



# Comité de Árbitros de Fútbol y Fútbol Sala de Álava

**MODIFICACIONES  
A LAS REGLAS DE JUEGO  
2010**

**REUNION TÉCNICA  
LAS ROZAS, AGOSTO 2010**

Temporada  
2010/2011

Área formación continua árbitros y cronometradores de fútbol sala

## RESUMEN DE MODIFICACIONES A LAS REGLAS. FIFA FUTSAL 2010-2011

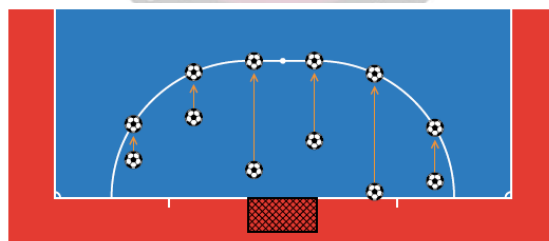
- ✓ Se **permite publicidad**: Superficie de juego / Redes de meta / Áreas técnicas (Siempre que no confunda a jugadores y árbitros).
- ✓ Área técnica desde 5m de la línea del medio campo hasta 5m. cuadrante de esquina. **Solo el entrenador.**



- ✓ Nueva presión del balón: 0,6 – 0,9 (Lanzado desde 2m. botar entre 50-65cm.)
- ✓ Normas reguladoras RFEF 2010-2011: Nº **mínimo** de jugadores para dar inicio **5**. **Máximo** de inscritos en acta **12**.
- ✓ Jugador merecedor de segunda amonestación o expulsión, si se aplica la ventaja y su equipo recibe gol. Su equipo no verá reducido el número de jugadores.
- ✓ Jugador que finaliza en cancha la primera parte o el partido y es expulsado en el descanso o antes del inicio de los tiempos suplementarios, su equipo **COMENZARÁ CON UN JUGADOR MENOS**. Si el jugador es un sustituto **NO VERÁ REDUCIDO EL NÚMERO** de jugadores (Importancia de anotar los jugadores que finalizan las partes).
- ✓ **Número** de jugadores **1-99**. No importa que sean porteros o filiales.
- ✓ Señalización del **AUTOGOL**: Seguimos igual que hasta ahora con la señal de Auto-Gol más el número. (en reglas FIFA, número mas dirección del banquillo que lo recibió).
- ✓ Sistema de sujeción de espinilleras está permitido pero no puede tapar significativamente el color de la media.



- ✓ Accesorios y **joyería: prohibida** también para los **árbitros**, excepto reloj en caso de ausencia de cronometrador.
- ✓ DOCUMENTOS:
  - Al inicio de cada parte se entregará a cada club un documento para la **solicitud de tiempos muertos**. Para solicitar el tiempo muerto el equipo entregará dicha tarjeta al tercer árbitro, o cronometrador en ausencia de este.
  - En caso de expulsión de un jugador, se entregará al delegado una tarjeta indicando el minuto y segundo de reincorporación del jugador (Bajo la supervisión del tercer árbitro, o cronometrador en ausencia de este).
- ✓ **Finalización** de los períodos:
  - Cronometrador anuncia con señal acústica el fin de cada período, y el árbitro con su silbato anuncia el final. Si el balón había sido pateado hacia la meta adversaria ESPERAR HASTA QUE FINALICE EL LANZAMIENTO. Se concederá gol únicamente si el balón antes de entrar toca al portero y/o la portería exclusivamente en ese orden. Si toca cualquier otro jugador se finalizará el encuentro, pero si lo hace con las manos se deberán sancionar dicha mano, con las consecuencias que ello pueda conllevar. Es la señal del árbitro la que concede el final de las partes.
- ✓ **Posicionamiento en tiempos muertos:** ambos árbitros juntos en la línea de medio campo a unos 5m. de la mesa de anotación, controlando cada uno de ellos un banquillo y en posesión del balón.
- ✓ NO SE PUEDE MARCAR GOL DIRECTAMENTE DE SAQUE DE SALIDA.
- ✓ En las situaciones en las que se tenga que reanudar el juego dentro del área de meta y las reglas de juego obliguen a realizarlo en la línea del área que la delimita, el cálculo de este punto se realizará según el diagrama que se adjunta:



- ✓ Tras la anotación de un gol si el equipo que consiguió el gol jugaba con un jugador más en el momento de la consecución del gol:
  1. Si los árbitros se dan cuenta de la circunstancia antes de que se reinicie el partido, anularán el gol, amonestarán al infractor y el juego se reanudará con un tiro libre indirecto desde cualquier lugar del área de meta.
  2. Si los árbitros se dan cuenta de la circunstancia tras la reanudación del juego, el gol será válido y se amonestará al infractor.
- ✓ **Deslizamiento: NO** se considera falta la **entrada deslizante** con los pies. (si toca al contrario o juego peligroso si es falta).

- ✓ **Cesión al portero:** El guardameta, tras jugar el balón lo vuelve a tocar en su propia mitad de la superficie de juego, tras el pase voluntario de un compañero, sin que el balón haya sido jugado o tocado por un adversario. (desaparece la opción de pasar de medio campo y ceder el balón al portero).
- ✓ **Tiro Libre Indirecto:** Si se comete alguna de las nueve faltas (excepto mano) de Tiro Libre directo **contra un compañero.**
- ✓ **Juego Peligroso:** Tratar de jugar el balón, poniendo en peligro a un jugador adversario o **a sí mismo.**
- ✓ Solo se muestran las tarjetas en la superficie de juego, nunca antes de empezar el partido.
- ✓ Se anotaran todas las faltas acumulativas de cada periodo y equipo.
- ✓ En un tiro libre, saque de banda o saque de esquina, si un jugador contrario no esta a la **distancia reglamentada**, los árbitros repetirán el lanzamiento y Tarjeta amarilla (si se puede se aplicará la ventaja), Si la falta que cometa al no estar a la distancia, es de Tiro Libre Directo, será falta acumulativa y se ejecutará el tiro libre directo cometido, incluso si es penalti).
- ✓ **Tiro de 10 metros:** Si el portero se adelanta y toca el balón con la mano:  
**Dentro del área: Tarjeta Amarilla y repetición del tiro.**  
**Fuera del área: Tarjeta Roja y tiro libre sin barrera.**
- ✓ **Tiro de 10 metros y penalti:** El balón lo golpea otro jugador que no es el identificado previamente. Se ejecuta Tiro Libre Indirecto y Tarjeta Amarilla.
- ✓ **Saque de banda:** El balón deberá estar inmóvil, bien por el sitio por donde salio, bien por fuera de ésta a una distancia no mayor de 25 cm.



- ✓ **Saque de Esquina:** Si no se efectúa en los 4 segundos, se concederá un saque de meta.
- ✓ **En saque de esquina:** Si un jugador que no guarda la distancia reglamentaria, intercepta el balón (que no sea el portero) dentro del área con la mano, se sancionará con penalti y tarjeta amarilla.



- ✓ **Tanda de penaltis:** Se pueden excluir a los guardametas para equiparar el número de jugadores.
- ✓ **Señales arbitrales:**



Saque de banda (2)



LIBRE DIRECTO



Saque de esquina (2)



Saque de meta (1)



Ventaja en falta acumulable



Ventaja en falta no acumulable



Tiempo muerto

- ✓ **Posicionamiento en saque esquina:**

