



IFAB[®]

MODIFICACIONES DE LAS REGLAS DE JUEGO 2026-27

Las Reglas de Juego 2026/2027 fueron aprobadas oficialmente el 28 de febrero de 2026 en Gales, durante la 140ª Asamblea General Anual de la IFAB. Facilitando un compendio de las Modificaciones realizadas con respecto a la versión anterior; adicionalmente IFAB emitió las circulares N.º 32 y N.º 33 que establecen los nuevos protocolos obligatorios y opcionales.

En esta oportunidad el propósito principal es mejorar la fluidez de los partidos y combatir la pérdida de tiempo.

La Copa Mundial de la FIFA 2026 fue el torneo donde estas modificaciones y protocolos fueron presentados a nivel mundial, teniendo algunas cuestiones particulares implementadas únicamente en este torneo.

ENTRADA EN VIGOR

Las modificaciones entran en vigor a partir del 1 de julio.

En concordancia con esta disposición, las Reglas de Juego 2026-27 junto con sus modificaciones y protocolos, serán aplicadas en la COPA DE PRIMERA – CLAUSURA 2026.

PRINCIPALES MODIFICACIONES A IMPLEMENTAR

AGILIZAR EL JUEGO – SUSTITUCIONES EN 10 SEGUNDOS

Para impedir que se produzcan pérdidas de tiempo, el jugador sustituido debe salir del terreno de juego en el plazo de diez segundos a partir del momento en el que se mostró el tablero de sustitución, si lo hubiera, o desde que el árbitro indicó que se podía efectuar la sustitución.

El árbitro realizará el conteo de los últimos cinco segundos a mano alzada.

Si el jugador no ha abandonado el terreno de juego antes de que transcurran los diez segundos, deberá salir de todas formas, pero su suplente no podrá entrar en el campo hasta que se detenga por primera vez el juego después de que haya pasado un minuto cronometrado desde la reanudación del partido.

La sustitución en proceso no podrá ser cancelada o modificada.

Una amonestación podrá ser mostrada al jugador que retrase de manera excesiva.

El minuto corrido se calcula con un cronómetro y lo determina el árbitro, a quien pueden asistir otros miembros del equipo arbitral.

En el caso de sustituciones múltiples, todos los jugadores deben salir del terreno de juego en diez segundos, contados a partir del momento en el que se comunique la última sustitución. No se demorará mostrar el tablero entre las sustituciones.

AGILIZAR EL JUEGO – DETENCIÓN DEL JUEGO PARA ATENCIÓN MÉDICA

Un jugador lesionado que recibe atención médica dentro del terreno de juego o que provoca que el juego se detenga, debe salir del campo y permanecer fuera de él hasta que haya transcurrido un

minuto desde que el juego se haya reanudado. El jugador podrá regresar mientras el balón está en juego, con el permiso del árbitro.

El minuto corrido se calcula con un cronómetro y lo determina el árbitro, a quien pueden asistir otros miembros del equipo arbitral.

REGLA 3 – NÚMERO MÍNIMO DE JUGADORES

Si un equipo que está jugando con el mínimo de siete jugadores es objeto de uno de estos Protocolos, que obliga al séptimo jugador esperar un minuto fuera del campo, el juego se reanudará, dando cumplimiento tanto el Protocolo del límite de tiempo en las sustituciones como el de reconocimiento médico.

AGILIZAR EL JUEGO – SAQUES DE BANDA Y SAQUES DE META

Se espera que los jugadores reanuden el juego de manera ágil, se castigará a aquel jugador que retrase deliberadamente su reanudación.

Si un equipo retrasa intencionadamente su saque de banda o su saque de meta, el árbitro hará sonar el silbato, señalará que se efectúe el saque y, a continuación, llevará a cabo la señal de cuenta atrás de cinco segundos.

Si el saque de banda no se ha ejecutado antes del final de la cuenta atrás, se le concederá el saque al equipo adversario.

Si el saque de meta no se ha ejecutado antes del final de la cuenta atrás, se concederá un saque de esquina al equipo adversario.

El árbitro no tiene que esperar a que un jugador esté en posesión del balón para comenzar la cuenta atrás de cinco segundos, Puede empezar la cuenta atrás si el jugador provoca deliberadamente un retraso con estas acciones:

- recoger lentamente el balón;
- ubicarse incorrectamente en un saque de banda; o
- colocar el balón en una posición incorrecta en un saque de meta.

Una amonestación podrá ser mostrada únicamente si el jugador o uno de sus compañeros retrasan excesivamente la reanudación por parte del equipo adversario.

Se recuerda, además, que el árbitro concederá un saque de esquina cuando sancione al guardameta por controlar el balón por más de 8 segundos con las manos o los brazos. *RJ25-26

VAR - NUEVOS INCIDENTES REVISABLES

En las decisiones e incidentes revisables se incluyen:

VAR- 2º TARJETA AMARILLA:

Una tarjeta roja que resulte de una segunda tarjeta amarilla claramente incorrecta.

El VAR ofrecerá al árbitro un OFR en caso de observar un claro error. El árbitro tomará la decisión final, podrá mantenerla o modificarla. En caso de cambiarla, podrá corregir tanto la sanción disciplinaria como la técnica.

El VAR no puede involucrarse en la primera amonestación, sea esta omitida o incorrecta; tampoco puede hacerlo en una segunda una tarjeta amarilla no exhibida.

VAR- CONFUSIÓN DE IDENTIDAD:

Una confusión de identidad, consistente en que el árbitro muestre una tarjeta amarilla o roja, pero esté sancionando por la infracción en cuestión claramente al jugador equivocado de cualquiera de los dos equipos; la infracción en sí misma no se puede revisar excepto en el contexto de la confusión de identidad. El VAR ofrecerá al árbitro un OFR en caso de observar un claro error. El árbitro tomará la decisión final, podrá mantenerla o modificarla. En caso de cambiarla, podrá corregir tanto la sanción disciplinaria como la técnica.

Podrá realizarse una revisión de confusión de identidad, aunque el juego se haya reanudado.

VAR- SAQUE DE ESQUINA:

Adicionalmente, se revisará un saque de esquina concedido de manera claramente incorrecta, siempre y cuando se pueda hacer inmediatamente y sin retrasar la reanudación del partido. Si el saque de esquina se ejecuta rápidamente, la decisión no se puede cambiar.

VENTAJA TRAS UN REINICIO INCORRECTO

El árbitro puede conceder la ventaja si un equipo reanuda incorrectamente el juego (tiro libre, saque de banda, etc.) y el adversario recupera la posesión.

Ejemplo: Un equipo reanuda un tiro libre con el balón en movimiento y su adversario se hace del mismo.

VENTAJA Y GOL CON DOGSO PREVIO

Cuando el árbitro otorgue ventaja en una acción de DOGSO y el equipo atacante convierte un gol en esa acción,

el árbitro no amonestará ni expulsará al infractor, atendiendo que la ventaja tuvo efecto y no así la infracción inicial.

BALÓN A TIERRA

Se aclara, el equipo que «habría ganado la posesión» es el que reanudará el partido. El principio que se sigue es el de conceder un balón a tierra al equipo que habría conservado la posesión; o la habría ganado o habría efectuado la reanudación.

DOBLE TOQUE EN PENAL

Incluye dentro de las reglas de juego a la circular nº31, que hace referencia al doble toque en la ejecución de un penal. ocurrida esta situación:

Si el balón entra a la portería, se repite el tiro;

Si el balón no entra a la portería, se sanciona un tiro libre indirecto o se da por fallado el remate en caso de ser durante la tanda de penales.

PAUSAS DE HIDRATACIÓN:

La APF designa un médico de campo para cada partido, quien dentro de sus responsabilidades determina si las condiciones climáticas en las cuales se disputará el juego cumplen los requisitos para habilitar detenciones de hidratación.

Estas pausas NO SON DE CARÁCTER OLIGATORIO, van en función de la necesidad o no de ellas. Durarán no más de 2 minutos, los cuales el árbitro adicionará al final del periodo donde se haya realizado la pausa.

MODIFICACIONES OPCIONALES QUE NO SERÁN IMPLEMENTADAS

TARJETA ROJA POR TAPARSE LA BOCA:

Este cambio es opcional para las competencias y tiene como objetivo castigar a aquel jugador que se cubra la boca al comunicarse con su adversario en una situación provocadora o de conflicto, de manera a que no se detecten sus comentarios inapropiados, insultos u otro tipo de lenguaje humillante proferidos contra un adversario.

TARJETA ROJA POR ABANDONAR EL JUEGO EN SEÑAL DE PROTESTA:

Este cambio es opcional, y busca tener una medida disuasoria para aquellos jugadores que abandonen el terreno de juego o se nieguen a seguir jugando en señal de protesta contra una decisión del árbitro, incluida la de permitir que prosiga el juego o reanudarlo después de una revisión de vídeo u otro tipo de interrupción.



IFAB®