



Comité de  
**Árbitros de Fútbol  
y Fútbol Sala**  
de Álava

**RESUMEN REUNION TECNICA  
LAS ROZAS (MADRID)  
AGOSTO 2011**

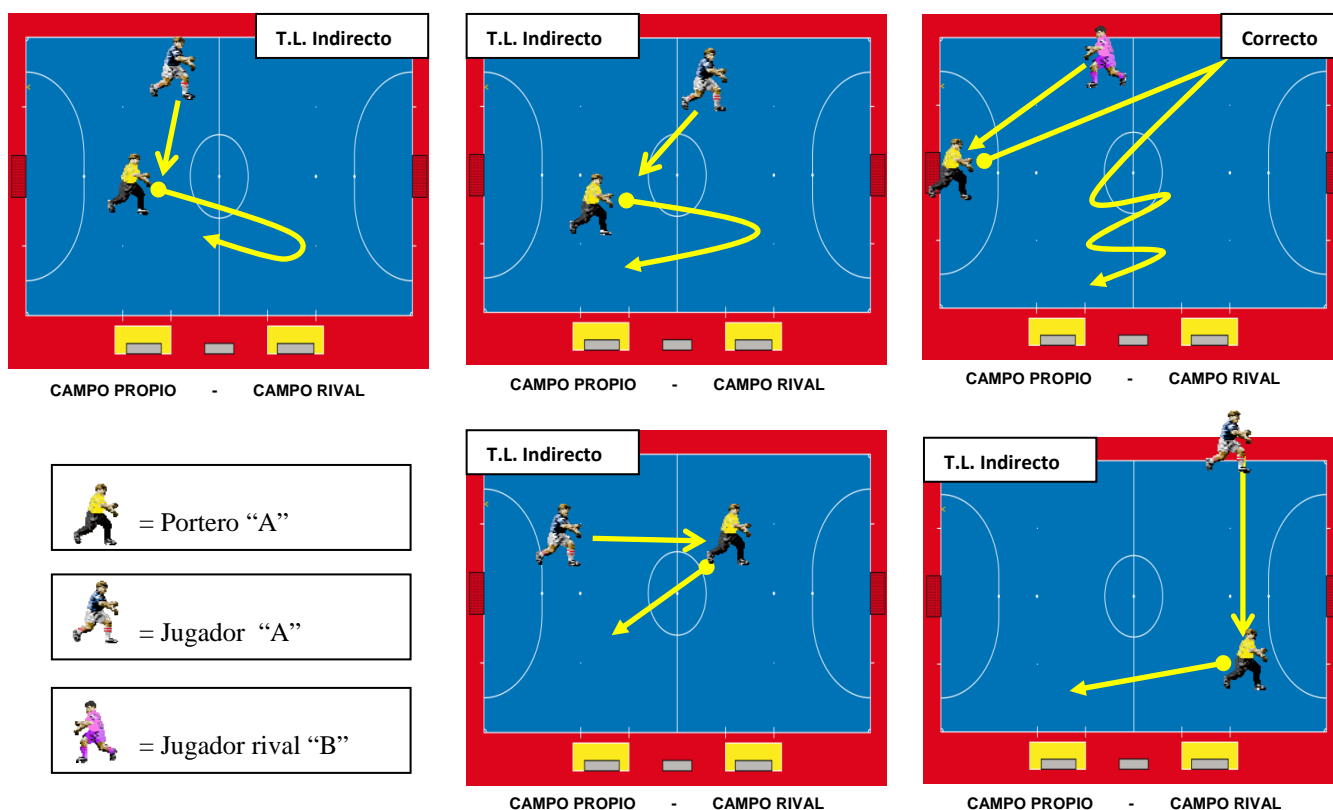
Reunión técnica Agosto-2011			
	Reunión celebrada en Las Rozas, RFEF (Madrid) del 24 al 28 de Agosto de 2011		
	Fuente: C. T. N. A. F. S.	1	Agosto 2.011

**Fuente: R.F.E.F. - C.T.N.A.F.S.**

## “RESUMEN” REUNION TECNICA LAS ROZAS – AGOSTO 2011

NOTA IMPORTANTE: Esta temporada solo se incluye una modificación en la regla 16 “Saque de meta”, relacionada con las infracciones del portero por tocar por segunda vez el balón tras realizar el saque (cesión al portero), para equiparar la regla 16 con la regla 12.

- ✓ **CESION AL PORTERO – “CAMPO ATRÁS”:** tras el pase voluntario de un compañero, estando el portero en campo contrario, nunca podrá regresar con el balón controlado a su medio campo (T. L. Indirecto). Si el balón lo recupera del contrario es válida la jugada.



- ✓ **CESION AL PORTERO:** no se considerara cesión cuando se ceda al portero **tras despejar el balón** (por rechace o posterior despeje del portero). Para considerar cesión, el portero **tiene que jugar el balón** y volverle a pasar el balón sin que lo toque un jugador contrario.
- ✓ **NUMERO MINIMO DE JUGADORES PARA EMPEZAR:** TRES (3). Si se inicia el partido con tres, se podrá añadir otros 2 jugadores hasta completar 5, sin derecho a sustitutos, siempre que las fichas hayan sido entregadas antes de comenzar el partido por el delegado.
- ✓ **NUMERO DE SUSTITUTOS:** en partido oficial, máximo 7. En amistosos se permite un número mayor, hasta un máximo de 10 (equipos tienen que estar de acuerdo e informar al árbitro).
- ✓ **SUSTITUCIONES:** en las prolongaciones de partidos para ejecutar un tiro desde el segundo punto penal o tiro libre sin barrera no se permiten sustituciones, excepto el portero defensor.
  - Durante el partido para que un jugador de campo sustituya al portero, tiene que estar el juego detenido y avisado los árbitros.

- Si un jugador de campo esta fuera del terreno con permiso de los árbitros, sin ser sustituido y vuelve a entrar por fuera de la zona de sustituciones y comete alguna infracción merecedora de tarjeta amarilla, será expulsado por entrar y por la falta.
- ✓ **PROCEDIMIENTO DE SUSTITUCION:** diferenciar entre incumplir el procedimiento de sustituciones (se sigue considerando jugador) y jugar con un jugador de más (se le considera sustituto) a efectos de la posterior reanudación del juego (expulsión, etc.).
- Cuando se incumple el procedimiento de sustituciones y se aplica la ventaja, se debe parar el juego cuando el equipo que realiza mal la sustitución recupera el balón (T.L. Indirecto).
- ✓ **TERCER ÁRBITRO:** si el balón golpea en el tercer árbitro dentro de la cancha: balón al suelo.
- ✓ **CRONOMETRADOR:** importante apuntar los jugadores que finalizan en cancha la primera parte y antes de las prórrogas, para posibles expulsiones durante el descanso.
- A pesar de que el cronometrador tiene la opción de parar el encuentro en la sexta falta acumulada, se recomienda no hacerlo salvo raras excepciones.
- ✓ **MAL FUNCIONAMIENTO DEL CRONOMETRO:** si el cronometro no se pone en marcha al inicio de cada parte, el tiempo de jugado es válido y la reanudación será mediante balón al suelo.
- ✓ **SEÑALIZACION DE GOL EN PROPIA META:**

**META:**

1º el número de dorsal

2º marcar con el brazo la dirección de la portería donde se marcó el gol.



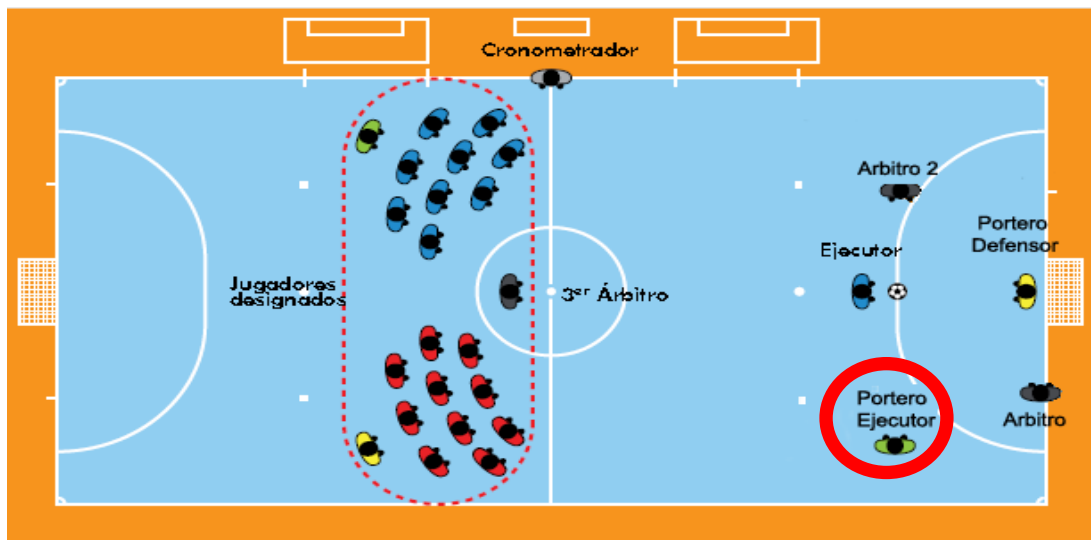
Gol en propia meta (1)



Gol en propia meta (2)

- ✓ **FALTAS SIMULTÁNEAS:** faltas simultaneas de dos jugadores del mismo equipo: solo se acumula una (la más grave). Faltas simultaneas de dos jugadores de diferentes equipos: balón al suelo y no se acumula ninguna.
- ✓ **FINTAS EN LA CARRERA EN EL LANZAMIENTO DEL TIRO PENAL:** durante la carrera están permitidas y una vez finalizada NO están permitidas: *conducta antideportiva*. Si se consigue gol se repetirá el lanzamiento, si no se consigue gol se lanza tiro libre indirecto.
- ✓ **LANZAMIENTO EN PROLONGACION DE PARTIDO:** en los lanzamientos sin barrera y chuts finalizado el tiempo de partido, si el portero NO se encuentra sobre la línea de gol y el balón rebota en la portería hacia el terreno de juego se considerará finalizado el partido. Si el portero se encuentra sobre la línea de gol y rebota en portero o portería y finalmente entra a gol, se considerará gol.
- ✓ **TIRO PENAL:** no hay cuenta de cuatro segundos en lanzamiento desde el punto penal.
- ✓ **SAQUE DE BANDA:** en los saques de banda que no se realizan con el balón sobre la línea, el balón no necesariamente tiene que entrar por la zona que salió, está permitido que entre por otra zona (parábola). Si el balón no entra en el terreno, se repetirá el saque pero la cuenta de 4sg. continuará donde se paralizó (No se inicia de nuevo la cuenta, sino continua).
- ✓ **LANZAR EL BALON CONTRA ADVERSARIO:** se permite jugar el balón contra un adversario en un saque de banda (y resto de jugadas a balón parado) para seguir jugando el balón, salvo que sea temerario, imprudente o con uso excesivo de fuerza.
- ✓ **ÁREA TÉCNICA:** en el área técnica solo podrá estar de pie y dar indicaciones técnicas, un oficial A LA VEZ (Entrenador o 2º entrenador).

- ✓ **SAQUE DE META:** la cuenta de 4 segundos continuará donde se detuvo si hay que repetir el lanzamiento tras: no soltar el balón desde dentro del área; suelta el balón y éste sale por la línea de meta sin salir del área penal; efectúa el saque con el pie.
- ✓ **LESIONADOS Y CALENTAMIENTO:** con permiso de los árbitros pueden entrar a atender a jugadores al terreno de juego fisioterapeuta y médico, pero como máximo dos a la vez. El preparador físico podrá calentar en la zona habilitada para ellos.
- ✓ **FIRMAS OBLIGATORIAS:** entrenador y capitán (antes del inicio del partido); delegado (antes, en el descanso o después del partido).
- ✓ **USO DEL SILBATO:** tras conseguir un gol se hará sonar el silbato dos veces (recordatorio).
- ✓ **LICENCIAS:**
  - No se permitirá más de una licencia por cargo.
  - Licencias válidas para jugar en un equipo senior: filiales y dependiente; y del mismo club licencia de cadete y superiores. En caso de no presentar licencia se podrá jugar con: DNI; NIE; carnet de conducir o pasaporte.
  - Licencias de benjamín, alevín e infantil: podrán jugar en la categoría superior si están en el segundo año de la categoría.
- ✓ **LANZAMIENTO DE PENALTIS PARA DETERMINAR EL GANADOR DE UN PARTIDO:**



- El capitán solo determinará los jugadores excluidos, en caso de ser necesario.
- Cambia la posición de los árbitros y el portero del equipo ejecutor.
- No es obligatorio indicar el orden de lanzamiento.
- Los goles conseguidos en la tanda de penaltis no debe reflejarse en la parte superior del acta en los goles conseguidos por los jugadores. Los goles constarán en la parte inferior "Expulsiones – Incidencias – Lesionados – Observaciones", haciendo constar el número y si marco gol o no en la tanda de penaltis.
- ✓ **RESULTADO DEL PARTIDO:** los goles de la prórroga se harán constar a cada jugador y en el resultado del partido. Los de la tanda de penaltis en el resultado sobre paréntesis.

EQUIPO A **2 (3)** DOS (TRES) EQUIPO B **2 (1)** DOS (UNO)

✓ **POSICIONAMIENTO:**

○ **SAQUE DE CENTRO:**

Arbitro 1: En banda de banquillos a la altura del medio campo (máximo 1 metro)

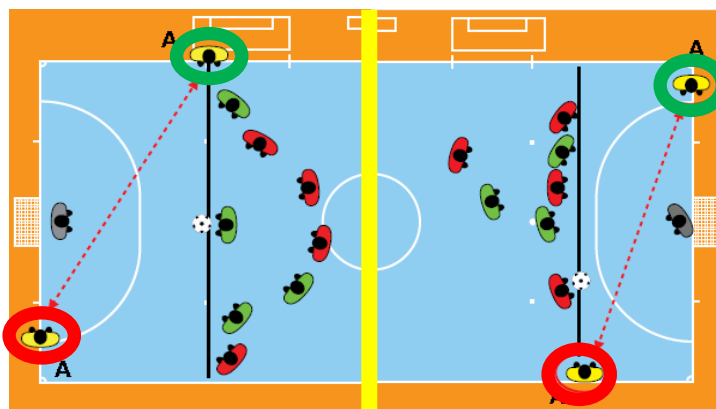
Arbitro 2: En la otra banda, a la altura del penúltimo defensor.



○ **TIRO DESDE EL SEGUNDO PUNTO PENAL Y TIRO LIBRE SIN BARRERA:**

Arbitro 1: Sobre la línea de banda o a 1 metro de la línea (dentro), a la altura del balón.

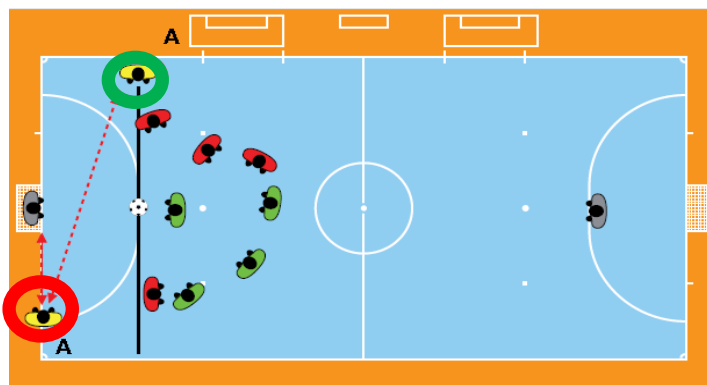
Arbitro 2: En la intersección del área y la línea de meta.



○ **TIRO PENAL (Durante el partido):**

Arbitro 1: Sobre la línea de banda o a 1 metro de la línea (dentro), a la altura del punto penal.

Arbitro 2: En la intersección del área y la línea de meta.



○ **SAQUE DE BANDA:** cercano al cuadrante de esquina y favorable al equipo atacante.

Arbitro 1: en la banda del lugar de ejecución, a unos 2-5 metros del balón, hacia su campo.

Arbitro 2: Detrás del cuadrante de esquina a la altura de la línea de meta.



Se asemeja el posicionamiento al saque de esquina.