@ArbFutNav arbitrosfutbolnavalmoral

EL TERRENO DE JUEGO

REGLA 1

JAYRO MUÑOZ GARCÍA – ÁRBITRO DE 3ª DIV. DE ESPAÑA

DELEGACIÓN DE ÁRBITROS DE FÚTBOL DE NAVALMORAL DE LA MATA

1. Superficie de juego

- El terreno de juego deberá ser una superficie completamente natural o, si lo permite el reglamento de la competición, una superficie completamente artificial, salvo cuando el reglamento de competición permita una combinación integrada de materiales artificiales y naturales (sistema híbrido).

- El color de las superficies artificiales deberá ser verde.

- Cuando se utilicen superficies artificiales en partidos de competición entre selecciones de federaciones nacionales de fútbol afiliadas a la FIFA o en partidos internacionales de competición de clubes, la superficie deberá cumplir los requisitos del Programa de Calidad de la FIFA de césped artificial o del International Match Standard, salvo si el IFAB concediera una dispensa especial.

2. Marcación del terreno

- El terreno de juego será rectangular y estará marcado con líneas continuas que no entrañen ningún peligro. Se podrá utilizar material de superficie de juego artificial para la marcación de terrenos naturales si esto no supone un peligro. Dichas líneas pertenecerán a las zonas que demarcan.

- Se utilizarán únicamente las líneas estipuladas en la Regla 1 para marcar el terreno de juego.

- Las dos líneas de marcación más largas se denominarán líneas de banda. Las dos más cortas serán las líneas de meta.

- El terreno de juego estará dividido en dos mitades por una línea media que unirá los puntos medios de las dos líneas de banda.

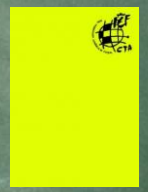
- El centro del terreno de juego se hallará en el punto medio de la línea media, alrededor del cual se trazará un círculo con un radio de 9.15 m.

- Se podrá hacer una marcación fuera del terreno de juego, a 9.15 m del cuadrante de esquina y en perpendicular a las líneas de meta y a las líneas de banda.

- Todas las líneas deberán tener la misma anchura, como máximo 12 cm. Las líneas de meta tendrán la misma anchura que los postes y el travesaño.

- Cuando se usen superficies artificiales, se permitirán otras líneas, siempre que sean de un color diferente y puedan distinguirse claramente de las líneas de fútbol.

- Un jugador que realiza marcas no autorizadas en el terreno de juego, será amonestado por conducta antideportiva. Si el árbitro se percata de ello durante el partido, el infractor será amonestado inmediatamente en cuanto el balón deje de estar en juego.



3. Dimensiones

- La longitud de la línea de banda deberá ser superior a la longitud de la línea de meta.

Longitud (línea de banda):
Mín. 90 m – máx. 120 m

Longitud (línea de meta):
Mín. 45 m – máx. 90 m

4. Dimensiones en partidos internacionales

Longitud (línea de banda):
Mín. 100 m – máx. 110 m

Longitud (línea de meta):
Mín. 64 m – máx. 75 m

- Los organizadores de las competiciones podrán determinar la longitud de la línea de meta y de la línea de banda respetando estos límites.

5. Área de meta

- Se trazarán dos líneas perpendiculares a la línea de meta, a 5.5 m de la parte interior de cada uno de los postes de la portería. Dichas líneas se adentrarán 5.5 m en el terreno de juego y se unirán con una línea paralela a la línea de meta. El área delimitada por dichas líneas y la línea de meta será el área de meta.

6. Área de penalti

- Se trazarán dos líneas perpendiculares a la línea de meta, a 16.5 m de la parte interior de cada uno de los postes de la portería. Dichas líneas se adentrarán 16.5 m en el terreno de juego y se unirán con una línea paralela a la línea de meta. El área delimitada por dichas líneas y la línea de meta será el área de penalti.
- En cada área de penalti se marcará un punto de penalti a 11 m de distancia del punto medio de la línea entre los postes de portería.
- Al exterior de cada área de penalti se trazará un semicírculo con un radio de 9.15 m desde el centro del punto de penalti.

7. Área de esquina

- El área de esquina se marcará trazando un cuadrante en el interior del terreno de juego con un radio de 1 m desde el banderín de esquina.

8. Banderines

- En cada una de las esquinas, se colocará un poste no puntiagudo con un banderín, cuya altura mínima será de 1.5 m.
- Se podrán colocar banderines similares en cada extremo de la línea media, a una distancia mínima de 1 m al exterior de la línea de banda.

9. Área técnica

- El área técnica se relaciona en particular con los partidos disputados en estadios que cuentan con un área especial con asientos para el cuerpo técnico y los sustitutos, como se describe a continuación:

- ✓ el área técnica se extenderá únicamente 1 m a cada lado del área de asientos y hacia adelante hasta 1 m de distancia de la línea de banda
- ✓ deberán utilizarse marcaciones para delimitar dicha área
- ✓ el número de personas con presencia autorizada en el área técnica estará determinado por el reglamento de la competición
- ✓ los ocupantes del área técnica:
  - ✓ deberán identificarse antes del inicio del partido, de conformidad con el reglamento de la competición;
  - ✓ deberán comportarse de un modo responsable;
  - ✓ deberán permanecer dentro de los límites del área técnica, salvo en circunstancias especiales, por ejemplo, si un fisioterapeuta o un médico debe entrar en el terreno de juego, con el permiso del árbitro, para evaluar la lesión de un jugador
- ✓ solamente una persona a la vez estará autorizada para dar instrucciones tácticas desde el área técnica

10. Porterías

- Una portería se colocará en el centro de cada línea de meta.
- Consistirán en dos postes verticales, equidistantes de los banderines de esquina y unidos en la parte superior por una barra horizontal (travesaño). Los postes y el travesaño deberán estar fabricados de un material aprobado. Deberán tener forma cuadrada, rectangular, redonda o elíptica y no deberán constituir ningún peligro.
- La distancia entre la parte interior de los postes será de 7.32 m y la distancia del borde inferior del travesaño al suelo será de 2.44 m.
- La colocación de los postes de meta en relación con la línea de meta debe ajustarse a los gráficos.

- Los postes y el travesaño deberán ser blancos y tendrán la misma anchura y espesor, como máximo 12 cm.
- Si el travesaño se rompe o se sale de su sitio, se detendrá el juego hasta que haya sido reparado o colocado en su lugar. Si no es posible repararlo, se deberá suspender el partido. No se permite colocar una cuerda ni ningún otro material flexible o peligroso para sustituir el travesaño. El juego se reanudará con un balón a tierra.
- Se podrán enganchar redes en las porterías y el suelo detrás de estas, y deberán estar sujetas de forma conveniente y no estorbar al guardameta.

Seguridad

- Las porterías (incluso las portátiles) deberán estar ancladas firmemente en el suelo.

11. Detección Automática de Goles (DAG)

- Los sistemas de DAG pueden usarse para verificar si se ha anotado un gol y ayudar al árbitro en su decisión.
- Allí donde se haga uso de los sistemas de DAG, se podrá modificar la estructura de las porterías de acuerdo con lo estipulado en el Programa de Calidad de la FIFA para la DAG y las Reglas de Juego. El uso de estos sistemas debe estar regulado en el reglamento de la competición.

Principios de la DAG

- El dispositivo se aplicará únicamente a la línea de meta y solo para determinar si se ha anotado gol.
- El dispositivo deberá indicar si se ha anotado gol de manera inmediata y confirmarlo automáticamente en el margen de un segundo, dato que se transmitirá solamente al equipo arbitral (por medio del reloj del árbitro, por vibración y señal visual).

Requisitos y especificaciones de la DAG

- Si se utiliza uno de estos sistemas en competición, los organizadores deberán garantizar que cuente con la certificación correspondiente de una de las siguientes normas:

- ✓ FIFA Quality PRO
- ✓ FIFA Quality
- ✓ IMS - INTERNATIONAL MATCH STANDARD

- Un instituto independiente de análisis comprobará la precisión y el correcto funcionamiento de los diferentes sistemas de acuerdo con el Manual de Pruebas. Si el dispositivo no funciona según lo dispuesto en el Manual de Pruebas, el árbitro no podrá utilizarlo y se lo comunicará a la autoridad competente.

- El árbitro deberá comprobar el funcionamiento correcto de esta tecnología antes del partido, según se estipula en el Manual de Pruebas del Programa de Calidad de la FIFA para la DAG.

12. Publicidad comercial

- Se prohíbe todo tipo de publicidad comercial, ya sea real o virtual, en el terreno de juego, en el suelo dentro del área que abarcan las redes de portería y el área técnica, o en el suelo a una distancia de 1 m de las líneas de demarcación del terreno de juego, desde el momento en que los equipos entran en el terreno de juego hasta que lo abandonan en el pausa de medio tiempo, y desde el momento en que vuelven a entrar al terreno hasta el término del partido. Está prohibida la publicidad en las porterías, las redes, los banderines de esquina y sus postes, y en todo equipo ajeno a estos elementos (p. ej. cámaras, micrófonos, etc.).
- Además, la publicidad vertical deberá hallarse al menos a:
  - ✓ 1 m de las líneas de banda
  - ✓ a la misma distancia de la línea de meta que la profundidad de las redes de la portería
  - ✓ 1 m de la red de la portería

Ejemplos de publicidad permitidas:

13. Logotipos y emblemas

- Durante el tiempo de juego la reproducción real o virtual de logotipos o emblemas representativos de la FIFA, confederaciones, federaciones nacionales de fútbol, competiciones, clubes u otras entidades está prohibida en el terreno de juego, las redes de la portería y las zonas que ocupan, las porterías y los postes de los banderines de esquina. No obstante, sí se permite en las banderas de los banderines de esquina.

GRACIAS POR VUESTRA ATENCIÓN, AHORA ES VUESTRO TURNO...

Bibiana Steinhaus