

INSTRUCCIONES

ARBITRALES

FAVAFUTSAL

2023 / 2024

ARBITROS:

- En caso de suspensión de un partido los árbitros permanecerán en el recinto deportivo como mínimo 30 minutos después de la hora fijada para el comienzo del partido.
- En el casillero de “presenta balón”, en el caso de que presente un balón en condiciones y reglamentario pondremos una “S”, en cualquier otro caso, pondremos una “N”.
- Recordar que los porteros tienen que llevar número en su camiseta, si no lo llevan lo indicaremos en el acta.
- En los casos en el que se tenga que redactar incidencias complicadas, graves o que puedan dar lugar a enfado, éstas se harán en otro momento, entregando a los equipos solamente el acta del partido.
- Cuando un jugador asista tarde al partido, deberá entregar o mostrar la licencia impresa o por móvil, así como el dni, pasaporte o carnet de conducir, cuando ya esté cambiado.
- Se sancionará con tarjeta amarilla la simulación de faltas de un jugador.
- Se sancionará con tarjeta amarilla al jugador que solicite tarjeta para un contrario, independientemente de la sanción que pudiese tener éste.
- Se permitirán sentarse hasta un máximo de tres responsables en el banquillo, en el transcurso de un partido. Éstos pueden ser, por ejemplo, 2 delegados y 1 auxiliar, o 3 delegados, o 3 auxiliares, o etc....
- El equipo arbitral se personará en el polideportivo, con al menos 30 minutos de antelación a la hora señalada para el

comienzo del partido ya sea federado o de cualquier torneo que el comité de árbitros dirija.

- En los vestuarios solamente estarán las personas que tengan que actuar en los encuentros.
- El equipo arbitral usará el uniforme oficial que a todos los efectos este estipulado, consistiendo en, camiseta y pantalón, zapatilla de futsal y calcetines a poder ser de de color blanco.
- El trato con los delegados, entrenadores, jugadores y demás componentes de los equipos será usted y las explicaciones que se les den han de ser cortas y precisas, evitando en todo momento las “confianzas” para así poder evitar suspicacias que puedan surgir con el equipo contrario.
- Cuando el árbitro tenga que advertir a un jugador lo hará llamándole por el número y diciéndole por ejemplo: “8, cuidado”.
- La ley de la ventaja es prerrogativa a los árbitros, para dejar de señalar faltas de las cuales se benefician los infractores, con excepción de los casos en los que se imponen la señalización de las mismas, por el prestigio que debe dar el mismo.
- Cuando el árbitro concede la ley de la ventaja debe a la conclusión de la jugada, mandar anotar la correspondiente falta del equipo, intentando en lo posible que tanto el jugador como equipo sepan de esta circunstancia.
- Al final del partido el equipo arbitral debe esperar que todos los jugadores abandonen la cancha de juego no perdiendo de vista a los jugadores.
- Cuando un árbitro tenga la necesidad de advertir a u jugador, deberá hacerlo lo más tranquilo y calmado posible.

Normativa de Competición

- El árbitro nunca debe prever partidos fáciles, lo que podrá perjudicar su actuación.
- No debe el árbitro permitir que sus decisiones sean discutidas por los jugadores o delegados.
- Al medir la distancia reglamentaria de una barrera el árbitro nunca deberá tocar con las manos a los jugadores, hará la medición por un lado de la barrera y por el lado más próximo a la banda.
- No está permitido fumar en los vestuarios y/o ingerir bebidas alcohólicas.
- Está considerado como falta de respeto que los componentes del equipo arbitral permanezcan por la cancha uniformados, ni antes ni después de los partidos, debiendo en estos casos dirigirse a los vestuarios.
- El árbitro antes del comienzo del partido revisará las redes de las porterías y colocará los banquillos a la distancia reglamentada.
- El equipo arbitral pedirá un balón a cada equipo antes del comienzo del partido.
- Es obligatorio presentarse con 30 minutos de antelación en los recintos deportivos, siempre y cuando no existan motivos especiales para personarse más tarde.
- Anotar todos los acontecimientos (lo más detallado y explicado posible) del partido en el acta, y hacer entrega de la misma, en los plazos establecidos.
- No permitir la entrada en cancha, sin su orden, a cualquier otra persona, además de los jugadores.

Normativa de Competición

- No comentarán ninguna incidencia sobre aplazamientos, partidos ganados, sanciones, lesiones, etc....
Ni en general sobre temas que será la Federación y sus Comités los que actúen sobre cualquier hecho.
- No empezarán ningún encuentro, a partir de los 5 minutos y 1 segundo de la hora fijada, si el número de jugadores mínimos para dar comienzo el partido, no se encuentren debidamente uniformados en cancha.
- No dar inicio a ningún partido en el que no se reúnan los requisitos necesarios para su celebración, sobre todo a partir de los cinco minutos, y suspender todo aquel partido en el que se produzcan indecentes graves.
- Realizar informes de hechos acaecidos posteriormente a los partidos.
- Inspeccionar las instalaciones para poder avisar a los delegados de posibles anomalías existentes.
- Decidir si los balones oficiales están en condiciones de uso.
- Deberán entregar el balón y las licencias impresa o por móvil, así como el dni, pasaporte o carnet de conducir a la realización del acta, no a la finalización de los partidos.
- Redactar de forma clara y concisa de manera que todas las copias de las actas sean legibles (cuando no exista anotador) y realizar su posterior verificación.
- Indicar en observaciones el motivo por el que se retrasa (llega tarde) al pabellón.
- Suspender todo aquel partido en el que se produzcan incidentes graves tales como: reyertas entre dos equipos,

incidencias graves con el árbitro o cronometrador e incluso entre el público.

EJEMPLOS DE REDACCIÓN DE ACTAS:

•Exponemos algunos ejemplos de redacción de ACTAS cuando haya incidencias que consignar:

- La expresión de “agresión a un contrario” debe sustituirse por la de “.... dar una patada, un puñetazo, un puntapié, una bofetada, un rodillazo, etc. a un contrario”. Si este repete de la misma manera o palabra, consignar la manera o palabra, ésta con todas sus letras y sin reservas de ninguna clase. También se hará constar el hecho se produjo estando el balón en juego, en la disputa del balón, o si fue estando el balón parado.
- Se advierte: el puñetazo o bofetón, el puntapié o el empujón violento con las dos manos a la vez, la patada descarada cuando se está sin balón, son agresiones francas que no pueden calificarse o confundirse con ninguna otra acción de las relacionadas con la práctica del juego.
- El disimulado puntapié en el tobillo, el rodillazo en el muslo o los riñones, el codazo en el estómago, el patadón de plano en el pecho o la espalda son otras tantas muestras de agresión falaz que se realiza la mayor parte de las veces solapadamente, a pretexto de intervenir en el juego.
- Téngase en cuenta: la diferencia entre el juego peligroso y el juego violento estriba fundamentalmente en que aquel, por la forma inmediata poca cuidadosa de cómo emplearse, puede causar daño sin intención, mientras que el violento no es sino poner las facultades físicas al servicio de la mala intención, para causar daño preconcebidamente. Las entradas en plancha, la carga violenta, la zancadilla alevosa, la entrada despiadada con el pie a la altura del estómago, el pecho o la cabeza del

contrario, y el salto con las rodillas por delante, son siempre indiscutibles acciones de juego violento.

- La expresión de “perdida deliberada de tiempo” debe sustituirse también, por la expresión adecuada. Por ejemplo: “... por retrasar repetidas veces y de forma ostensible un saque de banda, un saque de puerta, un saque libre”. “...por desplazar el balón una vez colocado en el sitio señalado para lanzar un saque libre”, por seguir jugando el balón y no atender, en forma que estimé deliberada, mis indicaciones de suspender el juego”, etc.
- Se recomienda que para la redacción en el acta de los hechos ocurridos, debe emplearse un formulario simple y concreto, sin palabra de más que puedan dar origen a confusión. Por ejemplo: A los “X” minutos de la primera parte (o segunda) fue descalificado (o fueron descalificados), o fue amonestado (o fueron amonestados) el jugador (o jugadores) Don... del Club... (aquí explicar el motivo de la amonestación o descalificación y si fue decretada después de haber sido amonestado con anterioridad. Téngase en cuenta que en el JUEGO VIOLENTO o la PROTESTA AIRADA no debe haber amonestación previa; la descalificación ha de ser inmediata.
- Deberá sancionarse al jugador que viene protestando, gesticulante hacia el árbitro con los brazos en alto o gritando, señalándose estos hechos con toda claridad.
- No deberá omitirse en el acta al jugador que en actitud de protesta se dirige a uno de los árbitros sancionándosele con todo rigor consignándose si su actitud fue airada, agresiva, etc.
- Existen demasiados casos de jugadores que se dirigen al árbitro, generalmente a sus espaldas, con gestos de burla o dirigiéndose hacia el público, haciendo menosprecio de su autoridad.

Estos hechos, por desgracia harto frecuentes, caen dentro de las obligaciones de los cronometradores y deberán advertírsele al árbitro, ya que por su situación en el terreno de juego, deben apreciársele con toda claridad, consignándose así en el acta, señalándose que el hecho se produjo a espaldas del árbitro, pero que fue apreciado por el CRONOMETRADOR.

- Las blasfemias de los jugadores se sancionarán tajantemente señalando la frase, tal y como se haya dicho, con toda claridad y crudeza.
- Los insultos entre jugadores deben sancionarse sin vacilación y señalarse en el acta con todas las letras, claramente la frase que motivó la sanción.
- Cuando exista por parte de los entrenadores el uso de frases injuriosas, deben hacerse constar estas claramente en acta claramente, con las mismas palabras o insultos empleados.
- Las quejas de los delegados de campo, generalmente cuando el resultado no ha sido favorable para ellos, suelen ser a veces motivo más que suficiente para señalarle en el anexo, ya que dichas quejas, pueden catalogarse más de una vez, en auténticos insultos y deberán consignarse con toda claridad.
- Es criterio de algunos colegiados, omitir al redactar las actas algunos hechos acaecidos o suavizar los mismos, pensando que con ellos lograrán del Club interesado una mayor benevolencia en sus correspondientes informes.
Esto es un gran error. Los delegados intentan siempre que el árbitro suavice u omita incidentes que se hayan producido y sin beneficio y mirando únicamente por sus propias conveniencias, y el árbitro no deberá dejarse influenciar nunca por éstas, al parecer, manifestaciones de aprecio, señalándose los hechos claramente y sin prestarse a componendas de ninguna clase.

FUNCIONES DE LOS CRONOMETRADORES:

- El cronometrador/a será el encargado/a de confeccionar el acta del partido y anotar todo lo relacionado con el mismo, según indicaciones del árbitro.
- El cronometrador/a ejercerá sus funciones desde la mesa destinada para esta función, anotando todo lo que se relacione con las faltas cometidas por los equipos, goles conseguidos y todo aquello que se estipule como norma federativa.
- El cronometrador/a estará encargado/a de controlar el buen orden de los banquillos, comprobando que todas las personas que allí se encuentran están acreditadas legalmente.
- Avisará el árbitro cuando observe que la conducta de las personas del banquillo es antideportiva o insultan tanto al equipo arbitral, jugadores o público (este aviso lo hará cuando el juego esté parado).
- Indicar al árbitro cualquier incidencia que se produzca en los banquillos, cancha...
- Auxiliar al colegiado, si fuese consultado, sobre incidencias excepcionales, actuando como órgano consultivo.
- Personarse con 30 minutos de antelación, con respecto a la hora fijada de inicio del mismo, en las instalaciones.
- Indicar en observaciones el motivo por el que se retrasa la hora de entrada en el pabellón.
- Comprobar las licencias impresas o por móvil, así como dnis, pasaportes o carnets de conducir de los jugadores. Entregárselas al árbitro para su verificación.

Normativa de Competición

- El cronometrador no señalará el final del partido. El tiempo de su cronómetro no es el oficial, sino que lo determinará el árbitro, excepto si actúa con tiempo cronometrado con el reloj de mano.
- Señalar la quinta falta acumulativa de cada equipo, así como los tiempos muertos solicitados con un aviso acústico y con las cartulinas diseñadas para tal fin.
- Personarse en la cancha con 5 minutos de antelación.
- Permanecer en el pabellón un mínimo de 30 minutos, cuando el partido no se juegue, por si hay que reflejar alguna incidencia.
- Redactar el acta y las posibles incidencias del partido (antes, durante y posteriormente).

FUNCIONES DE DELEGADOS:

- Presentar las licencias impresas o por móvil, así como los dnis, pasaportes o carnets de conducir de los jugadores presentes, con 20 minutos como mínimo de antelación sobre la hora de inicio del partido.
- Presentar un balón reglamentario en condiciones para poder disputar el partido, antes del inicio del mismo.
- Recoger la documentación presentada al arbitro (licencias impresas, dnis, pasaportes o carnets de conducir y el balón, entre los 10 y 20 minutos después de la finalización del partido, siempre que no existiesen incidencias a incluir en las observaciones del acta.
- Firmar el acta electrónica del partido antes de la inicialización del mismo.

Normativa de Competición

- Mantener el orden y corrección en el banquillo.
- Custodia y protección de los árbitros en caso de problemas e incidentes.
- Posibilidad de realizar las funciones de entrenador en caso de que dicho equipo no dispusiera de él.
- Recoger los balones que se pierden fuera del terreno de juego, es decir, en el graderío, techo, etc, avisando de la recogida al árbitro o cronometrador.
- Solucionar los problemas que surjan en la cancha de juego tales como redes rotas, goteras de agua, falta de banquillos, falta de silla y/o mesa del cronometrador.
- En caso de que un jugador no tenga la licencia impresa o por móvil, entregar el DNI, pasaporte o carnet de conducir.
- No se permitirán acceso a la cancha, ni al espacio existente entre ésta y el graderío, de público y personas ajenas a la competición o al partido existente.
- Representar desde el momento que entran al campo hasta que lo abandonan.
- Solicitar la revisión de las licencias o documentos válidos mencionados anteriormente, en caso de que pudiese existir alguna anomalía.
- Estar reconocible por medio de un brazalete.
- Comunicar a los árbitros del abandono de los recintos deportivos de cualquier jugador de su equipo.

FUNCIONES Y OBLIGACIONES DE LOS CAPITANES:

- Representar al equipo en el terreno de juego.

- Firmar el acta del partido antes del inicio del mismo, examinando la relación de sus jugadores inscritos, para cerciorarse de su corrección.
- Ir reconocible portando un brazalete.
- Solicitar del árbitro una breve aclaración de alguna acción en términos correctos.
- Apoyar y colaborar con los árbitros en todo el momento.

FUNCIONES Y OBLIGACIONES DE LOS EQUIPOS:

- Presentar delegado o responsable.
- Presentar la licencias o documentos válidos.
- Presentar una uniformidad diferente al equipo contrario y a la uniformidad arbitral.

FUNCIONES Y OBLIGACIONES DE LOS ENTRENADORES:

- Pedir autorización al árbitro para poder acceder a la cancha en caso de lesión de un jugador.
- Dar instrucciones a los jugadores pudiendo moverse a la distancia reglamentada desde la zona que ocupan sus respectivos banquillos hacia la línea de fondo sin invadir el espacio por el que se pueda mover un árbitro.
- Ser el responsable del equipo y realizar las funciones de delegado en caso de ausencia del delegado y del auxiliar.