



**2005**

**7 + 7**

**Infracciones  
Amonestables y de Expulsión**

---

Julie Ilacqua  
Director Gerencial de Servicios de la Federación

Alfred Kleinaitis  
Gerente de Educación y Desarrollo de Árbitros

---

**FEDERACION DE FUTBOL DE LOS ESTADOS UNIDOS**

# 7

## INFRACCIONES AMONESTABLES

Un jugador será amonestado y se le mostrará la tarjeta amarilla si comete una de las siguientes siete infracciones (**amonestaciones mandatorias se muestran en letra oscura**):

### 1. es culpable de conducta antideportiva (UB)

(Las siguientes acciones son ejemplos y no son una lista completa.)

- a. Comete una falta de una manera temeraria (por ejemplo, cargar, empujar, poner zancadilla)
- b. Comete una falta de una manera temeraria al hacer una entrada a un contrario para ganar el balón desde cualquier dirección.
- c. Comete un falta táctica con el propósito de interferir con o impedir un ataque del equipo adversario (p.e., empujar un adversario, sujetar un contrario o su uniforme, tocar el balón deliberadamente con las manos)
- d. Recurre al uso ilegal de las manos para anotar un gol
- e. Comete un acto, que en la opinión del árbitro, es una falta de respeto al juego (p. e. actitud agresiva, conducta inflamatoria, o burla)
- f. **Finge estar lesionado o exagera la seriedad de la lesión.**
- g. **Finge una falta (se tira al suelo) o exagera la severidad de la falta.**
- h. Interfiere o impide que el guardameta pueda sacar el balón con las manos.
- i. Verbalmente distrae a un adversario durante el juego o al reiniciarse el juego.
- j. **Distrae o estorba de forma incorrecta al adversario que ejecuta un saque de banda.**
- k. **Cambia de puesto con el guardameta durante el juego o sin la autorización del árbitro (ambos jugadores tienen que ser amonestados).**
- l. **Emplea un truco deliberado para evadir la Regla que limita al guardameta de tocar el balón con las manos cuando es cedido por un compañero con el pie (el jugador que inicia el “truco” será amonestado, la decisión no requiere que el guardameta toque el balón con las manos, esta infracción puede ocurrir durante el juego o durante un reinicio )**
- m. Hace marcas no reglamentarias en el terreno de juego.
- n. **Se quita la camiseta después de anotar un gol.**

### 2. desaprueba con palabras o acciones(DT)

- a. Protesta, ya sea de forma verbal o con acciones, o demuestra desacato contra una decisión del árbitro
- b. Si al jugar de guardameta, abandona el área penal (sin ser llamado por el árbitro) para protestar o discutir una decisión del árbitro

### 3. infringe persistentemente las Reglas de Juego (PI)

- a. Comete repetidas faltas o participa en una serie de faltas dirigidas a un adversario.
- b. Infringe la Regla 14 otra vez, después de haber sido advertido verbalmente.
- c. Si jugando de guardameta, pierde tiempo, después de haber sido advertido verbalmente o castigado por esta conducta.

4. retarda la reanudación del juego (DR)
  - a. Patea el balón lejos o lo retiene con las manos para impedir la ejecución de un tiro libre a un adversario
  - b. Patea o tira el balón lejos o lo retiene con las manos para impedir la ejecución de un saque de banda o un saque de esquina a un adversario
  - c. Retarda el reinicio del juego después de haber sido instruido por el árbitro de hacerlo o interfiere con el reinicio del juego
  - d. Celebra un gol de forma excesiva
  - e. No regresa al terreno de juego al concluirse el intervalo del medio tiempo, no ejecuta el saque de salida después de que el árbitro dio la señal, no se encuentra en la posición correcta al ejecutarse el saque de salida
  
5. no respeta la distancia reglamentaria en un saque de esquina o tiro libre (FRD)
  - a. No se retira a por lo menos 9.15 m de donde un adversario ejecuta un tiro libre
  - b. No se retira a por lo menos 9.15 m de donde un adversario ejecuta un saque de esquina
  
6. entra o vuelve a entrar en el terreno de juego sin el permiso del árbitro (E)
  - a. **Después de haber sido previamente sustituido (a no ser de que las reglas de la competencia lo permitan)**
  - b. **Después de haber sido instruido de salir del terreno de juego para corregir algún problema de su equipamiento**
  - c. Después de haber tenido el permiso del arbitro para abandonar el terreno de juego a causa de una lesión
  - d. Después de haber sido instruido para abandonar el terreno de juego a causa de estar sangrando o tener sangre en el uniforme
  - e. **Siendo sustituto, entra al terreno de juego sin antes haber recibido la señal del árbitro**
  
7. abandona deliberadamente el terreno de juego sin el permiso del arbitro (L)
  - a. para poner a un adversario en fuera de juego
  - b. por cualquier causa no relacionada con el desarrollo normal del juego

**Las acciones aquí descritas son para ayudar en la definición del alcance fundamental para amonestar y a la vez ser una guía útil para identificar conductas específicas consideradas incorrectas por el Reglamento. Es crítico, no obstante, que los árbitros sepan distinguir entre aquellas pocas acciones relativas por las que el Reglamento *manda* una amonestación y otras acciones amonestables según la *discreción* del árbitro.**

# 7

## INFRACCIONES SANCIONABLES CON EXPULSION

Un jugador será expulsado y recibirá la tarjeta roja si comete una de las siguientes siete infracciones:

1. ser culpable de juego brusco grave (**SFP**)
2. ser culpable de conducta violenta (**VC**)
3. escupir a un adversario o a cualquier otra persona (**S**)
4. impedir con mano intencionada un gol o malograr una oportunidad manifiesta de gol (esto no vale para el guardameta dentro de su propia área penal) (**DGH**)
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 (**DGF**)
6. emplea lenguaje o gesticula de manera ofensiva, grosera u obscena (**AL**)
7. recibir una segunda amonestación en el mismo partido (**2CT**)