



www.arbitrum.com
info@arbitrum.com

NOTA INFORMATIVA FUTSAL

REUNIÓN TÉCNICA AGOSTO 2008

Temp. 2008/2009

RFEF – CTNAFS – ENAFS

Reunión Técnica, Las Rozas, Agosto de 2008

Fuente: www.comitearbitrosalava.com

ENMIENDAS EN LAS REGLAS DE JUEGO 2008

- Reglas de Juego del Fútbol 2008:
17 reglas (antes 18 reglas)

Cambio en el número de reglas y muy poco el contenido de ellas.

REGLA 5.- EL ÁRBITRO Y EL SEGUNDO ÁRBITRO

Anteriormente:

Regla 5 - El árbitro

Regla 6 - El segundo árbitro.

--- Unificación de dos reglas en una ---

Y las reglas posteriores cambian de número:

Regla 6 - El cronometrador y el tercer árbitro. (antes regla 7).

Regla 7 - La duración del partido (antes regla 8).

Regla 17 - El saque de esquina (antes regla 18).

REGLA 3 - EL NÚMERO DE JUGADORES

Área Técnica (de no obligado cumplimiento)

Se extiende a 1 metro a cada lado de banquillo y hacia delante hasta 75 cm. de la línea de banda (**NO aplicable**).

Un funcionario oficial del equipo (el entrenador*) estará autorizado para dar instrucciones técnicas, después de hacerlo deberá regresar a su lugar en el banco (NO necesariamente).

* En caso de ausencia del entrenador, podrá ocupar su lugar el segundo entrenador.



REGLA 4 - EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

El equipamiento básico obligatorio de un jugador se compone de las siguientes piezas:

- Un jersey o camiseta (**Si se usa ropa interior, las mangas de esta ropa deberán tener el color principal de la mangas del jersey o camiseta**).
- Pantalones cortos (Si se usan pantalones cortos interiores, estos deberán tener el color principal de los pantalones cortos).

Caso:

Un jugador se presenta con unos pantalones térmicos por debajo del pantalón corto. *Podrá jugar, pero se hará constar en el reverso del acta.*

REGLA 5 - EL ÁRBITRO Y EL SEGUNDO ÁRBITRO

- Cada partido será controlado por **dos árbitros**.
(Texto anterior: cada partido será controlado por un árbitro)

Poderes y deberes: exactamente los mismos que antes, solo cambia la expresión singular (El árbitro) por el plural (Los árbitros); y también el orden de los puntos expuestos, pero no su contenido. Las reglas se han amoldado a nuestra forma de en tender el arbitraje.

REGLA 6 - EL CRONOMETRADOR Y EL TERCER ÁRBITRO

El tercer árbitro:

- Llevará un registro de **todos los tiempos muertos** que le queden a cada equipo e informará a los árbitros y a los equipos del particular: **indicará la autorización para un tiempo muerto** cuando le sea solicitado por un oficial de uno de los equipos.
- Llevará un **registro de las primeras cinco faltas acumuladas por cada equipo**, señaladas por los árbitros en cada período, y colocará una señal visible sobre la mesa del cronometrador.
(Antes: función del cronometrador).
- En caso de lesión del árbitro o del segundo árbitro, el tercer árbitro actuará como **segundo árbitro**.
(Antes: en caso de lesión el tercer árbitro sustituía al árbitro o al segundo árbitro).

Cronometrador:

- Señal acústica.
- Cronometrar.

Tercer árbitro:

- Anotar.
- Supervisar banquillos.



REGLA 7 - LA DURACIÓN DEL PARTIDO

- Los oficiales* de los equipos están autorizados para solicitar un minuto de tiempo muerto al **tercer árbitro** (antes cronometrador).
- En caso de no contar con la ayuda de un tercer árbitro será el cronometrador.
- Si no ha y cronometrador, el oficial podrá solicitar el tiempo muerto al árbitro.

* Oficiales: Delegado y/o entrenador.

REGLA 11 - FALTAS E INCORRECCIONES

- Se concederá un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete una de las 7 (antes 6) infracciones: .../...
- Se concederá así mismo un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes 4 (antes 5) infracciones: .../...

Continúan siendo las mismas 11 faltas; solo cambia el orden pasando el "realizar una entrada contra un adversario" al primer bloque de faltas acumulativas.

(Antes: Hacer una entrada a un contrario para ganar la posesión del balón, tocándole antes que el balón)

- **Errata pág. 36: Tiro Libre Indirecto**
(Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario si el guardameta:)
...Tras despejar el balón, lo vuelve a tocar sin que haya sido jugado o tocado por un adversario.

Texto Correcto:

...Tras despejar el balón, lo vuelve a tocar **tras el pase voluntario de un compañero sin que el balón haya atravesado la línea de medio campo** o sin que haya sido jugado o tocado por un adversario (texto corregido).

Infracciones

Diferenciación en el reglamento entre jugador y jugador sustituto:

- **Un jugador sustituto** será amonestado si comete una de las siguientes infracciones:
 - Ser culpable de conducta antideportiva.
 - Desaprobar con palabras o acciones.
 - Retardar deliberadamente la reanudación del juego.
- **Un jugador sustituto** será expulsado si comete la siguiente infracción:
 - Malograr o impedir un gol o una oportunidad manifiesta de gol.



REGLA 14 - EL TIRO PENAL

Cuando se ejecuta un tiro penal durante el curso normal del partido o durante una prolongación del primer periodo, del segundo periodo **o del tiempo suplementario** se concederá un gol si el balón, antes de pasar entre los postes y bajo el travesaño:

- Toca uno o ambos postes, o el travesaño, o el guardameta.

REGLA 16 - EL SAQUE DE META

- Errata Pág. 48: **El Saque de Meta / Procedimiento.**
Texto Correcto: El guardameta no podrá volver a tocar el balón por segunda vez hasta que el balón sea tocado por un adversario **o le sea devuelto por cualquier jugador de su equipo una vez** haya cruzado la línea de medio campo. (Texto corregido)

ASPECTOS TÉCNICOS Y REGLAS DE JUEGO

REGLA 3 - EL NÚMERO DE JUGADORES

- **Es obligatorio la figura del guardameta.**
No es obligatorio la figura del guardameta suplente.
- **El guardameta podrá cambiar su puesto con cualquier otro jugador.**

Casos:

Con un sustituto: *respetando las reglas de juego, en cualquier momento, previo aviso cronometrador.*

Con un jugador: **no estando el balón en juego** y previo aviso al árbitro, *siempre que no haya jugadores sustitutos.*

REGLA 5 - EL ÁRBITRO Y EL SEGUNDO ÁRBITRO

- Los árbitros solo mostrarán tarjeta, a jugadores y sustitutos, **durante el tiempo de partido.**
- No mostrarán tarjeta:
 - Antes de comenzar el encuentro.
 - Al acabar la primera parte.
 - Durante el tiempo de descanso.
 - Al finalizar el partido.



- Funcionarios oficiales:
Se les puede:
 - Advertir verbalmente (no es tarjeta).
 - Expulsar sin mostrar tarjeta (roja).
 - No existe la amonestación verbal (amarilla).

El árbitro sólo se dirigirá al tercer árbitro o anotador si es expulsión.

REGLA 6 - EL CRONOMETRADOR Y EL TERCER ÁRBITRO

¿Cuándo el cronometrador colocará la señal de quinta falta acumulativa sobre la mesa de cronometraje?

- El cronometrador, mediante señal acústica, le indicará la quinta falta acumulativa de equipo enseñando el preceptivo cartón.
- Se colocará en el lugar donde está defendiendo el equipo infractor, **una vez avisados los árbitros** (No hay que esperar reinicio del juego).

¿Cuándo subirá un gol al marcador?

- En el momento que el árbitro se dirige al cronometrador señalando el gol (No hay que esperar reinicio del juego).

REGLA 11- FALTAS E INCORRECCIONES

- Un jugador podrá sustituir al jugador expulsado y entrar en la superficie de juego **una vez transcurridos** dos minutos efectivos después de la expulsión.

Caso:

Un equipo en inferioridad numérica comete falta **justo en el instante** que cumple el tiempo de expulsión.

¿Entrará el sustituto o tiene que esperar a que el balón esté nuevamente en juego?

*El reglamento nos dice: **una vez transcurridos**. Ha de esperar a que el balón esté nuevamente en juego.*

Caso:

Estando el balón en juego, dos jugadores de diferente equipo se salen de la superficie de juego, como consecuencia del lance de una jugada, y uno de ellos golpea intencionadamente al otro más allá de la línea de banda.

Estando el balón en juego, el portero golpea a un jugador atacante que salió de la superficie de juego, debido a una jugada, y se encuentra en la superficie situada entre la línea de meta y las redes.

*En ambos casos la reanudación de juego, será con un **tiro libre indirecto** allá donde se encontraba el balón*.*

(* o sobre la línea de área de meta).

(Si fuera un oficial o sustituto → balón al suelo).



Caso:

Un jugador agarra a un contrario fuera del área y continua agarrándole hasta que cae dentro del área. ¿La falta se comete dentro o fuera del área?

El lugar del reinicio de juego, dependerá del momento en que el árbitro señale la falta.

¿Dónde estaba el jugador agarrado cuando el árbitro señala la falta?

Si señala agarrón cuando el jugador está fuera del área:

- Directo y/o tiro de 10 metros.

Si señala agarrón cuando el jugador está dentro del área:

- Penalti.

- Un jugador sustituto será expulsado si comete la siguiente infracción:
Malograr o impedir un gol o una oportunidad manifiesta de gol.

Caso:

Malograr oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia su meta, infringiendo el reglamento con dicha acción.

- Si es un jugador: Tarjeta Roja y tiro libre o tiro penal.

*- Si es un sustituto: **Tarjeta Roja** y tiro libre indirecto.*

- Si es un oficial: Expulsión y balón al suelo.

Caso:

No hay oportunidad manifiesta de gol, ni impide gol.

- Si es un jugador: jugada correcta.

*- Si es un sustituto: (al jugar 6 contra 5) **Tarjeta Amarilla** y tiro libre indirecto.*

- Si es un oficial: Expulsión y balón al suelo.

REGLA 13 - FALTAS ACUMULATIVAS

- **Faltas acumulativas: son aquellas sancionadas con un tiro libre directo y mencionadas en la Regla - 11.**
- Cuando se cometen por jugadores de distinto equipo, **falta de forma simultánea**, **no deben anotarse como faltas acumulativas**, por tener que reanudarse el juego con un balón al suelo.

Caso:

Dos jugadores de distinto equipo, estando el balón en juego, **se pegan de forma simultánea**, teniendo ambos 5 faltas acumulativas.

- La reanudación del juego será un balón al suelo, allá donde se encontraba el balón.*

- No se debe anotar como falta acumulativa.



“Se debe permitir tiempo adicional para ejecutar un tiro de 10 metros, tiro sin barrera o un tiro penal; al final de cada parte del partido o al final de cada periodo del tiempo suplementario”.

Esta prolongación de tiempo, a todos los efectos forma parte del partido, por lo que:

- Deberán permanecer en pista todos los jugadores, y no solo el portero y lanzador.
- Si durante ese periodo de tiempo, el árbitro tiene que tomar medidas disciplinarias, las tomará como una parte más del encuentro.
- Si un equipo no ha agotado su tiempo muerto; puede pedirlo (salvo si es en un tiempo suplementario).
- Si un equipo se ve reducido a menos de 3 jugadores. El penalti no se lanzará, haciendo constar en el reverso del acta, lo acontecido.

Tiempo suplementario (prórroga):

- **Todas las faltas acumuladas durante el segundo periodo del partido continuarán acumulándose en el tiempo suplementario del partido.** (Regla 13 - Faltas acumulativas)

- **No hay tiempo muertos en los tiempos suplementarios.** (Regla 7 - Duración del partido)

Caso:

Un equipo no ha utilizado el tiempo muerto en la segunda parte.
No puede utilizarlo en un tiempo suplementario.

Tiempo adicional

Para lanzamientos de:

- Tiro de 10 metros.
- Tiro libre sin barrera.
- Tiro Penal.

Nunca en casos de:

- **Tiro libre directo con derecho a barrera.**
- Tiro libre indirecto.

En un **tiempo suplementario**, puede haber **tiempo adicional**.

Colocación del guardameta*

- Dentro del área y a 5 metros del balón:
 - Tiro de 10 metros.
 - Tiro libre sin barrera.

- Deberá permanecer sobre su propia línea de meta:
 - Tiro penal.



- Puede colocarse en cualquier lugar de la superficie de juego en:
 - Tiros libres directos con derecho a barrera.
 - Tiros libres indirectos

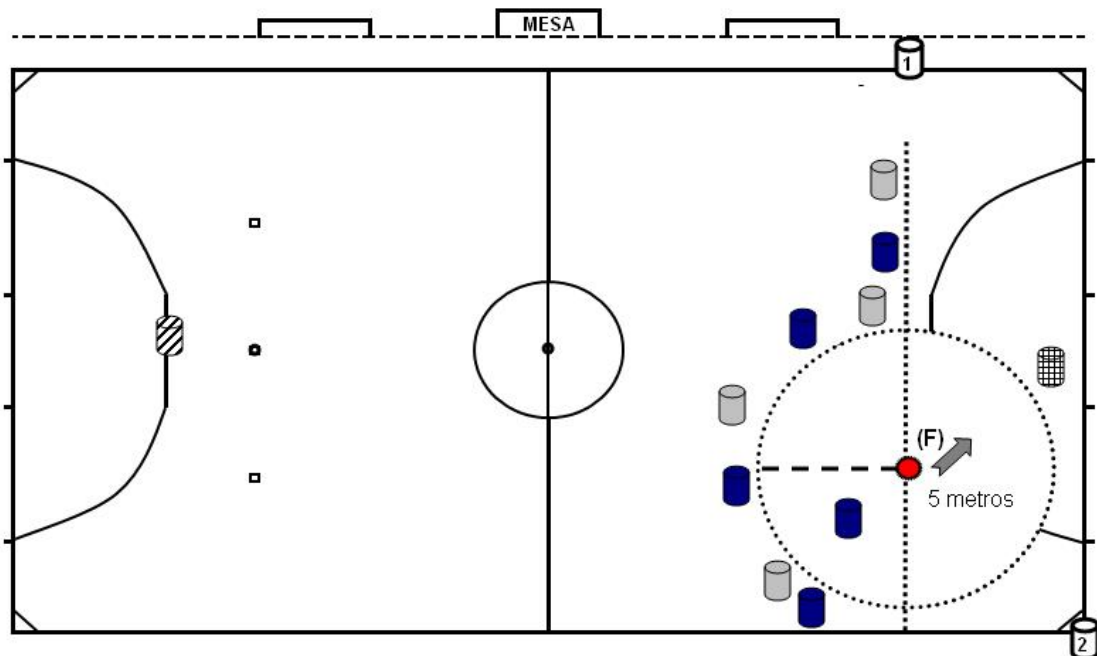
(* Colocación del guardameta o portero jugador).

A partir de la sexta falta acumulativa:

- El ejecutor del tiro estará debidamente identificado.
- El guardameta **permanecerá en su área penal** a una **distancia del balón de 5 m. como mínimo.**
- **Los jugadores*** permanecerán en la superficie de juego, **detrás de una línea imaginaria** alineada con el balón, paralela a la línea de meta y fuera del área penal, **a una distancia de 5 m. del balón** y no podrán obstaculizar al jugador que ejecuta el tiro libre.

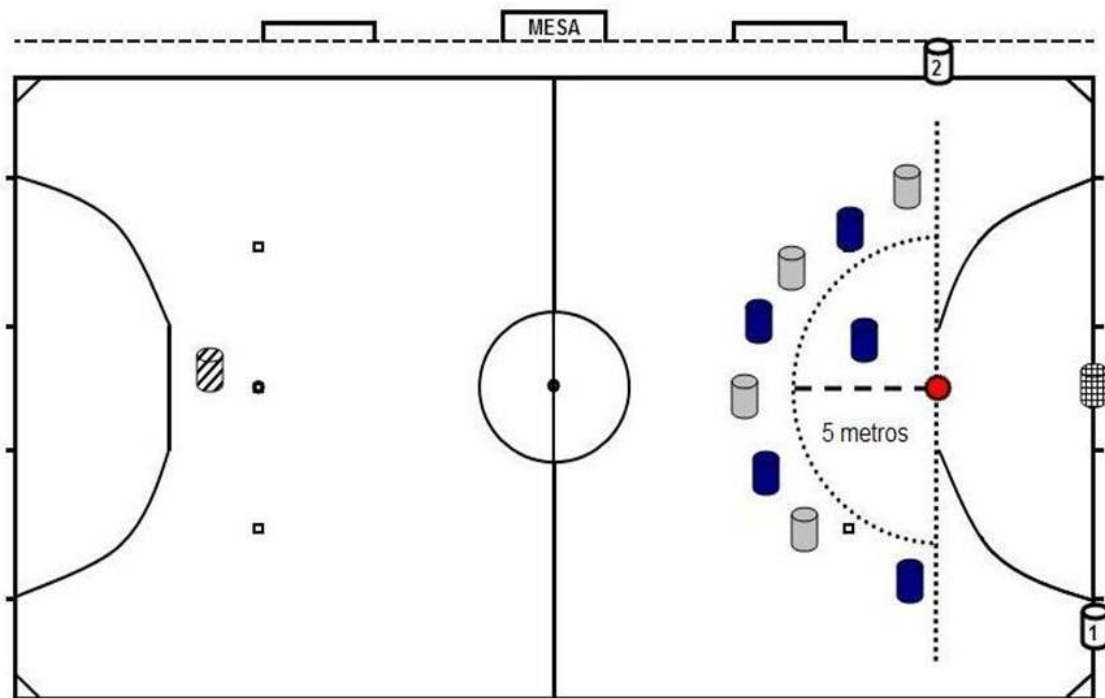
* Los jugadores: atacantes como defensores.

Tiro libre sin barrera (colocación correcta)





El Tiro penal (colocación correcta)



NOTAS ADICIONALES

- Una vez finalizado el tiempo de partido, no debemos diferenciar entre jugadores y sustitutos, por lo que **cualquier expulsión en dicho periodo de tiempo, no afectará al número de jugadores en la reanudación del juego***.
- **Tampoco mostraremos ningún tipo de cartulina.**

* Al ser el fútbol sala un deporte en el que se permite un número ilimitado de cambios durante un partido, y en el que la figura del jugador y jugador sustituto rota con suma facilidad.

- En el descanso del partido o en un tiempo muerto, si se reemplaza a un jugador, tiene que avisado el tercer árbitro (cronometrador), y puede jugar **sin necesidad de tener que entrar en la superficie de juego por la zona de sustituciones** igual que hace el resto de jugadores*.

* Al ser el fútbol sala un deporte en el que se permite un número ilimitado de cambios durante un partido, y en el que la figura del jugador y jugador sustituto rota con suma facilidad.



Infracciones contra el portero

- Se debe sancionar a un jugador por **juego peligroso** si juega o intenta jugar con el pie el balón cuando el guardameta lo está lanzando, sacando o soltándolo de sus manos.
- Es infracción si un jugador **impide** lanzar, sacar o soltar el balón de sus manos.
- Es infracción **restringir los movimientos** del guardameta de forma antideportiva durante un saque de esquina, siempre y cuando esté dentro de su área.

Diferenciaciones:

	¿Tarjeta?	¿Disputa balón?
• Juego peligroso	No	Si
• Juego brusco	Amarilla	Si
• Juego brusco grave	Roja	Si
• Conducta violenta	Roja	No*

* Puede ocurrir dentro o fuera de la superficie de juego, estando o no el balón en juego.

En portería propia, no se puede marcar gol directamente desde:

- A) Saque de banda.
Saque de esquina*.
Tiro libre directo*.
Tiro libre indirecto.

Reanudación del juego: saque de esquina favorable al equipo contrario.

(*) se podrá anotar un gol directamente, **pero solamente contra el equipo contrario.**

- B) Penalti.
Tiro desde el segundo punto penal.
Tiro libre sin barrera.

Reanudación del juego: (es un balón hacia atrás) tiro libre indirecto desde el lugar que se realizó el saque.

INSTRUCCIONES ADICIONALES

Jugadores lesionados:

- Un jugador lesionado podrá abandonar la superficie de juego por cualquier línea que delimita la superficie de juego; **No necesariamente** por la zona de sustituciones.
- **No es obligatorio su sustitución.**
- Si no fue sustituido, podrá ingresar a la superficie de juego, previo permiso arbitral, **por cualquiera de las líneas de banda** (no por la línea de meta).



SEÑALES EL ÁRBITRO

Ventaja en falta acumulada

El árbitro señalará con ambos brazos levantados horizontalmente y señalando la dirección de la ventaja. (Como siempre se ha hecho).



Ventaja en falta no acumulada

El árbitro señalará con un brazo levantado horizontalmente.