

ENCUENTRO FORMATIVO

LIGA PROFESIONAL

CAMBIOS REGLAMENTARIOS FIFA / IFAB 2026/27

Bienvenidos a la Presentación oficial de las nuevas Reglas de Juego FIFA a partir del Torneo Clausura 2026 de LPF y de aplicación en todos los Torneos de la Asociación del Fútbol Argentino.

Vigencia

Inicio de LPF Torneo Clausura 2026 · 23 de Julio 2026



Objetivos y Contexto General

Cuatro pilares que guían la reforma reglamentaria FIFA/IFAB 2026/27



Combatir la Discriminación

Tolerancia cero en el fútbol mundial



Reducir Pérdidas de Tiempo

Saques cronometrados y sanciones claras



Optimizar el Ritmo de Juego

Partidos más fluidos y dinámicos



Mejorar la Experiencia

Para jugadores y Público en general

Nota: Vigentes para el Mundial FIFA 2026 y la Temporada 2026/27 de todos los torneos de la Asociación del Fútbol Argentino

REGLA 3

Sustituciones más ágiles

★ SUSTITUCIONES

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. 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 (de cronómetro) desde la reanudación del partido.



Objetivo: Reducir pérdidas de tiempo deliberadas durante los cambios.

DINÁMICA DE JUEGO

Resumen

★ SUSTITUCIONES

Máximo 10 segundos para abandonar el terreno de juego.

Si supera el límite, el suplente no puede ingresar hasta la **siguiente detención**.

Se aplica una espera mínima de **1 minuto** antes de permitir el ingreso del relevo.



Objetivo: Reducir pérdidas de tiempo deliberadas durante los cambios.

REGLA 3

★ SUSTITUCIONES



REGLA 3

★ SUSTITUCIONES



REGLA 5

Evaluación de jugadores lesionados en el campo de juego

ATENCIÓN MÉDICA

Un jugador lesionado que recibe tratamiento médico 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 (de cronómetro) desde que el juego se haya reanudado. El árbitro puede permitir que el jugador regrese mientras el balón está en juego.



Objetivo: Reducir pérdidas de tiempo deliberadas por el ingreso innecesario del cuerpo médico.

REGLA 5

ATENCIÓN MÉDICA

Excepciones:

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

- indica que **no requiere atención médica**, salvo que **el juego se haya interrumpido** por la lesión;
- **sale voluntariamente** del campo durante el juego o en una interrupción del partido, con conocimiento del árbitro, siempre y cuando su salida no retrase la reanudación;
- se produce una lesión por la cual la Regla 5 permite que el jugador reciba atención médica dentro del terreno de juego: **Tarjeta disciplinaria** al adversario, **choque entre compañeros** o con el **arquero** rival.

SI EL ÁRBITRO DETIENE EL JUEGO POR UN GOLPE EN LA CABEZA DE UNO O MÁS JUGADORES, LUEGO DE LA ATENCIÓN MÉDICA PODRÁN INGRESAR INMEDIATAMENTE



Objetivo: Reducir pérdidas de tiempo deliberadas por el ingreso innecesario del cuerpo médico.

DINÁMICA DE JUEGO

Resumen

ATENCIÓN MÉDICA

Mínimo **1 minuto** fuera del terreno tras recibir atención médica.

Aplica específicamente cuando la lesión provoca la **detención del juego y/o ingreso del médico**.

El cronómetro se activa desde que el juego se reanuda. Ej jugador puede reingresar con el balón en juego



Excepciones reglamentarias contempladas (lesiones graves, choque con porteros, tarjetas disciplinarias al adversario).

REGLA 5

ATENCIÓN MÉDICA



REGLA 5

ATENCIÓN MÉDICA



REGLA 5

ATENCIÓN MÉDICA



REGLA 5

ATENCIÓN MÉDICA



REGLA 5

ATENCIÓN MÉDICA



REGLA 5

ATENCIÓN MÉDICA



BOCA TAPADA



REGLA 12 - Sanciones de Expulsión

TEXTO ADICIONAL

Regla 12. Faltas y conducta incorrecta

4. Medidas disciplinarias

Jugadores, suplentes y jugadores sustituidos

Infracciones sancionables con expulsión

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

- (...)
- *conducta violenta;*
- *taparse la boca cuando se comunique con un adversario en una forma o situación provocadora, despreciable o exaltada (opción para las competiciones);*
- (...)

BOCA TAPADA



REGLA 12 - Sanciones de Expulsión

Cambios adicionales en las Reglas (opcionales) > **Jugadores que se tapen la boca cuando se comuniquen con un adversario**

EXPLICACIÓN

Este cambio, opcional para las competencias, deja patente la intención de la FIFA y del mundo entero de luchar contra el racismo y la discriminación.

Con él, se introduce en las Reglas de Juego una medida significativa y poderosamente disuasoria contra aquellos jugadores que se tapen la boca (con las manos, los brazos o la camiseta) para que no se detecten sus comentarios inapropiados, insultos u otro tipo de lenguaje humillante proferidos contra un adversario.

...CON UN ADVERSARIO EN UNA FORMA O SITUACIÓN CLARAMENTE PROVOCADORA, DESPRECIABLE O EXALTADA...



BOCA TAPADA



REGLA 12 - Sanciones de Expulsión



REGLA 15 - 16



SAQUE DE BANDA - META

TEXTO ADICIONAL

2. Infracciones y sanciones

Si un jugador retrasa injustamente la ejecución de un saque de banda de su equipo, el árbitro hará sonar el silbato y señalará el comienzo de la cuenta atrás de cinco segundos. El árbitro efectuará la señal de la cuenta atrás de cinco segundos con la mano levantada y, si el saque de banda no se ha efectuado antes del final de los cinco segundos, se le concederá al equipo adversario. Se amonestará al infractor solo si retrasa excesivamente la reanudación después de que se haya concedido el saque de banda al equipo adversario*.

TEXTO ADICIONAL

Si un jugador retrasa injustamente la ejecución de un saque de meta de su equipo, el árbitro hará sonar el silbato y señalará el comienzo de la cuenta atrás de cinco segundos. El árbitro efectuará la señal de la cuenta atrás de cinco segundos con la mano levantada y, si el saque de meta no se ha efectuado antes del final de los cinco segundos, se concederá un saque de esquina al equipo adversario. Se amonestará al infractor solo si retrasa excesivamente la reanudación después de que se haya concedido el saque de esquina al equipo adversario*.

CONTROL DEL TIEMPO

Saques Cronometrados – Reglas 2026/27

5 SEGUNDOS

JUGADOR LISTO PARA JUGAR >> Comienza el conteo de 5" >>
Se aplicará sanción por demora según corresponda a la reanudación.



SAQUE DE BANDA

El ejecutor dispone de 5 segundos para poner el balón en juego una vez que esté en condiciones de hacerlo.

SANCIÓN

El saque pasa al equipo rival.



SAQUE DE META

El ejecutor o el guardamete dispone de 5 segundos para poner el balón en juego una vez que esté en condiciones de hacerlo.

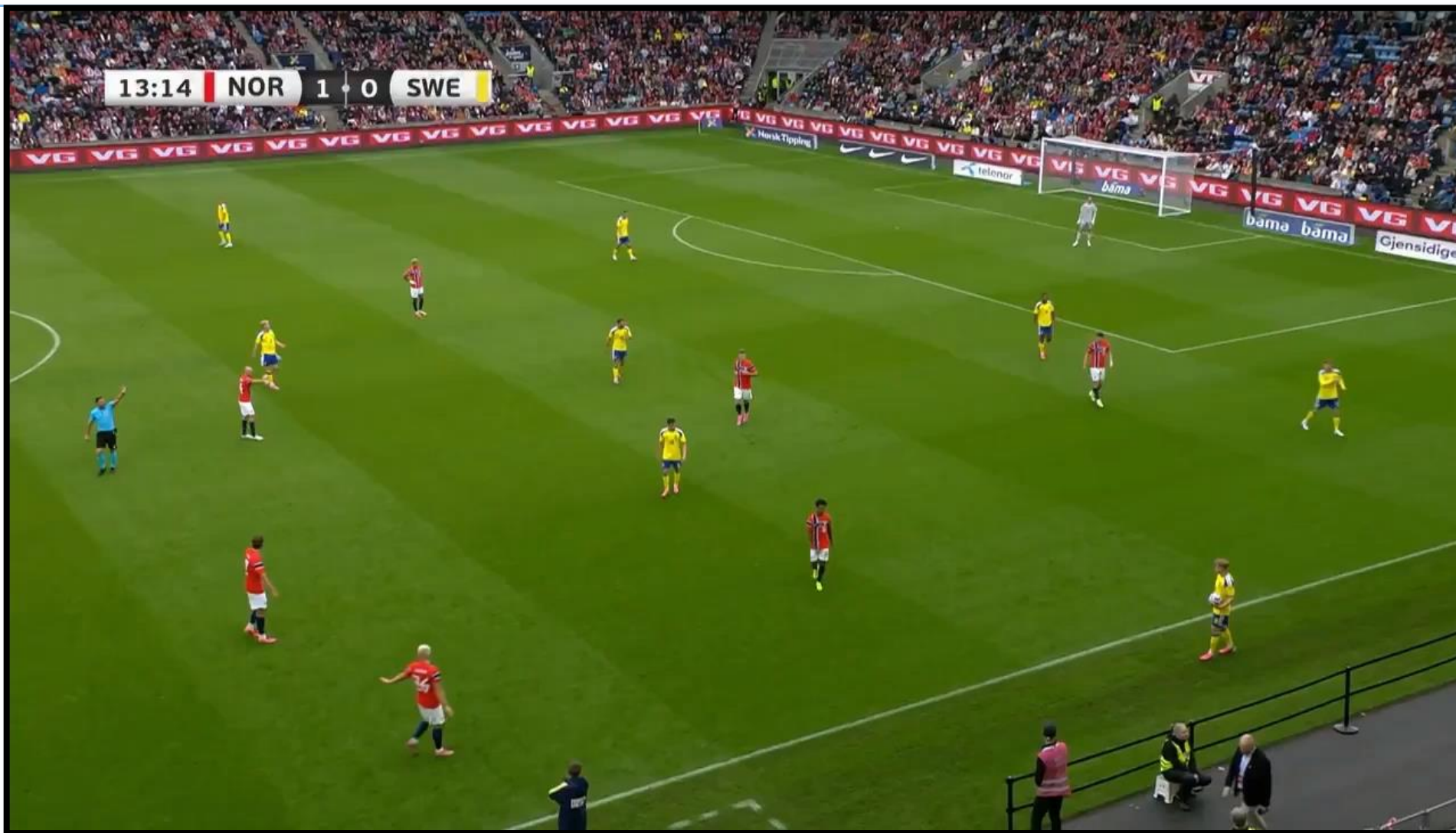
SANCIÓN

Tiro de esquina para el equipo rival.

REGLA 15



SAQUE DE BANDA



REGLA 16



SAQUE DE META



Otros Cambios...



REGLA 5 - VENTAJA

EXPLICACIÓN

Se confirma que 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.



Otros Cambios...

EXPLICACIÓN

Se incluye el texto para confirmar la aclaración anunciada en la circular n.º 31 referida a jugar el balón por segunda vez de manera involuntaria en la ejecución de un penal. Este cambio requiere además que se elimine la referencia a la obligatoriedad de amonestar al lanzador si comete una infracción al mismo tiempo que el guardameta.

TEXTO MODIFICADO

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

- si el lanzador del penal golpea el balón de manera involuntaria con los dos pies simultáneamente o el balón le toca el pie o la pierna de apoyo justo después de ejecutar el tiro:
 - si el balón entrara en la portería directamente tras el lanzamiento, se repetirá el penal;
 - si el balón no entrara en la portería directamente tras el lanzamiento, se concederá un tiro libre indirecto;



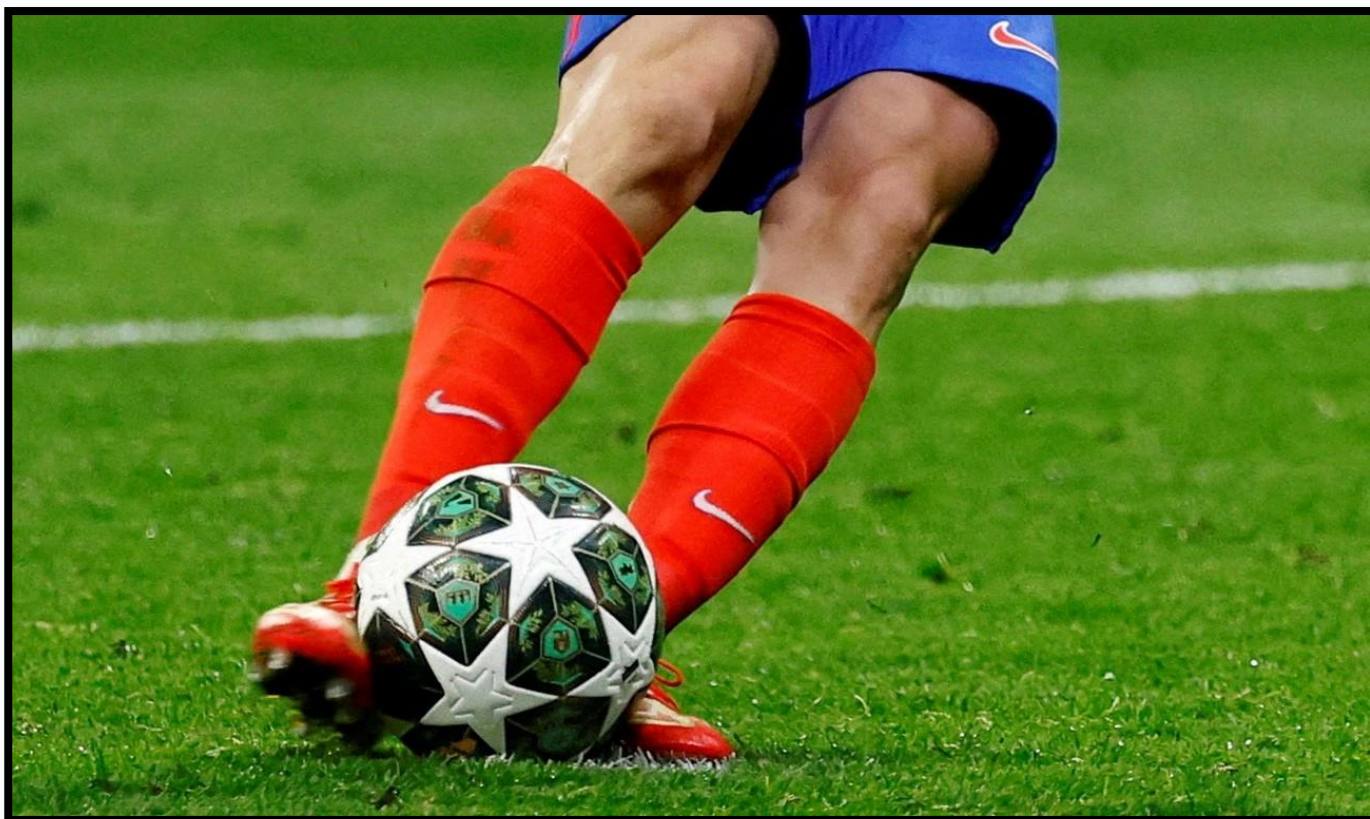
REGLA 10 / 14 – PENAL



Otros Cambios...



REGLA 10 / 14 – PENAL



EN RESUMEN:

Si se produce un doble toque **INVOLUNTARIO**



SI ES GOL, REPITE



SI NO ES GOL, TIRO LIBRE INDIRECTO
(O PENAL FALLADO EN DEFINICIONES)
SIN AMONESTACIÓN

Otros Cambios...



REGLA 12 – OMG

Si el árbitro concede **ventaja** tras una infracción destinada a evitar un gol o una **oportunidad manifiesta de gol**, y, como resultado, el equipo atacante **marca un gol**, **no se amonestará ni expulsará** al infractor.



Otros Cambios...



REGLA 12 – Sanciones de Expulsión

TEXTO ADICIONAL

Regla 12. Faltas y conducta incorrecta

4. Medidas disciplinarias

Jugadores, suplentes y jugadores sustituidos

Infracciones sancionables con expulsión

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

- (...)
- *emplear lenguaje o actuar de modo ofensivo, insultante o humillante;*
- *abandonar el terreno de juego en señal de protesta contra una decisión del árbitro, incluida la decisión de que el juego prosiga o se reanude (opción para las competiciones);*
- *ordenar o exhortar a otros jugadores a abandonar el terreno de juego en señal de protesta contra una decisión del árbitro, incluida la decisión de que el juego prosiga o se reanude (opción para las competiciones);*
- (...)

Otros Cambios...



REGLA 12 – Sanciones de Expulsión

Cambios adicionales en las Reglas (opcionales) > **Jugadores que abandonen el terreno de juego en señal de protesta contra una decisión del árbitro**

EXPLICACIÓN

Estos cambios en las Reglas dejan patente la necesidad de que exista una medida poderosamente 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.

...EXPULSAR AL JUGADOR O SUSTITUTO QUE INSTE A ABANDONAR EL TERRENO DE JUEGO O A NO PROSEGUIR EL PARTIDO...



PROTOCOLO VAR – Decisiones Revisables



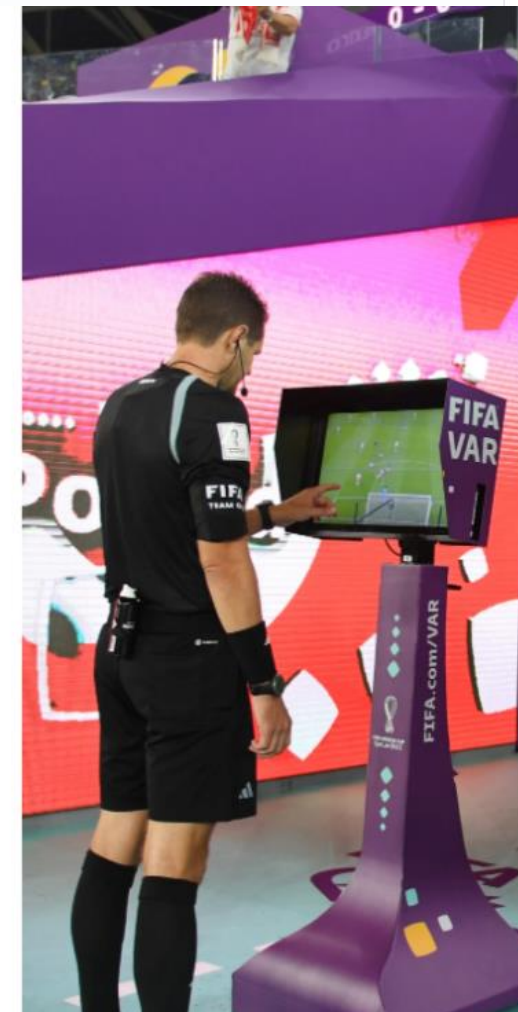
EXPLICACIÓN

Ahora, en las decisiones e incidentes revisables se incluyen dos errores que, aunque poco frecuentes, podrían cambiar el curso de un partido:

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

Además, las competiciones tienen la opción de revisar un saque de esquina concedido de manera claramente incorrecta (incluida la situación en la que el balón deje de estar en juego porque salga por la línea de banda), 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.

Es preciso consultar la señal de televisión si la decisión se cambia después de haber recibido información del VAR.



PROTOCOLO VAR

Protocolo VAR: Nuevas Infracciones sujetas a Revisión

i El VAR interviene ante un error claro y manifiesto o un incidente grave inadvertido.

1 2ª Tarjeta Amarilla Incorrecta

El VAR puede corregir una expulsión por segunda amonestación claramente errónea para asegurar la justicia deportiva en decisiones de alta trascendencia.

NO SE PODRÁ INTERVENIR POR UNA SEGUNDA TARJETA AMARILLA OMITIDA

PROTOCOLO VAR – Segunda Amonestación Incorrecta



PROTOCOLO VAR

Protocolo VAR: Nuevas Infracciones sujetas a Revisión

i El VAR interviene ante un error claro y manifiesto o un incidente grave inadvertido.

2

Confusión de Identidad

Corrección inmediata si la tarjeta (amarilla o roja) fue mostrada al jugador equivocado de cualquier equipo.

NO SE PODRÁ REVISAR LA INFRACCIÓN EN SI MISMA, EXCEPTO POR EL MOTIVO ANTEDICHO

PROTOCOLO VAR – Amonestación / Identidad



PROTOCOLO VAR – Error de Identidad



PROTOCOLO VAR

Protocolo VAR: Nuevas Infracciones sujetas a Revisión

i El VAR interviene ante un error claro y manifiesto o un incidente grave inadvertido.

3

Saque de Esquina Erróneo

Opción para competiciones: revisar un saque de esquina concedido de forma claramente incorrecta, únicamente si la corrección puede aplicarse de inmediato.

NO SE PODRÁ INTERVENIR POR UN SAQUE DE META MAL OTORGADO

PROTOCOLO VAR – Tiro de Esquina mal otorgado



PROTOCOLO VAR

RESUMEN

i El VAR interviene ante un error claro y manifiesto o un incidente grave inadvertido.

1 **2ª Tarjeta Amarilla Incorrecta**

2 **Confusión de Identidad**

3 **Saque de Esquina Erróneo**