



CAMBIOS EN LAS REGLAS

TEMPORADA 2026 / 2027



CTA

COMITÉ
TÉCNICO
DE ÁRBITROS

ÍNDICE

Cambios	Página
Regla 3: Los jugadores	3
Regla 4: El equipamiento de los jugadores	6
Regla 5: El árbitro	8
Regla 8: El inicio y la reanudación del juego	13
Regla 10: El resultado de un partido	15
Regla 12: Faltas y conducta incorrecta	17
Reglas 15 y 16: El saque de banda y el saque de meta	19
Protocolo VAR	22
Glosario	25
Directrices adicionales	27

FIFA WORLD CUP 2020 THE FINAL



REGLA 3

LOS JUGADORES



CTA

COMITÉ
TÉCNICO
DE ÁRBITROS

SUSTITUCIONES CON LÍMITE DE TIEMPO

- Para evitar pérdidas de tiempo, el jugador que va a ser sustituido debe **abandonar el terreno de juego en un plazo de diez segundos** desde que se muestra el cartel de sustitución o, si no hay cartel, desde la señal del árbitro para que se efectúe la sustitución.
- Si el jugador no ha abandonado el terreno de juego dentro de esos diez segundos- salvo que abandonar el terreno de juego en 10 segundos no sea posible por seguridad/ protección o lesión-, deberá abandonarlo igualmente, pero **el sustituto no podrá entrar en el terreno de juego hasta la primera interrupción después de que haya transcurrido un minuto** - tiempo real - desde la reanudación del juego.
- El jugador que va a ser sustituido **solo será amonestado si retrasa de forma excesiva** la reanudación más allá de los diez segundos.
- La sustitución **no puede cancelarse** ni puede utilizarse un sustituto diferente.
- Si se retrasa la entrada del sustituto, **la sustitución se considera completada una vez que el jugador sustituido ha abandonado el terreno de juego**. Por tanto, si el jugador sustituido comete una infracción sancionable con tarjeta roja después de ese momento, el sustituto podrá seguir participando en el partido.
- Sustitución del guardameta: **se exige que el guardameta abandone el terreno de juego por la línea de meta**. Si tarda demasiado, se permitirá que el sustituto entre inmediatamente y se amonestará al guardameta.
- Cuando haya **varias sustituciones** durante la misma interrupción, todos los jugadores que vayan a ser sustituidos deberán **abandonar el terreno de juego en un plazo de diez segundos desde que se indique la última sustitución**.
- Para más detalles, consultar también el **Protocolo de sustituciones con límite de tiempo** incluido en las Reglas de Juego.

AMISTOSOS INTERNACIONALES SENIOR “A”

- Ahora se permite a los equipos **utilizar ocho sustitutos inscritos en partidos amistosos internacionales de selecciones absolutas “A”**, salvo que ambos equipos acuerden utilizar más, hasta un máximo de once.
- Cada equipo estará limitado a **tres oportunidades de sustitución**.



REGLA 4

EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES



CTA

COMITÉ
TÉCNICO
DE ÁRBITROS

ACCESORIOS

Accesorios

- Ahora se permiten **artículos no peligrosos si están cubiertos de forma segura y firme**; los artículos peligrosos siguen estando prohibidos.

Aclaración del CTA

- Dentro de los que se consideran peligrosos se encuentran los artículos **metálicos** o similares.

REGLA 5

EL ÁRBITRO



CTA

COMITÉ
TÉCNICO
DE ÁRBITROS

LESIONES: TRATAMIENTO Y EVALUACIÓN

- Un jugador lesionado que sea tratado / evaluado sobre el terreno de juego, o que provoque que el juego se detenga o que se retrase la reanudación, **deberá abandonar el terreno de juego y permanecer fuera durante un minuto** - tiempo real - después de que se haya reanudado el juego. El árbitro podrá autorizar su regreso mientras el balón esté en juego.
- **Excepciones** a esta norma:
 - El jugador indica que no requiere atención médica, salvo que el juego se haya interrumpido por la lesión;
 - El jugador sale voluntariamente del campo durante el juego o en una interrupción del partido, siempre y cuando su salida no retrase la reanudación.
 - Se produce una lesión para la cual la Regla 5 permite que el jugador reciba tratamiento médico en el terreno de juego:
 - se lesiona un guardameta;
 - un guardameta y un jugador de campo chocan y requieren atención médica;
 - varios jugadores del mismo equipo chocan y requieren atención médica;
 - se lesiona un jugador como resultado de una infracción de carácter físico por la cual se amonesta o expulsa al adversario (p. ej. una infracción temeraria o juego brusco y grave);
 - se hubiera concedido un tiro penal y el jugador lesionado es el encargado de lanzarlo.
- Cabe destacar que, si el juego se interrumpe o se retrasa su reanudación por una lesión en la cabeza y/o un jugador recibe reconocimiento o tratamiento médico por una **lesión en la cabeza**, a continuación el jugador debe salir del terreno de juego y permanecer fuera de él durante un minuto. Este periodo es importante para valorar clínicamente si es seguro para el jugador seguir disputando el partido.
- Sin perjuicio de lo anterior, si el juego se detiene o se retrasa su reanudación por una posible **lesión en la cabeza** o por una **hemorragia** y se confirma de inmediato que la **lesión no reviste gravedad**, el jugador **deberá abandonar el terreno de juego**. Sin embargo, podrá reincorporarse tras la reanudación del juego **sin esperar un minuto, siempre que no haya recibido asistencia médica sobre el terreno de juego**. En caso de recibir **asistencia médica**, deberá abandonar el terreno de juego y permanecer **fuera de él durante un minuto** antes de poder regresar.
- Para más detalles, consultar también el **Protocolo de tratamiento y evaluación fuera del terreno de juego** incluido en las Reglas de Juego.

LESIONES TÁCTICAS POR PARTE DEL GUARDAMETA

- IFAB ha concedido el permiso al CTA para participar en este ensayo recogido en su Circular nº34. A continuación se recoge el texto íntegro recogido en la citada circular:

Introducción

Este protocolo de ensayo está relacionado con las lesiones tácticas por parte del guardameta que son injustas y otorgan al entrenador la oportunidad de transmitir instrucciones o indicaciones tácticas a los jugadores. Esta táctica ha evolucionado porque las Reglas de Juego no obligan a que el guardameta que ha recibido reconocimiento y/o tratamiento médico abandone el terreno de juego, de modo que no existe ninguna medida disuasoria para la solicitud de dicho reconocimiento o tratamiento.

Estas lesiones tácticas interrumpen la agilidad y el ritmo del partido (a veces, este es precisamente el propósito) y otorgan una ventaja injusta al equipo del guardameta, que puede resultar beneficiado por dicha interrupción.

Principios

El protocolo se basa en las Reglas de Juego, que estipulan que un jugador de campo que reciba reconocimiento o tratamiento médico dentro del terreno de juego, o cuya lesión provoque que el juego se interrumpa, deberá salir del campo y permanecer fuera de él hasta un minuto después de que el juego se haya reanudado.

Por consiguiente, en este ensayo, siempre que un guardameta reciba reconocimiento y/o tratamiento médico dentro del terreno de juego o sufra una lesión por la que se deba interrumpir el juego, un jugador de campo deberá abandonar el terreno de juego y permanecer fuera de él durante un minuto tras la reanudación del partido, salvo en determinadas circunstancias.

En los distintos ensayos se analizará el grado de eficacia en función de qué jugador abandona el terreno de juego.

Procedimiento

Requisito de salir del terreno de juego durante un minuto

- Se obliga al jugador de campo a que permanezca fuera del terreno de juego durante **un minuto** tras la reanudación del partido, si se producen una o más de las siguientes situaciones:
 - **el partido se ha interrumpido** porque el guardameta ha sufrido o se sospecha que ha sufrido una lesión;
 - **el árbitro ha indicado al cuerpo médico que entre** en el terreno de juego;
 - el árbitro ha preguntado al guardameta si necesita atención médica en el terreno de juego y **el guardameta la ha solicitado**.
- El jugador de campo deberá **salir** del terreno de juego inmediatamente y **permanecer fuera** de él hasta que transcurra **un minuto** (de cronómetro) desde el momento en el que se haya reanudado el juego.

Periodo de un minuto fuera del terreno de juego

- El periodo de **un minuto** fuera del terreno de juego empieza a contar en el momento en el que se reanuda el juego.
- El periodo de **un minuto** se calcula con un cronómetro y lo determina el árbitro, a quien pueden asistir los otros miembros del equipo arbitral.
- El jugador solo podrá volver con el **permiso del árbitro**. Si el balón está en juego, deberá volver a entrar por la línea de banda, pero podrá hacerlo desde cualquier línea de demarcación si el balón no estuviera en juego.
- Si el guardameta es sustituido, **no se retrasa la sustitución**.
- Si se cumple el primer periodo del partido antes de que haya transcurrido **el minuto**, el jugador puede regresar al partido desde el principio del segundo periodo; este principio se aplica a:
 - el periodo entre el final del tiempo reglamentario y el principio de la prórroga;
 - durante el descanso de la prórroga;
 - el periodo entre el final de la prórroga y la tanda de penales.
- Si el guardameta se lesiona o precisa tratamiento médico una vez que se haya reanudado el juego pero cuando todavía no haya transcurrido **un minuto**, el jugador de campo permanecerá fuera del terreno de juego y se volverá a contar **un minuto** a partir de que se reanude el partido.

Un jugador no tiene la obligación de salir del terreno de juego si:

- el guardameta indica que no requiere atención médica, salvo que el juego se haya interrumpido por la lesión;
- el guardameta y un jugador de campo chocan y requieren atención médica;
- se ha producido una lesión grave, especialmente una lesión en la cabeza (p. ej. una conmoción cerebral), afección cardíaca o incidentes que conlleven peligro de muerte (p. ej. convulsiones, asfixia, etc.);
- el guardameta sufre una hemorragia;
- el guardameta sufre una lesión como consecuencia de una infracción con contacto físico por la que se ha concedido un tiro libre y necesita tratamiento médico inmediato.

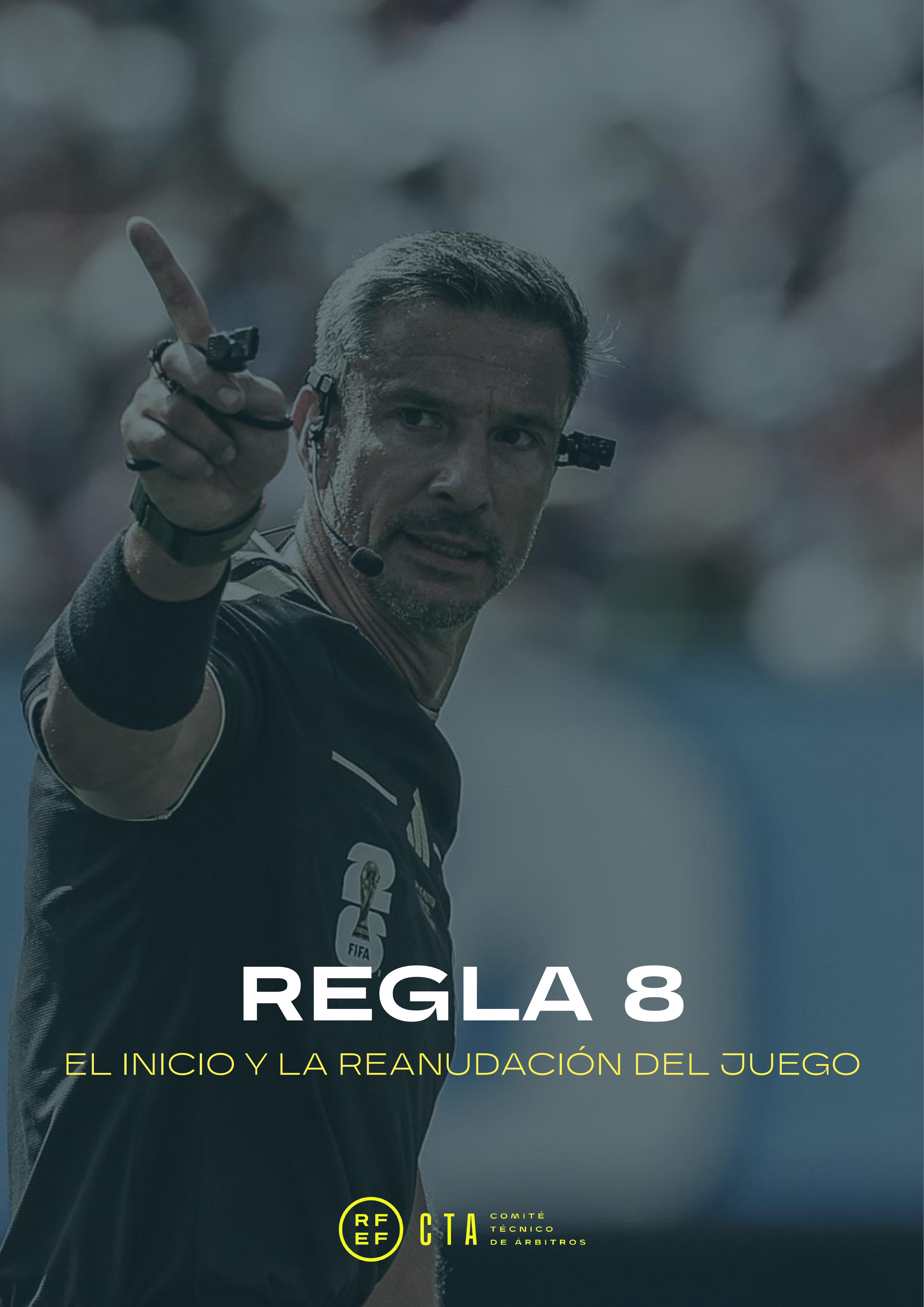
- En cuanto a las variaciones de este ensayo, el CTA ha escogido el Protocolo B, el cual se recoge a continuación:

Protocolo B: el entrenador designa a un jugador para que abandone el terreno de juego

Una vez que el **árbitro haya indicado al cuerpo médico que entre** en el terreno de juego o el **árbitro o el cuarto árbitro haya solicitado al entrenador que designe** a un jugador para que abandone el campo porque el juego se ha interrumpido por la lesión de un guardameta, pero el guardameta haya indicado a continuación que no precisa de tratamiento médico, el **entrenador dispondrá de diez segundos para informar al árbitro o al cuarto árbitro de qué jugador abandonará el terreno de juego**. Si se ha concedido un tiro penal a su equipo, el entrenador no puede designar al lanzador para que abandone el campo. Si el entrenador **no designa** a un jugador **dentro del plazo** permitido, el **capitán** pasará a ser automáticamente el jugador que deba abandonar el campo. El jugador deberá **salir inmediatamente** del terreno de juego y permanecer fuera de él hasta que transcurra **un minuto** (de cronómetro) desde el momento en el que se haya reanudado el juego.

VENTAJA EN LAS REANUDACIONES

- Confirmación de que el árbitro **puede aplicar la ventaja si un equipo efectúa incorrectamente una reanudación** - tiro libre, saque de banda, etc. - y los adversarios obtienen una posesión positiva; por ejemplo, balón en movimiento, saque de banda o tiro libre ejecutado desde una posición incorrecta.
- El árbitro sancionará la infracción u ordenará la repetición si no se produce ventaja.



REGLA 8

EL INICIO Y LA REANUDACIÓN DEL JUEGO



CTA

COMITÉ
TÉCNICO
DE ÁRBITROS

BALÓN A TIERRA

- El principio fundamental es que el balón se dejará caer **para el equipo que habría mantenido u obtenido la posesión si el juego no se hubiera detenido** (excepto si al detener el juego el balón estuviera en el área penal, en cuyo caso el árbitro concedería un balón a tierra al guardameta del equipo defensor dentro de su área penal). Esto incluye al equipo que habría efectuado la reanudación si el balón hubiera salido del terreno de juego.
- El balón se dejará caer **en la posición en la que se encontraba cuando el juego fue detenido**, salvo que toque a un miembro del equipo arbitral o a un agente externo; en ese caso, el balón se dejará caer donde se produjo el contacto.



REGLA 10

EL RESULTADO DE UN PARTIDO



CTA

COMITÉ
TÉCNICO
DE ÁRBITROS

DOBLE TOQUE ACCIDENTAL

- Inclusión de texto para confirmar la aclaración anunciada en la circular n.º 31 relativa a un doble toque accidental por parte del lanzador del penalti.
- Este cambio también requirió eliminar la referencia a que el lanzador fuese amonestado si cometía la infracción al mismo tiempo que el guardameta.

Doble toque accidental -texto-

Si el lanzador golpea accidentalmente el balón con ambos pies de forma simultánea, o si el balón toca su pie o pierna de apoyo inmediatamente después del golpeo:

- Si el balón entra en la portería desde el lanzamiento, se repetirá el lanzamiento.
- Si el balón no entra en la portería desde el lanzamiento, el lanzamiento se registrará como fallado / se concederá un tiro libre indirecto.



REGLA 12

FALTAS Y CONDUCTA INCORRECTA



CTA

COMITÉ
TÉCNICO
DE ÁRBITROS

RETRASAR LA REANUDACIÓN DEL JUEGO

Dado que el árbitro ahora tiene la facultad de sancionar a un equipo:

- por retrasar un saque de banda, concediéndoselo al equipo contrario;
- por retrasar un saque de meta, concediendo un saque de esquina al equipo contrario.

Esto **se considera una sanción suficiente**, salvo que las acciones del jugador o jugadores que provocan el retraso sean extremas o retrasen posteriormente el saque de banda o el saque de esquina de los adversarios.

IMPEDIR UNA OCASIÓN MANIFIESTA DE GOL

- Si el árbitro **aplica la ventaja tras una infracción de DOGSO** y, como resultado, el equipo atacante marca gol, el jugador que cometió la infracción **no será amonestado ni expulsado**.
- No habrá amonestación cuando el árbitro aplique la ventaja después de que un jugador haya intentado sin éxito evitar un gol con la mano o el brazo.
- **La ubicación y el número de atacantes** se incluyen en las consideraciones sobre DOGSO, ya que esto también puede ayudar a determinar si existe una ocasión manifiesta de gol.



REGLAS 15 | 16

EL SAQUE DE BANDA | EL SAQUE DE META



CTA

COMITÉ
TÉCNICO
DE ÁRBITROS

CUENTA ATRÁS DE CINCO SEGUNDOS Y REINICIO

Texto introducido para evitar retrasos en los saques de banda y saques de meta. Si un equipo está **retrasando deliberadamente su saque de banda o saque de meta**, el árbitro deberá:

- hacer sonar el silbato;
- señalar que se debe efectuar el saque de banda / meta;
- iniciar una cuenta atrás visual de cinco segundos.
- Si el saque de banda o el saque de meta no se ha efectuado al finalizar la cuenta atrás:
 - el saque de banda se concederá al equipo contrario;
 - se concederá un saque de esquina al equipo contrario.

En el caso de un saque de banda, el jugador infractor solo será amonestado si **retrasa de forma excesiva la reanudación después de que el saque de banda haya sido concedido al equipo contrario**.

Para más detalles, consultar también el Protocolo de cuenta atrás en saques de banda y saques de meta incluido en las Reglas de Juego.

APLICACIÓN DE LA REGLA 16

Procedimiento correcto en los saques de meta e infracción posterior por mano

- Cuando el balón está inmóvil dentro del área de meta y es pateado por cualquier jugador del equipo defensor, se considera que el saque de meta se ha ejecutado correctamente.
- Si el balón es jugado por el guardameta y un compañero toca deliberadamente el balón con la mano o el brazo dentro del área penal, la decisión correcta es penalti.

Explicación

- En el pasado, los árbitros han aplicado diferentes interpretaciones sobre si, en este tipo de situaciones, el saque de meta se había ejecutado o no. Para garantizar la coherencia y evitar criterios distintos, estas directrices establecen una aplicación uniforme de las Reglas de Juego en este aspecto.



PROTOCOLO VAR



CTA

COMITÉ
TÉCNICO
DE ÁRBITROS

INCIDENTES REVISABLES ADICIONALES

Los incidentes revisables ahora incluyen:

- Tarjeta roja resultante de una **segunda tarjeta amarilla claramente incorrecta**.
- Error de identidad cuando el árbitro muestra una tarjeta amarilla o roja, **pero ha sancionado claramente al jugador equivocado de cualquiera de los dos equipos** por la infracción en cuestión. La infracción en sí no puede revisarse, salvo en el contexto de un error de identidad.
 - Durante la Copa Mundial de la FIFA 2026™ se recibió con agrado el uso de la cláusula de confusión de identidad para **gestionar las simulaciones**, que se incluirá en la revisión detallada del protocolo del VAR anunciada en la circular n.º 32. Sin embargo, **no se podrá utilizar como tal hasta que se concluya dicha revisión**.
 - El error de identidad es un incidente revisable por el VAR solo cuando el árbitro sanciona al jugador equivocado **por la infracción sancionada por el propio árbitro**. Ejemplos:
 - Un jugador es amonestado por una infracción por mano cometida por otro jugador.
 - Un jugador es amonestado por una entrada temeraria cometida por otro jugador.
 - Cualquier situación similar en la que el árbitro sanciona una infracción, pero muestra la sanción disciplinaria al jugador equivocado.
 - La corrección de la decisión del árbitro de sancionar **la infracción en sí no puede revisarse** en este contexto. La revisión se limita exclusivamente a la identidad del jugador infractor.
 - Las únicas excepciones son los incidentes que entran dentro de las demás **categorías revisables por el VAR**, es decir: goles e infracciones previas a un gol, decisiones relativas a penaltis e incidentes de tarjeta roja.

- **Saque de esquina concedido claramente de forma incorrecta**, incluso cuando el balón ha salido del terreno de juego por encima de la línea de banda, siempre que pueda hacerse de inmediato y sin retrasar la reanudación. Si el saque de esquina se ejecuta rápidamente, la decisión no puede cambiarse. La “señal de TV” es obligatoria si la decisión se cambia tras recibir información del VAR.
 - Se subraya que un saque de esquina concedido incorrectamente puede ser un incidente revisable por el VAR solo en casos muy claros, siempre que la revisión pueda completarse de inmediato y sin retrasar la reanudación del juego.
- Si un **atacante comete una infracción antes de que el balón esté en juego en un tiro libre o en un saque de esquina del equipo atacante** y los miembros del equipo arbitral en el terreno de juego no detectan la infracción, el VAR podrá intervenir y recomendar una «revisión en el terreno de juego» siempre y cuando la infracción:
 - sea una posible **expulsión** por conducta violenta, escupir, morder o actuar de forma extremadamente ofensiva, insultante o humillante; y/o
 - **continúe** cuando se golpee el balón o tras haberlo golpeado; y/o
 - se produzca **tras la señal del árbitro** (con la mano, el brazo y/o el silbato) para que se ejecute el lanzamiento y la infracción tenga un **efecto directo e inmediato** y:
 - **ayude al equipo atacante** a marcar gol o a generar una ocasión de gol; y/o
 - **menoscabe** la capacidad del **equipo defensor** para impedir que le marquen gol; y/o
 - provoque que el **equipo defensor** cometa un **penal** y/o una infracción sancionable con **tarjeta roja** por evitar una ocasión manifiesta de gol o con una **segunda tarjeta amarilla** por evitar una ocasión manifiesta de gol o por detener un ataque prometedor o interferir en él.

GLOSARIO
TÉRMINOS FUTBOLÍSTICOS



CTA

COMITÉ
TÉCNICO
DE ÁRBITROS

POSICIÓN EN UNA REANUDACIÓN

La posición de un jugador en una reanudación se determina por la posición de sus pies o de cualquier parte de su cuerpo que esté tocando el suelo, salvo lo establecido en la Regla 11 - Fuera de juego -. Si el jugador está en el aire, su posición se determina por la posición proyectada de sus pies si estuvieran tocando el suelo.





DIRECTRICES ADICIONALES



CTA

COMITÉ
TÉCNICO
DE ÁRBITROS

JUGADORES QUE SE TAPAN LA BOCA

Jugadores que se tapan la boca para evitar la detección de comentarios inapropiados, insultos u otras formas de abuso

- El CTA no ejercerá la opción prevista por las recientes modificaciones de las Reglas de Juego de considerar esta conducta, por sí sola, como una infracción sancionable con expulsión.
- No obstante, el CTA subraya que **taparse la boca deliberadamente con el objetivo de ocultar una comunicación puede considerarse una conducta antideportiva, sancionable con tarjeta amarilla**, solo en **casos de confrontación, reacciones, etc.**
- Cuando posteriormente, tras el partido, se demuestre que los comentarios ocultos constituyen lenguaje o acciones ofensivas, insultantes o abusivas, los órganos disciplinarios competentes adoptarán las medidas disciplinarias correspondientes.

ABANDONO DEL TERRENO DE JUEGO

Jugadores que abandonan el terreno de juego en protesta por una decisión del árbitro

- El CTA no ejercerá la opción prevista por las recientes modificaciones de las Reglas de Juego de considerar esta conducta, por sí sola, como una infracción sancionable con expulsión.

PAUSAS DE ENFRIAMIENTO

- Las pausas de enfriamiento solo podrán aplicarse cuando la temperatura alcance los **32 grados**.
- Una pausa de enfriamiento debe **acordarse y anunciarse previamente** como parte del protocolo del partido.
- Los equipos **no podrán solicitar una pausa de enfriamiento durante el partido**.
- El árbitro se asegurará de que la pausa de enfriamiento se realice en un momento adecuado de cada parte y de que **su duración no supere los tres minutos**.

PAUSAS DE HIDRATACIÓN

- El CTA **no introducirá pausas para beber automáticas ni obligatorias** en todos los partidos.
- Si antes del partido no se ha acordado una pausa de enfriamiento, el árbitro podrá, **de forma excepcional**, facilitar la hidratación de los jugadores durante interrupciones naturales del juego - por ejemplo, lesión, sustitución, celebración de un gol o revisión VAR - cuando las condiciones meteorológicas, como alta temperatura y/o humedad, lo justifiquen, siempre que no se genere una interrupción adicional del juego.
- De acuerdo con las Reglas de Juego, una pausa para beber **no debe superar un minuto**, y los equipos no podrán solicitar una pausa para beber durante el partido.
- Estas pausas deberán mantenerse lo más **naturales y discretas** posible.

PINCHA EN ESTE [LINK](#) O ESCANEA EL QR PARA VER EL CONTENIDO MULTIMEDIA

