



DIPUTACIÓN DE VALLADOLID

CIRCULAR, nº1 NORMATIVA DE COMPETICIÓN DE FÚTBOL-SALA (PEDRO LUIS HERRERO MARTÍN)

La Competición se desarrollará conforme al Reglamento Oficial de Competición de la Real Federación Española de Fútbol.

Se jugarán dos tiempos de 20 minutos cada uno, con cinco minutos de descanso entre ambos, a reloj semicorrido, parando únicamente en los goles, tiempos muertos y a partir de la quinta falta acumulativa.

El Balón oficial será el facilitado gratuitamente por la Diputación de Valladolid a todos los equipos que se inscriban en la competición de acuerdo a las siguientes características:

- **Categorías Prebenjamín, Benjamín y Alevín:** tendrá una circunferencia entre 55 y 58 centímetros.
- **Categorías Infantil y Cadete:** tendrá una circunferencia entre 61 y 63 centímetros.

Los equipos estarán integrados por un mínimo de seis y un máximo de 15 participantes.

ACLARACIONES A LAS REGLAS DE JUEGO

- En los vestuarios no puede entrar nunca nadie sin estar autorizado.
- No se pueden llevar, gafas, ni objetos de chapa ni pirsin. **Ni tapado.**
- Avisar siempre al cronometrador de la 1º vez que sale un jugador al Campo.
- Las fichas se entregan al crono como mínimo 10 minutos antes del partido
- Solo puede haber 1 delegado, 1 entrenador y, un 2º entrenador, en el banquillo
- Las barreras las tiene que pedir el jugador que vaya a lanzar el saque.
- En los saques de banda **no valdrá** el gol directo y se saca con el pie
- En los saques de esquina **sí valdrá** el gol directo y se saca con el pie
- Los entrenadores, el capitán y el delegado firmarán el acta **siempre al principio** del partido.
- Todos los jugadores deberán llevar número en la camiseta y el equipo **visitante**, el color de la misma procurará que sea diferente a la del equipo local.



DIPUTACIÓN DE VALLADOLID

- En el terreno de juego solo puede haber personas debidamente acreditadas para ese partido (en el campo, banquillos, zona vestuarios, etc.).
- El **único** que podrá estar levantado en su banquillo dando instrucciones a sus jugadores será el **entrenador o delegado, con ficha oficial**.
- El **guardameta o portero**, cuando efectúe un saque de portería no podrá pasar de su medio campo si no ha tocado el balón antes en su mitad del campo o a un jugador en legalidad, si no fuese así, se lanzará un tiro libre indirecto desde la misma raya del centro del campo.
- El portero no puede atrapar el balón con las manos fuera del área.
- El portero no puede atrapar el balón con las manos si algún compañero/a de campo le cede el balón dentro del área.
- El portero no podrá recibir el balón de un compañero hasta que el mismo no haya traspasado la línea de centro o sea tocado por un jugador contrario.
- El portero/a puede jugar el balón con el pie fuera de su campo siempre que no pase del centro del campo.
- En los partidos de las competiciones oficiales, los equipos deberán presentarse en el pabellón con **QUINCE MINUTOS**, en todas categorías, de antelación a la señalada para el comienzo del mismo. Para **poder comenzar el partido** cada uno de los equipos deberá presentar en la pista de juego (inscritos en el acta oficial), y en disposición de jugar en el mismo un mínimo de **TRES** jugadores en todas las competiciones.
- A la hora señalada, el árbitro dará la señal de comenzar el encuentro. Si transcurridos **DIEZ** minutos a partir de aquella, uno de los equipos no se hubiera presentado o lo hiciera con un número de jugadores inferior al reglamentado éste se suspenderá, se consignará en el acta tal circunstancia y se dará traslado de la incidencia al Comité de Competición a los oportunos efectos, mediante el acta del partido.

CRITERIOS A TENER EN CUENTA Y BUEN COMPORTAMIENTO

- En el transcurso del partido **no podrán** estar ni, en el banquillo, ni en zonas próximas, aquellas personas que **no estén debidamente acreditadas para ese partido** con su ficha oficial o en su defecto el DNI original, en casos excepcionales.
- No se retrasará la reanudación ni se parará el juego, para que un jugador se ate las zapatillas, o **acondicione su equipación, este debe abandonar la superficie de juego y ser sustituido** por un compañero. (Excepto en las categorías de Prebenjamín y Benjamín)



DIPUTACIÓN DE VALLADOLID

- No se permitirá participar en el juego a un jugador con lesión sangrante, o equipación manchada de sangre.
- No se permitirá la presencia de personas del banquillo en la zona de mesa, tres metros a cada lado del centro del campo en el lateral de sus banquillos.
- En un saque de meta, ningún jugador, podrá jugar el balón dentro del área. Los jugadores adversarios no podrán permanecer dentro del área y si jugasen el balón dentro del área, serán advertidos y si persisten serán amonestados con tarjeta amarilla.
- Si el árbitro avisa para que se reanude el juego en un saque de meta y pasados los 4 segundos, el guardameta permanece fuera de la superficie de juego sin intención de reanudar el juego, será amonestado con tarjeta amarilla pero, seguirá sacando de meta.
- En el lanzamiento de esquina, banda, falta, etc., no se permitirán los agarrones, empujones, bloqueos, obstrucciones sin intención de jugar el balón se amonestara al jugador infractor con tarjeta amarilla sin aviso previo y si el balón ya está en juego pitarán además la sanción técnica correspondiente ,falta, penalty, etc.,
- Ningún jugador podrá hacer una entrada temeraria, brusca o peligrosa por detrás sin que se le sancione como mínimo, con falta de tiro libre directo, independientemente de que toco o no al jugador atacante.

TIPIFICACIONES de TARJETAS

Amonestaciones - Protestas y gestos-----AMARILLA----- Acción TEMERARIA

- Hacer observaciones a una de mis decisiones protestando o gritando.
- Hacer gestos de desaprobación a una de mis decisiones o aspavientos con los brazos.
- Dirigirse a mí/a un árbitro asistente en los siguientes términos: "___".
- Dirigirse a mí, recriminándome una decisión tomada sobre una acción del juego.
- Dirigirse a mí, agitando los brazos, en señal de disconformidad con una decisión.
- Dirigirse a mí aplaudiendo en señal de mofa después de haber tomado una decisión.
- Dirigirse a mí emitiendo una carcajada en señal de mofa después de haber tomado una decisión.
- Encararse con un adversario.
- Discutir con un adversario sin llegar a insultos ni a la amenaza.



DIPUTACIÓN DE VALLADOLID

Amonestaciones – Faltas y derribos-----AMARILLA----- Acción TEMERARIA

- Sujetar a un adversario impidiéndole jugar el balón.
- Sujetar a un adversario impidiéndole obtener una posición ventajosa para jugar el balón.
- Sujetar a un adversario estando el juego detenido, en disputa por la posición, habiendo sido previamente advertido.
- Sujetar a un adversario sin estar el balón en disputa entre ambos.
- Infringir persistentemente las reglas de juego.
- Simular haber sido objeto de falta.
- Disputar el balón a un adversario con el pie en forma de plancha, estimando peligrosidad en la acción o juego brusco.
- Empujar a un adversario impidiéndole jugar el balón.
- Zancadillear a un adversario en disputa del balón.
- Derribar a un adversario por medio de _____, en la disputa del balón.
- Derribar a un adversario por medio de _____, cuando éste estaba en posesión del balón.
- Disputar el balón a un adversario elevando su pierna de forma peligrosa estimando juego brusco.
- Emplear el brazo de forma imprudente contra un adversario al disputar con el balón con él en un salto.
- Zancadillear/empujar/cargar/hacer una entrada a un adversario de forma imprudente.

Amonestaciones – Manos --- AMARILLA----- Acción TEMERARIA

- Jugar el balón con la mano, de forma intencionada, marcando un gol.
- Jugar el balón con la mano, de forma intencionada, intentando marcar un gol.
- Jugar el balón con la mano, de forma intencionada, simulando que se está jugando con cualquier otra parte del cuerpo.
- Jugar el balón con la mano intentando evitar una ocasión manifiesta de gol, no lográndolo.
- Jugar el balón con el brazo, cortando una jugada del equipo adversario y evitando con ello la posibilidad de ser recibido por un adversario.



DIPUTACIÓN DE VALLADOLID

Amonestaciones – Distancia y barreras ----- AMARILLA----- Acción TEMERARIA

- No respetar la distancia reglamentaria en la ejecución de un tiro libre/saque de esquina/saque de banda.
- Situarse delante del balón, no estando a la distancia reglamentaria, impidiendo al adversario su rápida puesta en juego.
- Adelantarse de la barrera hacia el balón, no estando a la distancia reglamentaria, antes de ser puesto en juego por el adversario.
- Ejecutar un tiro libre lanzando el balón contra un adversario que estaba cerca de la acción con ánimo de provocar que fuese amonestado.
- Efectuar un tiro libre sin mi autorización después de haber solicitado barrera.

Amonestaciones – Pérdida de tiempo----- AMARILLA----- Acción TEMERARIA

- Alejar el balón del lugar desde donde se iba a efectuar una puesta en juego.
- Retardar la reanudación del juego al efectuar un tiro libre/saque de banda/saque de meta/saque de esquina/...
- Desplazar el balón, retrasando el saque rápido de un adversario.
- Retardar su salida del terreno de juego al ser sustituido.
- Salir del banquillo y retener el balón, impidiendo su rápida puesta en juego.

Amonestaciones – Infracciones varias a las reglas-AMARILLA- Acción TEMERARIA

- Abandonar el terreno de juego sin mi autorización.
- Entrar al terreno de juego sin mi autorización.
- Entrar al terreno de juego antes que el sustituido salga del mismo.
- Ponerse delante del portero cuando este tenía el balón en las manos, impidiendo su rápida puesta en juego.
- Sacarse la camiseta al celebrar un gol.
- Trepár las vallas al celebrar un gol.
- Ponerse una máscara al celebrar un gol.
- Taparse la cara con la camiseta al celebrar un gol.
- Hacer caso omiso a una indicación mía consistente en _____.
- Negarse a salir del terreno de juego después de haber requerido asistencia médica.
- Portar un anillo/reloj/pendiente, después de ser advertido anteriormente de que no podía jugar con ello, haciendo caso omiso a mis indicaciones.



DIPUTACIÓN DE VALLADOLID

Expulsiones - Insultos y protestas *** ROJA ***** Acción BRUSCA o GRAVE**

- Dirigirse a mí/ al árbitro asistente en los siguientes términos: " ___".
- Encararse con un sector del público que le increpaba, con los dedos índice y meñique extendidos.
- Encararse con un sector del público que le increpaba, con el dedo corazón extendido.
- Encararse con un sector del público que le increpaba, diciéndoles: " ___".
- Dirigirse a un adversario/compañero/entrenador/médico/espectador/... diciéndole: " ___".
- Escupir a un adversario/compañero/aficionado.
- Encararse con un sector del público que le increpaba, al tiempo que se llevaba de su mano a los testículos.
- Salir del área técnica gritando y gesticulando, protestando una de mis decisiones.
- Entrar en el terreno de juego, protestando una de mis decisiones.

Expulsiones - Ocasión manifiesta de gol *** ROJA ***** Acción BRUSCA o GRAVE**

- Sujetar/ zancadillear/cargar... a un adversario evitando con su acción una manifiesta ocasión de gol.
- Jugar el balón con la mano impidiendo con ello una manifiesta ocasión de gol.

Expulsiones - Juego brusco grave

Acción ¿A quién? ¿Cuándo? ¿Lesión?

- Zancadillear con fuerza excesiva
- Entrar con el pie en forma de plancha a la altura de La rodilla usando fuerza excesiva
- Hacer una entrada por detrás/lateralmente/de Frente usando fuerza excesiva
- Dar una patada en la rodilla/pecho/muslo...
- Levantar el pie a la altura de la cara, impactándole, usando fuerza excesiva
- Lanzar el codo en un salto impactándole, con uso de fuerza excesiva a un adversario estando en balón en disputa

Expulsiones - Conducta violenta

Acción ¿A quién? ¿Cómo? ¿Provocación? ¿Lesión?

Dar una patada/manotazo/ codazo /puñetazo/cabezazo en la cara/en el pecho/en la rodilla/en la pierna... usando fuerza excesiva/de forma violenta.

Empujar usando fuerza excesiva/de forma violenta.



DIPUTACIÓN DE VALLADOLID

Zancadillear usando fuerza excesiva a un adversario a un compañero de equipo a un aficionado a un árbitro a un Cronometrador.

Al entrenador del equipo adversario estando en juego detenido o el balón fuera de juego.

NORMAS DE COMPORTAMIENTO DEL ÁRBITRO

- 1- A la llegada al recinto deportivo, encaminaros directamente al vestuario **sin entreteneros** en conversaciones tontas con dirigentes jugadores, entrenadores o público. Muchas veces la mejor palabra es aquella que no se ha dicho.
- 2- Presentarse a los partidos con el **mejor de los aspectos físicos externos** (indumentaria) y piensa que como te ven, te tratan.
- 3- Obligatoriamente, los árbitros deberán inspeccionar el terreno de juego antes de la disputa del partido para determinar si la marcación del campo, la seguridad y las condiciones generales para el juego son las adecuadas
- 4- Solicita por medio del delegado de campo todo lo que necesites: arreglo de desperfectos en el terreno de juego, agua, balones, limpieza, etc.
- 5- Haz cumplir sus funciones al delegado de campo: acompañamiento a los vestuarios, arreglo de desperfectos en el terreno de juego, entrega de balones, etc, y de lo contrario hacerlo constar en el acta.
- 6- El árbitro Asistente (cronometrador), deberá revisar la documentación y los ARBITROS, el color del equipamiento de los jugadores y los balones con los que se va a disputar el partido. Los balones se pedirán en el vestuario y, en el mismo, se hará la comprobación.
- 7- Los jugadores deben calentar en la zona habilitada para ello, cada equipo en una mitad de la cancha de juego.
- 8- Está prohibida la entrada a los vestuarios arbitrales de cualquier persona que no sean las permitidas, siendo responsable el árbitro del estricto cumplimiento de este apartado
- 9- Cuando se deban dar explicaciones, se harán teniendo delante bien a los dos delegados, a los dos entrenadores, o bien a los dos capitanes; nunca deberás hablar con una sola parte de los equipos.



DIPUTACIÓN DE VALLADOLID

- 10- Evitar posturas de desprecio a jugadores, directivos, entrenadores, etc. No hagas gestos despreciativos a los mismos ni les grites.
- 11- El árbitro no deberá dar nunca el inicio del encuentro si no se cumplen todas las estipulaciones y normas que indican las Reglas de Juego y el Reglamento de la competición.
- 12- Se deberá hacer una táctica de prevención de cara a que el partido comience a la hora exacta fijada para el inicio del mismo.
- 13- Evitar la dramatización y la pérdida de compostura en el momento de la señalización de la falta.
- 14- No tolerar por parte de los jugadores gestos o palabras que puedan echarle al público encima
- 15- No tolerar las provocaciones y peleas, la advertencia o sanción debe ser inmediata.
- 16- Saber diferenciar entre una reacción acalorada, en jugada al que se le pita una falta, de una acción de protesta premeditada y tendente a provocar.
- 17- No actuar pendiente de las actividades del entrenador y del banquillo. Esto no significa omitir las acciones antideportivas
- 18- Solo un funcionario oficial puede levantarse del banquillo para dar instrucciones a sus jugadores, o sea el ENTRENADOR o DELEGADO, pero nunca para increpar al árbitro, criticar o protestar sus decisiones.
- 19- Mientras un funcionario oficial da instrucciones, ENTRENADOR o DELEGADO, el resto del banquillo permanecerá sentado durante el encuentro. Obviamente, hay que tolerar un levantamiento máximo cuando se produzca una jugada espectacular o de gol.
- 20- Basta hacer una sola advertencia formal. No es correcto estar en el partido continuamente haciendo advertencias verbales y no tomar ninguna otra medida disciplinaria, llegado el caso.
- 21- No perder la compostura a la hora de sancionar.



DIPUTACIÓN DE VALLADOLID

- 22- No entrar en diálogos superfluos o discusiones, una breve y concisa amonestación es SUFICIENTE.
- 23- Saber replegarse y mantener un papel discreto sin excesivo intervencionismo. Recordar que muchas veces el mejor pitido es el no pitido.
- 24- Debemos tener siempre una buena situación dentro del terreno de juego, una completa visión frontal, lateral y NUNCA de espaldas del juego, según el caso.
- 25- Respetar la zona, funciones y misiones de los árbitros asistentes (CRONOMETRADORES). No olvides que sois un equipo del cual vosotros sois los directores.
- 26- Trata de ganar un espacio desde el cual puedas llegar a la jugada, adelantándote como lo hacen los jugadores.
- 27- Recuerda que el juego viril está perfectamente admitido, no así el juego violento.
- 28- Los malos modos se cortarán en la primera parte. No esperes a que el encuentro acabe para adoptar las medidas oportunas.
- 29- Las medidas preventivas siempre son aconsejables a las coactivas.
- 30- Una amonestación a veces es suficiente para cualquier jugador, sustituto o sustituido. No dejes que el partido se te vaya de las manos.
- 31- Evitar el protagonismo cuando el balón sale claramente de banda, meta o esquina, evitando el pitido y haciendo una simple señal de lo que es y quien reanudará el juego.
- 32- No permitir la entrada en el terreno de juego de persona alguna no autorizada, este es uno de los casos en que nos tenemos que mostrar más intransigentes mostrando la correspondiente cartulina.
- 33- Siempre que sea necesaria la asistencia en el terreno de juego a algún jugador, permitiremos la entrada al mismo del médico y/o del ATS, personas ambas cualificadas y formadas para ello, pero nunca del entrenador o delegado, personas ni autorizadas ni formadas para ello.



DIPUTACIÓN DE VALLADOLID

- 34- El árbitro no debe de olvidar que la asistencia a los jugadores lesionados dentro del terreno de juego está prohibida, salvo lesión grave. No se debe permitir que asistan al jugador lesionado sobre el terreno de juego, sino que solamente deben evaluarlo, y el tratamiento se realizará ya una vez fuera del mismo.
- 35- La anotación de las tarjetas amarillas y/o rojas deberán ser realizadas por el CRONOMETRADOR, avisado por los árbitros de lo acontecido.
- 36- Permanecer los más próximo posible a las jugadas, respetando la buena colocación, ello te ayudará a poder decidir con mayor grado de acierto.
- 37- No amenazar NUNCA con la "mano en el bolsillo". Si tienes que mostrar una tarjeta, no dudes, y mucho menos amenazas
- 38- Habla lo justo y no conferencias ni expliques tus decisiones durante el encuentro.
- 39- No interrumpas el partido para amonestar. Si el juego se interrumpe será para sancionar.
- 40- Señala con la mano la dirección de la falta o lanzamiento de banda, esquina o, si fuera necesario, donde se pondrá el balón en juego
- 41- No hagas llegar a un jugador a tu presencia PARA ADVERTIRLE, es mucho más fácil acercarte a él y advertirle sin que nadie se entere, excepto él
- 42- No toques a los jugadores en las barreras. Marca el lugar, pero no empujes a nadie, y mide la distancia de la misma por un lateral, no por el centro.
- 43- La barrera la pide el ejecutor de la falta para que los adversarios se vayan a la distancia reglamentaria, no para que esperes a su ejecución hasta que el equipo infractor esté totalmente colocado.
- 44- Los árbitros trabajan a 90/100 p.p.m., los jugadores a 120/130 p.p.m., por lo cual se deduce que la mente fría tiene que ser la del árbitro.
- 45- No mirar todos los componentes del equipo arbitral en la misma dirección. Previamente al comienzo del encuentro deberá quedar claro en la charla cual será el campo visual de cada uno en las distintas situaciones.



DIPUTACIÓN DE VALLADOLID

46- La VENTAJA procura aplicarla siempre que puedas, y no olvides que a veces la mayor ventaja es sancionar la infracción cometida, sobre todo cuando llevan más de 5 FALTAS Acumulativas.

47- Al finalizar el encuentro da fe de lo acontecido durante el mismo, no lo desvirtúes.

48- No JUZGAR NUNCA las incidencias de un partido en el acta. Limitarse a relacionar lo que ha sucedido en el mismo.

49- Evita tomar nada en el bar del polideportivo ni antes, ni durante, ni después del partido ya que dirán si es agua, que será ginebra; si es coca-cola que es cuba-libre, etc.

50- Lee esto el día de cada uno de los partidos y llévalo a la práctica, te será de ayuda