IFAB

Actualizadas el 9 de abril de 2024

Cambios en las Reglas 2024/25

Resumen de los cambios en las Reglas de Juego

Regla 1. El terreno de juego

- Se aclara que se puede comunicar por el auricular del árbitro la indicación de la detección automática de goles (DAG) de que se ha anotado un gol

Regla 3. Los jugadores

- El uso de sustituciones adicionales por conmoción cerebral está a disposición de las competiciones
- Cada equipo tendrá un capitán, que llevará un brazalete para su identificación.

Regla 4. El equipamiento de los jugadores

- Se aclara que los jugadores son responsables del tamaño y la idoneidad de las espinilleras
- Se aclaran los requisitos para el brazalete que obligatoriamente deberá llevar el capitán
- Se incluye una referencia a los guantes en «Otro tipo de equipamiento»
- Se elimina de «Equipamiento obligatorio» la referencia a los pantalones largos de los guardametas y se incluye en «Otro tipo de equipamiento»

Regla 12. Faltas y conducta incorrecta

- Se aclara que las infracciones por mano involuntaria por las que se concede un penal reciben la misma sanción que las faltas con las que se pretende jugar o disputar el balón

Regla 14. El penal

- Se aclara que parte del balón debe tocar el centro del punto penal o sobresalir de él
- Se penalizará el adelantamiento de los jugadores únicamente si tiene consecuencias en la jugada (el mismo concepto que en el caso del adelantamiento de los guardametas)

Otros:

Pautas para las exclusiones temporales (bancos de castigo)

- Se han revisado las pautas, sobre todo para precisar que un jugador temporalmente excluido puede regresar una vez concluido el tiempo de la exclusión temporal y cuando el balón no esté en juego, es decir nunca cuando el juego no esté detenido; así como para simplificar el sistema B

IFAB

Análisis detallado de todos los cambios

A continuación, se presentan los principales cambios introducidos en la edición 2024/25 de las Reglas de Juego. Se ha añadido a cada uno de ellos el texto de la edición precedente y el modificado o añadido, como corresponda, seguido de una explicación del cambio.

Importante
Los principales cambios de contenido en las Reglas de Juego aparecen subrayados en amarillo y resaltados al margen. Los cambios editoriales están subrayados.

Regla 1. El terreno de juego
11. Detección automática de goles (DAG)
Texto adicional
Principios de la DAG (…) El dispositivo deberá indicar si se ha anotado un gol de manera inmediata y confirmarlo automáticamente en un tiempo máximo de un segundo, dato que se transmitirá solamente al equipo arbitral (por medio del reloj del árbitro, por vibración y señal visual, o por el auricular del árbitro); también se podrá transmitir a la sala de vídeo.
Explicación
Se aclara que se puede comunicar por el auricular del árbitro la indicación de la detección automática de goles (DAG) de que se ha anotado un gol.

Regla 3. Los jugadores

2. Número de sustituciones

Texto adicional (después de «Sustituciones ilimitadas»)

Sustituciones adicionales permanentes por conmoción cerebral

Las competiciones pueden permitir sustituciones adicionales permanentes por conmoción cerebral de acuerdo con el protocolo contenido en «Observaciones y adaptaciones».

Explicación

Las competiciones tienen la opción de usar sustituciones adicionales permanentes por conmoción cerebral. El protocolo correspondiente está incluido en la sección «Observaciones y adaptaciones» de las Reglas de Juego.

Regla 3. Los jugadores

10. Capitán del equipo

Texto adicional

Cada equipo tendrá un capitán sobre el terreno de juego, que llevará un brazalete para su identificación. El capitán del equipo no gozará de categoría especial o privilegio alguno, pero (...)

Explicación

Los equipos tendrán un capitán, a quien el árbitro pueda identificar sin problemas. La información sobre los brazaletes se especifica en la Regla 4.

Regla 4. El equipamiento de los jugadores

2. Equipamiento obligatorio

Texto modificado

El equipamiento obligatorio de un jugador se compone de las siguientes prendas:

- (...)
- espinilleras: deberán estar fabricadas de un material ~~tal~~ adecuado y tener un tamaño apropiado que proteja de manera razonable; quedarán cubiertas por las medias. Los jugadores serán responsables del tamaño y la adecuación de las espinilleras;
- (...)

Explicación

Se aclara que los jugadores son responsables del tamaño y la idoneidad de las espinilleras. Esta información, que se proporcionaba en la definición «Espinilleras» del «Glosario», se incluye también en el texto de las Reglas.

Regla 4. El equipamiento de los jugadores

2. Equipamiento obligatorio

Texto modificado

El equipamiento obligatorio de un jugador se compone de las siguientes prendas:

- (...)
- calzado de fútbol.

El capitán del equipo llevará el brazalete que decrete o autorice el organizador de competiciones pertinente, o bien un brazalete de un solo color que también puede incorporar la palabra «capitán», o bien la letra «C» o una traducción a otro idioma, que también será de un único color (véase también «Adaptación de las Reglas»).

Explicación

El capitán llevará un brazalete sencillo que cumpla con lo estipulado en la Regla 4 en el apartado «Eslóganes, mensajes, imágenes y publicidad». Podrá decretarlo o autorizarlo el organizador de competiciones.

Regla 4. El equipamiento de los jugadores

2. Equipamiento obligatorio y 4. Otro tipo de equipamiento

Texto modificado

2. Equipamiento obligatorio

El equipamiento obligatorio de un jugador se compone de las siguientes prendas:

- (…)

~~Los guardametas podrán utilizar pantalones largos.~~

(…)

4. Otro tipo de equipamiento

Se permite equipamiento protector no peligroso, como por ejemplo guantes, protectores de cabeza, máscaras faciales, rodilleras y coderas, fabricado con materiales blandos, ligeros y acolchados. También están permitidas las gorras para guardametas y las gafas de protección. Los guardametas podrán utilizar pantalones largos.

Explicación

Se ha incluido una referencia a los guantes en «Otro tipo de equipamiento» para incorporar el hecho de que su uso está generalizado, especialmente entre los guardametas. La referencia a los pantalones largos de los guardametas se ha eliminado de «Equipamiento obligatorio» y se ha incluido en «Otro tipo de equipamiento» para dejar claro que no son obligatorios.

Regla 12. Faltas y conducta incorrecta

3. Medidas disciplinarias

Texto modificado

(…)

Amonestaciones por conducta antideportiva

Existen diferentes acciones en las cuales se amonestará a un jugador por conducta antideportiva, entre ellas:

- (…)
- tocar el balón con la mano para obstaculizar o impedir que progrese un ataque prometedor, excepto cuando el árbitro conceda un tiro penal por una infracción por mano involuntaria;
- evitar un gol o una ocasión manifiesta de gol de un adversario y el árbitro concede un tiro penal por una infracción por mano involuntaria;
- (…)

Infracciones sancionables con expulsión

Se deberá expulsar al jugador, suplente o jugador sustituido que cometa alguna de las siguientes infracciones:

- ~~impedir~~ evitar mediante una infracción por mano voluntaria un gol o ~~evitar~~ una ocasión manifiesta de gol (excepto en el caso del guardameta dentro de su propia área);
- evitar mediante una infracción por mano involuntaria un gol o una ocasión manifiesta de gol fuera de su propia área penal;
- (…)

Evitar un gol o una ocasión manifiesta de gol

(…)

Cuando un jugador evite un gol o una ocasión manifiesta de gol del equipo adversario cometiendo una infracción por mano voluntaria, deberá ser expulsado, independientemente de dónde se produzca esta (salvo que se trate del guardameta en su propia área).

Cuando un jugador evite un gol o una ocasión manifiesta de gol del equipo adversario cometiendo una infracción por mano involuntaria y el árbitro concede un tiro penal, el jugador será amonestado.

Explicación

Normalmente, un jugador está intentando jugar con deportividad cuando comente una infracción por mano involuntaria. Por lo tanto, en el caso de que se conceda un tiro penal por esas infracciones, se deberá aplicar el mismo principio que en el caso de las infracciones (faltas) con las que se pretende jugar o disputar el balón. Es decir, las infracciones con las que se intente evitar un gol o una ocasión manifiesta de gol se amonestarán con una tarjeta amarilla, y las infracciones con las que se detenga un ataque prometedor, no se amonestarán. Las infracciones por mano voluntaria se seguirán penalizando con una tarjeta roja cuando se señale un tiro penal, pues son equiparables a agarrar, tirar, empujar, imposibilidad de jugar el balón, etc.

Regla 14. El penal

1. Procedimiento

Texto modificado

El balón deberá estar inmóvil ~~en el~~ y tocará en parte el centro del punto penal o sobresaldrá de él, y los postes, el travesaño y la red no podrán estar tampoco en movimiento.

Explicación

Se aclara la posición del balón en un tiro penal, pues puede provocar desacuerdos o retrasos, sobre todo cuando el punto penal no es propiamente un círculo. Parte del balón debe tocar el centro del punto penal o sobresalir de él (del mismo modo que se coloca en el área de esquina en un saque de esquina, donde puede sobresalir del arco). Al igual que en otras colocaciones del balón, si las condiciones del terreno de juego obligan a efectuar una pequeña modificación, la decisión corresponderá al árbitro.

Regla 14. El penal

2. Infracciones y sanciones

Texto adicional

(…)

Si antes de que el balón entre en juego se produce alguna de las siguientes situaciones, deberá procederse como se indica a continuación:

- se sancionará por adelantamiento a un compañero del jugador que ejecute el tiro penal únicamente si:
  - el adelantamiento influye claramente en el guardameta; o
  - el jugador adelantado juega el balón o lo disputa a un adversario y, a continuación, anota o intenta anotar un gol, o crea una ocasión de gol.
- se sancionará por adelantamiento a un compañero del guardameta únicamente si:
  - el adelantamiento influye claramente en el lanzador; o
  - el jugador adelantado juega el balón o lo disputa a un adversario y esto impide que el equipo rival anote o intente anotar un gol, o cree una ocasión de gol.
- (…)

Explicación

El adelantamiento de los jugadores puede resultar difícil de detectar y gestionar, sobre todo en las categorías inferiores, donde en ocasiones se da la circunstancia de que los árbitros asistentes no son neutrales. Sin embargo, el asistente de vídeo lo puede detectar fácilmente y, si se aplicara estrictamente la Regla 14, la mayoría de los penales tendrían que repetirse. Como el adelantamiento raramente influye en el resultado del penal (solo si el balón rebotara para entrar de nuevo en juego), se debería aplicar el mismo principio al adelantamiento de los jugadores que al de los guardametas, es decir, sancionarse únicamente si influye en el resultado.

Regla 14. El penal		
3. Resumen		
Texto modificado		
	Resultado del tiro penal	
	Gol	**No es gol**
Adelantamiento de un atacante	Influye en la jugada: se repite el lanzamiento No influye en la jugada: gol	Influye en la jugada: tiro libre indirecto No influye en la jugada: no se repite el lanzamiento
Adelantamiento de un defensor	Influye en la jugada: gol No influye en la jugada: gol	Influye en la jugada: se repite el lanzamiento No influye en la jugada: no se repite el lanzamiento
Adelantamiento de un defensor y un atacante	Influye en la jugada: se repite el lanzamiento No influye en la jugada: gol	Influye en la jugada: se repite el lanzamiento No influye en la jugada: no se repite el lanzamiento
Infracción del guardameta	Gol	No detenido: no se repite (a menos que influya en el ejecutor). Detenido: se repite y advertencia para el guardameta; amonestación si comete más infracciones
Guardameta y ejecutor infringen al mismo tiempo	Libre indirecto y amonestación al ejecutor	Libre indirecto y amonestación al ejecutor
Balón golpeado hacia atrás	Libre indirecto	Libre indirecto
Finta antirreglamentaria	Libre indirecto y amonestación al ejecutor	Libre indirecto y amonestación al ejecutor
Ejecutor no designado	Libre indirecto y amonestación al ejecutor	Libre indirecto y amonestación al ejecutor

Pautas para las exclusiones temporales (bancos de castigo)

Se han revisado estas pautas y a continuación se indican los principales cambios:

- Para facilitar la gestión de las exclusiones temporales, un jugador temporalmente excluido solo podrá regresar al terreno de juego una vez concluido el tiempo de la exclusión temporal y cuando el juego esté detenido, es decir, nunca cuando el balón esté en juego.
- Si no se hubiera cumplido un periodo de la exclusión temporal al final de la primera mitad del tiempo suplementario (prórroga), se reanudará cuando empiece la segunda mitad de este. Las exclusiones temporales no se aplican en la tanda de penales.
- Se ha simplificado el sistema B, que utiliza las exclusiones temporales como sanción adicional solo para infracciones concretas, de manera que, cuando un jugador cometa dos infracciones merecedoras de tarjeta en el mismo partido, será expulsado (tarjeta roja).
- La «infracción por mano» se ha cambiado a «infracción por mano voluntaria» en la lista de infracciones por detener un ataque prometedor, o interferir en él que se pueden sancionar con una exclusión temporal (sistema B).

IFAB
LIVING FOOTBALL
FIFA
adidas