







MODIFICACIONES REGLAS DE JUEGO **TEMPORADA 2022/2023**

COMITÉ TÉCNICO DE ÁRBITROS Autoría de la presentación: Ángel Sabroso. Impartida por Fran Hita

















































JULIO 2022



4 PASES MÁXIMO EN JUEGO PASIVO















































4 pases en Juego Pasivo

- En relación al Juego Pasivo tan solo cambia un aspecto: el número máximo de pases permitidos se reduce de 6 a 4.
- Todo lo demás queda exactamente igual.
- NO CAMBIAR CRITERIOS PARA <u>LEVANTAR EL BRAZO</u> COMO SEÑAL DE AVISO DEL JUEGO PASIVO (ni más rápido, ni más lento)





NUEVA PROTECCIÓN A LOS PORTEROS



Nueva Regla 8.8

Exclusión inmediata de 2 minutos

 Cuando el lanzamiento de un jugador/a, que está libre de obstrucción y realiza el lanzamiento en una situación abierta, golpea la cabeza del portero/a.



La regla es para PROTEGER a los porteros de los caretazos claros En caso de duda: NO 2 MIN





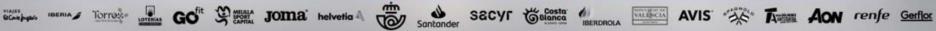










































NUEVA PROTECCIÓN A LOS PORTEROS

- Si una falta es cometida por el defensor, la regla no se aplica. No puede haber jugadores entre el lanzador y el portero para que se pueda aplicar esta regla
- La regla no se aplica si el balón viene rebotado de la portería o el suelo
- El golpeo del balón en la cabeza debe ser sancionado si los árbitros observan que el balón cambia su dirección tras el contacto con la cabeza (un roce o peinada no se sanciona)
- El portero puede moverse normalmente y la regla se aplicará si el balón golpea su cabeza. Sólo no se aplica si el portero para el lanzamiento con su cabeza (si va a pararlo con la cabeza).
- Portero que intentar engañar a los árbitros:
 - -balón que golpea en pecho u hombro y se tiran las manos a la cara
 - -portero que para intencionadamente el lanzamiento con la cabeza y exagera el impacto







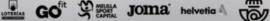






































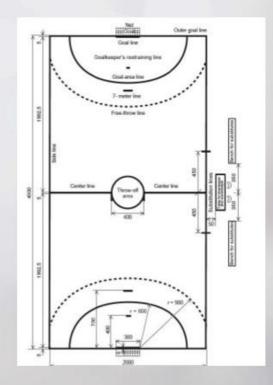
R.F.E.BM.



NUEVO SAQUE DE CENTRO

EL ÁREA DE SAQUE DE CENTRO

- Una circunferencia de 4 mts de diámetro, llamada Área de Saque de Centro, es ubicada en el medio de la línea central
- El Área de Saque de Centro puede ser:
 - A. un área con un color diferente al del campo de juego (diámetro 4m).
 - B. una línea circular







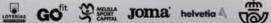




































F.BM.R.MU.

○

NUEVO SAQUE DE CENTRO

EN EL CASO DE QUE LA INSTALACIÓN NO DISPONGA DE LA CIRCUNFERENCIA DE 4 METROS, PARA LA APLICACIÓN DE ESTA MODIFICACIÓN EN LA FBMRMU SE PERMITIRÁ HASTA SU IMPLANTACIÓN UNO DE ESTOS DOS CASOS:













Momento del toque de silbato:

- al menos un pie y el balón dentro del Área
- balón adaptado por el ejecutor
- ejecutor del saque de pie
- ningún atacante en la otra mitad del terreno de juego antes del toque de silbato, excepto compañeros del ejecutor si están dentro del Área del saque de Centro.
- tras el toque de silbato, los atacantes pueden cruzar la línea central (como antes).



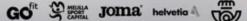












































Claves con los Defensores:

- Los defensores deben estar fuera del Área de Saque de Centro. (No tienen que mantener distancia de 3 metros, pero sí permanecer fuera del área y no tocar el balón ni a los oponentes hasta que el saque haya sido ejecutado)
 - No tienen permitido entrar en el Área del Sague de Centro hasta que el sague haya sido ejecutado

(que el balón haya salido por complete del área o un atacante haya tocado el balón dentro del área)

No pueden blocar el balón hasta que haya atravesado por completo la línea del Area de Sague de Centro, incluso aunque lo haga saltando desde fuera del área.















































CRITERIO ARBITRAL: Defensores

- Estar en una posición incorrecta, sin contacto físico con el ejecutor del saque:
 - Si no hay influencia Ventaja- el juego continuia (advertencia verbal al defensor cuando se pueda).
 - ·Si tiene influencia y no es possible Ventaja: sanción diciplinaria (casi siempre D2min)
 - Si claramente destruye el saque de centro o frustra el éxito del saque: D2min
- Estar en una posición incorrecta, con contacto físico con el ejecutor del saque:
 - Ventaja siempre que se pueda dar
 - Siempre D2min (después de la ventaja, en su caso)
 - Red-Blue Card si la acción lo merece (8:5 u 8:6)







































