



bizkaiko futbol federakundea
federación vizcaína de fútbol

Bilbao,
2005ko Irailaren Hogeita sei

arbitrosf5sala@hotmail.com

NOR MAS



TECNICAS

Fútbol SALA 2005 – 2006

Resumen del documento emitido por la **COMISION TÉCNICA NACIONAL ARBITROS FÚTBOL SALA** y la **ESCUELA NACIONAL ARBITROS FÚTBOL SALA** en la Reunión Técnica que tuvo lugar en Agosto de 2005 en Las Rozas (Madrid).

Aitor Felipe e Igor Gereta (árbitros D.Honor)
afeebt-ctvafs

federación@fvf-bff.org

Leyenda:

Letra GRIS, normas aplicables solo D. HONOR Y PLATA
Letra ROJA, NUEVAS normas



Fecha	26 de Septiembre de 2005
Destinatarios	Jugadores, Entrenadores, y Directivos de Fútbol sala Árbitros, Jueces de Mesa e Informadores de Fútbol Sala
Asunto	NORMAS TÉCNICAS ARBITRALES 2005-2006

Resumen del documento emitido por la **C.T.N.A.F.S.** y la **E.N.A.F.S.** en la Reunión Técnica que tuvo lugar en Agosto de 2005 en las Rozas (Madrid).

❖ **Regla 1.- LA SUPERFICIE DE JUEGO:**

Los árbitros delimitaran antes del comienzo del partido la zona de calentamiento junto con los delegados de equipo. (Mirar croquis al final)

Contar el número de integrantes del banquillo instantes antes del comienzo del encuentro (concordancia acta-realidad).

Identificar al entrenador y en su caso al 2º entrenador antes del partido.

❖ **Regla 2.- EL BALÓN:**

Si el balón se daña, revienta o lo golpea cualquier objeto externo estando en:

- Balón en juego → Bote Neutral.
 - Balón fuera de juego → Conforme a las reglas, como correspondería.
 - **ANTES DE UNA SECUENCIA DE LANCE en Penalti, Tiro de 10 metros o Tiro Libre sin Barrera → Se ejecuta de nuevo el tiro.**
- “ Una vez que lo toque el portero o portería como si estuviera en juego. ”

BOTE NEUTRAL: En la ejecución de un Bote neutral, no es necesario la presencia de ningún jugador para su ejecución. El balón esta en juego en el momento que toca el suelo.

❖ **Regla 3.- NÚMERO DE JUGADORES:**

Número mínimo de jugadores para el inicio de un encuentro:

LNFS HONOR-PLATA	NACIONAL 1ª A, H.FEM., 1ª B	LIGA VASCA E INFERIORES
10	8	Sin confirmar
Incumplimiento SUSPENSION	Incumplimiento JUGAR (ANOTAR ACTA)	Incumplimiento JUGAR (ANOTAR ACTA)

Continuación Regla 3:

El delegado de cada equipo solo debe avisar al juez de mesa la **1ª incorporación** de un jugador al terreno de juego.

Si el delegado incumple esta función:

1. El juez de mesa avisará al árbitro.
2. El árbitro amonestará por incumplimiento de funciones.

❖ **Regla 4.- EQUIPACIÓN DE JUGADORES:**

Jugadores filiales y/o juveniles → Números del 16 en adelante, firmando en acta u hoja anexa previamente. (Honor y plata Autorización de L.N.F.S.)

Esta autorizado el uso de camisetas recortadas con transparencia para los portero-jugador. Tiene que verse el número correctamente.

Los jugadores deberán presentarse en el terreno con la equipación correcta: camiseta por dentro, medias subidas y espinilleras. Sin pendientes, anillos o pulseras (aunque estén cubiertas por esparadrapo). El jugador que no cumpla la norma **NO SE LE PERMITIRA PARTICIPAR EN EL JUEGO.**

❖ **Regla 5.- LOS ÁRBITROS:**

Solo permitirán el acceso a cancha de asistencia **PARA RETIRAR** a un jugador lesionado (Intervenciones fuera de cancha). Si un jugador al que se le pregunta si quiere asistencia y no contesta, el juego se reanudará de inmediato.

Ropa manchada de sangre:

- ✓ Retirar del juego al jugador para subsanar la misma.
- ✓ En caso de 4 jugadores en cancha esperar a limpiar la mancha y la suspensión adoptarla como última medida.
- ✓ En **Honor y plata** → No se podrá reincorporar si no limpia la misma o se cambia la ropa manchada de sangre.

❖ **Regla 6.- EL JUEZ DE MESA:**

AUTOGOL → Cuando el defensor lo introduce en su propia meta al despejar o golpear, no en rechaces o envíos involuntarios. En caso de autogol, el número constara entre paréntesis en la casilla del jugador que lo marco.

Ejemplo: (1) 4 → 1 gol en propia meta "Autogol" y 4 en la contraria.



❖ **Regla 7.- DURACIÓN DE UN PARTIDO:**

Libertad de MOVILIDAD DE JUGADORES DE CAMPO por la zona de sustituciones. Los componentes de banquillo NO pueden entrar en cancha.

❖ **Regla 9.- BALON EN JUEGO O FUERA DE JUEGO:**

Si el balón pasa por encima de un obstáculo y se pierde la visibilidad momentáneamente del mismo, se reanuda con **SAQUE DE BANDA** para el equipo contrario. Se considera que cuando pasa entre las vigas del techo, se pierde la visibilidad y hay que parar el juego.

Recomendación: Comunicarlo a ambos equipos antes del inicio del encuentro.

Línea de medio campo: PERTENECE A AMBAS mitades del terreno de juego, dependiendo del portero que lance el balón.

❖ **Regla 10.- EL GOL MARCADO:**

El portero (jugadores igual) NO podrá conseguir gol con la mano, excepto si este le golpea en la mano de forma involuntaria y pegada al cuerpo. Este caso sería el rechace involuntario. Si marca gol con la mano de forma ilegal, se reanuda con un saque de meta.

MOVIMIENTOS DE LA PORTERÍA en el momento del disparo: Se concederá gol si el balón pasa entre los postes y por debajo del travesaño y por la **ZONA ORIGINARIA DE META**. Si la portería esta caída, nunca se podrá conceder gol.

Atención: Se debe de aplicar cuando haya instantaneidad en el disparo a gol, de lo contrario se parará el juego y reanudará con bote neutral.

Los jugadores tras la consecución de un gol, no pueden invadir la grada, hacer gestos provocativos o de mofa hacia el publico o **quitarse y/o sacarse la camiseta. Si lo incumplen, tarjeta amarilla.**

❖ **Regla 11.- EL SAQUE DE BANDA:**

SANCIONES (Apartado e): Si el balón se lanza hacia portería propia y el balón entra a gol, tocándolo el portero con la mano, NO es valido el gol y saque de banda por cometerse F. Personal (Cesión).

Aclaraciones:

1.- Si viene de balón parado (Reanudación del juego), invalida cualquier jugada posterior (NO existe ley de la ventaja). F. Personal.

Continuación Regla 11:

2.- Si viene de continuación de jugada se aplica la ventaja gol valido.

❖ **Regla 12.- EL SAQUE DE ESQUINA:**

Mismo criterio de las faltas personales que en el saque de banda.

❖ **Regla 13.- EL SAQUE DE META:**

Puesta en marcha del crono: CUANDO EL BALÓN SALE DEL ÁREA.

El balón solo se puede recibir fuera del área:

SANCIÓNES: Si el balón es tocado dentro del área por un compañero del portero: Advertencia y REPETICIÓN DEL SAQUE.

Si lo toca un adversario, **CONDUCTA ANTIDEPORATIVA y amonestación** al jugador. Se reanuda repitiendo el saque de meta.

CUENTA DE 4 SEGUNDOS: Pitaremos para iniciar la cuenta cuando observemos voluntad de retrasar el saque. Si se llega al final de la cuenta de cuatro segundos:

- 1.- Portero dentro de su área de meta → F. Personal y Saque de Banda.
- 2.- Portero fuera de su área de meta y **sin intención de realizar el saque** → Puede incurrir en Conducta Antideportiva y T. Amarilla. Se reanuda con saque de meta.

❖ **Regla 14.- FALTAS E INFRACCIONES:**

CRITERIO DE APLICACIÓN DE LAS MANOS

MANO/BRAZO ACCIÓN	SEPARADAS DEL CUERPO	PEGADAS AL CUERPO
VOLUNTARIEDAD	FALTA Y AMONESTACION	FALTA Y AMONESTACION
INVOLUNTARIEDAD	FALTA "Posición Forzada"	----- "Posición Natural"

Continuación Regla 14:

DESLIZAMIENTO: Deslizarse para tratar de jugar el balón, controlado o en posesión de un adversario. “ Jugar desde el suelo NO es falta “

Se considera “Posesión” cuando el balón esta en contacto o controlado por el jugador dentro de su área de influencia.

FALTAS TÉCNICAS APARTADO 2: Cuando la falta se produce dentro del área, tanto en defensa como en ataque, se deberá sacar al borde del área.

FALTAS PERSONALES: El portero puede lanzar y pasar el balón la línea de medio campo desde dentro del área, de REBOTE INVOLUNTARIO y TIRO LIBRE.

FALTAS DISCIPLINARIAS: Apoyarse sobre un compañero con intención de sacar provecho de la acción → Conducta Antideportiva.

❖ **Regla 15.- FALTAS ACUMULATIVAS:**

SANCIONES (Apartado C): Si el jugador infractor es un atacante:

Si se logra GOL	T. Amarilla y Repetición del lanzamiento	
Si NO se logra GOL	Sale por la línea de fondo	Saque de meta.
	Sale por la línea de banda o F. Personal	Saque de banda.
	Si el balón continua en juego.	Saque de banda.

Aclaración: Si el ejecutor del saque infringe el procedimiento, se reanuda con saque de banda. Este sería el Apartado D de las sanciones.

❖ **Regla 16.- EL PENALTI:**

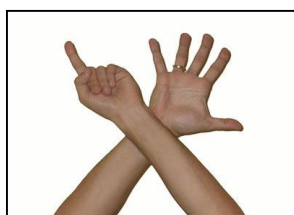
Mismo criterio que para el tiro de 10 metros o tiro libre sin barrera en el caso de que el infractor sea el atacante.

❖ **Regla 17.- SEÑALES DEL ÁRBITRO:**

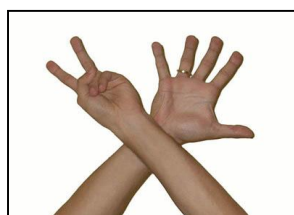
APLICACIÓN DE LA VENTAJA: Rotación de los brazos HACIA DETRÁS.



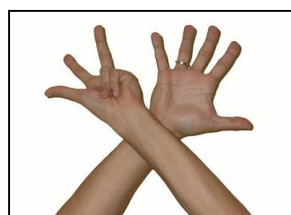
NÚMEROS 16 al 25: Los Brazos cruzados a la altura del antebrazo y señalando los mismos dedos que: 16 del 6, 17 del 7, 18 del 8, 19 del 9. 20 del 10 (2 puños cerrados), 21 del 11, 22 del 12, 23 del 13, 24 del 14 y 25 del 15.



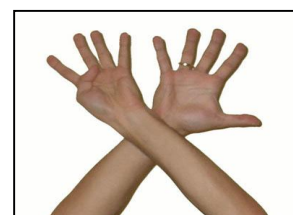
NÚMERO 16



NÚMERO 17



NÚMERO 18



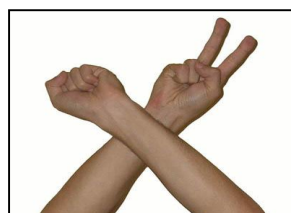
NÚMERO 19



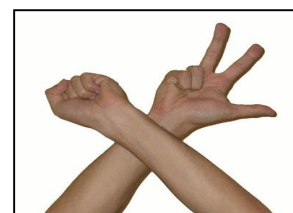
NÚMERO 20



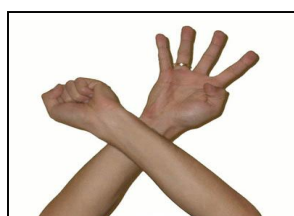
NÚMERO 21



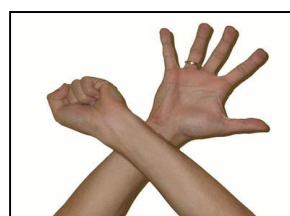
NÚMERO 22



NÚMERO 23



NÚMERO 24



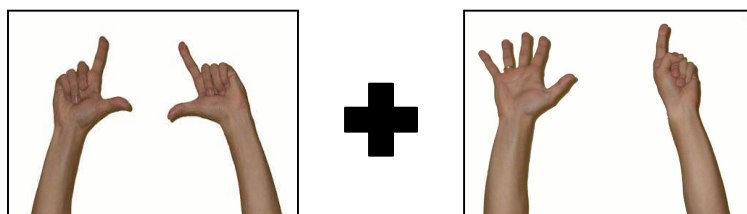
NÚMERO 25



Normas Técnicas

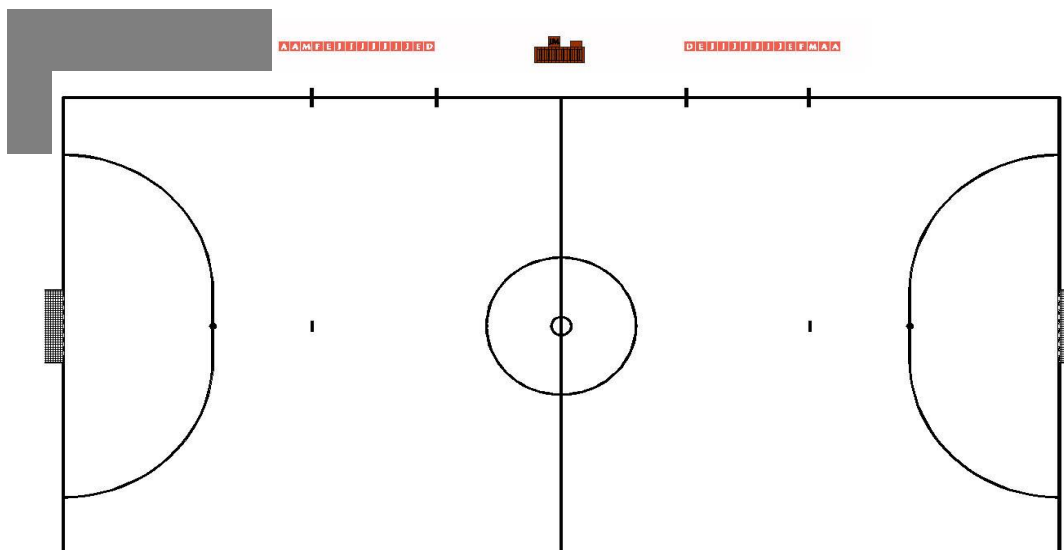
Fútbol SALA 2005 - 2006

GOL EN PROPIA PUERTA “Autogol”: Primero se levantan las manos simulando un paréntesis y posteriormente el nº del jugador.



AUTOGOL DEL NÚMERO 6

Zona de Calentamiento



ANOTACIONES

.....

.....

.....

.....

.....