

Areto
Futbol
Epaileen
Euskal
Batzorde
Teknikoa



Comisión
Técnica
Vasca
Árbitros
Fútbol
Sala

Eff - fvf

Joko

20**06** Arauak

20**07** Reglas
De
Juego

Fútbol SALA

RESUMEN
MODIFICACIONES

F. I. F. A.

areto
futbol


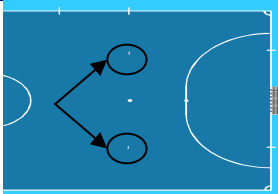
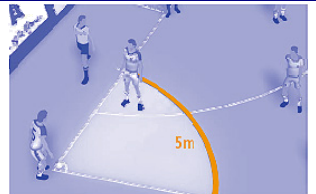
18 DE AGOSTO DE 2006
RFEF. LAS ROZAS - MADRID

ctvafs@eff-fvf.org

fax 94 412 65 15

dudas, consultas, comentarios ...

FIFA 18 agosto 2006 R F E F. LAS ROZAS - MADRID

REGLA 1	LA SUPERFICIE DE JUEGO	
	CUADRANTE ESQUINA (CORNER) = 25 cms. de radio en cada esquina.	
	MARCAS ADICIONALES: TIRO 10 m = 5m A CADA LADO CORNER = 5m SOBRE EL CUADRANTE DE ESQUINA en la línea de fondo.	

REGLA 2	EL BALÓN	
EL MINIMO 61 SE AUMENTA UN CENTÍMETRO	62 A 64 CENTIMETROS CIRCUNFERENCIA	
SE AMPLIAN EN 10 GR. LOS LIMITES A MENOS / MAS	400-440 GRAMOS DE PESO	

REGLA 3	EL NÚMERO DE JUGADORES	
	MÍNIMO PARA INICIAR 5 JUGADORES EN D.HONOR, PLATA Y COMPETICIÓN NACIONAL	
PORTERO + 2 JUGADORES CONTINUA EL JUEGO En caso de lesión, esperar a ver la posibilidad de continuar.	MÍNIMO PARA SUSPENDER 2 (PORTERO + 1 JUGADOR) • SI ESTO SE PRODUJERA TRAS SEÑALAR, PENALTI / TIRO DE 10M / TIRO SIN BARRERA, ESTE NO SE LANZARÁ DANDO EL PARTIDO POR FINALIZADO.	
DONDE SE ENCUENTRA EL BALON EN EL MOMENTO DE LA INFRACCIÓN	SUSTITUCIÓN NO VÁLIDA: TARJETA AMARILLA Y TIRO LIBRE INDIRECTO	

REGLA 4	EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES	
Número 41 4 + 1	NUMERACIÓN LIBRE DE LOS DORSALES DE JUGADORES MARCACIÓN DE NÚMEROS A PARTIR DEL NUMERO 26 INCLUSIVE: DECENA 1ª SEÑAL UNA MANO Y UNIDADES 2ª SEÑAL	
FIFA NO LO CONTEMPLA PERO LA COMPETICIÓN NACIONAL QUIERE MANTENERLO (HONOR Y PLATA)	NUMEROS DEL 1 AL 15 Y FILIALES A PARTIR DEL 16 LOS PORTEROS DEL MISMO EQUIPO USARAN EL MISMO COLOR	

REGLA 5	EL ÁRBITRO	
EL PODER DECISORIO EN LA CANCHA PREVALECERA SOBRE EL QUE DOMINE LA JUGADA COMO HASTA AHORA. MISMAS FUNCIONES.	SE COLOCA EN BANDA CONTRARIA A BANQUILLOS (reglas de juego) CNAFS dice que sigue igual (arbitro 1 en banquillos, arbitro 2 banda contraria)	
	DARÁ EL INICIO DE JUEGO DE SAQUE DE CENTRO EL ÁRBITRO DE BANQUILLOS PODRÁN RECTIFICAR UNA DECISIÓN ANTES DE REANUDARSE EL JUEGO O NO HAYA FINALIZADO EL ENCUENTRO (Los 2 árbitros)	
	SI AMONESTA/EXPULSA A UN JUGADOR EN LA OTRA BANDA VOLVERA A SU POSICIÓN INICIAL DESPUÉS DE SEÑALARLA AL JUEZ DE MESA (NO-PERMUTARA)	

FIFA 18 agosto 2006 R F E F. LAS ROZAS - MADRID

REGLA 5 continua ...	CASTIGARÁ LA INFRACCIÓN MÁS GRAVE CUANDO SE PRODUZCAN MÁS DE UNA A LA VEZ
-----------------------------	--

REGLA 6	EL SEGUNDO ÁRBITRO
EL PODER DECISORIO EN LA CANCHA PREVALECERA SOBRE EL QUE DOMINE LA JUGADA COMO HASTA AHORA	SE COLOCA EN EL LADO DE LOS BANQUILLOS (REGLAS DE JUEGO) CNAFS dice que sigue igual (arbitro 1 en banquillos, arbitro 2 banda contraria)
	PUEDE SER SUSTITUIDO* POR EL ARBITRO POR CONDUCTA INCORRECTA

REGLA 7	EL CRONOMETRADOR Y EL TERCER ÁRBITRO
	CRONOMETRADOR, FUNCIONES RELACIONADAS CON EL TIEMPO
Prolongará la duración para ejecutar un Tiro de 10 m., Sin barrera o penalti	NO HAY SECUENCIA DE LANCE, Cronómetro en marcha en el momento que el balón es pateado SALVO EN FINAL DE PARTIDO
EN D.HONOR SERA UN ARBITRO DE 1º NACIONAL A. RESTO CATEGORÍAS NO EXISTIRA	TERCER ARBITRO: FUNCIONES DE ANOTADOR, CONTROLA BANQUILLOS, EQUIPACIONES DE SUSTITUTOS Y SUSTITUYE AL ARBITRO LESIONADO SOLO ANOTAR LAS 5 PRIMERAS FALTAS ACUMULADAS DE EQUIPO

REGLA 8	LA DURACIÓN DEL PARTIDO
Tener controlado quienes son jugadores y quienes sustitutos.	TIEMPOS MUERTOS: SOLO SE PUEDEN HACER CAMBIOS UNA VEZ TERMINADO.

REGLA 9	EL INICIO Y LA REANUDACION DEL JUEGO
	TIRO LIBRE (DIRECTO O INDIRECTO) CONCEDIDO AL EQUIPO DEFENSOR DENTRO DE SU AREA, SÉ PODRA LANZAR DESDE CUALQUIER PUNTO DENTRO DE SU AREA

REGLA 10	BALON EN JUEGO O FUERA DE JUEGO
	ALTURA LIBRE PABELLONES = 4 METROS

REGLA 11	GOL MARCADO ... sin cambios
-----------------	------------------------------------

REGLA 12	FALTAS E INCORRECCIONES
ACUMULATIVA SOLO EL ANTERIOR APARTADO 1) DE LAS FALTAS TÉCNICAS (ONCE FALTAS) LAS QUE DENTRO DEL AREA ERAN PENALTI.	SOLO ACUMULAN LOS TIROS LIBRES DIRECTOS - TIRO LIBRE DIRECTO y DENTRO AREA = PENALTI -
	<ul style="list-style-type: none"> - PATADA - GOLPEAR o INTENTARLO - MANO - SUJETAR/AGARRAR - SALTAR SOBRE ADVERSARIO - CARGAR CONTRA ADVERSARIO - ENTRADA A UN CONTRARIO GOLPEÁNDOLE
	<ul style="list-style-type: none"> - ZANCADILLA - EMPUJAR - DESLIZAMIENTO - ESCUPIR A CONTRARIO

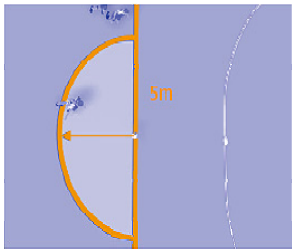
FIFA 18 agosto 2006 R F E F. LAS ROZAS - MADRID

REGLA 12 continua ...	<p>TÉCNICAS APARTADO B, PERSONALES Y DISCIPLINARIAS NO ACUMULAN = TIRO LIBRE INDIRECTO y DENTRO AREA, SOBRE LA LINEA PUNTO MAS CERCANO.</p>		
	<p>CUALQUIER OTRA INFRACCIÓN NO TIPIFICADA, CUANDO EL JUEGO SE INTERRUMPA PARA AMONESTAR O EXPULSAR = T. LIBRE INDIRECTO</p>		
4 SEG. DEL PORTERO: TIRO LIBRE INDIRECTO	<p>NO EXISTEN LOS CUATRO (4) SEGUNDOS DE EQUIPO DENTRO DEL AREA PROPIA. NO ES FALTA</p>		
	<p>NO SERA FALTA EL PASAR EL PORTERO DESDE DENTRO DE SU AREA EL BALON DIRECTAMENTE AL OTRO CAMPO, INCLUSO EN SAQUE DE META</p>		
	<p>SERA FALTA LA SIMULACIÓN: DE UNA FALTA, TIRO LIBRE INDIRECTO Y T. AMARILLA DE UNA LESION, TARJETA AMARILLA</p>		
TARJETAS LAS CARACTERÍSTICAS DE LA TARJETA AZUL SE MANTIENEN SOLO CAMBIANDO SU COLOR A ROJO	<p>DESAPARECE EL COLOR AZUL DE LAS TARJETAS Y EL TERMINO DESCALIFICACIÓN, SIENDO ESTE ROJO – EXPULSIÓN (2 MINUTOS)</p>		
	<p>SOLO SE MOSTRAN TARJETAS A LOS JUGADORES INCLUSO LOS DEL BANQUILLO PODRAN SER AMONESTADOS POR HACER OBSERVACIONES CON TARJETA AMARILLA</p>		
SE LES INDICARA VERBALMENTE SU AMONESTACIÓN Y/O EXPULSION	<p>NO SE MOSTRAN TARJETAS A LOS OFICIALES (DELEGADOS, ENTRENADORES, AUXILIARES, ETC.)</p>		
NO SE CONDIERERARA OCASION MANIFIESTA DE GOL EN LOS UNOXUNO LA OPOSICIÓN DEL PORTERO CONTRARIO BAJO LOS PALOS. 100 % SEGUROS.	<p>TARJETA ROJA SERA ADEMÁS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • IMPEDIR CON LA MANO UN GOL, SI NO LO IMPIDE ACABANDO LA JUGADA EN GOL SERA TARJETA AMARILLA. • IMPEDIR ANTIRREGLAMENTARIAMENTE UNA OCASIÓN MANIFIESTA DE GOL 		
SI EL JUGADOR NO HA CONSEGUIDO EL OBJETIVO DE EVITAR EL GOL, NO SE MOSTRARA TARJETA ROJA SINO TARJETA AMARILLA.	<p>INFRACCION: MEDIANTE TIRO LIBRE DIRECTO O PENAL</p>		
		SANCION:	
	JUGADOR	TARJETA ROJA	TIRO LIBRE / PENAL
	SUSTITUTO (BANQUILLO)	TARJETA ROJA	TIRO LIBRE INDIRECTO
	OFICIAL (BANQUILLO)	EXPULSIÓN	BALON A SUELO
	INFRACCION: CORTANDO LA TRAYECTORIA SIN BRAZOS / MANO		
		SANCION:	
	SUSTITUTO (BANQUILLO)	TARJETA AMARILLA	TIRO LIBRE INDIRECTO
OFICIAL (BANQUILLO)	EXPULSIÓN	BALON A SUELO	

FIFA 18 agosto 2006 R F E F. LAS ROZAS - MADRID

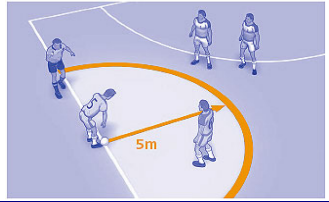
<p>REGLA 12 continua ...</p> <p>LO CRONOMETRARA EL/LA JUEZ DE MESA</p> <p>Si marca el equipo en inferioridad seguirán igual.</p>	<p>JUGADOR EXPULSADO, ROJA O DOBLE AMARILLA, A LOS VESTUARIOS EL EQUIPO JUEGA CON UNO MENOS DURANTE 2' MINUTOS</p> <ul style="list-style-type: none"> RECUPERA UN JUGADOR SI MARCA EL EQUIPO EN SUPERIORIDAD EJEMPLOS: 5-4 = (5-5) ... 4-3 = (4-4) ... 5-3 = (5-4) SI AMBOS CUENTAN IGUAL NUMERO DE JUGADORES 4-4 O 3-3 NO SALDRA NINGÚN JUGADOR
---	--

REGLA 13	TIROS LIBRES	
	<p>TIRO LIBRE DIRECTO, ACUMULA, VALE GOL, LOS ARBITROS LO MARCARAN CON SU BRAZO PARALELO AL SUELO A PARTIR DE LA 6ª FALTA = 10m o S/BARRERA</p>	
	<p>TIRO LIBRE INDIRECTO, NO-ACUMULA, NO-VALE GOL DIRECTO, LOS DOS ARBITROS LO MARCARAN CON SU BRAZO LEVANTADO HACIA ARRIBA A PARTIR DE 6ª FALTA = TIRO LIBRE INDIRECTO</p>	
	<p>EL EJECUTOR TOCA POR 2ª VEZ O SE TARDA MÁS DE 4 SEGUNDOS EN EJECUTAR → TIRO LIBRE INDIRECTO</p>	

REGLA 14	FALTAS ACUMULATIVAS																							
<p>TIRO DE 10 METROS Y TIRO SIN BARRERA INTENCIÓN DE CONSEGUIR GOL.</p>	<ul style="list-style-type: none"> COLOCACIÓN DE LOS JUGADORES EN PENALTI, 10 METROS Y TIRO SIN BARRERA DETRÁS DE UNA LÍNEA ALINEADOS CON EL BALÓN, A 5 METROS DEL MISMO NO SE PUEDE OBSTACULIZAR AL LANZADOR ARBITRO: POSICIONAR MÁS A LA BANDA 																							
<p>SANCIONES:</p> <p>T. AMARILLA AL JUGADOR INFRACTOR</p>	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <th>RESULTADO DEL TIRO</th> <th colspan="2">JUGADOR INFRACTOR</th> </tr> <tr> <td></td> <td>DEFENSOR</td> <td>ATACANTE</td> </tr> <tr> <td>GOL VALIDO</td> <td>GOL</td> <td>REPETIR</td> </tr> <tr> <td>NO ES GOL</td> <td>REPETIR</td> <td>TIRO LIBRE INDIRECTO * DONDE ESTA JUGADOR</td> </tr> <tr> <td></td> <td>DEFENSOR Y ATACANTE</td> <td>REPETIR</td> </tr> </table>	RESULTADO DEL TIRO	JUGADOR INFRACTOR			DEFENSOR	ATACANTE	GOL VALIDO	GOL	REPETIR	NO ES GOL	REPETIR	TIRO LIBRE INDIRECTO * DONDE ESTA JUGADOR		DEFENSOR Y ATACANTE	REPETIR	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>EL EJECUTOR INFRINGE LA REGLA</td> <td>T. L. INDIRECTO</td> </tr> <tr> <td>SI TOCA UN OBJETO UNA VEZ EJECUTADO</td> <td>REPETIR</td> </tr> <tr> <td>SI TOCA UN OBJETO UNA VEZ REBOTADO PORTERO O PORTERÍA</td> <td>BOTE NEUTRAL</td> </tr> </table>		EL EJECUTOR INFRINGE LA REGLA	T. L. INDIRECTO	SI TOCA UN OBJETO UNA VEZ EJECUTADO	REPETIR	SI TOCA UN OBJETO UNA VEZ REBOTADO PORTERO O PORTERÍA	BOTE NEUTRAL
RESULTADO DEL TIRO	JUGADOR INFRACTOR																							
	DEFENSOR	ATACANTE																						
GOL VALIDO	GOL	REPETIR																						
NO ES GOL	REPETIR	TIRO LIBRE INDIRECTO * DONDE ESTA JUGADOR																						
	DEFENSOR Y ATACANTE	REPETIR																						
EL EJECUTOR INFRINGE LA REGLA	T. L. INDIRECTO																							
SI TOCA UN OBJETO UNA VEZ EJECUTADO	REPETIR																							
SI TOCA UN OBJETO UNA VEZ REBOTADO PORTERO O PORTERÍA	BOTE NEUTRAL																							

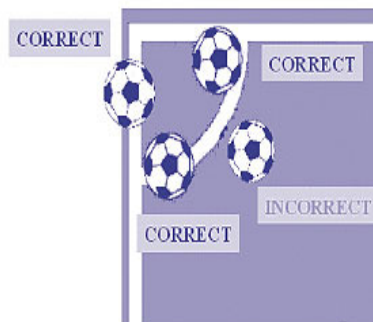
FIFA 18 agosto 2006 R F E F. LAS ROZAS - MADRID

REGLA 15	EL TIRO DE PENAL
No es necesario que haya intención de gol	UNA VEZ EJECUTADO EL TIRO Y GOLPEADO HACIA DELANTE ... CUALQUIER JUGADOR PODRA TOCARLO EXCEPTO LANZADOR
Mismas sanciones que cuadro anterior	SI UN JUGADOR INFRINGE ESTA NORMA NO SERA AMONESTADO

REGLA 16	EL SAQUE DE BANDA ... (NUEVO)
	<ul style="list-style-type: none"> • CON EL PIE, NO VALE GOL DIRECTO • BALON SOBRE LA LINEA – TOCANDO • EJECUTOR FUERA DE LA CANCHA, PUEDE PISAR • DEFENSORES A 5 METROS EN CIRCULO • IMPEDIR/DISTRAER EL SAQUE = TARJETA AMARILLA
	NO RESPETAR LOS 5 METROS CONTRARIO → T. AMARILLA (*)

REGLA 17	EL SAQUE DE META
NO SE PUEDE OBTENER GOL DIRECTAMENTE	BALON PUEDE PASAR DIRECTAMENTE DE MEDIO CAMPO
	SI EL SAQUE NO SE EFECTUA EN LOS 4 SEGUNDOS, TIRO LIBRE INDIRECTO SOBRE LA LINEA DEL AREA EN EL PUNTO MÁS CERCANO
S. BANDA Y S. ESQUINA IGUAL	SI LO TOCA POR 2ª VEZ = TIRO LIBRE INDIRECTO

REGLA 18	EL SAQUE DE ESQUINA ... (NUEVO)
	CON EL PIE, en juego al chutar/moverse (sin necesidad de salir)
INCLUSO TOCANDO SOLO EL PORTERO	VALE GOL DIRECTAMENTE EQUIPO CONTRAR.
	COLOCAR EL BALÓN EN EL INTERIOR DEL CUADRANTE DE ESQUINA, tocando la línea, DEL ÁNGULO.
DEBERAN SEÑALARSE LA MARCA CORRESPONDIENTE	CONTRARIOS A 5 METROS DEL BALON
	SI NO SE EJECUTA EN 4 SEGUNDOS: INDIRECTO EN EL MISMO SITIO
	SI SE SACA MAL / INCORRECTO: REPETIR



FIFA 18 agosto 2006 R F E F. LAS ROZAS - MADRID

INSTRUCCIONES ADICIONALES	
APLICACIÓN DE VENTAJA	<p>SU APLICACIÓN NO SIEMPRE ES ACUMULATIVA (DIRECTO) SINO QUE PUEDE APLICARSE EN FALTA INDIRECTA.</p> <p>AL APLICAR VENTAJA QUE SUPONE LA EXPULSIÓN DE UN JUGADOR, SI LA JUGADA ACABA EN GOL NO SE DEJA CON UNO MENOS, SIGUEN 5 x 5.</p>
PRÓRROGAS	<p>2 TIEMPOS DE 5 MINUTOS NO EXISTE GOL DE ORO</p>
PENALTIES	<p>TANDAS DE 5 LANZAMIENTOS PUEDEN LANZAR TODOS LOS JUGADORES DEL ACTA INDISTINTAMENTE excepto expulsados y jugadores retirados del juego</p>
SEÑALES DEL ARBITRO RESTO CUENTAS MENTALES	<p>CONTARAN CON EL BRAZO EN ALTO LOS 4 SEGUNDOS UNICAMENTE CON EL BALON FUERA DE JUEGO (BANDA, CORNER Y META) Y LOS 4 SEGUNDOS DEL PORTERO CON EL BALON EN JUEGO.</p>
LESIONADOS	<p>EL JUGADOR DEBERÁ ABANDONAR EL TERRENO SI ES ATENDIDO EXCEPTO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • LESION DEL PORTERO. • CHOQUE ENTRE PORTERO Y JUGADOR o DOS JUGADORES A LA VEZ, UNO DE CADA EQUIPO. <p>NO TIENE QUE ENTRAR UN SUSTITUTO OBLIGATORIAMENTE</p> <p>EL JUGADOR LESIONADO PUEDE ABANDONAR POR CUALQUIER ZONA Y EL SUSTTUTO SI ENTRA POR LA ZONA DE SUSTITUCIONES</p> <p>SI EL <u>LESIONADO</u> NO HA SIDO SUSTITUIDO Y <u>QUIERE VOLVER A LA CANCHA</u> CON PERMISO DEL ARBITRO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • CON BALON EN JUEGO SOLO POR LAS LÍNEAS DE BANDA • BALON FUERA DE JUEGO: POR CUALQUIER LÍNEA
TIJERA O CHILENA	<ul style="list-style-type: none"> • SI NO HAY CONTRARIOS NO SE SANCIONA • SI ES PELIGROSO PARA EL CONTRARIO, TIRO LIBRE INDIRECTO • SI HAY CONTACTO, TIRO LIBRE DIRECTO O PENALTI
INFRACCIONES CONTRA EL PORTERO	<ul style="list-style-type: none"> • JUEGO PELIGROSO: INTENTAR JUGAR CON EL PIE CUANDO EL PORTERO LO ESTA LANZANDO, SACANDO O SOLTANDO (BOTANDO) DE SUS MANOS • IMPEDIR EL SAQUE DE CUALQUIER MANERA • RESTRINGIR SUS MOVIMIENTOS EN UN CORNER

FIFA 18 agosto 2006 R F E F. LAS ROZAS - MADRID

<p>INSTRUCCIONES ADICIONALES ... continuada</p> <p>CELEBRACIÓN DE LOS GOLES</p>	<p>TARJETA AMARILLA</p> <ul style="list-style-type: none"> • SACARSE LA CAMISETA DEL CUELLO • TAPARSE LA CARA CON ELLA • HACER GESTOS PROVOCADORES, IRRISORIOS O EXALTADOS <p>EL HECHO DE LEVANTÁRSELA SIN SACARLA DEL CUELLO PARA ENSEÑAR OTRAS NO SERA AMONESTABLE</p>								
<p>CESIÓN AL PORTERO</p>	<p>SI EMPLEA UN TRUCO DELIBERADO PARA CEDER AL PORTERO E INFRINGIR LA REGLA - TARJETA AMARILLA + T. LIBRE INDIRECTO -</p>								
<p>ENTRADAS AL TERRENO DE JUEGO</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="531 826 948 882">INFRACTOR</th> <th data-bbox="948 826 1457 882">SANCIÓN</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="531 882 948 920">JUGADOR</td> <td data-bbox="948 882 1457 920">T. LIBRE INDIRECTO + TARJETA</td> </tr> <tr> <td data-bbox="531 920 948 958">TÉCNICO U OFICIAL</td> <td data-bbox="948 920 1457 958">BOTE NEUTRAL + TARJETA</td> </tr> <tr> <td data-bbox="531 958 948 996">PÚBLICO U OTRA PERSONA</td> <td data-bbox="948 958 1457 996">BOTE NEUTRAL</td> </tr> </tbody> </table>	INFRACTOR	SANCIÓN	JUGADOR	T. LIBRE INDIRECTO + TARJETA	TÉCNICO U OFICIAL	BOTE NEUTRAL + TARJETA	PÚBLICO U OTRA PERSONA	BOTE NEUTRAL
INFRACTOR	SANCIÓN								
JUGADOR	T. LIBRE INDIRECTO + TARJETA								
TÉCNICO U OFICIAL	BOTE NEUTRAL + TARJETA								
PÚBLICO U OTRA PERSONA	BOTE NEUTRAL								

OTRAS ...	
<p>EQUIPACIÓN ÁRBITROS</p>	<ul style="list-style-type: none"> • CAMISETA NEGRA O NARANJA • PANTALÓN CORTO NEGRO O NARANJA • <u>MEDIAS</u> NEGRAS O NARANJAS <p>*LOS EQUIPOS DEBEN DE TENER EN CUENTA ESTOS COLORES A LA HORA DE ELEGIR SU INDUMENTARIA LA CUAL NO PODRA COINCIDIR CON LOS ARBITROS</p>
<p>POSICIONAMIENTO</p>	<p>PROCURAR NO ENTRAR AL TERRENO DE JUEGO. (S. ESQUINA AL BORDE DE LA BANDA Y TIROS SIN BARRERA, PENALTI EN LA BANDA)</p> <p>MANTENER LA DIAGONAL: HAY OCASIONES EN LAS QUE SE ALARGA MUCHO Y OTRAS EN LAS QUE SE ESTRECHA (NO ESTAR UNO FRENTE AL OTRO)</p>

NOTAS ...	
Empty space for notes	