@ArbFutNav arbitrosfutbolnavalmoral

EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

REGLA 4

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

DELEGACIÓN DE ÁRBITROS DE FÚTBOL DE NAVALMORAL DE LA MATA

1. Seguridad

- Un jugador no debe llevar equipamiento que sea peligroso ni llevar ningún objeto que sea peligroso.

- Se prohíben todo tipo de accesorios de joyería o bisutería (collares, anillos, brazaletes, pendientes, bandas de cuero o goma, etc.). Los jugadores tendrán la obligación de quitárselos. Asimismo, no se permite cubrirlos con cinta adhesiva.

- Se deberá inspeccionar a los jugadores antes del inicio del partido y a los sustitutos antes de que entren en el terreno de juego. Si un jugador lleva una prenda u objeto prohibido o peligroso, el árbitro deberá ordenar al jugador:

- ✓ que se quite el objeto en cuestión;
- ✓ que salga del salga del terreno de juego en la próxima detención del juego si no puede o no quiere acatar la orden.

- Deberá amonestarse a todo jugador que rehúse acatar esta regla o que vuelva a ponerse el objeto otra vez.

2. Equipamiento obligatorio

- El equipamiento obligatorio de un jugador se compone de las siguientes prendas:

✓ una camiseta con mangas;
✓ pantalones cortos;
✓ medias: si se coloca cinta adhesiva o cualquier otro material en la parte exterior, deberá ser del mismo color que la parte de las medias sobre la que se use o que cubra;
✓ espinilleras: deberán estar fabricadas de un material adecuado que ofrezca una protección razonable y quedar cubiertas por las medias;
✓ calzado.

- Los guardametas podrán utilizar pantalones largos.

- Un jugador que pierda accidentalmente un zapato o una espinillera deberá volver a colocárselo lo más pronto posible, nunca más tarde que la próxima vez que el balón deje de estar en juego; si antes de ello el jugador juega el balón y/o marca un gol, el gol será valido.

3. Colores

- Los dos equipos vestirán colores que los diferencien entre sí y del equipo arbitral.

- Cada guardametas vestirá colores que lo diferencien de los demás jugadores y del equipo arbitral
- Si las camisetas de los dos guardametas son del mismo color y ninguno de ellos tiene una camiseta de otro color, el árbitro deberá permitir que se juegue el partido.

- Las camisetas interiores deberán ser del color principal de las mangas de la camiseta. Si se usan mallas térmicas cortas o largas, estas deberán ser del color principal de los pantalones cortos o de su parte inferior; además, los jugadores del mismo equipo deberán llevarlas del mismo color.

PERMITIDO

NO PERMITIDO

4. Otro equipamiento

- Se permite el equipamiento protector no peligroso, como por ejemplo, protectores de cabeza, máscaras faciales, rodilleras y protectores del brazo fabricados con material blando, ligero y acolchado. También se permiten gorras para guardametas y gafas deportivas.

Protectores de cabeza

- Cuando se usen protectores de cabeza (excepto gorras para guardametas) estos deberán:

✓ ser de color negro o del color principal de la camiseta (siempre y cuando los jugadores de un mismo equipo usen el mismo color);

✓ estar en consonancia con el aspecto profesional del equipamiento del jugador

✓ estar separados de la camiseta;

✓ no suponer ningún riesgo para el jugador que lo lleve ni para ningún otro jugador (p. ej. un mecanismo de apertura alrededor del cuello);

✓ carecer de partes que sobresalgan (protuberancias).

PERMITIDO

Sólo porteros:

Comunicación electrónica

- Los jugadores (lo que incluye a los sustitutos, jugadores sustituidos y jugadores expulsados) no tienen la autorización de llevar o utilizar ningún tipo de equipos electrónicos o de comunicación (excepto donde se permita el uso de EPTS). Se prohíbe el uso de todo tipo de sistemas electrónicos de comunicación por parte del cuerpo técnico, salvo en lo que respecta exclusivamente al bienestar y la seguridad del jugador.

Sistemas electrónicos de seguimiento del rendimiento (EPTS)

- En los lugares donde se utilice la tecnología ponible (WT) como parte de sistemas electrónicos de seguimiento del rendimiento (EPTS) en partidos que se disputen en una competición oficial organizada bajo los auspicios de la FIFA o de las confederaciones o asociaciones nacionales de fútbol, la tecnología incorporada al equipo del jugador deberá llevar la siguiente marca:

- Esta marca indica que el material se ha probado oficialmente y satisface los requisitos mínimos de seguridad del International Match Standard desarrollado por la FIFA y aprobado por el IFAB.
- Los centros que lleven a cabo los controles de calidad estarán sujetos a la aprobación de la FIFA. El periodo de transición termina el 31 de mayo de 2018.

IMS
INTERNATIONAL MATCH STANDARD™

- Cuando se usen dispositivos o sistemas de seguimiento de jugadores (con la aprobación de la federación nacional de fútbol o del organizador de la competición):

✓ no deben ser peligrosos;

✓ durante el partido, no se permitirá la recepción ni el uso en el área técnica de la información o los datos transmitidos por estos dispositivos.

5. Eslóganes, mensajes, imágenes y publicidad

- El equipamiento no deberá contener eslóganes, mensajes o imágenes de carácter político, religioso o personal. Los jugadores no deberán mostrar ropa interior con eslóganes, mensajes o imágenes de carácter político, religioso, personal o publicitario que no sea el logotipo del fabricante. En caso de infracción, el jugador o el equipo serán sancionados por el organizador de la competición, la federación nacional de fútbol o la FIFA.

6. Infracciones y sanciones

- En caso de cualquier infracción de esta regla, no se deberá detener el juego y:

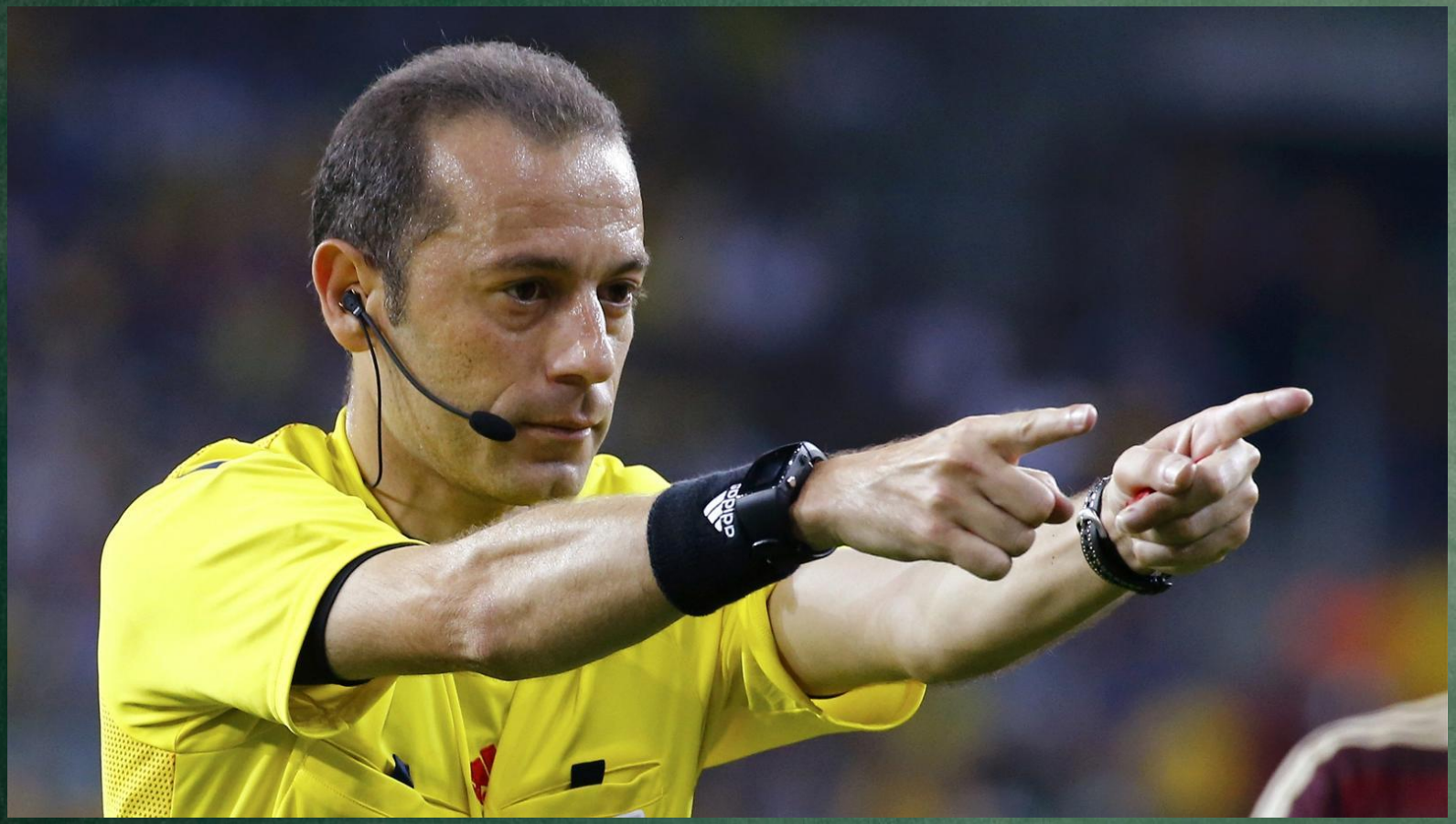
- ✓ el árbitro ordenará al jugador infractor que abandone el terreno de juego para que ponga en orden su equipamiento;
- ✓ el jugador saldrá del terreno de juego cuando se detenga el juego, a menos que se haya corregido ya el equipamiento.

- Un jugador que abandone el terreno de juego para corregir o cambiar su equipamiento deberán:

- ✓ someter el equipamiento al control de un miembro del equipo arbitral antes de poder volver a entrar;
- ✓ volver a entrar únicamente con el permiso del árbitro (el cual puede concederse durante el juego).

- Un jugador que entre en el terreno de juego sin permiso debe ser amonestado; si se detiene el juego para amonestar al jugador, se concederá un tiro libre indirecto en el lugar donde se encontraba el balón cuando se detuvo el juego.

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



Cüneyt Çakır