

A LOS MIEMBROS DE LA FIFA

Circular nº 1234

Zúrich, 15 de julio de 2010

SG/ftr/jya

Enmiendas en las Reglas de Juego del Fútbol – 2010


Señoras y señores:

En colaboración con la Subcomisión del International Football Association Board y con el Departamento de Arbitraje de la FIFA, la Comisión de Fútbol de la FIFA ha efectuado una revisión de las Reglas de Juego del Fútbol 2010, armonizando los cuatro idiomas oficiales de la Federación Internacional de Fútbol.

En el documento adjunto encontrarán un resumen de los principales cambios a las Reglas de Juego e interpretación de las Reglas de Juego del Fútbol y directrices para árbitros aprobados.

Las nuevas Reglas de Juego del Fútbol de la FIFA entran en vigor inmediatamente. Son válidas en su integridad en todas las asociaciones miembro de la FIFA.

Atentamente,

FÉDÉRATION INTERNATIONALE
DE FOOTBALL ASSOCIATION
Jérôme Valcke
Secretario General

- c. c. - Comité Ejecutivo de la FIFA
- Confederaciones
- Comisión de Fútbol y Beach Soccer de la FIFA
- Comisión de Árbitros de la FIFA

Adj.

ENMIENDAS EN LAS REGLAS DE JUEGO DEL FUTSAL – 2010

REGLA 1 – LA SUPERFICIE DE JUEGO

Área penal

Se trazarán dos líneas imaginarias de 6 metros de longitud, desde el exterior de cada poste de meta y perpendiculares a la línea de meta; al final de estas líneas se trazará un cuadrante en dirección a la banda más cercana, que tendrá, cada uno, un radio de 6 metros desde el exterior del poste. La parte superior de cada cuadrante se unirá mediante una línea de 3,16 metros de longitud, paralela a la línea de meta entre los postes. El área delimitada por dichas líneas y la línea de meta será el área penal.

En cada área penal se marcará un punto penal a 6 metros de distancia del punto medio de la línea entre los postes de meta y equidistante de éstos.

REGLA 2 – EL BALÓN

Reemplazo de un balón defectuoso

Si el balón explota o se daña mientras está en juego, se interrumpirá el juego:

- el juego se reanudará con repetición del tiro si el balón explota o se daña en el lanzamiento de un tiro libre directo sin barrera, un tiro desde el segundo punto penal o un tiro penal y no haya tocado los postes, el travesaño o a un jugador, ni se haya cometido una infracción.

REGLA 3 – EL NÚMERO DE JUGADORES

Jugadores

El partido no comenzará si uno de los equipos tiene menos de tres jugadores.

Otros partidos

En los partidos de selecciones "A" se podrá utilizar un máximo de diez sustitutos.

En todos los demás partidos se podrá utilizar un número mayor de sustitutos, siempre que:

- los equipos en cuestión lleguen a un acuerdo sobre el número máximo
- se haya informado a los árbitros antes del comienzo del partido

Si los árbitros no han sido informados, o no se ha llegado a un acuerdo antes del inicio del partido, no se permitirán más de diez sustitutos.

REGLA 4 – EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

Infracciones y sanciones

- el jugador, si no ha sido sustituido, sólo podrá reingresar en la superficie de juego cuando el balón no se halle en juego, o con el balón en juego si lo hace bajo la supervisión del tercer árbitro.

REGLA 5 – LOS ÁRBITROS

Árbitro asistente de reserva

En torneos o competiciones en los que se designe un árbitro asistente de reserva, las tareas y los deberes de éste deberán hallarse en conformidad con las directrices descritas en esta publicación.

REGLA 6 – LOS ÁRBITROS ASISTENTES

La autoridad de los árbitros asistentes

Se podrá designar a dos árbitros asistentes (un tercer árbitro y un cronometrador), quienes deberán cumplir las Reglas de Juego del Fútbol en lo referente a sus deberes. Se ubicarán en el exterior de la superficie de juego, a la altura de la línea media y en el mismo lado que las zonas de sustituciones. El cronometrador permanecerá sentado en la mesa de cronometraje, mientras que el tercer árbitro podrá estar sentado o de pie para ejercer sus funciones.

Poderes y deberes

El tercer árbitro:

- entregará antes del comienzo de cada periodo un documento a los oficiales de cada equipo con el que éstos podrán solicitar los tiempos muertos y lo recogerá al final de cada periodo en caso de que no los hayan solicitado
- entregará un documento a los oficiales del equipo en el que figurará cuándo puede incorporarse al juego el sustituto de un jugador expulsado
- bajo la supervisión de los árbitros controlará la entrada de un jugador que ha salido de la superficie de juego para poner en orden su equipamiento
- bajo la supervisión de los árbitros controlará la entrada de un jugador que ha salido de la superficie de juego por cualquier tipo de lesión

El cronometrador:

- anotará en el marcador público, en caso de que exista, los goles, las faltas acumuladas y los periodos
- indicará, mediante un silbato o una señal acústica diferente de la de los árbitros, la solicitud de un tiempo muerto de un equipo, tras comunicárselo el tercer árbitro
- ejercerá las funciones específicas del tercer árbitro en caso de ausencia de este último
- proporcionará cualquier otra información importante para el juego.

REGLA 7 – LA DURACIÓN DEL PARTIDO

Finalización de los periodos

El cronometrador determinará con la señal acústica o silbato el fin de cada periodo. Uno de los árbitros, tras oír el silbato o la señal acústica del cronometrador, anunciará por medio de su silbato el final del periodo o del partido, teniendo en cuenta las siguientes circunstancias:

- en caso de que se deba ejecutar o repetir un tiro desde el segundo punto penal o un tiro libre directo a partir de la sexta falta acumulada, se prolongará el periodo en cuestión hasta que se haya ejecutado dicho tiro
- en caso de que se deba ejecutar o repetir un tiro penal, se prolongará el periodo en cuestión hasta que se haya ejecutado dicho tiro

Si el balón ya ha sido pateado hacia una de las metas, los árbitros esperarán a que finalice el lanzamiento efectuado antes de que sonara el silbato o señal acústica del cronometrador. El periodo finalizará cuando:

- el balón vaya directamente a la meta y se anote un gol
- el balón salga de los límites de la superficie de juego
- el balón toque al guardameta, los postes, el travesaño o el suelo y cruce la línea de meta y se anote un gol

- el balón toque a cualquier otro jugador que no sea el guardameta después de que haya sido pateado a la meta adversaria, y no se haya cometido una infracción que obligase a repetir la ejecución de un tiro libre directo o de un tiro penal, o que, durante la trayectoria del balón, uno de los equipos no cometa una infracción sancionada con un tiro libre directo, a partir de la sexta falta acumulada, o un tiro penal
- el guardameta defensor detenga el balón, o éste rebote en los postes o el travesaño y no cruce la línea de meta

REGLA 10 – GOL MARCADO

Gol marcado

Si los árbitros, tras anotarse un gol y antes de que se efectúe el saque de salida, se dan cuenta de que el equipo que ha conseguido el gol juega con un jugador de más o ha realizado una sustitución de forma incorrecta, no validarán el gol y reanudarán el juego con un tiro libre indirecto, que ejecutará el equipo adversario del infractor desde cualquier lugar del área penal. Si el saque de salida ya se ha efectuado, tomarán contra el jugador infractor las medidas que determina la Regla 3, pero el gol será válido. Los árbitros elevarán informe del hecho a la autoridad correspondiente. Si el gol lo ha conseguido el equipo adversario, lo darán por válido.

REGLA 11 – EL FUERA DE JUEGO

En el fútbol no existe la infracción del fuera de juego.

REGLA 12 – FALTAS E INCORRECCIONES

Faltas sancionadas con un tiro libre directo

Se concederá un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes siete faltas de una manera que los árbitros consideren imprudente, temeraria o con el uso de fuerza excesiva:

- dar o intentar dar una patada a un adversario
- poner una zancadilla a un adversario
- saltar sobre un adversario
- cargar sobre un adversario
- golpear o intentar golpear a un adversario
- empujar a un adversario
- realizar una entrada contra un adversario

Se concederá asimismo un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes tres faltas:

- sujetar a un adversario
- escupir a un adversario
- tocar el balón deliberadamente con las manos (se exceptúa al guardameta dentro de su propia área penal)

Faltas sancionadas con un tiro libre indirecto

Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario si un guardameta comete una de las siguientes cuatro infracciones:

- controla el balón con las manos o los pies en su propia mitad de la superficie de juego durante más de cuatro segundos
- 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
- toca el balón con las manos en su propia área penal después de que un jugador de su equipo se lo haya cedido con el pie
- toca el balón con las manos en su propia área penal después de haberlo recibido directamente de un saque de banda lanzado por un compañero

Se concederá asimismo un tiro libre indirecto al equipo adversario si un jugador, en opinión de los árbitros:

- juega de forma peligrosa ante un adversario
- obstaculiza el avance de un adversario
- impide que el guardameta pueda soltar el balón de sus manos
- comete sobre un compañero una de las nueve infracciones sancionadas con tiro libre directo si se cometen sobre un adversario
- comete cualquier otra infracción que no haya sido anteriormente mencionada en la Regla 12 o en cualquier otra Regla, por la cual el juego sea interrumpido para amonestar o expulsar a un jugador.

Sanciones disciplinarias

Sólo se podrán mostrar tarjetas amarillas o rojas a los jugadores o a los sustitutos. La tarjeta correspondiente se mostrará de forma pública únicamente en la superficie de juego y si el partido ya ha comenzado. En los demás casos, los árbitros informarán de forma verbal a los oficiales de los equipos de la sanción disciplinaria tomada.

Los árbitros poseen la autoridad para tomar medidas disciplinarias desde el momento en que llegan a las instalaciones de la superficie de juego antes del comienzo del partido y hasta que las abandonan.

Incorrecciones sancionables con una amonestación

Un jugador será amonestado si comete una de las siguientes siete infracciones:

- ser culpable de conducta antideportiva
- desaprobar con palabras o acciones
- infringir persistentemente las Reglas de Juego del Fútbol
- retardar la reanudación del juego
- no respetar la distancia reglamentaria en un saque de esquina, un tiro libre o un saque de banda (jugadores defensores)
- entrar o volver a entrar en la superficie de juego sin el permiso de los árbitros, o contravenir el procedimiento de sustitución
- abandonar deliberadamente la superficie de juego sin el permiso de los árbitros

REGLA 13 – TIROS LIBRES**Infracciones y sanciones**

Si al ejecutar un tiro libre un adversario se encuentra más cerca del balón que la distancia reglamentaria:

- se repetirá el tiro y se amonestará al infractor, salvo que se pueda aplicar la ventaja o se cometa otra infracción sancionable con tiro penal. Si la infracción cometida es sancionable con tiro libre, los árbitros valorarán si sancionan la infracción original o la cometida posteriormente. Si la segunda infracción cometida es sancionable con tiro penal o tiro libre directo, se anotará una falta acumulable al equipo infractor.

Si al ejecutarse un tiro libre, a partir de la sexta falta acumulable, éste es pateado por un compañero del jugador que había sido identificado previamente:

- los árbitros interrumpirán el juego, lo amonestarán por conducta antideportiva y reanudarán el partido con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor, que se ejecutará desde donde pateó el balón.

Si, después de que se haya lanzado un tiro libre directo a partir de la sexta falta acumulable:

- el balón explota o se daña cuando está en juego y no ha tocado anteriormente los postes, el travesaño o a otro jugador:

- se repetirá el tiro.

REGLA 14 – EL TIRO PENAL**Infracciones y sanciones**

Si, al ejecutarse un tiro penal, el balón es pateado por un compañero del jugador que había sido identificado previamente:

- los árbitros interrumpirán el juego, lo amonestarán por conducta antideportiva y reanudarán el partido con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor, que se ejecutará desde el punto penal (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).

Si, después de que se haya lanzado un tiro penal:

- Si el balón explota o se daña cuando el balón está en juego y el balón no haya tocado los postes, travesaño o a un jugador:

- se repetirá el tiro penal

REGLA 16 – EL SAQUE DE META**Infracciones y sanciones**

Si el balón está en juego y el guardameta toca el balón por segunda vez (excepto con sus manos) antes de que éste haya tocado a un adversario (excepto si éste ha tocado involuntariamente a otro jugador de su equipo):

- se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres)

PROCEDIMIENTOS PARA DETERMINAR EL GANADOR DE UN PARTIDO O ELIMINATORIA**Tiros desde el punto penal****Procedimiento**

- si, al finalizar el partido o los tiempos suplementarios, y antes de comenzar a la ejecución de tiros desde el punto penal, un equipo tiene más jugadores, entre titulares y sustitutos, que su adversario, deberá reducir su número para equipararse al de su adversario, y el capitán del equipo deberá comunicar al árbitro el nombre y el número de cada jugador excluido
- si un equipo debe reducir su número de jugadores para equipararse al número de jugadores del equipo adversario, podrá excluir como jugadores seleccionados a los guardametas para ejecutar los tiros penales
- un guardameta excluido para ejecutar los tiros penales a fin de equiparar el número de jugadores de su equipo al de los adversarios, es decir, que se encuentre en su área técnica, podrá sustituir en cualquier momento al guardameta titular de su equipo
- antes de comenzar con el lanzamiento de tiros penales, el árbitro se asegurará de que el mismo número de jugadores seleccionados por equipo para ejecutar los tiros penales permanezca dentro de la otra mitad de la superficie de juego.

INTERPRETACIÓN DE LAS REGLAS DE JUEGO DEL FÚTSAL Y DIRECTRICES PARA ÁRBITROS**REGLA 1- LA SUPERFICIE DE JUEGO****Publicidad en las superficies de juego**

Si el reglamento de la competición no lo prohíbe, se permitirá publicidad en el piso de la superficie de juego, siempre que no confunda a los jugadores o árbitros, y permita ver las líneas de marcación que determinan las Reglas de Juego del Fútbol.

Publicidad en las redes de las metas

Si el reglamento de la competición no lo prohíbe, se permitirá publicidad en las redes de las metas, siempre que no confunda a los jugadores o árbitros.

Publicidad en las áreas técnicas

Si el reglamento de la competición no lo prohíbe, se permitirá publicidad en el piso de las áreas técnicas, siempre que no confunda a las personas que se encuentran en dichas áreas, al tercer árbitro o a los árbitros.

REGLA 3 – EL NÚMERO DE JUGADORES**Jugadores expulsados**

- Si un jugador que comete una incorrección es expulsado por una segunda amonestación o de forma directa tras la aplicación de una ventaja y su equipo recibe un gol tras la aplicación de dicha ventaja antes de que sea expulsado, su equipo no verá reducido el número de jugadores, ya que la incorrección se cometió antes de conseguirse el gol
- si durante el descanso del partido o antes del inicio de uno de los dos periodos del tiempo suplementario un jugador comete una incorrección que conlleve la expulsión, su equipo comenzará el siguiente periodo o el periodo del tiempo suplementario con un jugador menos.

REGLA 4 – EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES**Accesorios de joyería**

Igualmente, se prohíbe a los árbitros y árbitros asistentes llevar alhajas o adornos personales (excepto al árbitro al que se le permitirá portar un reloj o aparato similar para cronometrar el partido, en caso de ausencia del cronometrador).

REGLA 5 – LOS ÁRBITROS**Directrices para árbitros****Cuenta de los cuatro segundos cuando el balón está en juego**

Cada vez que el guardameta de un equipo esté en posesión del balón mientras éste último esté en juego y en su propia mitad de la superficie de juego, uno de los árbitros deberá hacer la cuenta de los cuatro segundos de forma visible.

Reanudaciones del juego

Los árbitros cuidarán especialmente de que las reanudaciones de juego se hagan de forma rápida y no permitirán que por razones tácticas no se reanude el juego inmediatamente tras una interrupción temporal (saques de banda, meta, esquina o tiros libres). En estos casos, comenzarán la cuenta de los 4 segundos (saques de salida o tiros penales) y no será necesario que hagan uso del silbato para ello. En los casos en que la reanudación no permita la cuenta de los 4 segundos, se amonestará al jugador o a los jugadores que lo retrasen.

REGLA 12 – FALTAS E INCORRECCIONES**Jugar de forma peligrosa**

Jugar de forma peligrosa consiste en que un jugador, al tratar de jugar el balón, ponga en peligro a un jugador adversario o a sí mismo. Esta acción se comete con un adversario cerca e impide que éste juegue el balón por miedo a lesionarse o lesionarle.

REGLA 14 – EL TIRO PENAL**Procedimiento**

- Utilizar fintas durante la carrera hacia el punto penal para confundir a los adversarios es parte del fútbol y está permitido. No obstante, utilizar fintas al patear el balón una vez que el jugador ha finalizado la carrera hacia el punto penal se considera una infracción de la Regla 14 y un acto de conducta antideportiva, por lo que debe amonestarse al jugador.

PROCEDIMIENTO PARA DETERMINAR AL GANADOR DE UN PARTIDO O ELIMINATORIA**Tiros desde el punto penal****Procedimiento**

- durante la ejecución de los tiros penales los árbitros no permitirán que cámaras u otros medios de comunicación permanezcan dentro de la superficie de juego