

NORMATIVA DE ARBITRAJE EN PARTIDOS OFICIALES F.E.L.F.C.



Artículo 1: El Árbitro

El árbitro es la persona encargada de velar, durante un partido de cualquier competición oficial de la LFC o bien de sus clubes asociados, por el cumplimiento de todas las normas del juego recogidas en el Reglamento de Fútbol Chapas, aprobado por la F.E.L.F.C. y vigente en cada momento.

Artículo 2: Conocimiento de las reglas

Al igual que los participantes de cualquier competición oficial, la persona que desempeñe el arbitraje tiene la obligación de conocer completamente tanto el Reglamento de Juego como la presente normativa. En ésta normativa se recogen y regulan todas las acciones y facultades que, siempre al amparo del propio Reglamento de Juego, el árbitro poseerá durante el ejercicio de su labor en un partido.

Artículo 3: Obligación de cumplir con el arbitraje solicitado por cada organización

Es obligatorio cumplir con el arbitraje establecido por cada organización para asegurar un buen desarrollo de cada competición.

Dentro de los torneos tipo Open que comprende el Circuito LFC Tour, será la *Organización* de cada evento la que solicite, entre los jugadores presentes, arbitrajes obligatoriamente en todos los partidos a partir de los Cuartos de Final y recomendablemente durante toda la competición. En caso de incumplimiento por parte de un jugador de su obligación de arbitrar, la Organización del Open buscará otro árbitro para suplirle, y se comunicará tal circunstancia al correspondiente Delegado Disciplinario.

En los Campeonatos de España, el *Comité de Arbitraje de la LFC* será el encargado de organizar los arbitrajes, y todos los Clubes y jugadores deberán seguir lo que se estipule para cada evento. En caso de incumplimiento, se seguirá lo marcado en la correspondiente normativa.

Artículo 4: *Campo de juego y accesorios*

El árbitro deberá cerciorarse, antes del inicio del partido y también durante el desarrollo del mismo, de que el tablero esté bien situado sobre sus borriquetas y de que todos los elementos de juego se encuentren en buenas condiciones de uso, con la finalidad de evitar molestias o interrupciones innecesarias a los participantes. Caso de haber cualquier incidencia con éstos elementos, deberá notificar a la Organización del evento para poder subsanarla.

Artículo 5: *Inicio del partido*

Antes de comenzar un partido, el árbitro deberá realizar un sorteo entre los participantes (con una moneda, lanzando chapas preguntando si van a salir "iguales o distintas" o de cualquier otra forma siempre que ambos jugadores estén conforme). El participante que resulte vencedor, podrá elegir entre realizar el saque de centro o bien elegir en qué campo va a situarse.

Artículo 6: *Uso del cronómetro, marcador y medidor de distancias*

El árbitro deberá accionar el cronómetro, previamente configurado con la duración reglamentariamente correspondiente, una vez se produzca cada saque de centro inicial; así como detenerlo cuando éste pite el final de cada periodo. Para evitar incidencias, deberá estar atento durante todo el partido al correcto funcionamiento del mismo.

Cada vez que se produzca un gol y éste haya sido validado, deberá el árbitro subirlo al marcador, el cual siempre debe situar dentro de las bandas del campo, en una posición que no entorpezca a los jugadores en cada momento. De igual manera deberá ir situando el cronómetro, siempre haciendo que sea visible para ambos contendientes.

Es recomendable que cada árbitro cuente con un medidor (9,3 y 1 cm) para poder decidir en cualquier situación de chapas sobre el terreno de juego en la que haya que tomar en cuenta tales distancias (colocación en reestructuraciones, situaciones de posibles minipases, entrada a contactar con balón dentro de una acumulación de chapas, etc).

Artículo 7: *Situación de las chapas sobre el terreno de juego*

El árbitro deberá recolocar correctamente las chapas o porteros cuyas bases estén en posición distinta de la paralela al terreno de juego (chapa sujeta por otras chapas, chapa boca abajo, o apoyada en poste o vallado) (ver art. 11.7 del Reglamento de Juego) además de cualquier otro elemento del juego mal situado, para evitar en la medida de lo posible situaciones que puedan generar dudas.

Artículo 8: *Atención a todo lo que suceda durante el partido*

La persona que ejerza de árbitro en un partido deberá visualizar el desarrollo de todo el partido, sin molestar a los jugadores, prestando especial atención en los disparos a puerta que se produzcan, así como en cualquier otro tipo de jugada en la que pueda acabar teniendo que pronunciarse al respecto (como, por ejemplo, ver si se produce cualquier falta o infracción, si se ha producido o no un pase al pié, etc...)

Artículo 9: *Notificaciones al árbitro por parte de los jugadores*

Tal y como estipula el Reglamento de Juego, el árbitro (al igual que el jugador rival) deberá ser notificado ante las siguientes situaciones:

- En cualquier eventual sustitución de chapas (recordemos que se pueden efectuar 4 sustituciones como máximo, siempre en jugadas en las que se produzca una reestructuración).
- En cualquier disparo a gol que vaya a producirse.
- Cuando cualquier jugador considere que se ha producido falta o infracción, o pueda haber cualquier jugada que genere dudas.

Deberá por tanto el árbitro estar atento para recibir cualquiera de éstas notificaciones, puesto que de no llegar a producirse las mismas, podría acabar invalidándose la jugada en cuestión.

Artículo 10: *Validez de un gol*

Antes de subir al marcador cualquier posible gol que se produzca, deberá el árbitro pronunciarse acerca de si ha sido válido o no, es decir, si la jugada se realizó dentro de las condiciones reglamentarias para ello (ver art. 8 del Reglamento de Juego) y si el balón ha llegado a superar por completo la línea de gol, pudiendo incluso revisar cualquier grabación, como se recoge a continuación, para poder pronunciarse correctamente al respecto.

En caso de haberse producido cualquier falta o infracción previa al disparo, el árbitro anulará la jugada y pitará la situación que corresponda. De igual modo, de producirse una “chapa voladora”, el árbitro anulará el gol y otorgará saque de puerta al rival.

Artículo 11: *Revisión de grabaciones (“ojo de halcón”)*

Para poder dictaminar ante cualquier jugada dudosa de la manera más correcta posible, el árbitro tendrá potestad para detener el partido y solicitar revisar cualquier grabación hecha sobre el encuentro en curso. La interpretación y decisión que el árbitro sostenga sobre la jugada revisada será la única que prevalezca, debiendo acatarla los jugadores.

Artículo 12: *Anulación de un gol en propia meta*

Un gol en propia meta será siempre válido, salvo que el árbitro considere que se ha marcado de manera voluntaria por cualquier motivo. En este caso sacaría córner el rival.

Artículo 13: *Faltas e infracciones*

Al producirse una falta o infracción, y antes de mover cualquier elemento de juego (chapas, pelota, etc.) el árbitro tiene que haber dado validez a la falta. En caso contrario, el árbitro pitará una falta técnica (libre indirecto) del jugador que movió dicho elemento de juego.

Artículo 14: *Sanciones a arrastres y faltas técnicas*

El árbitro deberá estar atento ante cualquier posible uso indebido de las técnicas de disparo o pase por parte de los jugadores (ver arts. 3 y 12.2 del Reglamento de Juego), debiendo pitar al infractor el correspondiente arrastre y sancionando con libre indirecto a lanzar desde el lugar donde se inició el contacto con la chapa.

Además, el árbitro deberá apercebir al infractor, dado que en caso de reincidencia, deberá expulsar a una chapa del jugador infractor. En casos sucesivos se seguiría el mismo sistema, alternando libre indirecto con apercebimiento y expulsión cada dos infracciones.

También se penalizarán con libre indirecto cualquiera de las faltas técnicas recogidas en el art. 12.2 del Reglamento de Juego.

Artículo 15: Cuenta de los turnos en “posición de minipase”

El árbitro deberá llevar, en todo momento, la cuenta de los turnos en que cualquiera de los jugadores puedan estar con 2 chapas en “posición de minipase”, y notificar al jugador que le toque abrir que se encuentra en el segundo turno dentro de esa posición, antes de poder indicar un libre indirecto por obstrucción en caso de que finalmente no acabe el jugador implicado deshaciendo tal posición.

Artículo 16: Infracciones por pérdidas de tiempo

Además de las situaciones que el art. 8.6 del Reglamento de Juego considera como pérdida de tiempo, el árbitro podrá señalar en cualquier momento y según su criterio cualquier situación que pueda considerarse como tal, y en todo caso la tardanza en más de 15 segundos para ejecutar una acción de juego. Si ocurre cualquiera de ellas, debe el árbitro pitar la pérdida de tiempo, procediendo a efectuar un libre indirecto desde donde esté el balón o, en caso de no estar en juego, desde el centro del campo.

Al pitar la pérdida de tiempo, deberá el árbitro apercebir al jugador implicado, y en caso de reincidencia, o de que dicha pérdida se realice en el último minuto de partido, el árbitro expulsará además a una chapa del equipo infractor.

Artículo 17: Casos en los que es posible expulsar una chapa

Como hemos visto en artículos anteriores, además de por reincidencia de pérdidas de tiempo o de arrastres, podrá el árbitro expulsar una chapa del infractor si éste comete falta intencionada sin opción de jugar el balón para desbaratar la jugada rival.

El participante elige cuál de sus chapas es expulsada, no tiene por qué ser la misma que comete la infracción, y en ningún caso el expulsado será el portero. En caso de aplicarse ley de la ventaja ante una expulsión, en la siguiente interrupción del juego se expulsará igualmente a la chapa infractora.

Normativa elaborada por el Comité de Arbitraje LFC, aprobada por la Junta de Clubes celebrada el 5 de Abril de 2018.