

Santiago, 12 de outubro de 2019



**GAÉLICO
GALEGO**

arbitraxe@gaelicogalego.gal



**FEDERACIÓN GALEGA
DE FÚTBOL**

**REUNIÓN ARBITRAL 19/20
Segunda Sesión**

ASPECTOS PRÁCTICOS

PRINCIPIOS DA ARBITRAXE



COMUNICACIÓN
E RESPECTO



COÑECEMENTO
TEÓRICO



CONSISTENCIA
NA APLICACIÓN PRÁCTICA



ESTADO FÍSICO
ADECUADO

BOAS PRÁCTICAS ANTES DO PARTIDO

LISTA DO
NECESARIO

CHEGAR A
TEMPO

COMPROBAR O
CAMPO

LISTADO DE
EQUIPOS

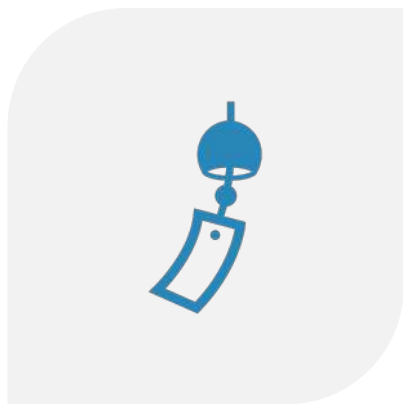
AXUDANTES

ULTIMA
COMPROBACIÓN

PREPARADOS
Á HORA



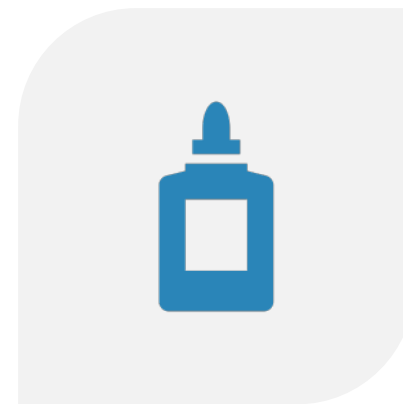
BOAS PRÁTICAS DURANTE O PARTIDO



VOLTA Á CALMA



ACTA



ACTITUDE MODERADA

BOAS PRÁCTICAS DESPOIS DO PARTIDO

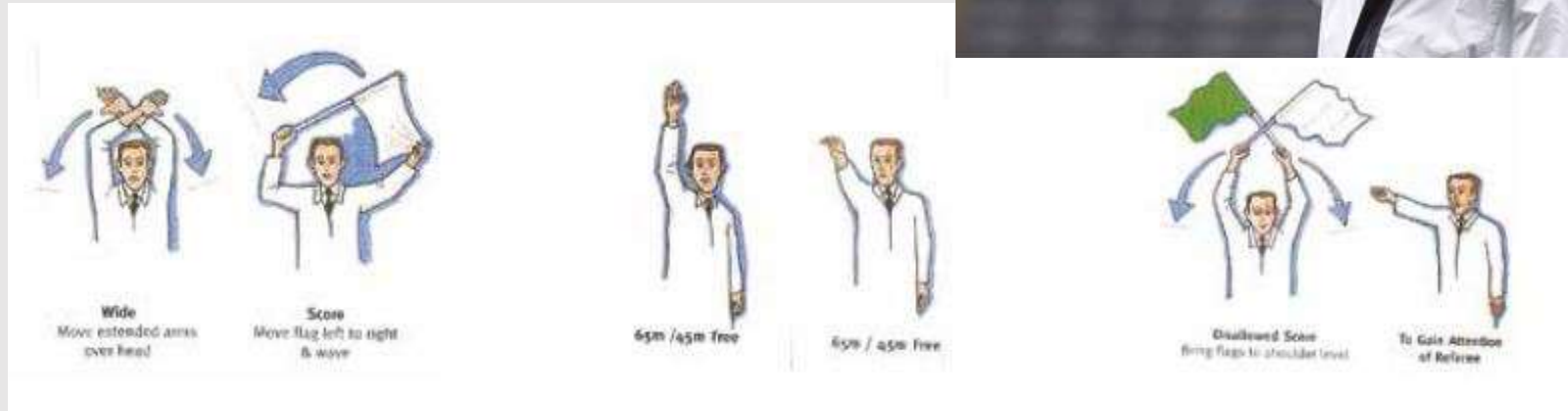
ACTITUDE

- Integridade
- Equidade
- Educación e respecto mutuo
- Calma cando se precisar
- Saber dar fluidez cando se precisar
- Firmeza mais non agresividade
- Límites claros



UMPIRES

- Wides
- 45's
- Goal
- Point



- Comprobación de tempo ou anotación
- Aviso/consulta por altercados, faltas colectivas ou faltas sen balón



LINESMEN

TEMPO ENGADIDO

Delay Time:	Extend Time	Throw-in
Incidental	✓	✗
Deliberate	✓	✗
To delay taking a free, sideline or Kick/Puck out	✗	✓
To delay an opponent taking a free or sideline	✗	✗

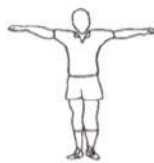


Tiro libre 13m máis vantaxoso

SINALIZACIÓN



Direction of Free



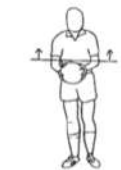
Penalty



Overcarrying
(Circular Motion of hands)



emporary Sub (Blood)



Throw-In (Football)
(Upward movement of Hands)



VANTAXE

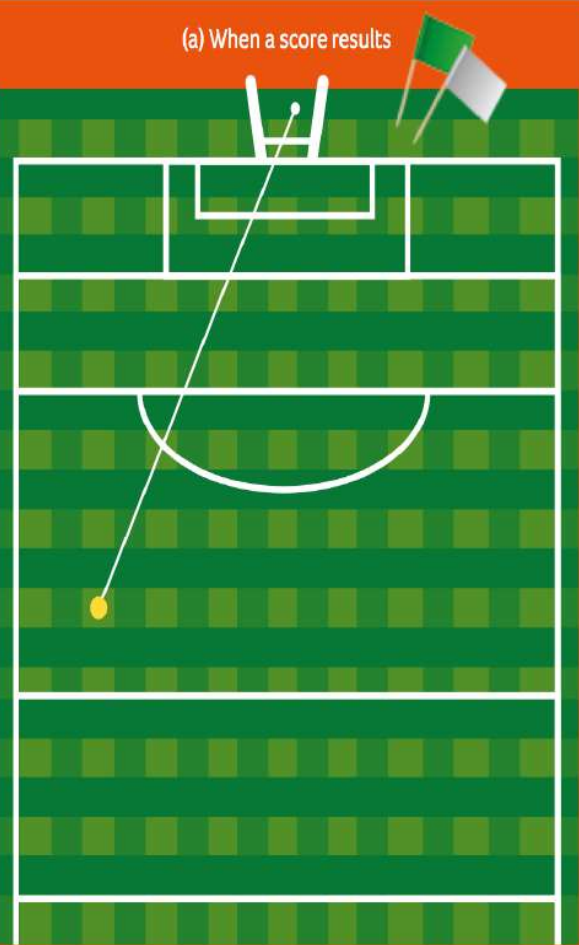


- 5 segundos de aplicación!!
- Hai que botarse atrás se nese tempo o equipo perde a vantaxe ou erra un tiro a porta (parada ou wide)
- Non anula a posible sanción disciplinaria
- Sinalización consistente
- Non se baixa o brazo ata que se deixa de aplicar a vantaxe

- Que pasa se hai outra falta dun ou doutro equipo neses 5 segundos?

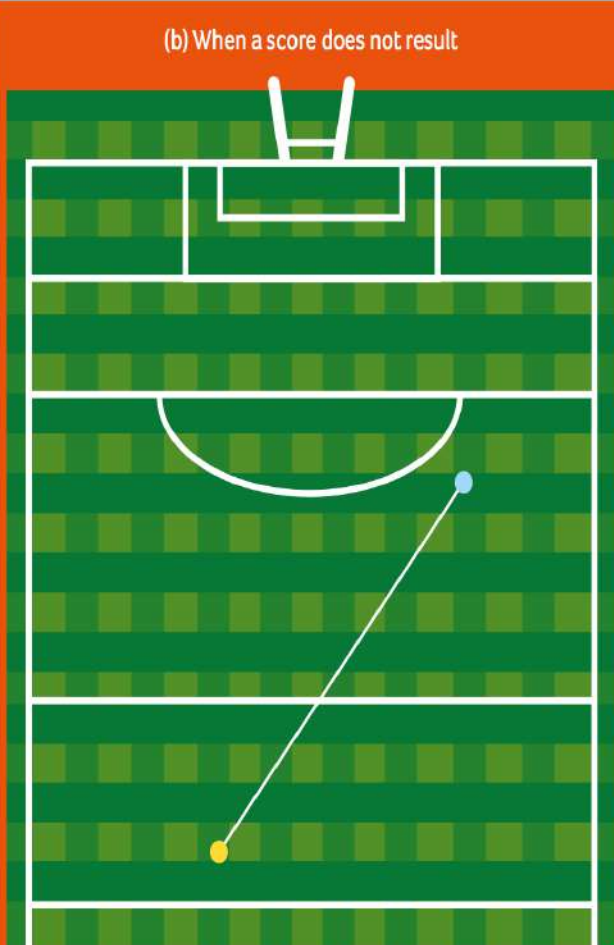
"LATE FOULS" – Faltas inmediatamente tras tiro

(a) When a score results



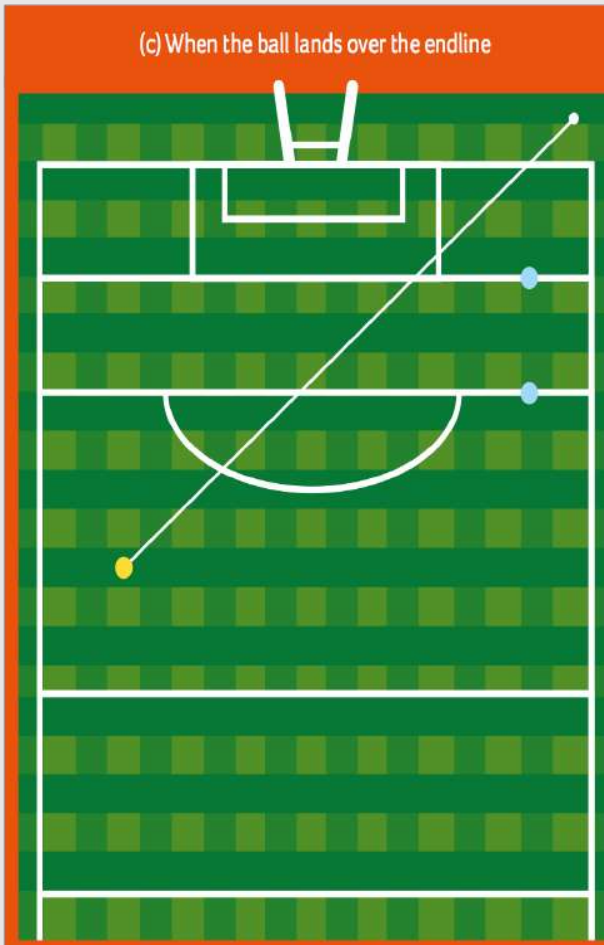
Score stands

(b) When a score does not result



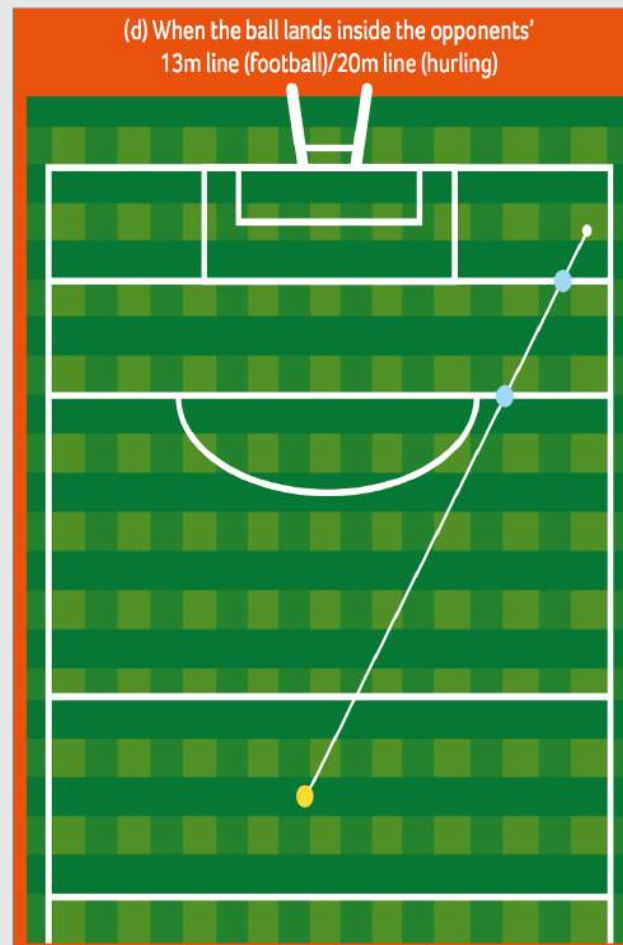
Free where foul occurred or where ball landed, if more advantageous

(c) When the ball lands over the endline



Free on 13m line (Football), 20m line (hurling) opposite where the ball crossed the endline

(d) When the ball lands inside the opponents' 13m line (football)/20m line (hurling)



Free on 13m line (Football, 20m line (Hurling) where the ball crossed the line

XOGADOR CON LESIÓN SANGRANTE

- Non pode estar sangrando ou ter sangue en corpo ou roupa, **volve co xogo detido tras comprobación de que todo ok**
- Se non quere saír:
 - 1) Repetir aviso
 - 2) Cartón amarelo se se nega
 - 3) Cartón vermello se prosigue
- Pode ter un substituto temporal (non nos afecta en Galicia)

OUTRAS LESIÓN S

- Non se detén o xogo normalmente agás lesión de gravidade (**aquí un pouco máis laxos**)
- Se se sospeita contusión cerebral procurar que o equipo retire ao xogador
- Se se detén:
 - 1) Tiro libre indirecto se había posesión
 - 2) Lanzamento neutral se non
- **Facer constar lesións na acta...**

Que facemos?

- Se un defensa quere arrebatarse un balón a un dianteiro forcexendo cando este ten a posesión asegurada ("wrestling")
 - A) dentro da área grande
 - B) dentro da área pequena

FALTAS TÉCNICAS

- Erros de posesión (reter, 2 botes, soltala dunha man a outra...)
- Erros na adquisición da posesión (levantar o balón do chan incorrectamente, deitarse sobre el, "wrestling", tocar o balón coa man no chan agás excepcións)
- Erros de posición ("square-ball", colocarse a menos de 13m en faltas/banda, entrar na liña de 20m nun penalti antes de tempo, non respectar a marca, saír do campo para gañar vantaxe)
- Perdas de tempo ou distraccións ao adversario

FALTAS AGRESIVAS

Sanción técnica
VS. Sanción
disciplinaria

Ver folla impresa
(se ampliará)

Ollo!
Competicións
femininas fóra de
Galicia

Football Disciplinary System Summary



Player ordered off and NOT replaced by substitute



Player sent off and replaced by substitute



Player cautioned (warned and name taken)



+



=



Player sent off and NOT replaced by substitute



+



=



Player sent off and NOT replaced by substitute

USO DOS 13 METROS ADIANTE

Non gardar a distancia de 13m nun tiro libre, saque de banda ou saque de porta

Retrasar ou interferir no tiro libre ou saque de banda dun adversario

Impedir, bloquear ou tentar bloquear, dentro de 13 metros, un tiro libre tras "marca"

Protesta tras a indicación dun tiro libre

CANDO UN THROW-IN

- DE TIRO LIBRE A THROWN-IN cando:
 - Recolocar o balón tras a subído de saque
 - Xogar a bola tras o tiro libre antes de que o toque ninguén máis, agás se da nos postes ou traveseiro
 - Adiantar o balón do lugar da falta deliberadamente
 - Alterar o chan ou usar ilegal tee para sacar
 - Pérdida de tempo no propio saque
 - Faltas simultáneas

CANDO UN THROW-IN

- DE SAQUE DE BANDA A THROWN-IN cando:
 - Xogar a bola tras o saque de banda antes de que o toque ninguén máis, agás se da nos postes ou traveseiro
 - Adiantar o balón do lugar do saque deliberadamente
 - Entrar no campo no saque
 - Pérdida de tempo no propio saque

CANDO UN THROW-IN

- DE SAQUE DE PORTA A THROWN-IN cando:
 - Xogar a bola tras o saque de porta antes de que o toque ninguén máis
 - Entrar na liña de 20m antes do saque (será a liña de 13 en Galicia) se o xogador é adversario, na de 13m se é compañeiro
 - Coller o pase dun saque de porta antes de que o balón recorra 13m
 - Pérdida de tempo no propio saque
 - Sacar dende outro sitio que o regulamentario: área pequena (liña de 13m, segundo a regulamentación aplicada)

SQUARE-BALL

Que facemos

Un xogador leva a posesión na liña de 20m do campo contrario

Lanza un pase co pe a un compañeiro que está a 6m da portería

Este entra na área pequena, despois o balón e o xogador remata marcando gol...



SQUARE-BALL

DURANTE O XOGO:

O xogador non pode entrar na área pequena antes de que o balón se xogue definitivamente cara a área pequena

DENDE UN TIRO LIBRE OU SAQUE:

O xogador non pode entrar na área pequena ata que entre o balón nela





A MARCA

Concédesse cando un xogador:

Ten os 2 pés sobre ou alén da liña de 45m
cando colle o balón ou cando aterra

+

Recibe directamente o balón
dende un saque de porta
sen que este toque o chan

A MARCA

- Asubío
- O xogador para inmediatamente: QUERE UN TIRO LIBRE
- O xogador non se detén: SIGUE



Non lle poden defender 4 pasos ou ata que faga una acción co balón (solo, bote, pase...). **Se o fan, tiro libre.**



Ten 5'' para sacar o tiro libre. **Se tarda máis, throw-in.**

Non llo poden bloquear en 13m ao redor. **Se o fan, tiro libre 13m máis adiante.**

A MARCA: Que facemos?

Un xogador fai unha marca,
deténse mais fai acenos de estar
mancado e botase ao chan...