

Lo que el periodismo deportivo tiene que saber sobre el reglamento del fútbol

Por David Idiart

El reglamento general del fútbol es uno solo, pero en cualquier conversación encontramos distintos tipos de interpretaciones. Las reglas del juego han evolucionado tratando de que no existan dudas ante situaciones uniformes, pero el fútbol es un deporte que conserva intacto el valor de la polémica y la discusión. Será que la reglamentación no es tan eficiente y deja detalles librados al azar, o que los jugadores y entrenadores estudian cómo vulnerar la regla o, mejor dicho, cómo sacar un mejor provecho de ella.

A la hora de hablar de fútbol podemos tener una opinión formada sobre sistemas tácticos, preparación física, planteo y desarrollo de los partidos y otro tipo de elementos para poder analizar el juego que resultan muy importantes. Sin embargo, muchas veces los periodistas pecamos de no conocer las reglas de este deporte. Será que nos parecen complejas o que no son necesarias; cuántas veces escuchamos decir “jugué al fútbol toda mi vida, cómo no voy a saber tal o cual cosa”. Y en realidad estamos negando que existe un estamento superior que se encarga de legislar y luego hacer cumplir las reglas del fútbol.

Este organismo es el Internacional Board, que a partir de 2016 introdujo una serie de cambios significativos que marcan un antes y un después. En total fueron suprimidas más de 10.000 palabras del reglamento en la mayor revisión en 130 años, producto de 18 meses de deliberaciones. Su objetivo fue hacer que las reglas sean más fáciles de entender para los jugadores, los árbitros y los espectadores.

En la misma línea, el objetivo del presente trabajo es resaltar aquellos temas más destacados de cada regla, para que el trabajo periodístico tenga herramientas válidas para poder comunicarlas.

Muchos detalles que aparecen en el reglamento general del fútbol pueden ser de gran utilidad para un periodista, como por ejemplo conocer las medidas del campo de juego. Una de las grandes muletillas que cometemos es decir “se ejecutará un penal desde los

12 pasos”. Y nos preguntamos 12 pasos de quién. Tal vez mis pasos no son similares a los de otras personas, por ende el penal debiera ser pateado más cerca de la meta o más lejos, si en verdad dependiera de los pasos de la persona encargada de contarlos.

También nos permitimos hablar de distancias y metros sin conocer a ciencia cierta los puntos de referencia que tenemos en un campo de juego. Un tiro libre en la puerta del área, se sitúa exactamente a 16,50 metros del arco y el punto penal se encuentra a 11 metros de la línea de meta.

Otro de los grandes errores que cometemos es calificar a cualquier infracción que se le hace al arquero en el área chica como “carga”. Si lo empuja es “carga”, si lo choca intencionalmente es “carga”, si lo sujeta seguimos diciendo que “cargó contra el arquero”.

En realidad la carga¹ es el único golpe intencional que permite el reglamento, siempre y cuando cumpla con una serie de características tal cual lo especifica el profesor Jorge Vigliano en el Reglamento General de AFA. El ex árbitro, oriundo de la ciudad de La Plata, cita cuatro momentos que a continuación se detallan.

1. El golpe debe ser aplicado con el hombro en el hombro de un adversario.
2. El jugador que recibe el golpe en el hombro debe estar en el piso y no en suspensión.
3. La pelota debe estar a una distancia razonable de ser jugada.
4. Quien la realiza no puede darle al golpe con el hombro una fuerza desmedida, sino que debe estar direccionada únicamente a la búsqueda de la pelota.

De no cumplirse con alguno de estos cuatro elementos, la carga será ilícita y se deberá reanudar el juego mediante un tiro libre directo, en el lugar donde se cometió la falta.

El terreno de juego

Conocer las medidas reglamentarias de un campo de juego no solo puede permitirle a un periodista nociones teóricas acerca de lo que es un campo de juego, sino que muchas veces sirven como referencia para transmitir distancias.

Lo primero que tenemos que entender es que las medidas del campo de juego tienen de 90 a 120 metros de largo y de 45 a 90 metros de ancho. La cantidad de metros tiene que ver con el espacio que cada club le asigna a su campo de juego, por eso podemos entender que existen diferencias en cada una de las canchas del fútbol argentino. Por

¹ Coradina, Carlos, *Reglamento de fútbol razonado*. Buenos Aires, Asociación del Fútbol Argentino, 2004.

citar solo dos ejemplos, el estadio de San Lorenzo es uno de los que tiene dimensiones más amplias y el de Argentinos Juniors uno de los que tiene dimensiones más cortas.

Históricamente la medida de los arcos no ha variado, se siguen manteniendo los 2,44 metros de alto y 7,32 de ancho. Lo que sí podemos decir que ha cambiado con el transcurso del tiempo es el material de ellos, ya que desde hace varios años no se permite que sean de madera. En nuestro país, el último equipo que utilizó arcos de madera en Primera división fue Ferro Carril Oeste.

La cancha no podrá tener líneas, ni marcas distintas a las establecidas en el reglamento de la competición. Si un jugador realiza marcas no autorizadas –por ejemplo, rompe una de las líneas laterales con los pies–, será sancionado disciplinariamente con una amonestación. Cabe destacar que el juego no debe detenerse automáticamente sino que, cuando éste se detenga, allí se amonestará al infractor.

En las modificaciones de 2016, esta regla no ha sufrido cambios sustanciales. Entre los más importantes se destacan que será válidos los campos de juego que tengan una superficie mezclada entre material natural y artificial.

Tampoco las áreas sufrieron modificaciones en los últimos años. Para ser más exactos, llamaremos área de meta a lo que habitualmente conocemos como “área chica” y área penal a lo que popularmente se reconoce como “área grande”.

Funciones del área penal

1. Es el lugar en donde cualquiera de las 10 faltas que dan lugar a tiro libre directo deben ser sancionadas con un tiro penal.
2. Solo dentro de ella, el arquero podrá tomar o tocar el balón con las manos, facultad que perderá al abandonarla. Dentro del área penal el arquero podrá ser cargado, como cualquier otro jugador de campo.
3. En este sector el arquero no podrá tomar la pelota con las manos si proviene de un pase intencional con el pie (o con las manos, a través de un lateral) de un propio compañero. Si toma el balón con sus manos se sancionará un tiro libre indirecto en el lugar en donde tomó el balón. Es importante tener en cuenta que la regla habla únicamente de pasar el balón al arquero con el pie, no especificando cualquier otra parte del cuerpo. De modo tal que podrá pasar la pelota con el muslo o con el pecho, por ejemplo.

Una de las modificaciones actuales indica que cuando se produzca un saque de meta no será necesario que el balón traspase la línea del área penal para que sea tocado o jugado

por cualquier jugador. De esta manera se modifica una de las funciones del área penal, favoreciendo el dinamismo del juego.

Funciones del área de meta

1. En el interior de ella se ejecutarán todos los saques de meta. Es decir, cuando la pelota pasa por aire o por tierra la línea de meta. Es importante destacar que el balón debe estar colocado en el interior de ella o sobre la línea, quedando a consideración del arquero desde qué lugar poder efectuar esta reanudación.
2. En ella el arquero no podrá ser cargado, beneficio que desaparecerá cuando traspase el área de meta y se introduzca en el área penal. Este dato fue muy utilizado por los arqueros ingleses, que cuando atrapaban un centro caminaban con las manos en alto. De esta manera, cualquier otro jugador que quisiera cargarlo en el área penal no podría hacerlo: el golpe no sería hombro con hombro y se reanudaría con tiro libre directo favorable al arquero, en el lugar en donde se cometió la infracción.

El área de meta tiene 5,50 metros de largo por 18,32 de ancho, mientras que el área penal tiene 16,50 metros de largo y 40,32 metros de ancho. El punto penal está situado a 11 metros de la línea de gol.

El área de esquina

Tiene la función de marcar el lugar desde donde se ejecutará el tiro de esquina. En total tenemos cuatro banderas obligatorias, una en cada esquina (las que están en la mitad del campo son optativas y se ubican un metro afuera del campo de juego). El área de esquina tiene un metro de radio y el balón deberá ser colocado dentro de él para ejecutarse correctamente el tiro de esquina.

Otro hecho significativo ocurrió en el año 2008² en un encuentro televisado de la Primera B Metropolitana en cancha de Arsenal de Sarandí. Social Español, que hacía las veces de local en Sarandí porque no tenía luz artificial en su estadio del Bajo Flores, se enfrentó al Deportivo Armenio. En este caso el encuentro comenzó sin los banderines de esquina, hasta que el árbitro se dio cuenta a los 10 minutos del primer tiempo. De inmediato se detuvo el juego, con la amenaza de no continuar si no llegaban los cuatro

² Véase al respecto diario *Olé*, 28 de noviembre de 2008.

banderines. Finalmente aparecieron y el encuentro finalizó con la victoria del local por 2 a 1.

El balón

La regla 2 es una de las que no ha tenido muchas modificaciones a lo largo del tiempo. Lo que hay que tener en cuenta son las características específicas de la pelota. Pesa entre 410 y 450 gramos, tiene una circunferencia de 68 a 71 centímetros, debe ser esférica y de un material aprobado por las exigencias de la FIFA.

Está permitido alterar los colores del balón en circunstancias en donde las condiciones climáticas no favorezcan la visibilidad del mismo, por eso es que en encuentros en donde existe caída de nieve, se utilizan colores fluorescentes para distinguir el balón. En nuestro país hubo un solo partido que se disputó con una pelota de color naranja: el 6 de abril de 1986, en un encuentro entre Boca y River, previendo que la cancha estaría llena de papelitos blancos.

Una situación de juego vinculada al balón ocurrió en la Premier League inglesa, el 17 de Octubre de 2009³. En esta ocasión, en el Stadium of Light del Sunderland, el colegiado Mike Jones dio por válido el gol de Darren Bent después de que el balón fuera desviado por un pelota de playa que había lanzado al terreno de juego un hincha del Liverpool, tomando desprevenido al portero del Liverpool, Pepe Reina.

Las imágenes recorrieron el mundo, con el hecho curioso de que el balón playero tenía un tamaño superior a la pelota de fútbol local. Lo cierto es que el tanto debió haber sido anulado por golpear el balón en un objeto ajeno al juego. Como sanción, el árbitro Mike Jones fue suspendido por una fecha y no actuó la semana siguiente.

Elemento extraño al juego

Sucedió en un partido de la Primera B Metropolitana⁴, el 24 de Noviembre de 2010. En esa oportunidad se enfrentaban en el barrio de Agronomía, en Capital Federal, Comunicaciones y Acassuso. El árbitro del encuentro fue Ramiro López y, promediando el segundo tiempo, el encuentro estaba igualado en un tanto. El delantero Acosta (del local) había eludido a su marcador y cuando emprendía carrera hacia el arco rival, el entrenador de arqueros visitante, Germán Crudo, ingresó al campo de juego y detuvo el balón con sus manos. Inmediatamente los jugadores locales comenzaron a

³ Véase al respecto diario *El Día*, Suplemento deportivo, 20 de Octubre de 2009.

⁴ Véase al respecto diario *Olé*, Suplemento de Ascenso, 25 de noviembre de 2010.

correr al infractor, quien no esperó a que el árbitro lo expulse de la cancha y se fue solo camino a los vestuarios. Lo cierto es que el árbitro López se vio obligado a reanudar el juego con un balón a tierra, en donde el intruso tomó la pelota.

Si un suplente, un jugador que haya sido expulsado o un árbitro interfiere con el partido, haciendo que se detenga el juego, se sancionará un tiro libre directo en el lugar donde se produjo la infracción. La modificación deja de lado la anterior decisión que sancionaba un tiro libre indirecto.

La segunda modificación a esta regla indica que, si un participante que conste en planilla, llámese DT, suplente o ayudante de campo detiene un balón que iba hacia el arco, el árbitro puede aplicar la ley de la ventaja y decretar gol.

Distinta es la resolución si el que ingresa al campo de juego y detiene la acción es un personal del público, en este caso se reanuda con bote neutral en el lugar en donde interfirió la acción.

Otra de las jugadas curiosas que derivaron en una sanción similar ocurrió en un encuentro válido por el torneo Nacional el 18 de Octubre de 1967⁵, en esta oportunidad se enfrentaban Rosario Central y San Martín de Mendoza. El encuentro finalizó con victoria visitante por 2 a 1. En un momento del encuentro el jugador Valencia (de San Martín), quien ya había convertido dos goles, se disponía a rematar ante la salida del arquero de Central Andrada y dos aficionados, que habían roto el alambrado, ingresaron al campo de juego y uno de ellos, apodado como el Turco, pateó la pelota sin permitir que ésta ingrese a la meta. De inmediato, el espectador corrió por la cancha y regresó a la tribuna por el mismo lugar en donde rompió el alambrado. El árbitro Aurelio Bossolino hizo lo que marca el reglamento: marcó un pique en el lugar donde el hincha tomó la pelota.

El número de jugadores

En esta regla encontramos una serie de cambios, más que nada en el tema de las sustituciones, debido a que han sido objeto de cambio con el transcurso de los años. En sus comienzos no existía la posibilidad de realizar cambios y el número de jugadores por equipo tenía, como hoy, un mínimo de 7 y un máximo de 11 jugadores. Es importante acordar que uno de ellos deberá ocupar el puesto de arquero, utilizando una indumentaria diferente a sus compañeros, a sus rivales y a la terna arbitral.

⁵ Véase al respecto sitio web oficial del club Rosario Central (www.rosariocentral.com).

La idea de utilizar cambios tiene su inicio en la década del 60, cuando se permitió utilizar un solo suplente, que debía ser arquero y podía ingresar únicamente si el arquero titular era expulsado o tenía que salir por una lesión que no le permitía continuar en el juego. Diez años más tarde se permitieron realizar dos modificaciones en cualquier momento del juego, tanto por razones tácticas como por lesiones.

Para el Mundial de Estados Unidos 1994, los equipos pudieron utilizar un cambio más: en este caso se permitieron tres sustituciones, pero una de ellas solamente para el guardameta. Años más tarde, se aprobó otra modificación al régimen de sustituciones: los cambios siguieron siendo tres, pero ya no se especificó qué puestos debían ocupar los sustitutos.

Procedimiento de las sustituciones

El jugador sustituto debe ingresar al terreno de juego por la línea media, luego de recibir la señal del árbitro y que el jugador sustituido haya abandonado la cancha.

Si el sustituto participa del juego sin haberse completado el procedimiento, será sancionable por “conducta antideportiva” y deberá abandonar el campo de juego para completar la sustitución.

Otro de los cambios positivos para el año 2019, tiene que ver con las sustituciones ya que, con el objetivo de agilizar el juego y perder el menor tiempo posible, cuando se produzca una sustitución, el jugador abandonará el terreno de juego por el camino más corto. Existe sanción disciplinaria si el jugador no quiere acatar esta modificación y es con tarjeta amarilla.

Trueque de puestos entre jugadores de campo y arqueros

No es una táctica muy común, pero el reglamento permite que un jugador de campo pueda cambiar su puesto con el arquero en cualquier momento del partido. En este caso no se debe considerar como un cambio. El ejemplo más claro fue el del arquero mexicano Jorge Campos, quien recurría frecuentemente a cambiar su puesto con algún delantero de su equipo.

Existe una situación de juego que genera mucha polémica. Pensemos esta situación: en el entretiempo de un partido un equipo decide realizar este cambio de puestos entre un jugador de campo y un arquero, sin avisarle al árbitro. Cuando los equipos salen a disputar el segundo tiempo, los jugadores que participan de este hecho no informan al

árbitro y se da comienzo al segundo período. Tiempo más tarde, el nuevo arquero toma la pelota con las manos y en ese instante el árbitro se da cuenta de que no se oficializó este trueque de puestos.

En esta situación, el árbitro no deberá detener el juego y el encuentro seguirá por los carriles normales; cuando el juego se detenga, ya sea por una falta o salida del balón, deberá amonestar a ambos jugadores por no avisar del cambio táctico que se realizó en el entretiempo.

La regla y la trampa

En el año 1979, la Federación Colombiana⁶ presentó una situación de juego muy curiosa al Internacional Board. En la misma, un equipo, con 7 jugadores en el campo, era atacado por su rival. En el momento en que un jugador del otro conjunto se acercaba a la meta, un defensor del equipo que se encontraba en inferioridad numérica abandonaba el campo de juego; dejando a este rival en posición fuera de juego, pese a lo cual éste remató al arco y convirtió el tanto.

La respuesta a este interrogante es que el juego debe continuar, el tanto es válido y si el jugador que salió para dejar al contrario en posición fuera de juego vuelve a ingresar, deberá ser amonestado por actuar de mala fe. En caso de que este jugador no vuelva (acusando una supuesta lesión), el tanto será válido pero el juego no se puede reanudar, debido a que este equipo quedó con menos de 7 jugadores.

El equipamiento de los jugadores

Esta regla tiene la particularidad de que aquel jugador que la vulnere no es sancionado en forma disciplinaria, a no ser que sea una reiteración de esta falta. El espíritu de esta regla tiene que ver con las características esenciales de la vestimenta, por esto se enumera la siguiente serie de prendas: camiseta, pantalón, medias, botines y canilleras.

En el caso de los arqueros se les permite utilizar guantes, viseras y pantalones largos. Esta última prenda la popularizó Eduardo Pereira, arquero uruguayo de Independiente y Peñarol de Montevideo⁷. No fue el primero en utilizarla, pero su imagen está vigente por ser el arquero de Independiente en el torneo 1988/89, donde los partidos empatados se definían desde el punto penal, otorgando un punto extra al conjunto ganador.

⁶ Coradina, Carlos; Op. Cit.

⁷ Gil, Juan Carlos; “El extraño de pelo y pantalones largos”, en Diario *Olé*, Suplemento de Independiente, publicado el 13 de agosto de 1999.

En los instantes previos al comienzo del encuentro, el cuarto árbitro se debe acercar a los vestuarios para confirmar los colores que utilizarán los arqueros y sus compañeros de equipo, ya que se recomienda que los arqueros y los equipos deben utilizar colores diferentes para evitar confusiones.

Está prohibida la utilización de cadenas y elementos que puedan dañar a un adversario o a los propios jugadores; llámese pulseras metálicas, hebillas, aros de gran tamaño y anillos.

Si un jugador no tiene su equipo en condiciones, el árbitro debe invitarlo a salir del campo de juego y que coloque su equipamiento en regla. Bajo ninguna circunstancia debe amonestar en primera instancia. Desde 2016, cuando un jugador sale de la cancha para poner su equipo en condiciones, deberá pedir autorización al árbitro y será cotejado por el cuarto árbitro, en el caso que ingresé por ese lugar del campo.

Los jugadores no podrán llevar consigo ningún objeto que resulte peligroso para los otros jugadores. Por eso no se permite jugar con relojes, cadenas, amuletos y joyas. En los últimos años se aprobó que las alianzas deberán estar tapadas con cintas, debido a que pueden producirse lesiones en el rostro de los rivales cuando los futbolistas salten a cabecear y extienden sus manos para tomar impulso.

Cabe destacar que el equipo visitante deberá cambiar su casaca en el caso de que ésta sea similar a la del elenco local. Y de no existir otra camiseta con colores alternativos, el árbitro puede suspender el encuentro. Esto pasó en la Primera división del fútbol peruano⁸, exactamente el 1º de agosto de 2009, cuando se enfrentaban los equipos de Total Chalaco y Bolognesi.

Los periódicos peruanos titularon “Un incidente más que refleja la improvisación del torneo profesional peruano”. El árbitro Alberto Lozano, consideró que Bolognesi, equipo visitante, no cumplió con las reglas al presentarse en el estadio con un uniforme alternativo que se confundía con el del Chalaco.

El árbitro esperó más de media hora, pero las camisetas no llegaron al estadio. Fuentes allegadas al equipo visitante comentaron que el encuentro se disputó un domingo a las 11 de la mañana y a esa hora era imposible encontrar un comercio abierto que tenga un juego completo de camisetas de cualquier color. Finalmente, el partido fue suspendido y se jugó semanas más tarde, ya con la indumentaria correspondiente.

⁸ Véase al respecto sitio web *Depor Perú*, el 1 de agosto de 2009.

El árbitro y sus asistentes

La figura de un mediador para aplicar las reglas del juego, no era necesario en los comienzos de este deporte. Recién se utilizó la figura de un árbitro en Inglaterra bajo el nombre de “umpire” que se ubicaba fuera del campo de juego y marcaba únicamente si el balón salía de los límites del campo de juego.

Con el correr del tiempo se utilizaron dos árbitros que se ubicaban en cada campo y cada uno sancionaba cuando el balón salía por las bandas o se cometía alguna falta. La palabra referí viene del verbo inglés *to refer*, por ser la persona de referencia. Luego se consolidó la figura de un solo árbitro con dos jueces de línea, los actuales árbitros asistentes.

A partir del Mundial de Estados Unidos 1994, la indumentaria arbitral por primera vez en la historia sufrió un cambio. Dejó de ser obligatoria la casaca de color negra y se permitieron prendas de color rojo, amarillo y blanco. A partir de este Mundial los diseños fueron cambiando y se permitió que los jueces elijan el uniforme más adecuado. No solo la tarea del árbitro tomó mayor notoriedad, sino que los árbitros asistentes fueron participando más del juego. Desde el Mundial de Francia 1998, los árbitros asistentes cooperan en todo tipo de acciones que el árbitro no puede llegar a sancionar.

En la actualidad las tareas realizadas por las ternas arbitrales se denominan desde FIFA "Trabajo en equipo". ¿Qué cambia para la regla? Básicamente se reconoce que la tarea de conducir un partido requiere de un alto grado de preparación y concentración, para ello el árbitro debe tomar como válidas las sanciones que los asistentes le marcan como infracción. Es más, en los ejercicios en donde se trabaja el recorrido en la cancha, hay zonas en donde los árbitros deben dejar en manos de sus asistentes para que ellos se hagan cargo de esta situación; no solo en la sanción de las faltas, sino también en las distancias reglamentarias y en todas aquellas jugadas en las que los asistentes pueden llegar a cooperar.

Lo que tiene que quedar en claro es que la última palabra queda siempre en favor del árbitro central. Será él quien decida si las sanciones de los asistentes merecen ser marcadas, sobre todo en aquellas sanciones en donde el árbitro puede tomarse unos segundos para evaluar una posible ventaja. Este tipo de situaciones se realizan con mayor notoriedad en jugadas que dan lugar al fuera de juego.

Otro de los cambios en el reglamento en el año 2019, tiene que ver con la figura del árbitro cuando el balón lo intercepta, en este caso se reanuda con pique en el lugar

donde surge el contacto, teniendo posesión el último equipo que tenía el balón en su poder.

La duración del partido

Los encuentros tienen determinados 45 minutos por cada tiempo, sin contar con las interrupciones que se pueden llevar a cabo en un partido. En el Mundial de Francia 1998 se recomendó que por cada cambio que un equipo realice se proceda a adicionar 30 segundos, de esta manera los minutos adicionales aumentaron considerablemente si los comparamos con encuentros de otra época. A partir del Mundial de Francia, hay encuentros con cuatro o cinco minutos adicionales al segundo tiempo, que es el tiempo promedio en partidos de Primera división. En 2016, quedó escrito que todo tipo de interrupción debe ser agregada al tiempo adicional. Cuando se habla de interrupción estamos diciendo sustituciones, atención y retiro de jugadores lesionados, pérdida de tiempo deliberada, sanciones disciplinarias, interrupciones para hidratarse y cualquier otro motivo por el cual el juego se interrumpa.

El árbitro no debe parar el cronómetro en cada interrupción, sino que tiene que adicionarlo al tiempo reglamentario en cada período. Es muy común ver cómo los jugadores piden que detenga el reloj en algunas acciones en donde se demora un tiempo excesivo, pero en realidad el árbitro debe dejar correr el reloj y luego agregar el tiempo que considere necesario.

El entretiempo debe durar obligatoriamente no más de 15 minutos. Si los jugadores se ponen de acuerdo y quieren comenzar lo más rápido posible, pueden hacerlo: el tiempo mínimo es de 5 minutos.

En la actualidad en nuestro país, mediante una resolución decretada por el Comité Ejecutivo de AFA, los entretiempos tienen un máximo de 15 minutos. Y en el caso de que alguno de los dos equipos retarde su salida, el entrenador del elenco infractor es expulsado del campo de juego.

El inicio y la reanudación del juego

Esta regla define aspectos técnicos en relación al comienzo del encuentro. En primer lugar debemos entender que el juego comienza cuando el árbitro hace sonar su silbato y el balón. Hasta 2016, era obligatorio que fuera jugado hacia adelante; ahora eso no es necesario. Simplemente se necesita que la pelota se mueva. Este procedimiento a simple

vista parece simple, pero las complicaciones aparecen cuando se producen irregularidades en el momento en que se está llevando a cabo el saque de salida.

Si se produce alguna agresión antes de iniciarse este procedimiento, el árbitro debe expulsar al jugador agresor y su equipo puede completar los 11 jugadores con un suplente. Por esto, queda claro que si el procedimiento del inicio del juego no se cumplió, el jugador debe ser excluido y su equipo no queda con 10 jugadores porque todavía no comenzó el encuentro.

Recordemos que cuando analizamos el número máximo y mínimo de jugadores acordamos que un equipo con solo 7 jugadores puede comenzar a disputar un encuentro; en caso de que lleguen nuevos jugadores pueden completar el equipo titular hasta llegar al número máximo, es decir 11 jugadores. No se podrá completar el banco de suplentes: si llegan 5 jugadores, 4 ingresan como titulares y el restante no puede estar en el banco de relevos.

Los jugadores expulsados no pueden permanecer en el banco de suplentes, ni siquiera pueden estar en el terreno de juego. Por lo tanto, deben retirarse a los vestuarios.

El fuera de juego

Sin dudas una de las reglas más controvertidas del reglamento del fútbol es la número 11, que habla acerca del fuera de juego. Tal vez sea la regla que sufrió mayores modificaciones a lo largo del tiempo, debido a que se trata de beneficiar al equipo que se encuentre en función de ataque, para que se conviertan mayor cantidad de goles.

Lo primero que tenemos que entender es que un jugador se encuentra en posición fuera de juego cuando, entre su plano y la línea de meta contraria, tiene menos de dos jugadores rivales. Cabe destacar que la sanción del fuera de juego se realiza siempre en campo contrario. Si un equipo sale beneficiado con esta jugada en su propio terreno, no existe la posición adelantada.

El balón necesariamente debe ser jugado por un propio compañero, y no se sancionan las jugadas que rebotan o rozan en jugador rival para luego caer en los pies del jugador adelantado. Por otra parte, si el balón es pasado por un jugador del equipo adversario, el fuera de juego pierde su validez y el futbolista atacante se encuentra habilitado. Existen tres jugadas de balón detenido en donde la posición adelantada queda sin efecto: el saque de meta, el saque de esquina y el saque lateral.

El fuera de juego tuvo modificaciones y es en este punto en donde debemos poner el mayor énfasis, debido a que si un jugador se encuentra en posición adelantada debe ser sancionado únicamente si cumple uno de estos tres requisitos.

1. Interferir en el juego.
2. Interferir en un adversario.
3. Ganar ventaja de una posición.

¿De qué trata “interferir en el juego”? Básicamente son acciones en donde un jugador situado en posición fuera de juego participa activamente en la disputa del balón. En algunos casos puede llegar a tocarlo y en otros no, debido a que con su sola presencia puede variar la acción de esa situación de juego.

La segunda situación es mucho más concreta, ya que cuando hablamos de interferir en un adversario significa que con la sola presencia del jugador en posición ilícita obstaculiza la visión o el accionar de algún jugador del conjunto contrario. En este caso no es necesario llegar a tocar el balón, debido a que la sola presencia del jugador modifica la acción del rival y obtiene un rédito de esta situación.

El último punto habla acerca de ganar ventaja de una posición. En esta situación el jugador que está fuera de juego obtiene la ventaja participando en jugadas tales como rebotes en el arquero, en cualquier otro adversario o en los postes del arco. En esta situación, por lo general, el jugador infractor alcanza a tocar el balón y de esta manera modifica radicalmente la situación de juego convirtiendo el tanto o realizando un pase.

Más allá de las innovaciones que ha sufrido la regla, es importante preguntarse por qué existe el fuera de juego. En realidad, las reglas del fútbol son sencillas y no sufrieron grandes modificaciones como sí tuvieron otro tipo de deportes.

El fuera de juego nació en Inglaterra, más precisamente en el Uppingham Scholl⁹. Allí, en el año 1862, se trabajó la idea de que un arquero se encontraba indefenso ante un grupo de jugadores rivales que se disponían a patear a la meta. A partir de esta idea, se comenzó a crear una reglamentación que prohibiera ese tipo de situaciones y un año más tarde la Football Association incluyó al fuera de juego dentro del reglamento general de la competición.

En esta primera parte, el jugador quedaba en posición fuera de juego cuando recibía el balón delante del compañero que había efectuado el pase. No importaba la cantidad de jugadores rivales que hubiera entre su plano y el arco contrario.

⁹ Binda, Ernesto Angel y Coerezza, Angel Norberto, *Las reglas del juego para todos*. 2008.

Como el juego se hacía bastante cortado y tenía muchas interrupciones, años más tarde se especificó en el reglamento de la competición que debía existir un número de jugadores rivales que se ubicaban entre el plano y la línea de meta del jugador adversario. Después de un largo debate se estipuló que el número de jugadores rivales ascendía a tres.

A comienzos del siglo XX, el Internacional Board introdujo la figura de influencia en la acción del atacante, a partir de este momento se trabajó en la idea de sancionar al jugador si sacaba ventaja de su posición o directamente molestaba a un adversario en la búsqueda de la pelota.

En el año 1925, además, se realizó un cambio que perdura en nuestros días: la reducción del número de jugadores defensores en el fuera de juego. Ya no eran tres las personas que habilitaban a un adversario, sino que su número bajó a dos rivales.

En las modificaciones de 2016, quedó en claro que ni las manos ni los brazos deberán ser considerados al momento de determinar una posible posición adelantada, ni en el caso del jugador atacante o del que está defendiendo, incluido el arquero.

En el caso de que un defensor saliera del campo sin autorización del árbitro, se lo considerará situada sobre la línea y habilitará a los jugadores del equipo adversario. Cabe destacar si este defensor salió deliberadamente con la intención de dejar fuera de juego a un rival, también será amonestado.

Faltas y conductas antideportivas

Si tenemos que mencionar la regla más completa del fútbol seguramente estamos hablando de la regla 12, como la que sintetiza todas las sanciones técnicas y disciplinarias que tenemos en este deporte. Al igual que el fuera de juego, los causales de expulsión, amonestación, tiros libres directos e indirectos, sufrieron importantes modificaciones a lo largo del tiempo.

Los causales de tiro libre directo se clasifican de la siguiente manera:

1. Dar o intentar dar una patada a un adversario.
2. Poner (o intentar poner) una zancadilla a un rival.
3. Saltar sobre un adversario.
4. Cargar contra un contrario.
5. Golpear o intentar golpear a un adversario.
6. Empujar a un rival.

7. Sujetar a un contrario.
8. Escupir o intentar escupir.
9. Tocar el balón (deliberadamente) con las manos.
10. Obstaculizar a un adversario mediante un contacto físico.
11. Dar un tackle a un adversario, antes de tocar el balón.

Entre los puntos más salientes encontramos el último de ellos, que tiene que ver con aquellas acciones en donde un jugador intenta jugar el balón arrojándose al piso y allí toca al jugador rival y al balón. Existe una tendencia en la FIFA a sancionar aquellas acciones en donde se utilice una fuerza desmedida y se obtenga una ventaja, aunque se toque primeramente el balón.

Los causales de tiro libre indirecto podemos dividirlos en ocho ítems, los cuatro primeros pertenecen a sanciones técnicas **destinadas a los arqueros**:

1. Tardar más de seis segundos en poner el balón en juego después de haberlo controlado con sus manos.
2. Volver a tocar el balón con las manos después de haberlo puesto en juego y sin que cualquier otro jugador lo haya tocado.
3. Tocar el balón con las manos después de que un jugador de su equipo se lo haya cedido con el pie.
4. Tocar el balón con las manos después de haberlo recibido directamente de un saque lateral lanzado por un compañero.

Las cuatro restantes ocasiones en las que se deberá conceder un tiro libre indirecto, **involucran a los jugadores en general**, cuando:

5. Juega de forma peligrosa.
6. Obstaculiza el avance de un adversario sin contacto físico.
7. Impide que el guardameta pueda sacar el balón con las manos.
8. Comete cualquier otra infracción que no haya sido anteriormente mencionada en la Regla 12, por la cual el juego sea interrumpido para amonestar o expulsar.

Las sanciones disciplinarias se pueden tomar con cualquier persona que ingrese al campo de juego, ya sea jugador de campo, suplentes, directores técnicos, ayudantes, alcanza balones, público en general, etc. Con los jugadores titulares, suplentes y los directores técnicos el árbitro debe utilizar las tarjetas de amonestación (amarilla) y expulsión (roja).

Causales de amonestación

1. Ser culpable de conducta antideportiva (causal muy amplio que tiene que ver con las faltas físicas, acciones desleales y otro tipo de jugadas que son habituales en los encuentros).
2. Desaprobar con palabras o acciones.
3. Infringir persistentemente las reglas de juego (reiteración de faltas).
4. Retardar la reanudación del juego.
5. No respetar la distancia reglamentaria en un saque de esquina o tiro libre.
6. Entrar o volver a entrar en el terreno de juego sin el permiso del árbitro.
7. Abandonar deliberadamente el terreno de juego sin el permiso del árbitro.

Causales de expulsión

1. Ser culpable de juego brusco grave (acción en donde un jugador comete una falta grave o grosera, pero lo hace en disputa del balón).
2. Ser culpable de conducta violenta (acción en donde el balón puede estar o no en juego y la falta se produce con total intencionalidad; codazos, golpes de puño o patadas en donde los futbolistas se desentienden del balón para provocarle una lesión a un adversario).
3. Escupir a un adversario o a cualquier otra persona.
4. Impedir con mano intencionada un gol o malograr una oportunidad manifiesta de gol (esto no vale para el arquero dentro de su propia área penal).
5. Malograr la oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia la meta del jugador mediante una infracción sancionable con tiro libre o penal (excepto que intente jugar el balón y lo haga sin fuerza excesiva).
6. Emplear lenguaje o gesticular de manera ofensiva, grosera u obscena.
7. Recibir una segunda amonestación en el mismo partido.

En las modificaciones de 2016, quedó asentado que, ante dos faltas de reanudación diferente, prevalece siempre la más grave. Para ser más claros, si tenemos una situación de juego en donde en forma simultáneas existen dos faltas con reanudaciones distintas (tiro libre directo e indirecto) se procede a sancionar técnicamente un tiro libre directo.

Los árbitros tendrán la autoridad de tomar una acción desde el momento que entran a inspeccionar el campo antes del partido. De esta manera, un jugador puede ser expulsado por una ofensa cometida durante el precalentamiento. Sin embargo, el árbitro solo podrá mostrar tarjetas amarillas y rojas una vez que comience el partido.

Un cambio relevante indica que los jugadores que resultan lesionados por un rival que es expulsado o amonestado no estarán obligados a salir del campo para ser atendidos. De esta forma, se evita poner al equipo que fue víctima de infracción en inferioridad de condiciones.

También se dejó por escrito algunas situaciones que se aplicaban por sentido común. Por ejemplo, quedó asentado que un tiro libre o penal solo se puede sancionar cuando el balón está en juego.

Uno de las situaciones de juego más importantes fue la eliminación del triple castigo, es decir expulsión, penal y sanción posterior (de parte del Tribunal de Disciplina) cuando un jugador cometía una falta dentro del área para impedir una oportunidad manifiesta de gol. Ahora el árbitro tendrá la potestad de determinar si el defensor buscaba limpiamente jugar el balón y, en ese caso, no deberá recibir la tarjeta roja.

No vale lo mismo en caso de sujetar, obstaculizar o empujar al adversario; no jugar el balón o no tener posibilidad de ganarlo cuando realiza la entrada; o si se trata de una ofensa merecedora de tarjeta roja en cualquier parte del terreno de juego, como conducta violenta o juego burusco grave. Allí el jugador será expulsado, ya que todas las acciones de violencia excesiva llevan tarjeta roja.

Otro cambio sustancial tiene que ver con las ofensas contra los árbitros del partido que, a partir de ahora, serán castigadas con un tiro libre directo.

Goles con la mano

Una de las últimas modificaciones para el reglamento 2020 remarca que **todo gol convertido con la mano será anulado**. Esto implica que, en el caso de que el atacante toque el balón con la mano de manera fortuita únicamente, conllevará sanción si la jugada acaba «inmediatamente» en gol o en una ocasión manifiesta de gol a favor del atacante o su equipo (por ejemplo, si tras tocar con la mano el balón, éste se desplaza a una distancia muy corta o se dan muy pocos pases).

Con el fin de determinar con claridad la infracción por mano, se establece el límite del brazo en el punto inferior de la axila.

Barreras

Otro de los cambios recientes (y fundamentales para evitar situaciones de conflictos) tiene que ver con que los atacantes no podrán ubicarse junto con los defensores en la barrera de los tiros libres. Desde ahora, los compañeros del jugador que va a ejecutar solamente se podrán ubicar a un metro de distancia por delante de la barrera.

Se estima que así se reducirán los empujones entre los jugadores de distintos bandos para obstruir la visión del arquero, y que eso además agilizará mucho el juego.

Los tiros libres

Los tiros libres se clasifican en directos e indirectos. Tanto para los tiros libres directos como los indirectos, el balón deberá estar inmóvil antes de lanzar el remate y el ejecutor no podrá volver a jugar el balón antes de que éste haya tocado a otro jugador. En caso de que éste lo vuelva a tocar, se sancionará un tiro libre indirecto en favor del otro equipo.

Vale aclarar que si el tiro libre directo se introduce directamente en la meta se concederá gol, pero si se introduce en la meta propia se concederá un tiro de esquina al equipo contrario, porque ningún equipo puede recibir un gol en contra de un tiro libre a favor.

Los tiros libres indirectos llevan una señalización propia, ya que el árbitro debe levantar su mano para diferenciarlo de los tiros libres directos y lo mantendrá en dicha posición hasta que el tiro haya sido ejecutado y conservar la señal hasta que el balón haya tocado a otro jugador o haya salido del campo de juego.

Con respecto a la ejecución de los tiros libres directos, ocurrió un hecho curioso con el seleccionado de Zaire en el Mundial de 1974¹⁰. En el encuentro ante Brasil, y ante un tiro libre, los brasileros protestaron la posición de la barrera, que no se encontraba a 9,15 metros. El árbitro rumano Nicolae Rainea corrigió la distancia reglamentaria y, al hacer sonar su silbato, el jugador africano M'wepu Ilunga salió de la barrera y despejó el balón, sin que ningún brasilerlo la tocara previamente. Todos quedaron sorprendidos e incrédulos, más aún ante la protesta del defensor, creyendo que estaba en lo correcto. El jugador africano pensaba que el primero que llegaba a la pelota tras la orden del juez, se hacía con la posesión del balón.

¹⁰ Véase al respecto revista *El Gráfico*, 22 de junio de 1974.

El penal

Si existe una sanción que enloquece a todos los hinchas, precisamente es el penal. Los periodistas lo llaman “la pena máxima” y en realidad es la sanción más grave que puede sufrir un equipo en su contra. Se concederá un tiro penal contra el equipo que comete, dentro de su propia área penal, cualquiera de las diez infracciones que dan lugar a un tiro libre directo, mientras el balón esté en juego.

En el penal, el balón se colocará a 11 metros de la línea de gol y el ejecutor deberá ser debidamente identificado. El guardameta deberá permanecer sobre su propia línea de meta, frente al ejecutor del tiro, y entre los postes de la meta hasta que el balón esté en juego.

El penal es un tiro libre directo. Por lo tanto, el ejecutor que pateará el balón no podrá volver a jugarlo hasta que haya sido tocado por otro jugador; y el balón estará en juego en el momento en que es jugado con el pie y se pone en movimiento.

Ya describimos correctamente cómo es el procedimiento de ejecución de un penal, pero como vemos habitualmente en los estadios siempre tenemos adelantamientos de los arqueros y jugadores. Es por esto que existen una serie de variables que se deben tener en cuenta a la hora de entender las contravenciones a esta regla.

Conviene saber que, si el árbitro da la señal de ejecutar el tiro penal, y antes de que el balón esté en juego ocurren algunas de las siguientes situaciones debemos tener en cuenta las siguientes resoluciones:

1. Si el guardameta infringe las reglas de juego, el árbitro permitirá que continúe la jugada. Si el balón entra en la meta, se concederá un gol; si el balón no entra en la meta, se repetirá el tiro.
2. Si un compañero del ejecutor del tiro penetra en el área penal, el árbitro permitirá que continúe la jugada. Si el balón entra en la meta, se repetirá el tiro; si el balón no entra en la meta, el árbitro interrumpirá el juego y reanudará el partido con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor. Si el balón rebota en el guardameta, el travesaño o en un poste de la meta y es tocado por este jugador, el árbitro interrumpirá el partido y lo reanudará con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor.
3. Si un compañero del guardameta penetra en el área penal o se coloca delante del punto penal o a menos de 9,15 metros, el árbitro permitirá que continúe la jugada. Si el balón entra en la meta, se concederá un gol; si el balón no entra, se repetirá el tiro.

Desde los cambios de 2016, los jugadores que amaguen a patear el balón una vez que hayan comenzado su carrera hacia la pelota, serán amonestados por conducta antideportiva; aunque hacer fintas durante la carrera está permitido.

En las modificaciones 2019, se sumó que el **arquero podrá tener un pie en la línea** y otro fuera de ella. Recordemos que anteriormente debía estar parado con los dos pies sobre la meta.

Entre las modificaciones 2020 se agregó que, si el guardameta infringiera las Reglas de Juego pero la pelota no entrara en la portería o rebotara en los postes o el travesaño, no se repetirá el lanzamiento a menos que la infracción del portero influyera claramente en el ejecutor.

Si se sancionara al guardameta y se repitiera el lanzamiento, se advertirá al guardameta por una primera infracción (durante el partido o en la tanda de penales) y se lo amonestará (con tarjeta amarilla) en caso de cometer más infracciones.

Las tarjetas amarillas mostradas durante el partido (incluida la prórroga) no se tendrán en cuenta en la una eventual tanda de penales. Si se le mostraran a un mismo jugador dos tarjetas amarillas, una durante el partido y otra en la tanda de penales, constarán en el acta arbitral como dos tarjetas y no como expulsión (tarjeta roja).

En el caso de que portero y ejecutor de un tiro penal infringieran las Reglas de Juego al mismo tiempo, se sancionará al ejecutor.

El saque de banda

Cada vez que la pelota sale de la cancha por una de las dos líneas de costado, el juego debe reanudarse con lo que comúnmente se llama “lateral”. El saque de banda se concede a los adversarios del último jugador que tocó el balón antes de salir.

El procedimiento para poner la pelota en juego es conocido, pero vale aclararlo: el ejecutor deberá estar de frente al terreno de juego y usar ambas manos para lanzar el balón desde atrás y por encima de la cabeza. El balón estará en juego tan pronto haya entrado en el terreno de juego y el ejecutor del saque no deberá volver a jugar el balón hasta que este haya tocado a otro jugador.

Los saques laterales tendrán una posible sanción: si algún jugador impide el saque de banda a favor del equipo rival, podrá ser amonestado (al ser culpable de conducta antideportiva) si se encuentra a menos de dos metros de distancia. En ese caso, se

sancionará un tiro libre indirecto para el equipo que debía sacar de costado, desde el lugar donde se interceptó la pelota.

El tiro de esquina

El popular “córner” es otra forma de reanudación del juego. Para que esta situación de juego se realice, el balón deberá salir por la línea de meta, ya sea por aire o por tierra, siendo impulsado en última instancia por un jugador adversario.

Las últimas modificaciones dejaron en claro que el balón recién está en juego una vez que es pateado y se mueve claramente. Con esta aclaración se busca evitar que los jugadores toquen el balón de forma imperceptible, para engañar al rival y obtener una ventaja de forma antideportiva.

El balón se ubicará en el semicírculo de la línea de esquina y el balón se colocará en su interior. Mediante un saque de esquina se puede obtener un tanto de manera lícita, a esta jugada se la denomina “gol olímpico”.

El gol olímpico

Se llama así a la jugada en donde el balón ingresa al arco contrario una vez que el ejecutante de un tiro de esquina lo ejecuta hacia el arco contrario y el balón ingresa sin que nadie lo toque. Fue un argentino el que popularizó esta jugada, en un encuentro de carácter internacional entre Argentina y Uruguay en el año 1924¹¹ y fue disputado en la vieja cancha de Sportivo Barracas, en Capital Federal.

El autor del tanto fue el delantero Cesáreo Onzari, de Huracán, y se lo denominó gol olímpico por habérselo convertido al seleccionado uruguayo que acababa de ganar la medalla de oro en los Juegos Olímpicos. El encuentro fue el corolario de dos partidos amistosos disputados en los dos países.

El primero de ellos se jugó en Uruguay, el 21 de septiembre y finalizó igualado 1-1. La revancha se jugó una semana más tarde, pero el encuentro fue suspendido a los 4 minutos del primer tiempo, debido a que los espectadores estaban de pie cerca de las líneas laterales, ya que estos partidos no se disputaban con alambrado de por medio. El ambiente estaba caldeado y el árbitro del encuentro, Ricardo Vallarino, dispuso la suspensión del encuentro.

¹¹ Véase al respecto “El gol olímpico cumple 80 años”, en diario *Clarín*, 2 de octubre de 2004.

El encuentro se reprogramó, se alambró por completo la cancha de Sportivo Barracas (lo que dio lugar al nombre de alambrado olímpico) y se vendieron menos entradas que en el encuentro anterior, por cuestiones de seguridad. Finalmente, la victoria fue para los locales por 2-1 y Onzari convirtió el recordado gol olímpico a los 15 minutos del primer tiempo.

La aparición del VAR

En marzo de 2016 el International Board aprobó la existencia del árbitro asistente de video, más conocido como el VAR. Su objetivo es reducir los errores arbitrales con el fin de perfeccionar las decisiones técnicas o disciplinarias y no se cometan injusticias deportivas que pueden ser abordadas por el uso de la tecnología.

En primera instancia se utilizó un periodo de prueba de dos años llevándose a cabo en competiciones internacionales. El primero de los torneos fue el reconocido Mundial de Clubes de 2016 que coronó al Real Madrid como campeón, en esta competencia el VAR tuvo mucha injerencia en el partido disputado el 14 de Diciembre entre Kashima Antlers y Atlético Nacional, al sancionar un penal a favor del equipo nipón que finalmente salió victorioso por 3 a 0.

La consulta fue por un golpe, después de un tiro de esquina, que propinó el jugador colombiano Orlando Berrio a un jugador visitante, tras recurrir a la tecnología el árbitro sancionó el penal que abrió el marcador.

Ya para el Mundial de Rusia 2018 la FIFA autorizó la utilización del VAR, anunciando una lista de 36 árbitros principales, más 63 árbitros asistentes y 13 árbitros encargados de trabajar directamente con el VAR.

En Sudamérica se utilizó por primera vez en competencias internacionales en el año 2017 en la Copa Libertadores de América en los partidos por semifinales. Allí, es recordado el encuentro entre Lanús y River, en donde mediante la utilización del VAR, se sancionó un penal favorable a Lanús, por una falta del defensor de River Gonzalo Montiel a Nicolás Pasquini de Lanús, que omitió el juez Wilmer Roldán.

En nuestro país, el árbitro platense Mauro Vigliano participó en el Mundial de Rusia 2018 y, al ser consultado por el funcionamiento, afirma que “el VAR por protocolo tiene 4 situaciones claves para ser utilizado: gol o no gol, penal, expulsión de roja directa y una que es administrativa, que es error de identidad en amonestaciones o expulsiones”.

Asimismo, destaca que “la comunicación es permanente y se escucha todo lo que la terna dice. Hay situaciones de fuera de juego en donde se recomienda que por más que el asistente levante la bandera sancionando el fuera de juego, el árbitro no pierda de vista la finalización de la jugada, de esta manera se revisa y se reanuda mediante el VAR”.

Por último, es importante remarcar que el árbitro siempre tiene la última palabra y puede desestimar lo que le afirman desde el VAR, ya sea para una consulta voluntaria o por un llamado exclusivo sobre una situación de juego.