

El **fútbol** es uno de los deportes más seguidos en todo el mundo, por ello, es esencial conocer las claves básicas que componen este apasionante deporte o bien recordar o refrescar sobre **las reglas básicas del fútbol**. Sí, solo 17 normas que rigen este deporte. Parecería fácil de aprender, aunque en la práctica todo es diferente.

Las 17 reglas del fútbol

1.- La cancha:

La reglamentación del campo de batalla, donde **22 jugadores** se paran a jugar. De manera obligatoria se debe realizar en un rectángulo con medidas de entre **90 y 120 metros de largo**, por no menos de **45 y no más de 90 metros** de ancho.

Para torneos oficiales de la **FIFA**, máximo rector del fútbol a nivel mundial, las medidas mínimas deben ser **64m x 100m y un máximo de 75m x 110m**.

2.- El Balón:

De lo más sagrado que hay en el deporte. **La pelota o el balón** deberá contar con un **perímetro de entre 68 y 70 cm**, con un **diámetro de entre 21,65 y 22,29 cm**.

3.- Número de jugadores

El deporte se practica entre dos equipos con **11 jugadores de campo** cada uno, donde uno debe ser portero. En competencia oficial, cada escuadra tiene derecho a **tres cambios en tiempo regular**.

4.- Equipo de los jugadores

Todos los jugadores de campo y porteros portarán: una **camiseta de su respectivo club**, con su **nombre y número** como indicadores, un pantalón corto o short, medias largas, espinilleras y tenis especializados para jugar.

En caso de los guardametas, mantendrán el mismo patrón, con la diferencia de que ellos usarán guantes y **colores que sean distintos a los jugadores de campo** convencionales, tanto locales como visitantes.

5.- Árbitro

El director del partido. El árbitro central, es decir, quien compartirá el campo de juego con los jugadores, será el encargado de **indicar el inicio, entretiempo y final del compromiso**, además de impartir justicia en el campo.

El juez central tendrá la responsabilidad de **amonestar (tarjeta amarilla) o expulsar (tarjeta roja)** a quienes violen el reglamento arbitral, además de señalar los saques de banda, saques de meta, de esquina, goles, fueras de lugar, goles y, hoy en día, acudir al VAR para corroborar jugadas que deban ser corregidas.

El cuerpo arbitral se conforma de un **silbante central, dos abanderados** que se colocarán fuera del campo por las bandas y cada uno en una mitad asignada, además del **cuarto silbante**. Todos ellos apoyados por los **asistentes del VAR**.

6.- Jueces de línea

Los línea o abanderados, serán el último punto de referencia para el árbitro central. Ellos apoyarán las **jugadas que se susciten por las bandas**, decretan saques de mano, indicarán faltas o cambios y además, son los primeros en **comunicar un fuera de lugar**.

7.- Duración del partido

El tiempo reglamentario es de **45 minutos cada tiempo**, para un **total de 90**. Sin embargo, el árbitro podrá añadir tiempo de compensación cuando el juego sea detenido por lesiones o algún otro incidente.

En etapas de eliminatoria directa, en caso de un empate en el reglamentario, se jugarán **30 minutos más** divididos en dos tiempos de 15 min. En caso de no haber un ganador en esta instancia, **se disputarán los penales**.

8.- Saque de salida

Una vez realizado un volado entre los capitanes, supervisado por el árbitro central, el ganador elegirá un lado de la cancha y perdedor sacará el balón.

Para comenzar el partido, el árbitro pitará el inicio y **un jugador parado justo en el centro del campo con el balón en el punto central**, pateará hacia su costado y el reloj continuará su marcha.

9.- Balón en juego o fuera de juego

En términos simples, **el balón estará en juego cuando se mantenga dentro de las líneas** que dan forma al campo de juegos, **sea por aire o por tierra**.

Se determinará **fuera de juego cuando rebase en su totalidad las líneas de banda o de meta**.

10.- Gol marcado

Para evitar cualquier polémica, **el gol se decretará una vez que el balón rebase en su totalidad la línea marcada entre los tres postes.**

El equipo con más goles ganará el partido.

11.- Fuera de juego

Un jugador (delantero) que **tome un balón por delante de la línea defensiva rival** luego de un **pase de algún compañero suyo**, estará en posición fuera de juego.

El 'último hombre' se llamará al defensor que esté más atrasado y será la última referencia para el abanderado para señalar o no, un fuera de juego.

12.- Faltas

Las faltas serán **agresiones, jugadas peligrosas, golpes, choques con fuerza desmedida entre los jugadores.**

Entre otras sanciones, se encuentran **las 'manos'**, que será el **contacto con el brazo o mano de algún jugador de campo** (no el portero dentro del área) con el balón.

Para los porteros; éstos **no podrán tomar la pelota con las manos fuera de su área**, o tomarla cuando **éste llega a pase de un compañero**. De ser así, se señalará un tiro libre dentro del área, no un penalti.

13.-Tiros libres

Hay dos tipos de tiro libre, el **directo y el indirecto**.

El directo será aquel que **puede ser ejecutado directo a la portería rival**, con una barrera de jugadores rivales a 9,15 metros de distancia.

El indirecto es aquel que debe ser jugado hacia otro jugador, cercano o lejano.

14.- Penalti

El penalti se señala cuando **un jugador comete una infracción dentro de su propia área** y concede un tiro directo desde el punto penal, que se sitúa a **11 metros de la portería**, misma que estará protegida por el portero al momento del cobro. **(Resolvimos el misterio ¿penal, pénalti o penalty?)**

15.- Saque de banda

Se señala cuando la pelota rebasa las líneas laterales. Esta será la manera de reanudar el partido, sin que el reloj se detenga. **El árbitro señalará la posesión al equipo que no tocó la pelota antes de que ésta saliera.**

16.- Saque de meta

Mismo escenario que con los saques de banda, pero por línea final. Una vez que la pelota rebase las líneas donde se encuentran las porterías, **si el último en tocarla fue un jugador rival, el portero reanudará el encuentro desde su área chica.**

17.- Saque de esquina

Caso contrario al saque de meta. **Si la pelota rebasa la línea final y fue tocada por últimas vez por un defensor,** el árbitro entonces, apoyado por su abanderado, **marcará un saque de esquina** que se cobrará por la una de las puntas más cercanas a donde salió el balón.