

**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.

### **Podere 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)

