



IES CRUCEIRO BALEARES
CULLEREDO – A CORUÑA

IFAB
IFAB

REGRA 1. O TERREO DE XOGO

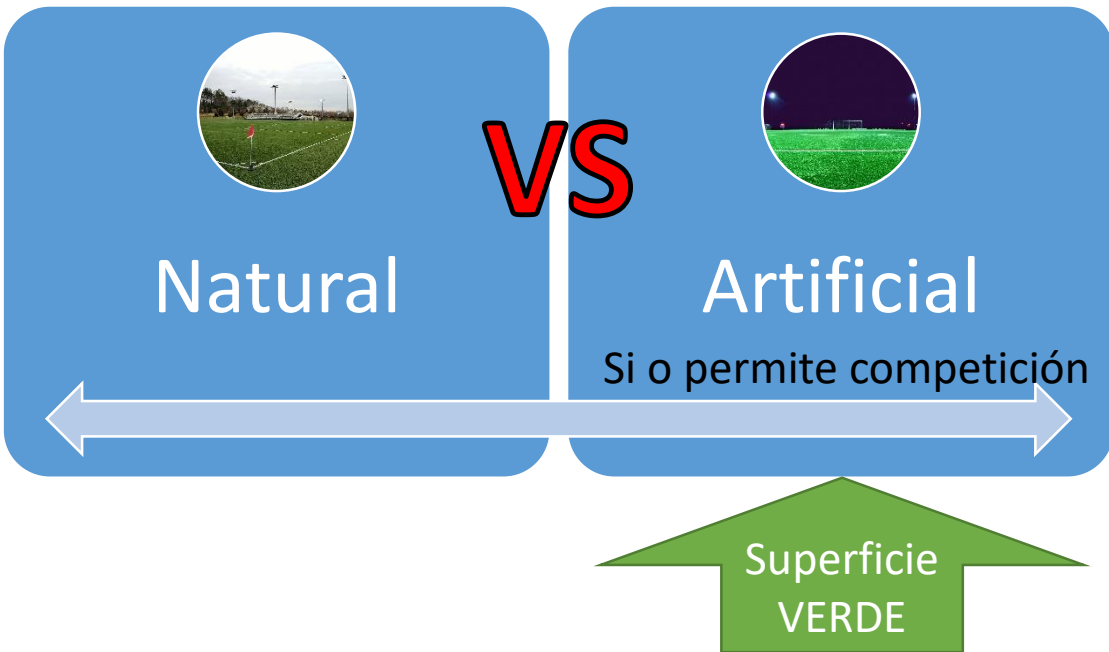
Gabriel Eiras Oliveira



Descargar
la aplicación de las
Reglas de Juego

Reglas
de Juego

20/21



Copa del Rey | L'Hospitalet - Deportivo

L'Hospitalet cumple su amenaza

El Deportivo pasa a los cuartos de la Copa sin necesidad de disputar los octavos después de que L'Hospitalet haya cumplido su amenaza de no presentarse.



EFE 11 de diciembre de 2001 • 00:00h CET

El Deportivo pasará a los cuartos de final de la Copa del Rey sin necesidad de disputar un solo encuentro de octavos, después de que L'Hospitalet cumpliera su amenaza de no acudir al partido de ida. Los jugadores deportivistas calentaron sobre el césped del Miniestadi, mientras esperaban la media hora preceptiva a un rival que no aceptó la negativa gallega a actuar sobre césped artificial.



Regra de xogo 1. O terreo de xogo



Lonxitude:

- Mínimo: 90 m
- Máximo: 120 m

Anchura:

- Mínimo: 45 m
- Máximo: 90 m

Lonxitude:

- Mínimo: 100 m
- Máximo: 110 m

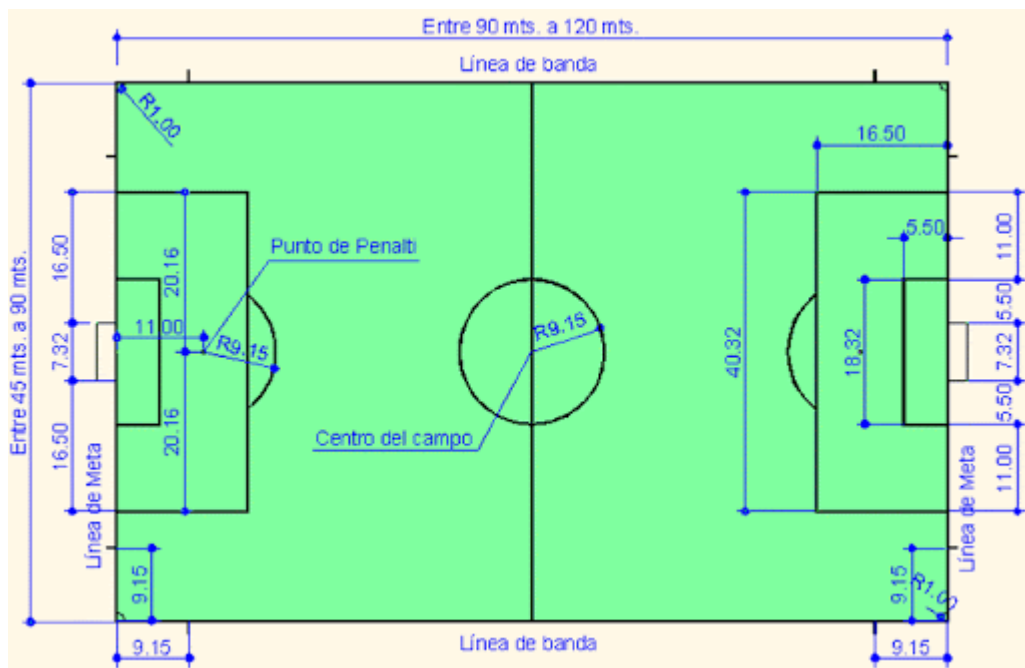
Anchura:

- Mínimo: 64 m
- Máximo: 75 m

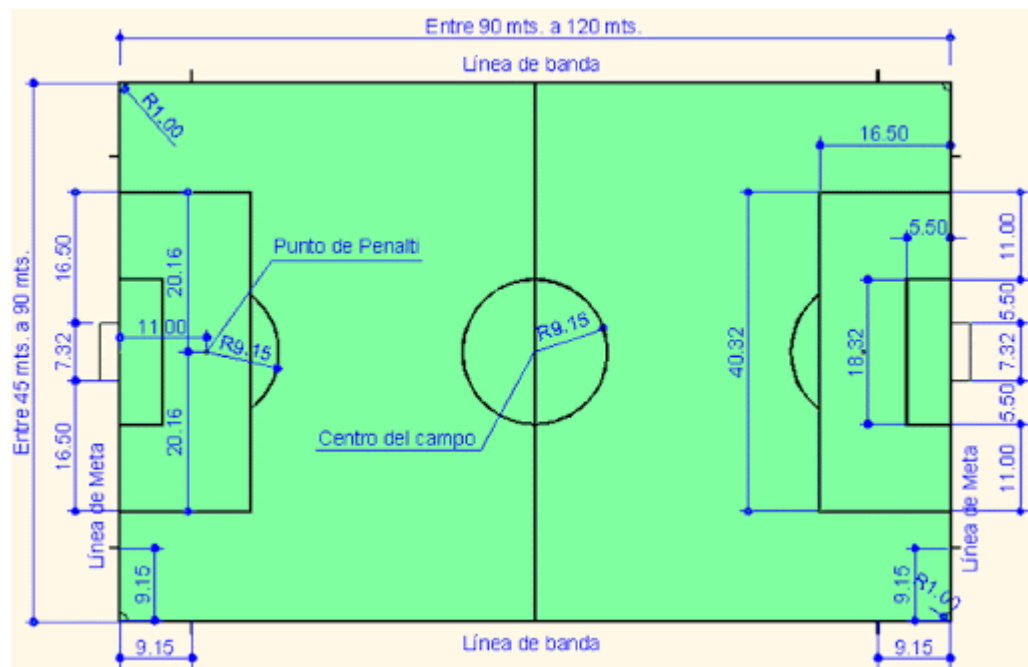
Os organizadores poderán determinar a lonxitude da liña de meta e da liña de banda respectando estes límites.



Regra de xogo 1. O terreo de xogo



- O terreo de xogo está dividido en dúas metades pola **liña central ou de medio campo**.
- O **punto central** do terreo de xogo sitúase no punto medio da liña central, trázase un radio de 9,15 m.
- Poderase realizar **marcacións fora do terreo de xogo** a 9,15 m do arco de esquina.
- Todas as liñas deberán ter a **mesma anchura**, como máximo **12 m**.
- A liña de meta terá a **mesma anchura que os postes e traveseiro**.
- Non se permiten **outras liñas** nos campos de superficie natural, si no campo de superficie artificial (doutras cores).
- As liñas forman parte do terreo de xogo.
- A distancia do **punto de penalti** mídese dende o centro desta até o borde exterior da liña de meta.
- Si un xogador realiza **marcas non autorizadas** no terreo de xogo, será amostado por conducta antideportiva. Si se decata durante o partido, amostase en canto o balón deixe de estar en xogo.



Área de meta:

- Trazarase dúas liñas perpendiculares á liña de meta, a **5,5m**, da parte interior de cada un dos postes da portería.
- Ditas liñas adentraranse a **5,5m** no terreo de xogo.
- Únense as liñas con unha liña paralela a liña de meta.

Área penal:

- Trázanse dúas liñas perpendiculares a liña de meta a **16,5m** da parte interior de cada un dos postes da portería.
- Ditas liñas adentraránse **16,5m** no terreo de xogo.
- Únense as liñas con unha liña paralela a liña de meta.
- No interior desta área, marcase o **punto de penal** a **11m**.
- Dende o punto de penal, marcase un aro de circunferencia de **9,15m no exterior** da área de penal.

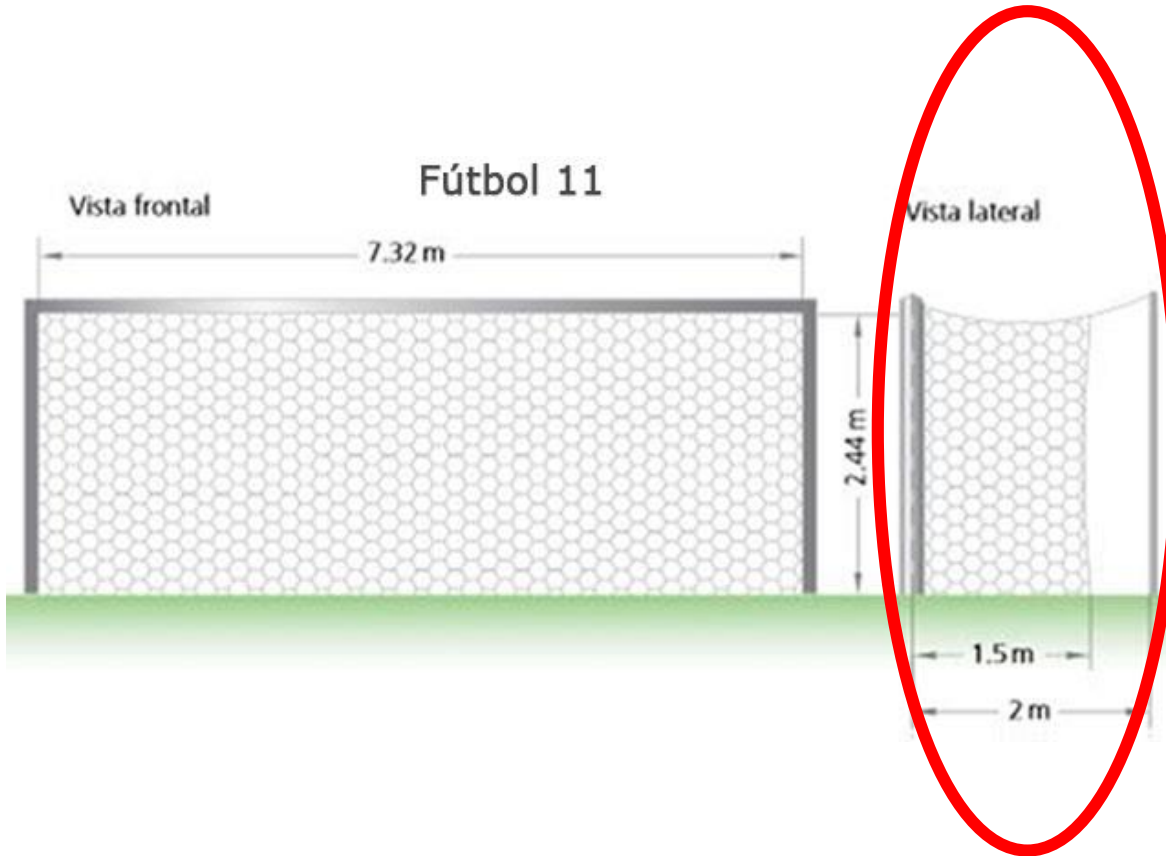
Área de esquina.

- Márcase un cuadrante no interior do terreo de xogo cun **radio de 1m** dende o banderín.
- En cada esquina **colocarase un poste non punteado** cun banderín cuxa altura mínima será de 1,5m.
- Poderase colocar banderíns nos extremos das **liñas centrais** a unha distancia de 1m da liña de banda cara o exterior.



Área técnica:

- Relacionase en particular cos partidos disputados en estadios que contan cun área específica con asentos para o corpo técnico, os suplentes e os xogadores substituídos (o banco).
- Características:
 - Esténdese **1 m a cada lado** do banco e **até 1 metro** de distancia da liña de banda
 - Deberá delimitarse coas liñas de demarcación
 - O **número de persoas autorizadas** na área técnica estará **determinada polo regulamento de competición**.
- Ocupantes:
 - Deberán **identificarse antes do inicio** do partido
 - Deberán permanecer **dentro dos límites**, salvo excepcións: médico fisio (PF??)
 - Só poderá **dar instrucións tácticas** dende a área técnica **unha persoa á vez**.



Porterías:

- No centro de cada unha das dúas liñas de meta.
- Consta de dous postes verticais unido por un traveseiro na parte superior.
- Fabricados **con materiais homologados**.
- **Forma:** cadrada, rectangular, redonda, elíptica OU COMBINACIÓN DESTAS FORMAS.
- Dimensións: **7,32 x 2,44m**.
- Cor branco.
- Mesma anchura e espesor. (Máx. 12 cm)
- Si **traveseiro rompe** ou sae do seu sitio, deterase o xogo até ser reparado. Reinício: balón a terra. Se non se pode reparar: suspéndese.
- **Redes:** OPCIONAIS. Deberán estar suxeitas de forma axeitada, de maneira que non moleste ao gardameta.
- **Seguridade:** Portería ancladas ao chan.

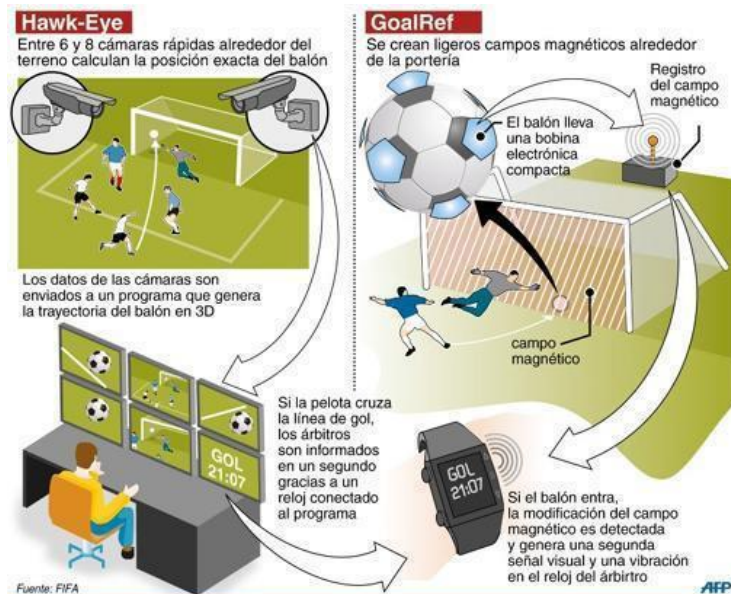


FÚTBOL

Se estrena detección automática de goles

MADRID. La tecnología para la detección automática de goles (DAG) se estrenará en suelo africano esta semana en el primer partido del Mundial de Clubes de Marruecos, que se juega mañana en Agadir con el Raja Casablanca-Auckland City.

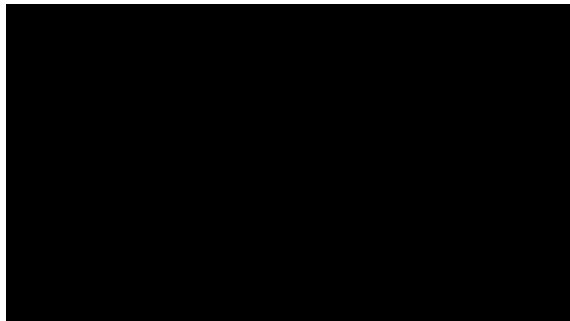
09 DE DICIEMBRE DE 2013 - 23:12



Regra de xogo 1. O terreo de xogo

Detección automática de goles (DAG):

- Pode usarse para **verificar si se anotou un gol** e apoiar a decisión do árbitro.
- O seu uso debe estar **estipulado no regulamento de competición.**
- **Principios:**
 - So na liña de meta
 - Deberá indicar si se meteu gol de maneira inmediata: tempo máximo: 1 segundo.
 - Transmítese só ao equipo arbitral, por medio de reloxo.
- **Requisitos:**
 - Deberá contar coa correspondente certificación.
 - Unha institución independente de análise comprobará a precisión e o correcto funcionamento dos diferentes sistemas de acordo co Programa de Calidade da FIFA.
 - O árbitro ten que comprobar o seu correcto funcionamento antes do partido.



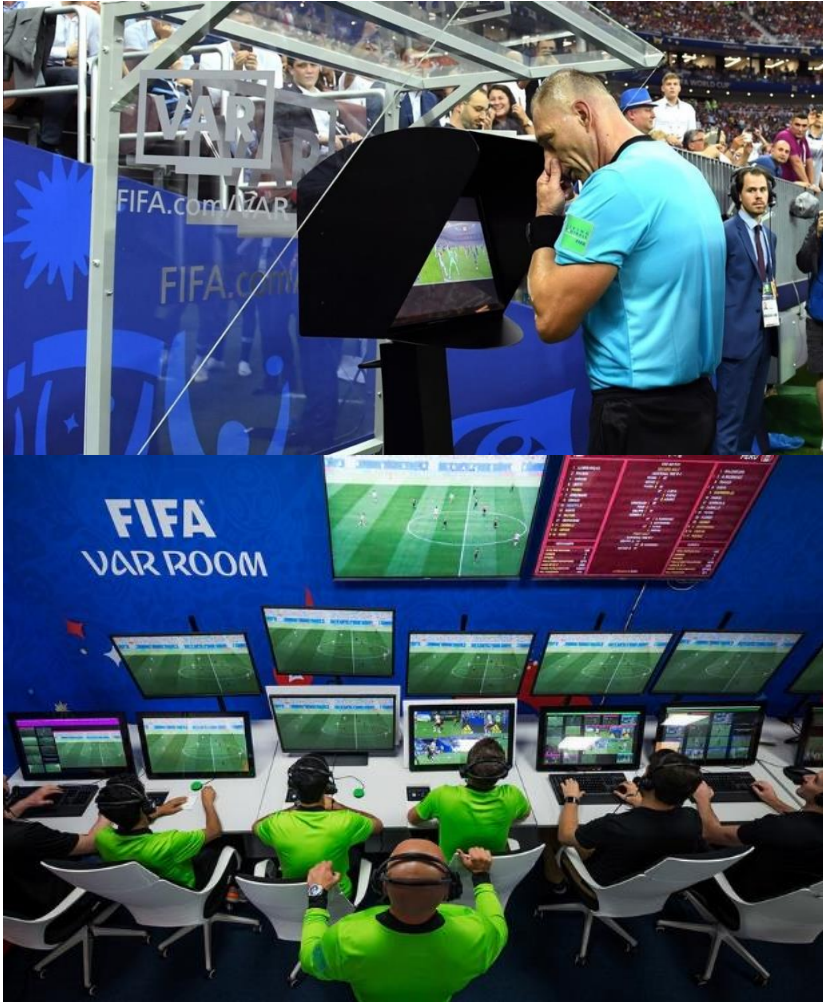
Regra de xogo 1. O terreo de xogo

Publicidade comercial:

- **Non se permite** no terreo de xogo, xa sexa real ou virtual, dende o momento en que entren no terreo de xogo até que o abandonen.
 - No terreo de xogo
 - Na superficie dentro da área que abarcan as redes de portería,
 - Na área técnica
 - Na área de revisión
 - No chan, a unha distancia de 1m da liña de banda ou meta.
 - Nas porterías, nas redes, nos banderíns e postes e equipamento anexo a eles.
- A **publicidade vertical** deberá estar ao menos a :
 - 1m das liñas de banda.
 - Mesma distancia da liña de meta que a profundidade das redes da portería.
 - 1 metro da rede da portería.
- Queda prohibidos no terreo de xogo, redes e área que ocupan as porterías e a rede os **logotipos ou emblemas** da FIFA, confederacións, federacións, competicións, clubs,...:
 - Si permitido no banderín.



Regra de xogo 1. O terreo de xogo



VAR:

- Nos partidos onde se utilice o VAR, deberase contar cunha sala de vídeo e ao menos cunha área de revisión.
- **Sala de vídeo:**
 - Lugar onde realiza o seu labor o árbitro asistente de vídeo (VAR), o asistente/s do VAR (AVAR) e o seu técnico de repeticións.
 - Estará **situado** no mesmo campo, nun lugar preto ou máis afastado deste.
 - Unicamente as persoas autorizadas **poderán entrar ou comunicarse** cos VAR, AVAR e o técnico de repeticións.
 - Xogador ou corpo técnico que entre: expulsión.
- **Área de revisión:**
 - Onde se utilice o VAR, deberáse contrar ao menos cun área de revisión na que o árbitro poida levar a cabo revisións no terreo de xogo. Dita área estará:
 - Situada nun lugar visible fora do terreo de xogo
 - Claramente marcada.
 - Xogador ou corpo técnico que entre na área será amonestado.



BENEFICIOS PARA A TÁCTICA?



Regra de xogo 1. O terreo de xogo

Caparrós quiso estrechar el campo, pero Teixeira no lo permitió



10 de enero de 2008 • 00:00h CET

San Mamés vivió un arranque de partido de pandereta. Tres minutos antes de que Teixeira Vitienes comandara la salida de vestuarios los jardineros del Athletic todavía estaban pintando las líneas de banda del terreno de juego. Caparrós había decidido estrechar el campo un metro por cada banda y los jugadores de Athletic y Espanyol realizaron el calentamiento con el campo en su versión más estrecha. Sin embargo, cuando los futbolistas se retiraron a la caseta para recibir las últimas consignas de los entrenadores, los jardineros aparecieron en el verde con la máquina de pintar las líneas y devolvieron las dimensiones del campo a sus medidas originales. El árbitro siguió el reglamento: en el punto 2 del artículo 266 del Libro XVII observa que "durante el transcurso de una temporada, queda prohibido alterar las medidas del rectángulo de juego declaradas al principio de la misma." En otro artículo se añade que el Comité de Competición podría castigar al club con hasta 1.500 euros si existe "conducta maliciosa".

- Campo pequeno:

- FIDI: Campo pequeno: xogo directo e moi vertical. Ruptura. Pouco risco en inicio, combinar.
- JOSE: Campo pequeno: xogo directo a carriles fora.
- RODRI:
- VICTOR: Xogo directo segundo campo estable. Xogo combinativo en campo propio.
- ANDRÉS: Manter estilo con pequenas variacións.
- JULIO: Falar antes cos xogadores. Adaptar o teu estilo.
- JOSE ANTONIO: Xogo directo e aproveitar balóns.



IES CRUCEIRO BALEARES
CULLEREDO – A CORUÑA

IFAB
IFAB

REGRA 1. O TERREO DE XOGO

Gabriel Eiras Oliveira



Descargar
la aplicación de las
Reglas de Juego

Reglas
de Juego

20/21