



## FEDERACION COLOMBIANA DE FUTBOL DE SALON COMISION NACIONAL DE JUZGAMIENTO

Bogotá D.C. Septiembre 2 2012

### COMUNICADO No 012



#### RF: CURSO NACIONAL ARMENIA QUINDIO 2012 - UNIFICACIONES E INTERPRETACIONES A LAS REGLAS DE JUEGO.

Se le informa a todos los árbitros y anotadores cronometristas de fútbol de salón de FECOLFUTSALON y que a su vez se debe retomar su aplicación para los torneos profesionales de la "DFS." a acepción de lo reglamentado en las normas reguladoras de este torneo; Las unificaciones e interpretaciones a las reglas de juego, en donde son de estricto cumplimiento en todo el territorio nacional, considerándose una obligación difundirlas y retransmitirlas a toda la familia del fútbol de salón, y aplicarlas de la manera como se expresa en el presente comunicado, ya que están ajustadas a las normas actuales vigentes de la FEDERACION COLOMBIANA Y LA ASOCIACIÓN MUNDIAL DE FUTBOL DE SALON "AMF".

Por lo anterior, se comunica que ninguna entidad o persona, esta autorizada para cambiar o desavenir las reglas de juego y sus principios, ni mucho menos imponer criterios diferentes a los establecidos por los dos entes rectores de este deporte.

Por lo anterior, esperamos su estricto cumplimiento en su aplicación.

- **REGLAS BASICAS:** Son aquellas reglas que son de estricto cumplimiento antes durante y después del partido. Ellas son las **R.1, R.2, R.3, R.4** y la **R.14**.
- **REGLAS COMPLEMENTARIAS:** son todas aquellas que complementan la aplicación de las reglas de juego y el desarrollo de un partido. Ellas son: **R.5, R.6, R.7, R.8, R.9, R.10, R.11, R.12, Y la R.13**.

#### 1. REGLA No 1. EL CAMPO DE JUEGO

##### Decisión 2:

- Los bancos de los equipos se situarán detrás de la línea lateral, como mínimo a 1 mt. de distancia de la misma y a un trayecto no inferior de 3mts. de la mesa de control.
- Los equipos ocuparán siempre sus respectivos bancos de suplentes en su zona de ataque. Por lo tanto deben cambiar de bancos los equipos antes de iniciar el segundo periodo.





## FEDERACION COLOMBIANA DE FUTBOL DE SALON COMISION NACIONAL DE JUZGAMIENTO

Teniendo en cuenta que al comienzo del partido, el equipo local iniciará al costado derecho.

### 2. REGLA No 2. EL BALON:

1. Será esférico.
2. Será de cuero u otro material adecuado.
3. Para las categorías mayores (masculinas y femeninas) tendrá una circunferencia mínima de 58 cm. y máxima de 62 cm. y un peso comprendido entre 440 g y 450 grs.
4. Para las categorías de 12 a 16 años (masculinas y femeninas) tendrá una circunferencia mínima de 55 cms. y un máximo de 58 cms. y un peso comprendido entre 400 g y 430 grs.
5. Para las categorías menores de 12 años tendrá una circunferencia mínima de 53 cms. y un máximo de 55 cm. y un peso comprendido entre 320 grs. Y 350 grs.
6. Tendrá la siguiente condición aerodinámica: al soltarse desde una altura de 2 mts, el primer rebote no deberá exceder de los 35 cm. y el segundo rebote de los 15 cms.
7. Tendrá una calibración de 9 libras.

### 3. REGLA No 3. NUMERO DE JUGADORES:

#### • EL CAPITAN DEL EQUIPO:

Estará identificado con un brazalete bien visible en uno de sus brazos (cualquiera), debiendo nominar igualmente al capitán que le sustituirá en el campo de juego, en caso de ser reemplazado.

- Cuando en el transcurso de un partido, se detecta una suplantación de un jugador, el árbitro procederá a llamar al capitán del equipo contrario al infractor, para que manifieste su inquietud y quede escrito, siendo el fiel testimonio de lo descubierto y anotado en la planilla oficial de juego, debiendo el partido continuar, ya que no es causal para la terminación del encuentro, pues lo sucedido debe ser resuelto administrativamente por la organización de acuerdo al testimonio consignado y corroborado por el informe del arbitro.

#### • BANCO PARA SUPLENTES:

En el banco para suplentes pueden estar como máximo 7 jugadores en condiciones de participar, es decir debidamente uniformados y un cuerpo técnico con un máximo de 5 personas. (Director Técnico, Asesor Técnico, Preparador Físico, Kinesiólogo (Médico) y Delegado).

### 4. REGLA No 4. UNIFORME DE LOS PARTICIPANTES: DEL CUERPO TECNICO Y PERSONAL DE JUZGAMIENTO:

- Quienes integran el banco de suplentes, con respecto al técnico y el asistente técnico deberán utilizar obligatoriamente camisa y





## FEDERACION COLOMBIANA DE FUTBOL DE SALON COMISION NACIONAL DE JUZGAMIENTO

corbata, en épocas de temperaturas elevadas y camisa, corbata y saco en caso de temperaturas más frescas y para el resto de personal del cuerpo técnico aplica cualquier otra indumentaria que deberá estar acorde al espíritu de esta regla: utilización de prendas deportivas.

- El Árbitro está facultado para retirar del campo de juego a quien no cumpla con este requisito y a suspender el juego hasta que sus órdenes sean obedecidas.
- La uniformidad del personal de juzgamiento, será el facultado por la Comisión Nacional de Juzgamiento.

### 5. REGLA N° 5: SUSTITUCIONES:

- Las sustituciones deben ser rápidas y dinámicas, obligatoriamente con el balón en fuera de juego, a aceptación de la sustitución del portero.
- En el cambio posicional del portero, cada jugador debe quedar con su número original.
- No se podrá sustituir al portero para el cobro de una pena máxima tanto en tiempo normal de juego, como en la definición desde el punto penal.
- El sustituto debe esperar que su compañero salga del campo para poder ingresar, en caso contrario se configura falta disciplinaria.
- **El jugador lesionado que sea atendido en el campo de juego (ASISTENCIA), este debe ser sustituido obligatoriamente,** excepto el portero, quien tendrá posibilidad de ser atendido en el campo de juego (1 Minuto).
- Si el jugador se rehúsa a salir del campo será sancionado disciplinariamente.
- En el cobro de un doble penal si puede haber sustitución del portero del equipo infractor.

### 6. REGLA N°6 : EL JUEGO

Los pedidos de tiempos serán concedidos en este orden de prioridad:

- Al delegado oficial o al técnico, quien podrá solicitarlos al anotador.
- Al capitán, quien los solicitará al Árbitro.

- El técnico expulsado podrá ser sustituido por otro integrante del cuerpo técnico del mismo equipo, quien deberá estar debidamente acreditado (ayudante técnico o preparador físico).
- A los jugadores del equipo que quedara sin técnico por cualquier causa, Si no tuviese reemplazo el D.T, el capitán es quien tendrá la función de dar las instrucciones, sin permitirle al equipo que vaya al banco de suplentes en la solicitud de tiempo.

### 7. REGLA N° 7: INICIO Y REANUDACIÓN DE JUEGO:

- Antes de iniciarse el partido, el Árbitro procederá a realizar un sorteo, mediante lanzamiento de moneda al aire, entre los dos capitanes, para definir el equipo que elegirá el saque inicial para comenzar el juego.





## FEDERACION COLOMBIANA DE FUTBOL DE SALON COMISION NACIONAL DE JUZGAMIENTO



- El juego será iniciado mediante la orden del árbitro, por un jugador de un equipo determinado por sorteo, quien pondrá en movimiento el balón hacia el campo opuesto, **haciendo obligatoriamente un pase a uno de sus compañeros.**
  - El jugador que ejecute el saque inicial, no podrá adelantarse al balón, ni reiterar su contacto hasta que éste haya sido tocado por otro jugador. La infracción a esta norma, determinará la repetición del saque inicial y la sanción disciplinaria correspondiente al jugador infractor.
  - **BALON A TIERRA:** Tras cualquier interrupción del juego, estando el balón dentro del campo, por motivos excepcionales no citados en estas reglas, el Árbitro ordenará la reanudación del juego mediante un balón a tierra, y este se hará **OBLIGATORIAMENTE** en la parte más cercana a la línea que divide el campo de juego, preferible en uno de sus costados, necesariamente con la presencia de un jugador correspondiente a cada equipo, **acepción si uno de ellos renuncia de manera voluntaria a participar de la acción.**
8. **REGLA N° 8: EL GOL:**
- De Lanzamiento Lateral ó Esquina de un Compañero del portero, o un adversario a este y el balón ingresa a su portería se Invalida el gol y el juego se reanudara de Saque de Meta.
  - Cuando el Balón proviene de saque de meta o lanzamiento de portero hacia el área contraria y el balón es tocado por el portero o el balón ingresa directamente a la portería, el gol es invalidado y el juego se reanudara de Saque de Meta.
9. **REGLA No 9. INFRACCIONES:**

### FALTAS PERSONALES:

- Cuando se cometa falta como último recurso de defensa y de acuerdo a su gravedad, se sanciona disciplinariamente al infractor y no se toma como referencia, si es o no el último jugador en la trayectoria de la misma.
- Disputar el Balón frontal o lateralmente al adversario llegándole con la plantilla de uno o ambos pies en “PLANCHA” Para impedirle su acción.
- Cuando se presenta una falta personal dentro del área del equipo defensor, en su reanudación el balón es considerado en juego cuando después de autorizado por el árbitro este abandona el área de meta.
- De Lanzamiento Lateral, de Esquina, de Saque de meta o lanzamiento de portero cuando estos son realizados y su mismo ejecutor vuelve y toca el balón con la mano, prevalece ante dos faltas simultaneas la más grave. (Falta Personal)







## FEDERACION COLOMBIANA DE FUTBOL DE SALON COMISION NACIONAL DE JUZGAMIENTO

### FALTAS TECNICAS:

- En la habilitación del portero en la jugada mano-pie o viceversa, se debe sancionar la intención para jugarlo de esa manera.
- El jugador que demorara más de cinco segundos la puesta en juego del balón en ejecución de cualquier tiro libre, de meta, de pena máxima, de lanzamiento lateral o **de esquina**, desde el momento que el Arbitro da la orden para su ejecución.
- **SANCION lanzamiento lateral desde el sitio más cercano al lugar donde ocurrió la infracción.**

### Un jugador será expulsado y recibirá la tarjeta roja:

1. Si resultara culpable de juego brusco grave y conducta violenta.
2. Si salivara a un adversario o a cualquier otra persona.
3. Si empleara lenguaje ofensivo, grosero y obsceno.

### Decisión.

Si el juego se interrumpiera a causa de la expulsión de un jugador que haya cometido una de las faltas indicadas en el punto 3 sin que se haya producido ninguna otra infracción a estas Reglas, el juego se reanuda mediante un lanzamiento lateral concedido al equipo adversario desde el lugar más cercano a donde se cometió la infracción.

### DISPOSICIONES COMPLEMENTARIAS:

El jugador que acumulara cinco faltas personales, será retirado obligatoriamente del campo de juego, (tarjeta azul) no pudiendo retornar al mismo, ni permanecer en el banco destinado para los suplentes.

**En la acumulación de cinco faltas personales de un jugador SE MOSTRARÁ LA TARJETA AZUL; para indicar la sustitución obligatoria.**

### 10. REGLA No 10. FALTAS ACUMULABLES Y TIROS LIBRES:

- Para la ejecución de las siguientes acciones de cobro de tiro libre, pena máxima, doble penal, tiro inicial, la distancia será de 3 metros y para el cobro de lanzamiento lateral o de esquina la distancia es de un metro; para el saque de portería, el jugador contrario se ubicará fuera del área de meta.
- Cada equipo podrá incurrir hasta en 10 faltas acumulables en cada periodo de juego, conservando su derecho a la formación de barreras con jugadores, ante la ejecución de su adversario.
- A partir de la **Undécima falta acumulable en un equipo**, las faltas personales se castigaran con un doble penal, en cuya ejecución no se permitirá la formación de barrera al infractor, ni la presencia de jugadores entre la portería del equipo penalizado y el balón situado





## FEDERACION COLOMBIANA DE FUTBOL DE SALON COMISION NACIONAL DE JUZGAMIENTO

inmóvil para dicha ejecución, salvo el portero defensor. Se ejecutará obligatoriamente desde el segundo punto penal.

- Hay que tener en cuenta, que es una obligación del A.C. avisar a los árbitros, cuando los equipos completan la novena falta (medida preventiva).
- La ejecución de un Doble penal, es el cobro de un tiro franco a la portería, es decir No se puede descomponer. Su corrección se realizara con la repetición del cobro.

### 11. REGLA No 11. PENALIDAD MAXIMA:

- La ejecución de una penalidad máxima, es el cobro de un tiro franco a la portería, es decir No se puede descomponer. Su corrección se realizara con la repetición del cobro.

### 12. TÉCNICA ARBITRAL

#### SE UTILIZARA EL TÉRMINO MECANICA ARBITRAL:

**La Mecánica** es la rama de la física que describe el movimiento de los cuerpos, y su evolución en el tiempo, bajo la acción de fuerzas y la coordinación de elementos.

Este término, su significado y sus principios se derivan y parten de acuerdo al medio de su aplicación.

La mecánica arbitral del fútbol de salón, es el instrumento de trabajo práctico y en equipo, que nos obliga a tener una infinidad de atributos, que a través de ellos nos permiten desempeñarnos con facilidad y lograr una buena calidad arbitral.

- **EL SUICHEO O PERMUTA DE LOS ARBITROS, SE HARÁ EN LAS FALTAS PERSONALES Y EN LOS GOLES.**
- El conteo de los 15 segundos en zona defensiva es visual y mental y se informa en 2 tiempos, por que en la tercera acción es la sanción y es una señal alta. (Cada 5 segundos).

El procedimiento técnico para reportar el número al anotador en goles y en las faltas personales y disciplinarias es: Dirección de juego y Número del jugador.

La descalificación o expulsión de uno de los integrantes del cuerpo técnico, debe ser con la **TARJETA AZUL O ROJA**, el Árbitro hará el debido reporte al anotador si fue descalificado o expulsado de acuerdo a la gravedad de la infracción. La señalización de los Árbitros al finalizar el juego debe ser alta.

Observación: Se adjunta el trabajo didáctico presentado en la ciudad de Armenia.

### 13. PLANILLA DE JUEGO:

1. Uniforme de los Anotadores y Cronometristas: Pueden utilizar las camisetas en los mismos colores a los de los árbitros principales y el calzado es totalmente blanco.





## FEDERACION COLOMBIANA DE FUTBOL DE SALON COMISION NACIONAL DE JUZGAMIENTO



2. El pito oficial para Anotadores es el Acme.
3. El tamaño de los indicadores será de 10cm de ancho por 15 cm de largo con fondo blanco y la numeración en negro.
4. En el registro de un partido por W se escribirá en la parte del Nombre de los jugadores del Equipo que no se hizo presente, se colocará en letra grande NO SE PRESENTO, de modo que ocupe la mayoría de espacio donde se registran los jugadores. No se trazaran líneas por ninguna parte. Y se resaltará el nombre del Arbitro N.1 y la hora en que se retira del Campo de Juego.
5. La planilla se registrará en letra minúscula o mayúscula, la que más se le facilite al Anotador, pero guardando el margen entre los nombres y el apellido (columna).
6. En cuanto a la fecha de realización del partido se registrará el día (10) /Mes (las tres iniciales de cada mes (AGO)) /Año (12) separado cada uno por un / Esla.
7. Registro de la hora del partido (Hora en que está programado) se registrará la hora 9:00 a.m. ó p.m. Según sea el caso.
8. Para el tiro inicial de ambos períodos se registrará por medio de un asterisco que ocupe el tamaño de la casilla, identificándose por el color de cada período (negro o rojo).
9. En la planilla de juego existirá una casilla al lado del numero del jugador que es la que identifica el cambio posicional (CP).
10. Para el registro del Autogol en la casilla de los goles, se anotará la X seguida del número del jugador que lo anota y el tiempo en que ocurrió.
11. Para Totalizar de los goles, cuando se va a registrar el autogol; se registrará la cantidad de goles que hace el jugador separado por un guion seguido de la X del autogol EJ: 3 (goles) – X (autogol) 3-X. Y en algún caso extremo que este jugador haga dos autogoles se registrará en el total de los goles: 3-2X
12. En el registro del tiempo se escribirá, los minutos a un tamaño normal y los segundos en un tamaño menor al anterior.
13. En las solicitudes de tiempo se registrará si lo solicita el Técnico, DT (seguido del tiempo de solicitud) y si lo hace el capitán se registrará una C (seguido del tiempo de solicitud).
14. Para el cerrado de la planilla se sellará todos los espacios en blanco no utilizados, En tinta de color rojo.
15. En la definición de los Tiros desde el punto penal, se registrará el tanto marcado por medio de un numero arábigo y el tanto no convertido, por medio de un cero (0).



MARCADOR FINAL DEL PARTIDO EN TIEMPO REGLAMENTARIO se debe registrar el marcador que quedó por la parte de adelante, que obviamente será de empate y después en el informe arbitral, es donde el árbitro No 1 aclarará el marcador final, sumando los goles, con el marcador del tiempo reglamentario donde se mencionará el Equipo que gana.

16. partes a resaltar en la Planilla de Juego:





## FEDERACION COLOMBIANA DE FUTBOL DE SALON COMISION NACIONAL DE JUZGAMIENTO

- La parte superior los nombres de los equipos con el marcador final.
- La fase solo cuando estamos en Eliminación Directa, semifinal y final.
- El cuadro del nombre de los Equipos.
- El tiempo de las faltas Acumulativas, Cuando el equipo llega a su décima falta.
- La casilla del número del jugador y la casilla de goles individuales. (Los goles de cada jugador).
- El control disciplinario, las tarjetas de los jugadores y el cuerpo técnico.
- Los goles en general solo se resalta el numero del jugador que lo convierte seguido del tiempo de ejecución
- El nombre del Arbitro N. 1
- Marcador final
- Nombre del equipo ganador

Las faltas acumulables llegaran hasta el número **10**, la columna de amonestación se divide en dos (2) para anotar el procedimiento técnico de la doble amonestación (**semáforo hecho por el árbitro**) y así diferenciarla de la Descalificación Directa.

La planilla de registro oficial de juego, se debe sellar una vez terminado el partido con lapicero de tinta de color rojo.



Debemos ser conscientes de la importancia de la correcta aplicación e interpretación de las reglas de juego y que teniendo en cuenta el significativo desarrollo, complementado con principios de desempeño técnico y en la consecución de estilos de arbitrajes rápidos, dinámicos e inteligentes, alcanzamos los objetivos esperados.

Para lograr lo anterior debe existir el mayor compromiso en todos los sentidos, pero estamos encontrando un fenómeno, que para decir verdad, nos tiene bastante preocupados, que no podemos dejar pasar desapercibido y nos obliga a manifestarlo a tiempo y a exigir, los árbitros no se mantienen en una buena y aceptable condición y preparación física, se están tomando las cosas en medio de un ambiente de tranquilidad, no somos recursivos, no nos preocupamos por implementar estrategias propias practicas para lograr arbitrajes fluidos, llenos de fiabilidad, hoy más que nunca e invito a todas las personas que por alguna circunstancia personal no quieren comprender estas razones, que den un paso un costado y dejen trabajar a quienes si tienen la correcta interpretación de las exigencias expuestas.



Comprendamos todos los principios hacia donde queremos llegar y que cada día nos aparece una enseñanza, pero lo más importante, es que estas, no sean de errores cometidos, si no por el contario de buenas acciones propias y espontaneas, que sabiamente apliquemos, dentro de términos de igualdad y equidad.

No se engañen ustedes mismos, por que todo esto les sale a relucir en el momento menos esperado, acepte las recomendaciones y sea disciplinado, recuerde que este es un trabajo en equipo y de mucha comprensión, sea responsable con sus obligaciones y deberes, entienda que sus compañeros son sus mejores aliados para desarrollar un buen





**FEDERACION COLOMBIANA DE FUTBOL DE SALON  
COMISION NACIONAL DE JUZGAMIENTO**

trabajo, los chismosos, los perezosos, los que nada les gusta, los que tienen enemistades entre sus mismos compañeros etc. etc. no caben en esta noble causa arbitral.

**Sea esta la mejor oportunidad para felicitar a todos los participantes del curso nacional realizado en la ciudad de ARMENIA – QUINDIO en donde se interpreto que si se quiere y hay compromiso, se puede.**

**Fue un curso práctico dinámico, participativo y en donde prevaleció la integración, demostrándose que somos un equipo más de personas, con esperanzas y anhelos de ser alguien distinguido en este bello deporte.**

**Al que se preocupo por colocar atención a lo expuesto y retomo como enseñanza, unificaciones e interpretaciones y fue inquieto en no quedar en duda alguna, muy bien, él que disfruto y gozo todo lo que estuvo en sus manos, muy bien, él que tomo las cosas relajadamente, se marginó y fue uno más del curso, problema de él.**

**Para los que se encargaron de disociar de esta clase de capacitaciones y sus principios, los invitamos a que pidan referencias de lo realizado y se dan cuenta, que esto no deja de ser mas que una salida más en falso de los detractores, a los propósitos de desavenir y disociar, para creer que con esta clase de actitudes, lograrán lo que con su trabajo arbitral no han podido obtener.**

Cordialmente.

Hermes Mancilla

**HERMES MANCILLA HERNANDEZ**

COORDINADOR GENERAL DE LA COMISION NACIONAL DE JUZGAMIENTO  
INSTRUCTOR NACIONAL – CURSO ARMENIA

**JESUS ANTONIO VILLARRGA**

INSTRUCTOR NACIONAL – CURSO ARMENIA

