



# CAMBIOS A LAS REGLAS DE JUEGO FUTSAL 2006/2007



Reunión de Presidentes, Las Rozas, Mayo 2006



## Regla 1: La Superficie de Juego



- Longitud: 38-42 m. }  
Anchura: 18-25 m. } **Antes:**  
**40 x 20 ± 2 m.**

Excepcionalmente:

25-42 m. de largo x 15-25 m. de ancho

- Cuadrante de Esquina: 25 cm de radio desde la esquina.



## Regla 2: El balón



Circunferencia: 62-64 cm.

Peso: 400-440 grs.

Presión: 0,4-0,6 atm.

Antes:

Circunferencia: 61-64 cm.

Peso: 410-430 grs.

Presión: 0,4-0,6 atm.



## Regla 3: El número de Jugadores



- Número mínimo de jugadores para comenzar un partido:

División de Honor y Plata: **5**

Nacional (1ª A, D.H.F., 1ª B): **5**

Antes:

D.Honor y D.Plata: 10

Nacional: 8

- Número mínimo de jugadores para suspender un partido:

2 jugadores

Antes:

3 jugadores

- Sanciones:

T. Amarilla y Tiro Libre Indirecto.

Antes:

T. Amarilla y Bote Neutral



## Regla 4: El equipamiento de los jugadores



# NO HAY CAMBIOS Misma Reglamentación.

FIFA no lo  
Especifica.

Antes:

Los porteros de un  
mismo equipo deben  
usar el mismo color de  
camiseta.



## Regla 5: El Árbitro



Antes: No figuraba.

- **El Árbitro:**
  - En caso de dudas, prevalecerá su opinión.\*
  - Se colocará en banda contraria a banquillos.
  - Iniciará el juego en saques de centro.
- Castigará la infracción más grave, cuando se produzcan más de una al mismo tiempo.
- Podrán modificar una decisión, únicamente si creen que es incorrecta, cuando el juego no se haya reanudado o el encuentro no haya finalizado.



## Regla 6: El segundo Árbitro



### ● **El segundo árbitro:**

- Se colocará en el lado de los banquillos.
- Tiene poder para sancionar, pero en caso de dudas, prevalecerá la opinión del árbitro.\*
- Según las reglas ayudará al árbitro a dirigir el encuentro.
- En caso de intervenciones indebidas o conducta incorrecta, el árbitro prescindirá de él y será sustituido.\*

Antes: No figuraba.



## Regla 7: El cronometrador y el tercer árbitro



- **El cronometrador:**

- Realiza las funciones relacionadas con el tiempo del partido.

{ Antes: El juez de mesa realizaba funciones de Anotador y cronometrador.

- **El tercer árbitro:**

- Realiza funciones de anotador.
- Controla Banquillos, si es necesario.
- En caso de lesión de uno de los árbitros, ocupa su puesto. → Antes: No figuraba.



## Reglas 5, 6 y 7: Equipo Arbitral



### **Consideraciones Finales:**

En reglas FIFA existe la figura de árbitro principal, segundo árbitro y tercer árbitro junto con el /la Cronometrador/a. (Distribuido en Reglas 5, 6 y 7)

Antes eran dos árbitros y un/a juez de mesa cronometrador/a. ( Distribuido en Regla 5 y 6)

\* Los poderes y deberes, a pesar de que las reglas de juego los diferencia, serán asumidos en igualdad por los dos colegiados (criterio del CTNAFS).



## Regla 8: La duración del partido



El tiempo Muerto:

- Los jugadores permanecen en pista.
- No se permiten las Sustituciones



## Regla 9: El inicio y la reanudación del juego



- Un Tiro libre (Directo o Indirecto):

Concedido al equipo defensor en su área:  
Se lanza desde cualquier punto del área.

- Un Tiro libre indirecto: Concedido al equipo atacante en el área contraria, se lanza desde la línea del área en el punto más cercano a la infracción (=).



## Regla 10: Balón en juego o fuera del juego



**NO HAY CAMBIOS  
Misma Reglamentación.**



## Regla 11: El gol marcado



**NO HAY CAMBIOS  
Misma Reglamentación.**



# Regla 12: Faltas e Incorrecciones



<b>FALTAS</b>	<b>TIRO LIBRE</b>
<b>TECNICAS APARTADO A</b>	<b>DIRECTO</b>
<b>TECNICAS APARTADO B</b>	<b>INDIRECTO</b>
<b>PERSONALES A-G</b>	
<b>PERSONALES H</b>	
<b>DISCIPLINARIAS A-B</b>	
<b>DISCIPLINARIAS C</b>	



## Regla 12: Faltas e Incorrecciones



### NO SON ACUMULATIVAS:

- El juego Peligroso.
- La obstrucción
- Los 4 segundos del portero.
- Las cesiones al portero.
- Las Disciplinarias.
- Cambiar de número de camiseta sin avisar.
- Sustitución Incorrecta.
- Los 4 segundos en saques de centro.
- Las faltas procedentes de banquillos (exc. Punto C ¿?)



## Regla 12: Faltas e Incorrecciones



- Desaparece el punto e) de las faltas personales: No existe los 4 seg. de equipo dentro del área propia. (sí los 4 seg. de portero)
- Desaparece el punto g) de las faltas personales: el portero podrá traspasar la línea de medio campo, cuando realiza cualquier tipo de lanzamiento desde dentro de su área. \*

\* Falta de aprobar, pero el portero de saque de meta no podrá traspasar la línea de medio campo.



## Regla 12: Faltas e Incorrecciones



### Simulación:

- De falta: Tiro libre Indirecto y Tarjeta Amarilla.
- De lesión: Tarjeta Amarilla.

Antes:

No era sancionado salvo protesta



## Regla 12: Faltas e Incorrecciones



- La expulsión de un jugador es con tarjeta Roja (desaparece la Azul). Solo se muestran tarjetas a los jugadores (incluso banquillo). A los oficiales (Entrenadores, Auxiliares, médicos, etc.) NO.
- Es tarjeta Roja directa:
  - Impedir con mano intencionada un gol.
  - Malograr una oportunidad obvia y manifiesta de gol.\*

\* Falta de aprobar pero en situaciones de 1 contra 1 no se considerara tarjeta roja.



## Regla 12: Faltas e Infracciones



### **Jugador Expulsado: \***

El equipo se queda con un jugador menos durante 2 minutos de juego real, salvo si el equipo en superioridad marca gol antes.

- Si ambos juegan con 4 y se marca gol, siguen =.
- Si marca gol el equipo en superioridad:

- 5 – 4 ----- 5 – 5

- 4 – 3 ----- 4 – 4

- 5 – 3 ----- 5 – 4

**\* Falta de aprobar, pero quieren eliminar los 2 minutos.**



# Regla 13: Tiros Libres



## **Señalización:**

- No levantar el brazo hacia arriba para señalar falta (como hasta ahora). Salvo para tiro libre indirecto.
- No señalar la existencia de falta acumulativa con el dedo hacia arriba.

## **Tiro Libre Directo:**

- Sólo se señalará la dirección, con el brazo paralelo al suelo.

## **Tiro Libre Indirecto:**

- Se levantará el brazo hacia arriba.
- Lo harán los 2 árbitros.



## Regla: 14 Faltas Acumulativas

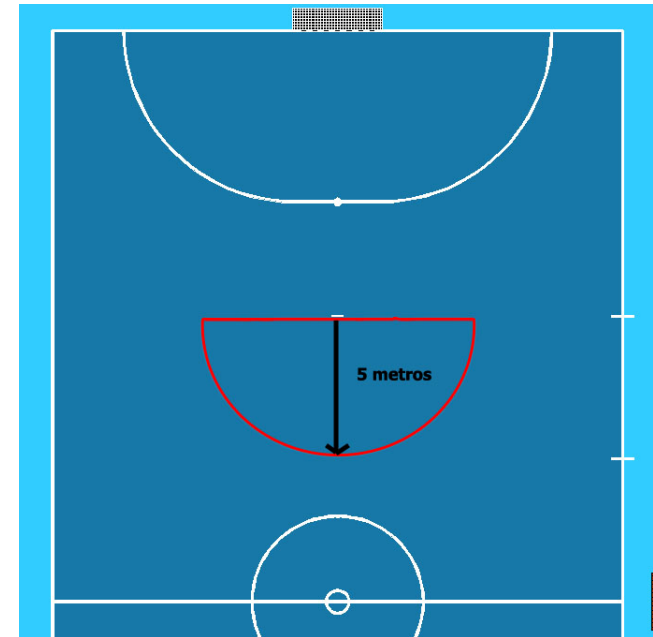


Colocación de los jugadores en los tiros a partir de la Sexta falta y penaltis:

- Los jugadores permanecerán en la superficie de juego, detrás de una línea imaginaria **alineados** con el balón, a 5 m. del mismo.

Antes:

A 5 m. por detrás del balón, en una línea imaginaria paralela a la línea de fondo.







# Regla: 14

## Faltas Acumulativas



### INFRACCIONES/SANCIONES:

.../...

Si un jugador del equipo que ejecuta el saque infringe esta regla de juego:

- Si se marca gol: se ejecutará nuevamente el tiro libre.
- Si no se marca gol: los árbitros detendrán el juego y reanudarán con Tiro Libre Indirecto.

Antes: NO se repetía el tiro y se concedía saque de banda.

\* En el reglamento FIFA, no dice nada de amonestación, pero nosotros seguiremos con el mismo criterio y amonestación al jugador.



# Regla: 14

## Faltas Acumulativas



Infracciones/Sanciones:

Nuevo Texto:

- Si el ejecutor del tiro infringe esta regla, estando el balón en juego:
  - Se concede un Tiro Libre Indirecto.
- Si un jugador del equipo defensor y otro del atacante infringen la regla:
  - Se repite el Tiro Libre.
- Si el balón toca cualquier otro objeto en el momento que se mueve hacia delante:
  - Se repite el Tiro.
- Si el balón rebota hacia la superficie de juego en el portero, el travesaño o los postes, y toca luego cualquier otro objeto:
  - Los árbitros detendrán el juego, reanudándolo con balón al suelo, en el lugar donde tocó el objeto\*.



# Regla: 15 El Tiro penal



## Infracciones/Sanciones:

Nuevo Texto:

Exactamente igual que la regla 14 de Faltas Acumulativas.



## Regla: 16 El saque de banda



- Se saca con el pie\*. No vale gol directo.
- Posición del balón y jugadores:
  - El balón Inmóvil: sobre la línea de banda.
  - El ejecutor del saque debe hacerlo desde fuera de la superficie de juego.
  - Los jugadores defensores estará a 5 m. del balón.

\* Falta de aprobar, pero se sacará con la mano.



## Regla: 17 El saque de meta



- El balón puede pasar la línea de medio campo.\*
- Si el saque no se ejecuta en 4 seg.:
  - Se concede un Tiro Libre Indirecto al equipo contrario, sobre la línea de área, en el lugar más cercano a la infracción.

**\* Falta de aprobar, pero en saque de meta no podrá pasar de medio campo el portero.**



# Regla: 18

## El saque de esquina



- Se realiza con el pie.
- Se puede marcar gol directamente.
- Si toca portero y entra a gol, es válido



(Antes: saque de esquina)

- Procedimiento: (Nuevo Texto):

Balón: en el interior del cuadrante de esquina.

Balón en juego: cuando se pone en movimiento.

Adversarios: a 5 m. del balón.



# Regla: 18

## El saque de esquina



### Infracciones/Sanciones:

- Si el saque de esquina no se ejecuta en 4 seg.
  - Tiro Libre Indirecto en el cuadrante de esquina a favor del equipo defensor.
- Si el saque de esquina se ejecuta de forma incorrecta:
  - Se repite el tiro.



Antes: saque de banda.



Antes: saque de meta.



## Procedimiento para determinar un ganador



- Las Prórrogas serán 2 tiempos de 5 minutos sin gol de oro.

↳ Antes: un tiempo de 5 minutos.

- Se lanzan 5 tiros de penalti.

↳ Antes: 3 tiros.

- Pueden tirar los penaltis cualquier jugador inscrito en el acta.

↳ Antes: Los que acababan en pista.



## Instrucciones Adicionales



### Tarjetas:

- No existe la tarjeta azul
- A los sustitutos se les puede mostrar tarjeta amarilla por protestar.
- A los miembros del cuerpo técnico NO se les muestra tarjeta. Se les indica verbalmente la amonestación/expulsión.



# Instrucciones Adicionales



## Señales del Árbitro:

- No levantar el brazo para señalar falta, salvo caso de Tiro Libre Indirecto.

Antes: Se levantaba la mano en faltas técnicas y todos los tiros eran directos.

- Si el Tiro Libre es Directo, sólo se señala la dirección con el brazo paralelo al suelo.
- No hace falta señalar la falta con el dedo hacia arriba.
- La cuenta de 4 seg. con el brazo arriba se realiza en caso de:
  - a) No estando el balón en juego: en saque de banda, esquina y meta. (en saque de Centro NO)
  - b) Estando el balón en juego: los 4 seg. del portero. ( En lanzamiento de Tiro Libre Directo, Indirecto o Penalti, NO.)



# Instrucciones Adicionales



## Aplicación de Ventaja:

- No todas las aplicaciones de ventaja son acumulativas.
- Sólo se señalarán al cronometrador (rotación de brazos) las acumulativas.
- Serán acumulativas, aquellas jugadas de aplicación de ventaja, en las que de haber parado el juego, se hubiera reanudado con un Tiro Libre Directo.
- Se procurará aplicar ventaja, si se cometiera una falta sancionable con Tiro Libre Indirecto, siempre que no perjudique al equipo contra el que se cometió la infracción.
- Excepto en ocasión obvia y manifiesta de gol, a partir de la 5ª falta, los árbitros pitaran la falta.



# Instrucciones Adicionales



## Jugadores Lesionados:

- Si se autoriza la entrada de médicos o masajistas en la superficie de juego, el jugador debe abandonar la misma.

Excepciones:

- Lesión del portero.
  - Si el portero y un jugador chocan y necesitan atención médica.
- El jugador lesionado no tiene que abandonar obligatoriamente la superficie de juego por la zona de sustituciones.
- No tiene porqué entrar un sustituto obligatoriamente. Si lo hace, será por la zona de sustituciones.
- Únicamente los árbitros autorizarán a permitir que un jugador lesionado, que no ha sido sustituido, vuelva a entrar en la superficie de juego, esté o no el balón en juego.
- Un jugador Lesionado, no sustituido puede entrar:
- Estando el balón en juego: sólo por la línea de banda.
  - Estando el balón fuera de juego: por cualquier línea de demarcación.



# Instrucciones Adicionales



## 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 portero lo esta lanzando, sacando o soltando de sus manos.
- Es infracción si un jugador **IMPIDE** que el portero pueda lanzar, sacar, soltar el balón de sus manos.
- Es infracción restringir los movimientos del portero de forma antideportiva durante un saque de esquina.



# Instrucciones Adicionales



## **Manos o Brazos intencionados / No intencionados:**

- Se continúa el mismo criterio:
  - Las voluntarias: todas sancionables (tarjeta amarilla o roja)
  - Las involuntarias separadas del cuerpo: falta acumulativa y NO tarjeta.
  - Las involuntarias pegadas al cuerpo: No hay falta.

## **Tijera o Chilena:**

- Si no constituye acción peligrosa para el contrario: No se sanciona.
- Si es juego peligroso: Tiro Libre Indirecto.
- Si toca al jugador contrario: Tiro Libre Directo o Penalti.