre que esté en juego.

(20) Como podrá apreciarse, en ningún sitio se dice que cometer una infracción sancionable con un **penalti** implique necesariamente una **amonestación**.

### B. INCORRECCIONES (13).

(13) Las **incorrecciones** son conductas que pueden ser cometidas por cualquiera de los participantes en el juego en sentido amplio, es decir, toda persona sometida a la autoridad del árbitro: jugadores, sustitutos, sustituidos, oficiales, etc.; los expulsados, los directivos y los no convocados pueden también cometer conductas inadecuadas asimilables a las incorrecciones, que no podrán ser sancionadas técnica ni disciplinariamente, pero que podrán hacerse constar en el acta para que los organismos federativos competentes los sancionen (por ejemplo, un expulsado que agrede a un contrario). Pueden cometerse con ocasión de una infracción a la **Regla 12** (una entrada dura o peligrosa, una mano intencionada que corta un pase, etc.) o a cualquier otra regla (por ejemplo, una entrada indebida al terreno de juego de la **Regla 3**), pero también de manera independiente (fumar un cigarrillo sobre el terreno de juego; manifestar al árbitro su disconformidad con una determinada decisión; empujar a un contrario con el juego detenido, etc.). **Como norma general, toda incorrección es sancionable disciplinariamente con una amonestación o con la expulsión directa**; las conductas que son valorables y que no alcanzan la relevancia suficiente como para que el árbitro considere que procede la adopción de una decisión disciplinaria no alcanzan la categoría de incorrección y deben ser consideradas "**conductas inadecuadas**", cuyo límite establecerá el árbitro atendiendo al contexto y a las circunstancias concurrentes (por ejemplo, no toda manifestación de disconformidad con una decisión arbitral es merecedora de una amonestación).

### GENERALIDADES

El árbitro tiene autoridad para tomar medidas disciplinarias a partir del momento en que entra en el terreno de juego (14) y hasta que lo abandona después del pitido final (15).

(14) Por "**entrar en el terreno de juego**" debemos entender "**entrar en el "recinto deportivo"**", y por "**abandonarlo**" salir de sus límites y entrar en los vestuarios o zona cubierta/protegida.

(15) En España, mostrar tarjetas amarillas y rojas finalizado el partido es optativo, una herramienta del árbitro a administrar conforme a su buen criterio, porque de producirse incidentes dicha circunstancia puede resultar contraproducente.

Si un jugador comete una infracción sancionable con una amonestación o la expulsión, sea dentro o fuera del terreno de juego, contra un adversario, un compañero, el árbitro, un árbitro asistente o contra cualquier otra persona, será castigado conforme a la naturaleza de la infracción cometida (16).

(16) El precepto excluye cualquier posible indulto por parte del árbitro, o el perdón de la sanción disciplinaria con la conformidad del equipo adversario.

Sólo se podrán mostrar tarjetas amarillas o rojas a los jugadores, sustitutos o sustituidos (17).

(17) Ello no quiere decir que no se pueda amonestar a los oficiales (delegados, entrenadores, médicos, etc.), sencillamente que a éstos no se les exhibe la tarjeta correspondiente. Desde 2004 España se adhirió al modelo internacionalmente admitido, pese a que la opción de mostrar tarjetas a los integrantes de los banquillos era una medida acertada y mucho mejor que la actual. La posibilidad de adoptar una medida disciplinara a cierta distancia, precisa y pública, era preferible a tener que acercarse al banquillo a transmitirla de viva voz sobre una persona muchas veces nerviosa, siendo el comienzo de una confrontación que la mayor parte de las veces ha terminado con la expulsión del oficial de equipo. Desde aquí proponemos el retorno a la concepción tradicional, que es compartido por casi todos los árbitros e informadores con los que he tenido la oportunidad de comentarlo.

## INFRACCIONES SANCIONABLES CON UNA **AMONESTACIÓN** (18).

Un jugador será amonestado y recibirá la **tarjeta amarilla** (19) si comete alguna de las siguientes **siete infracciones** (20):

(18) A efectos sistemáticos, hemos preferido respetar la estructura antigua de la regla, sin escindir las amonestaciones en dos subapartados que se solapan parcialmente; a cambio, hemos hecho constar en cada tipo infractor los sujetos que la pueden cometer.

(19) Nada impide que el árbitro advierta a los jugadores, suplentes, sustituidos y oficiales que realicen acciones inadecuadas previamente a amonestarlos. Sin embargo, ello no tiene naturaleza de sanción disciplinaria.

(20) Como podrá apreciarse, en ningún sitio se dice que cometer una infracción sancionable con un penalti implique necesariamente una amonestación.

### **1. Ser culpable de conducta antideportiva (jugadores, sustitutos y sustituidos) (21).**

(21) De una parte, podemos estar ante un elemento accesorio a una infracción técnica, cuya concurrencia justifica la adopción de medidas disciplinarias: por ejemplo, la ostensibilidad de un agarrón, el hecho de que una mano intencionada corte un pase al equipo contrario o la peligrosidad de una entrada con el pie "*en plancha*". De no concurrir dichas circunstancias se sancionaría técnicamente (y sin más) la infracción con un tiro libre o penalti (2) (4). Pero si lo hacen, la acción acarrea un grado de **antideportividad** que obliga a amonestar al infractor (o expulsarlo, en su caso), sin perjuicio de poder aplicar ventaja. De otra, podemos encontrarnos ante una conducta desvinculada de cualquier infracción sancionable con tiro libre o penalti en la **Regla 12**, es decir, de una infracción que se comete sin estar el balón en juego (por ejemplo, empujar al adversario que ha cometido una falta), de una falta directa o indirecta en la que no concurre algún requisito típico (golpear a un compañero; escupir al árbitro, etc.) o de una conducta que no se encuentra prevista en el texto de la Regla, pero que vulnera su espíritu y resulta antideportiva (fumar durante el partido, apoyarse en un compañero para llegar más alto, etc.).

### **2. Desaprobar con palabras o acciones las decisiones arbitrales (jugadores, sustitutos y sustituidos).**

### **3. Infringir reiteradamente las reglas de juego (jugadores).**

### **4. Retardar la reanudación del juego (jugadores, sustitutos y sustituidos).**

### **5. No respetar la distancia reglamentaria en un saque de esquina, banda (novedad 2006) o tiro libre (jugadores).**

### **6. Entrar o volver a entrar al terreno de juego sin el permiso del árbitro (22).**

(22) Cuando éste sea preceptivo, conforme a lo dispuesto en la **Regla 3**.

### **7. Abandonar deliberadamente el terreno de juego sin el permiso del árbitro.**

## INFRACCIONES SANCIONABLES CON LA **EXPULSIÓN** (JUGADORES, SUSTITUTOS, SUSTITUIDOS).

### 1. Ser culpable de juego brusco grave. (24).

(24) El **juego brusco grave** consiste en la comisión de una infracción sancionable con un tiro libre directo o penalti utilizando premeditadamente una fuerza desmedida e innecesaria, asumiendo la probabilidad de ocasionar daño o lesión al adversario o causándolo.

### 2. Ser culpable de conducta violenta. (25).

(25) Debemos entender por **conducta violenta** toda acción en la que exista **intención** (única o principal) de causar daño o lesión a cualquier otra persona, independientemente de que se realice dentro o fuera del terreno de juego, de que cuando se cometa esté el balón en juego o el juego detenido, y de que se produzca sobre un adversario, compañero, suplente, oficial, espectador, recogepelotas o miembro del equipo arbitral.

(26) **Insistimos en que siempre que ello sea intencionado.**

### 3. Escupir a un adversario o a cualquier otra persona. (5).

(5) La infracción lleva implícito el **requisito de intencionalidad**, ya que debe escupirse "a un adversario" y no a ningún otro sitio, al menos para poder adoptar medidas disciplinarias hacia el infractor. Se trata de una "falta de lanzamiento" que se sanciona donde está el destinatario del escupitajo, y que de ser intencionada, conlleva la expulsión.

### 4. Impedir un gol, o malograr una oportunidad manifiesta de gol mediante una mano intencionada.

*(Esta infracción no es aplicable al **guardameta** dentro de su propia área de penalti).*

### 5. Malograr la oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia la portería del infractor mediante una acción sancionable con tiro libre o penalti.

### 6. Emplear lenguaje o gestos ofensivos, groseros u obscenos.

### 7. Recibir una segunda amonestación en el mismo partido.

---

<sup>i</sup> **COPYRIGHT.** Las Reglas oficiales del juego del fútbol, propiedad de **FIFA**, son competencia del International Football Association Board, y se actualizan anualmente. **Su conocimiento es imprescindible para la práctica de este deporte y para reducir la agresividad y la violencia.** Tradicionalmente, **FIFA** autorizaba su reproducción a condición de indicar que el citado organismo es el titular de los derechos de autor, con todos los derechos reservados, y de que el texto reproducido se encuentre debidamente actualizado; sobre dichas premisas se inició la presente sección. El idioma original de las Reglas es el inglés, y sobre éste se realizan las traducciones oficiales a otros idiomas.

En cualquier caso, y en virtud de la publicación de la disciplina deportiva que rige en el Ordenamiento Jurídico español, las reglas de juego de los diferentes deportes han pasado a ser fuente del Derecho, ya que la **Ley 10/1990**, de 15 de octubre, **del deporte**, hace referencia expresa a ellas en los artículos 73, 74.2.a, 75.a, 82.1.c y 82.2 como normativa a aplicar por los árbitros y por los órganos disciplinarios federativos.