



7 Infracciones de Amonestación

Infracciones de amonestación requieren que se le muestra una tarjeta amarilla a un jugador, sustituto o jugador sustituido.

Un jugador es amonestado si comete una de las siguientes siete infracciones:

1. Conducta antideportiva (**UB**)
 - a. Comete una falta sancionable con un tiro libre directo de manera temeraria (por ejemplo, cargar, empujar, poner una zancadilla)
 - b. Comete una falta sancionable con un tiro libre directo de una manera temeraria al hacer una entrada desde cualquier dirección
 - c. Comete una falta táctica con el propósito de interferir o impedir un ataque del equipo adversario (por ejemplo, empujar un adversario, sujetar un adversario o su uniforme, tocar el balón deliberadamente con las manos)
 - d. Intenta deliberadamente marcar un gol con las manos
 - e. Comete un acto, que en la opinión del árbitro, muestra una falta de respeto por el juego (por ejemplo, actitud agresiva, conducta inflamatoria, o de burla)
 - f. Finge una lesión o exagera la severidad de la lesión
 - g. Finge una falta (se deja caer al suelo) o exagera la severidad de la falta
 - h. Interfiere o impide que el guardameta pueda sacar el balón con las manos
 - i. Distrae con palabras a un adversario durante el juego o en una reanudación
 - j. Distrae o estorba de forma incorrecta al ejecutor de un saque de banda
 - k. Cambia de puesto con el guardameta durante el juego o sin el permiso del árbitro (ambos jugadores deberán ser amonestados)
 - l. Emplea un truco para evadir la cláusula 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” es amonestado, la decisión no requiere que el guardameta actualmente toque el balón con las manos, y la infracción puede ocurrir cuando el balón está en juego o en una reanudación).
 - m. Hace marcaciones no autorizadas en el terreno de juego
 - n. Se quita la camiseta, o se cubre la cara con una máscara o un artículo similar después de anotar un gol
 - o. Usa algún tipo de ayuda artificial para sacar una ventaja injusta (por ejemplo, apoyarse en los hombros de un compañero, usar un artículo de su vestimenta para evitar un contacto directo con el balón, mover o remover el banderín de esquina, colgarse del travesaño)
 - p. Usa tabaco o cualquier producto de tabaco en el área del campo de juego
 - q. Al ejecutar un tiro penal, finge patear el balón una vez que ha finalizado la carrera hacia el balón
 - r. Participa en un patrón orquestado de faltas dirigidas a uno o más adversarios
 - s. Juega el balón cuando está saliendo del terreno de juego después de haber recibido el permiso para abandonarlo
 - t. En la opinión del árbitro, al celebrar un gol hace gestos provocadores, irrisorios o exaltados
 - u. Se trepa a las vallas periféricas para celebrar un gol
2. Desaprobar 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 arbitral
-
3. Infringir persistentemente las Reglas de Juego (**PI**)
 - a. Comete faltas repetidamente
 - b. Infringe la Regla 14 otra vez, después de haber sido advertido verbalmente
 - c. Si al jugar de guardameta, pierde tiempo, después de haber sido advertido previamente o amonestado por este comportamiento
 4. Retardar 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 la reanudación del juego después de haber sido instruido por el árbitro de hacerlo o interfiere con la reanudación del juego
 - d. Celebra la anotación de 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 que el árbitro dio la señal, o no se encuentra en la posición correcta al ejecutarse el saque de salida
 - f. Provoca una confrontación al agarrar deliberadamente el balón cuando el juego tiene que ser reanudado por el equipo adversario
 5. No respetar la distancia reglamentaria en un saque de esquina, tiro libre, o saque de banda (**FRD**)
 - a. No encontrarse a una distancia mínima de 9.15 m del lugar en que un adversario ejecuta un tiro libre
 - b. No encontrarse a una distancia mínima de 9.15 m del lugar en que un adversario ejecuta un saque de esquina
 - c. No encontrarse a una distancia mínima de 2 m del lugar en que un adversario ejecuta un saque de banda
 6. Entrar o volver a entrar al terreno de juego sin el permiso del árbitro (**E**)
 - a. Después de haber sido instruido previamente de salir del terreno de juego para corregir algún problema de su equipamiento
 - b. Después de haber obtenido previamente el permiso del árbitro para abandonar el terreno de juego por una lesión
 - c. Después de haber sido instruido previamente para abandonar el terreno de juego por estar sangrando o tener sangre en el uniforme
 7. Abandonar deliberadamente el terreno de juego sin el permiso del árbitro (**L**)
 - a. Para poner a un adversario en un aparente fuera de juego
 - b. Por cualquier otra causa no relacionada con el curso normal del juego



Un sustituto o jugador sustituido será amonestado por cometer cualquiera de las siguientes tres infracciones:

1. Conducta antideportiva (**UB**)
2. Desaprobar con palabras o acciones (**DT**)
3. Retardar la reanudación del juego (**DR**)

Solamente un jugador puede ser amonestado por entrar ilegalmente al terreno de juego (**E**) de tal forma que si un sustituto o jugador sustituido entra la terreno de juego sin el permiso del árbitro, la amonestación será por conducta antideportiva (**UB**).

7 Infracciones de Expulsión

Infracciones de expulsión requieren que se le muestre la tarjeta roja a un jugador, sustituto o jugador sustituido.

Un jugador, sustituto o jugador sustituido es expulsado si comete una de las siguientes siete infracciones:

1. Juego brusco grave (**SFP**)
2. 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. Emplear lenguaje o gesticular de manera ofensiva, grosera u obscena (**AL**)
7. Recibir una segunda amonestación en el mismo partido (**2CT**)

No obstante que el Reglamento establece que todas las infracciones de expulsión pueden ser cometidas por un sustituto o jugador sustituido, U.S. Soccer recomienda que cualquier acto de violencia cometido por un sustituto o jugador sustituido se categorice como conducta violenta (**VC**) en el reporte del juego.