

FIFA

REGLAS DE JUEGO DEL

Futsal

2026/27

Fédération Internationale de Football Association
Presidente: Gianni Infantino
Secretario general: Mattias Grafström

Página web: FIFA.com

Reglas de Juego del Futsal

2026/27

Aprobadas por el Bureau del Consejo.

Queda prohibida la reproducción total o parcial de esta publicación por cualquier medio o procedimiento sin el consentimiento previo de la FIFA.

Entrada en vigor: 22 de octubre de 2026

ÍNDICE

OBSERVACIONES SOBRE LAS REGLAS DE JUEGO DEL FUTSAL 9

REGLA 1. EL TERRENO DE JUEGO 14

1 Terreno de juego 15
2 Marcación del terreno de juego 15
3 Dimensiones del terreno de juego 17
4 Área penal 18
5 El punto de los 10 m 19
6 Zonas de sustituciones 19
7 Área de esquina 19
8 Área técnica 19
9 Porterías 21
10 Desplazamiento de las porterías 23
11 Publicidad, logotipos y emblemas sobre el terreno de juego 25
12 Publicidad en las redes de las porterías 25
13 Publicidad en las áreas técnicas 26
14 Publicidad alrededor del terreno de juego 26
15 Música de fondo y efectos de sonido 26

REGLA 2. EL BALÓN 27

1 Características y medidas 28
2 Publicidad en el balón 28
3 Sustitución de un balón defectuoso 28
4 Balones adicionales 29
5 Segundo balón en el terreno de juego 29
6 Gol con un balón defectuoso 29

REGLA 3. LOS JUGADORES 30

1 Número de jugadores 31
2 Número de sustituciones y de suplentes 31
3 Entrega de la lista de jugadores y suplentes 32
4 Procedimiento de sustitución 32
5 Calentamiento 33
6 Cambio de guardameta 33
7 Infracciones y sanciones 33
8 Jugadores y suplentes expulsados 34
9 Personas no autorizadas en el terreno de juego 35
10 Gol marcado con una persona no autorizada en el terreno de juego 36
11 Regreso no autorizado de un jugador fuera del terreno de juego 37
12 Capitán del equipo 37

REGLA 4. EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES 38

1 Seguridad 39
2 Equipamiento obligatorio 39
3 Colores del uniforme 40
4 Otro equipamiento 40
5 Eslóganes, mensajes, imágenes y publicidad 42
6 Infracciones y sanciones 44
7 Numeración de los jugadores 44

REGLA 5. LOS ÁRBITROS 45

1 Autoridad de los árbitros 46
2 Decisiones de los árbitros 46
3 Facultades y obligaciones 47
4 Responsabilidad del equipo arbitral 50
5 Partidos internacionales 51
6 Equipamiento de los árbitros 51
7 Sistemas de revisión en vídeo 52

REGLA 6. LOS OTROS MIEMBROS DEL EQUIPO ARBITRAL 54

1 Árbitros asistentes 55
2 Facultades y obligaciones 55
3 Partidos internacionales 58
4 Cuarto árbitro 59

REGLA 7. LA DURACIÓNDEL PARTIDO 60

1 Periodos de juego 61
2 Finalización de los periodos 61
3 Tiempo muerto 62
4 Descanso 63
5 Partido suspendido definitivamente 63

REGLA 8. INICIO Y REANUDACIÓN DEL JUEGO 64

1 Saque inicial 65
2 Balón al suelo 66

REGLA 9. BALÓN EN JUEGO 68

1 Balón no en juego 69
2 Balón en juego 69
3 Pabellones cubiertos 69

REGLA 10. EL RESULTADO DE UN PARTIDO 70

1 Gol válido 71
2 Equipo ganador 71
3 Tanda de penales 72
4 Goles marcados fuera de casa 75

REGLA 11. EL FUERA DE JUEGO 76

REGLA 12. FALTAS Y CONDUCTA INCORRECTA 78

1 Tiro libre directo 79
2 Tiro libre indirecto 81
3 Medidas disciplinarias 84
4 Reanudación del juego tras faltas y conducta incorrecta 96

REGLA 13. TIROS LIBRES 98

1 Tipos de tiros libres 99
2 Procedimiento 99
3 Infracciones y sanciones 101
4 Faltas acumuladas 102
5 Tiro libre directo a partir de la sexta falta acumulada en un periodo 103
6 Resumen del tiro libre directo por faltas acumuladas 109

REGLA 14. EL TIRO PENAL 111

1 Procedimiento 112
2 Infracciones y sanciones 113
3 Resumen 116

REGLA 15. EL SAQUE DE BANDA 118

1 Procedimiento 119
2 Infracciones y sanciones 120

REGLA 16. EL SAQUE DE META 121

1 Procedimiento 122
2 Infracciones y sanciones 122

REGLA 17. EL SAQUE DE ESQUINA 124

1 Procedimiento 125
2 Infracciones y sanciones 126

PROTOCOLO DE SISTEMAS DE REVISIÓN EN VÍDEO 127

1 Principios 128
2 Decisiones/incidentes revisables 129
3 Aspectos prácticos 131
4 Procedimientos 132

PROTOCOLO DE LA DISPOSICIÓN DE QUE SOLO EL CAPITÁN SE ACERQUE A LOS ÁRBITROS 135

1 Introducción 136
2 Principios y procedimiento 136

DIRECTRICES PRÁCTICAS PARA ÁRBITROS DE FUTSAL Y OTROS MIEMBROS DEL EQUIPO ARBITRAL 138

Señales 140
Posicionamiento 154
Interpretación de las reglas y otras recomendaciones 173

TÉRMINOS DE FUTSAL 196

TÉRMINOS ARBITRALES 207

Observaciones sobre las Reglas de Juego del Futsal

IDIOMAS OFICIALES

La FIFA publica las Reglas de Juego del Futsal en árabe, español, francés e inglés. En caso de divergencias en los textos, la versión en inglés prevalecerá sobre las demás.

OTROS IDIOMAS

Las federaciones nacionales de fútbol que traduzcan las Reglas de Juego del Futsal pueden solicitar a la FIFA la plantilla de la edición de 2026/27 enviando un mensaje a: refereeing@fifa.org. Se ruega a las federaciones nacionales de fútbol que traduzcan las Reglas de Juego del Futsal utilizando este formato que envíen un ejemplar a la FIFA (en el que figure claramente en la portada que se trata de la traducción oficial de la federación nacional) para publicarlo en FIFA.com como ayuda y referencia.

APLICACIÓN DE LAS REGLAS DE JUEGO DEL FUTSAL

El hecho de que se apliquen las mismas reglas de futsal en cada confederación, país y población otorga a este deporte una fortaleza que debemos preservar, y al mismo tiempo es una oportunidad que se ha de aprovechar en beneficio del futsal allí donde se practique.

Los que formen a miembros del equipo arbitral y a otros participantes deberán recalcar que:

- los árbitros deben aplicar las Reglas de Juego del Futsal en sintonía con el espíritu del deporte para conseguir que los partidos sean justos y seguros;
- todos deben respetar a los miembros del equipo arbitral y sus decisiones, recordando y respetando la integridad de las Reglas de Juego del Futsal.

Los jugadores tienen una responsabilidad crucial con respecto a la imagen de este deporte, y el capitán del equipo debe desempeñar un papel importante a la hora de velar por que se respeten y protejan las Reglas de Juego del Futsal y las decisiones de los árbitros.

CAMBIOS EN LAS REGLAS DE JUEGO DEL FUTSAL

La universalidad de las Reglas de Juego del Futsal implica que el futsal se practica esencialmente de la misma manera en todo el mundo y en todas las categorías. Además de fomentar un entorno justo y seguro en el que se puedan disputar los partidos, las Reglas de Juego del Futsal también deben favorecer la participación y el disfrute.

Históricamente, la FIFA ha concedido a las federaciones nacionales cierta flexibilidad para modificar las Reglas organizativas en categorías de futsal específicas. No obstante, la FIFA está a favor de que, en lo sucesivo, las federaciones nacionales deberían poder modificar aspectos organizativos del futsal si esto redundara en beneficio de este deporte en su país.

La manera de practicar y arbitrar el futsal debe ser la misma en todos los terrenos de juego del mundo. No obstante, las necesidades del futsal en cada país determinarán la duración de un partido, el número de participantes y las sanciones aplicables a ciertos comportamientos antideportivos.

En consecuencia, las federaciones nacionales, las confederaciones y la FIFA tienen la posibilidad de adaptar todos o algunos de los siguientes aspectos organizativos de las Reglas de Juego del Futsal de las que son responsables:

Futsal juvenil, de veteranos, de personas con discapacidad y futsal base:

- dimensiones del terreno de juego;
- tamaño, peso y material del balón;
- distancia entre los postes y altura del travesaño;
- requisitos concretos para el brazalete que obligatoriamente deberá llevar el capitán;
- duración de las dos mitades del partido de igual duración (y de las dos mitades de la misma duración de la prórroga);
- limitaciones al lanzamiento del balón por parte del guardameta.

Además, para conceder a las federaciones nacionales mayor flexibilidad para beneficiar y desarrollar el futsal nacional, se permiten los siguientes cambios relativos a las categorías de la disciplina:

- Las federaciones nacionales, las confederaciones y la FIFA tienen flexibilidad para definir las restricciones de edad para el futsal juvenil y de veteranos.
- Las federaciones nacionales determinarán qué competiciones de las categorías inferiores del futsal son designadas «futsal base».

Las federaciones nacionales tienen la opción de adaptar de manera distinta estas modificaciones según la competición, puesto que no tienen obligación de aplicarlas universalmente ni en su integridad. En cambio, no se permite ningún otro tipo de adaptación distinta a las que figuran en este documento sin el permiso de la FIFA.

LIMITACIONES AL LANZAMIENTO DEL BALÓN POR PARTE DEL GUARDAMETA

La FIFA ha aprobado ciertas limitaciones al lanzamiento del balón por parte de los guardametas en el futsal juvenil, de veteranos, de personas con discapacidad y futsal base, siempre que también las apruebe la federación nacional con competencia sobre la competición, la confederación o la FIFA, según corresponda.

En las siguientes reglas se hace referencia a las limitaciones:

Regla 12. Faltas y conducta incorrecta

«Se concederá también un libre indirecto si un guardameta cometiera una de las siguientes faltas:

[...]

- cuando las reglas nacionales del futsal juvenil, de veteranos, de personas con discapacidad y futsal base prohíban que el guardameta lance el balón más allá de la línea divisoria (el libre indirecto se lanzará desde el lugar donde el balón cruzó dicha línea)».

Regla 16. El saque de meta

«Cuando las reglas nacionales del futsal juvenil, de veteranos, de personas con discapacidad y futsal base prohíban que el guardameta lance el balón más allá de la línea central, se concederá un libre directo al equipo adversario, que se lanzará desde el lugar donde el balón cruzó la línea central».

Con esta restricción se pretende promover la creatividad del juego y fomentar el desarrollo técnico.

Las federaciones nacionales deberán informar a la FIFA sobre las modificaciones que hagan y los niveles en los que las aplican, así como, en particular, sobre los motivos que han llevado a aplicarlas; podrán también aportar ideas o estrategias que a su vez la FIFA podrá compartir para que el futsal siga desarrollándose en el seno de otras federaciones.

La FIFA está interesada en conocer otras posibles adaptaciones de las Reglas de Juego del Futsal que sirvan para aumentar la participación, hacer que el futsal sea más atractivo y fomentar su desarrollo mundial.

EVOLUCIÓN DE LOS CAMBIOS EN LAS REGLAS DE JUEGO DEL FUTSAL

Cada cambio propuesto debe analizarse en función de los siguientes aspectos: justicia y deportividad, integridad, respeto, seguridad, el disfrute de los participantes y la manera en que la tecnología puede beneficiar al futsal. Las Reglas de Juego del Futsal también deben motivar a todos a participar, independientemente de sus circunstancias personales o capacidad.

Los accidentes son inevitables; sin embargo, las Reglas de Juego del Futsal deben lograr que el juego sea lo más seguro posible. Para ello, los jugadores deben mostrar respeto por sus adversarios, y los árbitros deben fomentar un entorno seguro tratando con firmeza a aquellos que desplieguen un juego demasiado agresivo y peligroso. Las Reglas de Juego del Futsal encarnan la intransigencia con el juego poco seguro en sus frases de orden disciplinario, p. ej. «entrada temeraria» (amonestación = tarjeta amarilla) y «poner en peligro la integridad física de un adversario» o «con uso excesivo de fuerza» (expulsión = tarjeta roja).

El futsal ha de ser un deporte atractivo para jugadores, miembros del equipo arbitral, entrenadores, espectadores, aficionados, gestores, etc., y estas modificaciones deben contribuir a que el público de cualquier edad, raza, religión, cultura, grupo étnico, género, orientación sexual o con discapacidad, etc. desee participar y disfrute de este deporte.

Con estos cambios se pretende simplificar el juego y alinear muchas de las Reglas de Juego del Futsal con las del fútbol. No obstante, dado que muchas situaciones son «subjetivas» y que los árbitros son humanos y, por lo tanto, cometen errores, siempre habrá decisiones que den lugar al debate y a la discusión.

Las Reglas de Juego del Futsal no pueden abarcar todas las situaciones posibles; cuando no exista una disposición específica en este reglamento, la FIFA espera que los árbitros adopten una decisión conforme al espíritu del juego haciendo buen uso de su «conocimiento del futsal», lo que suele implicar preguntarse qué sería lo más beneficioso para esta disciplina.

Regla 1

El terreno de juego

1 TERRENO DE JUEGO

El terreno de juego deberá ser plano, sin asperezas y no abrasivo, y preferiblemente de madera. No se permite el uso de superficies que resulten peligrosas para los jugadores, los miembros del cuerpo técnico y el equipo arbitral.

En partidos oficiales entre selecciones de federaciones miembro afiliadas a la FIFA o en partidos internacionales de clubes, se recomienda que la superficie de futsal haya sido fabricada e instalada por una empresa reconocida dentro del Programa de calidad de la FIFA de superficies de futsal y cuente con uno de los siguientes sellos de calidad:





De manera excepcional, y únicamente para competiciones nacionales y siempre que se especifique en el reglamento de la competición, se permitirán las superficies de césped artificial.

2 MARCACIÓN DEL TERRENO DE JUEGO

El terreno de juego será rectangular y estará marcado con líneas continuas (no están permitidas las líneas discontinuas) que no representen peligro alguno (es decir, que no sean resbaladizas). Dichas líneas integrarán las zonas que demarcan y deberán diferenciarse claramente del color del terreno.

Se utilizarán únicamente las líneas estipuladas en la Regla 1 para marcar el terreno de juego.

En pabellones polideportivos se permitirá la coexistencia con otras líneas, siempre que sean de un color diferente y puedan distinguirse claramente de las líneas de demarcación de futsal.

Si un jugador realizara marcas no autorizadas en el terreno de juego, será amonestado por conducta antideportiva. Si los árbitros se percataran de ello durante el partido, detendrán el juego si no pueden aplicar la ventaja y amonestarán al infractor por conducta antideportiva. Se reanudará el juego con un libre indirecto del equipo

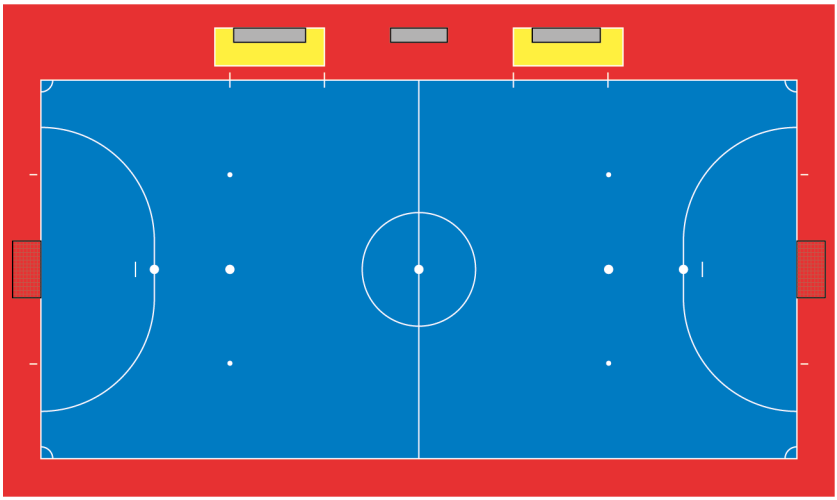
contrario desde el lugar donde se hallaba el balón cuando el juego fue detenido, a menos que el balón estuviera dentro del área (v. Regla 13).

Las dos líneas de demarcación más largas se denominarán líneas de banda. Las dos más cortas serán las líneas de fondo. La sección de cada línea de fondo situada entre la posición correcta de los postes de la portería se llamará línea de meta.

El terreno de juego estará dividido en dos mitades por la línea central o de medio campo, que unirá los puntos medios de las dos líneas de banda. La línea central se considera neutral.

El centro del campo estará marcado con un punto con un radio de 6 cm en la mitad de la línea divisoria, alrededor del cual se trazará un círculo con un radio de 3 m.

Se deberá hacer una marca fuera del terreno de juego, a 5 m de cada cuadrante de esquina, perpendicular a la línea de fondo y a 5 cm de esta, para señalar la distancia mínima (5 m) que deberá observarse en la ejecución de un saque de esquina. El tamaño de esta marca será de 8 cm de ancho y 40 cm de largo.



3 DIMENSIONES DEL TERRENO DE JUEGO

La línea de banda deberá ser más larga que la línea de fondo. Todas las líneas deberán tener una anchura de 8 cm.

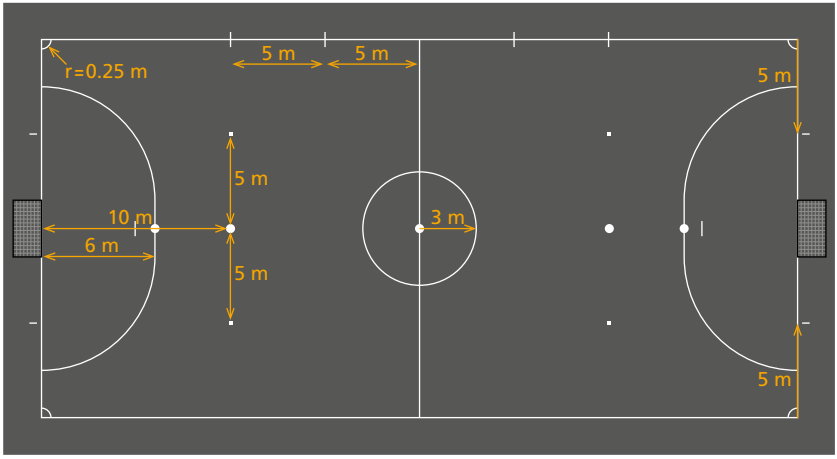
En partidos no internacionales, las medidas serán las siguientes:

Longitud (línea de banda): Mínimo 25 m
Máximo 42 m
Longitud (línea de fondo): Mínimo 16 m
Máximo 25 m

En partidos internacionales, las medidas serán las siguientes:

Longitud (línea de banda): Mínimo 38 m
Máximo 42 m
Longitud (línea de fondo): Mínimo 20 m
Máximo 25 m

En el reglamento de la competición, se podrá determinar la longitud de las líneas de fondo y de banda respetando siempre estos límites.



Las distancias se medirán desde la parte exterior de las líneas, ya que las propias líneas forman parte del área que delimitan.

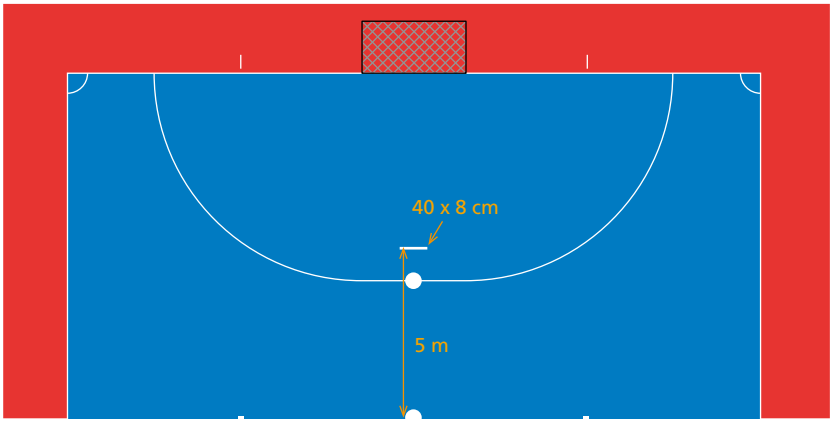
La posición del punto penal se definirá tomando como referencia el centro de la marca y el borde exterior de la línea de fondo.

La posición del punto de los 10 m se definirá tomando como referencia el centro del punto y el borde exterior de la línea de fondo.

El punto de los 5 m ubicado en el área penal define la distancia que deberán observar los guardametas al defender un libre directo a partir de la sexta falta acumulada. Su posición se definirá tomando como referencia el centro del punto de los 10 m y el extremo del punto de los 5 m más cercano a la línea de fondo.

4 ÁREA PENAL

Desde el exterior de los postes y perpendiculares a la línea de fondo, se trazarán dos líneas imaginarias de 6 m de longitud. Al final de cada una de estas dos líneas, se trazará un cuadrante en dirección a la banda más cercana con un radio de 6 m desde el exterior del poste. La parte superior de cada cuadrante se unirá mediante una línea de 3.16 m de longitud, paralela a la línea de meta. El área delimitada por dichas líneas y la línea de fondo conformará el área penal.



En cada una de las dos áreas, se marcará un punto a 6 m de distancia equidistante a los dos postes: el punto penal o de penalti, que será un círculo con un radio de 6 cm.

Asimismo, se marcará otra línea dentro del área, a 5 m del punto de los 10 m, para señalar la distancia que deberán observar los guardametas al defender un libre directo a partir de la sexta falta acumulada. El tamaño de esta marca será de 8 cm de ancho y 40 cm de largo.

5 EL PUNTO DE LOS 10 M

Se marcará un segundo punto a 10 m de distancia equidistante a los dos postes, que será un círculo con un radio de 6 cm.

Dos marcas adicionales —dos círculos con un radio de 4 cm cada uno, a 5 m del punto de los 10 m y a izquierda y derecha de este— servirán para señalar la distancia mínima que los jugadores deberán respetar en la ejecución de una falta desde el punto de los 10 m.

La línea imaginaria que atraviesa dichas marcas, en paralelo a la línea de fondo y a 10 m de distancia de esta, delimitará la zona en la que, de producirse una infracción sancionable con un libre directo a partir de la sexta falta acumulada, el equipo ejecutor podrá elegir si desea lanzar el libre directo desde el punto de los 10 m o desde el lugar en el que se hubiera producido la infracción

6 ZONAS DE SUSTITUCIONES

Las zonas de sustituciones se situarán en la línea de banda frente a los banquillos:

- Concretamente, estarán ubicadas frente al área técnica, a 5 m de la línea divisoria y con una longitud de 5 m. Se demarcarán con dos líneas en cada extremo, de 80 cm de largo —40 cm hacia el interior del terreno de juego y 40 cm hacia el exterior— y 8 cm de ancho.
- La zona de sustituciones de un equipo estará ubicada en la mitad del terreno de juego defendida por dicho equipo. Los equipos intercambiarán la zona de sustitución en la segunda parte del partido y en la de la prórroga, de producirse esta.

Más información sobre las sustituciones y su procedimiento reglamentario en la Regla 3.

7 ÁREA DE ESQUINA

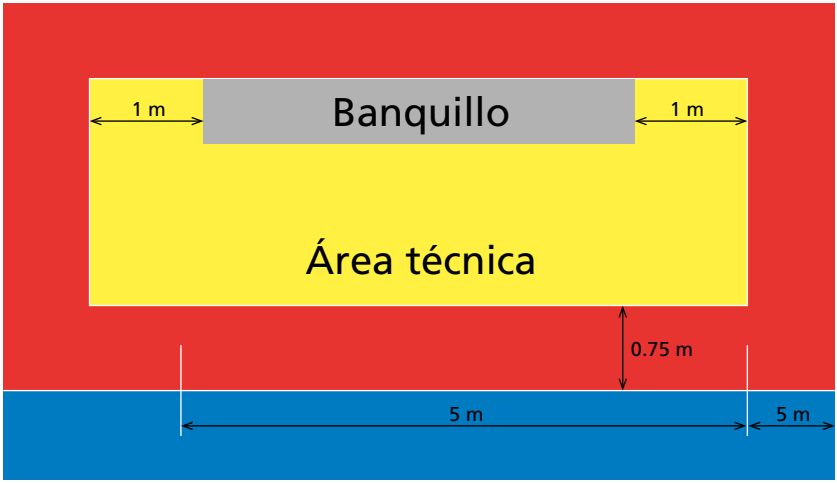
Por el interior del terreno de juego, se trazará un cuadrante con un radio de 25 cm desde cada una de las cuatro esquinas. La anchura del cuadrante de esquina será de 8 cm.

8 ÁREA TÉCNICA

El área técnica es una zona especial con asientos para el cuerpo técnico y los suplentes. Aunque el tamaño y la ubicación de las áreas técnicas pueden diferir de unas instalaciones a otras, las siguientes indicaciones servirán de guía general:

- El área técnica se extenderá únicamente 1 m a cada lado del área de asientos y hacia delante hasta 75 cm de la línea de banda.
- Deberá delimitarse con líneas de demarcación.
- El número de personas autorizadas en el área técnica estará determinado por el reglamento de la competición.
- Los presentes en el área técnica:
  - deberán identificarse antes del inicio del partido, de conformidad con el reglamento de la competición;
  - deberán comportarse de un modo responsable;
  - deberán permanecer dentro de los límites del área técnica, salvo en circunstancias especiales, como por ejemplo, si un fisioterapeuta o un médico debe entrar en el terreno de juego, con el permiso de uno de los árbitros, para atender a un jugador lesionado.
- Solamente podrá estar de pie en el área técnica y dar instrucciones tácticas una persona a la vez.
- Los suplentes y el preparador físico podrán calentar durante el transcurso del partido en la zona habilitada para ello detrás del área técnica. De no haber una zona habilitada a tal efecto, podrán calentar cerca de la línea banda, siempre que no obstruyan el paso de los jugadores y árbitros y se comporten de forma responsable.

Zona de sustituciones y área técnica



Seguridad

El reglamento de la competición establecerá la distancia mínima que deberá existir entre las líneas de demarcación del terreno de juego (líneas de banda y de fondo) y las vallas de separación de los espectadores (incluidas las vallas publicitarias, etc.), de tal manera que se proteja siempre la integridad física de los participantes.

9 PORTERÍAS

En el centro de cada una de las dos líneas de fondo se colocará una portería.

La portería consta de dos postes verticales, equidistantes de las esquinas del terreno de juego y unidos en la parte superior por un larguero o travesaño horizontal. Los postes y el travesaño deberán estar fabricados con materiales homologados y no deberán constituir ningún peligro.

Los postes y travesaños de ambas porterías deberán tener la misma forma, ya sea cuadrada, rectangular, redonda, elíptica o una combinación de estas formas.

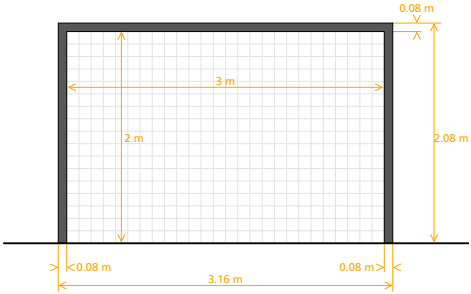
La distancia (cara interior) entre los dos postes será de 3 m, y la distancia del borde inferior del travesaño al suelo será de 2 m.

Los postes y el travesaño tendrán la misma anchura y profundidad que la línea de fondo: 8 cm. Se engancharán redes fabricadas en un material homologado a la parte posterior de los postes y del travesaño con un sistema adecuado. Deberán estar sujetas de forma conveniente y no deberán estorbar al guardameta.

Se recomienda que las porterías utilizadas en competiciones oficiales organizadas bajo los auspicios de la FIFA o de las confederaciones no tengan equipamiento alguno que impida que el balón entre en ellas (excepto, por ejemplo, barras de sujeción para los postes o el travesaño).

Si el travesaño se rompiera o se saliera de su sitio, se detendrá el juego hasta que haya sido reparado o devuelto a su posición original. Si no fuera posible repararlo, se deberá suspender el partido. No se permitirá el empleo de una cuerda para sustituir el travesaño. Si los árbitros detienen el juego, el partido se reanudará con un balón al suelo (v. Regla 8).

Los postes y el travesaño deberán ser de un color distinto al del terreno de juego.



Cuando sea posible, las porterías no estarán ancladas al suelo, dado que esto podría poner en peligro la seguridad de los participantes. No obstante, deberán disponer de un sistema estabilizador, como un contrapeso en la parte trasera para impedir que vuelquen.

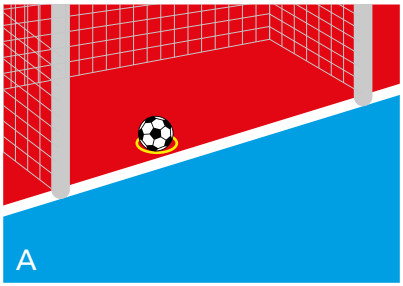


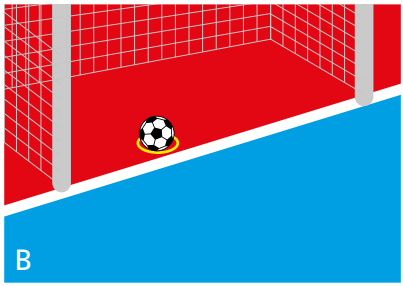
Se podrán utilizar porterías portátiles solo en caso de que se cumpla este requisito.

10 DESPLAZAMIENTO DE LAS PORTERÍAS

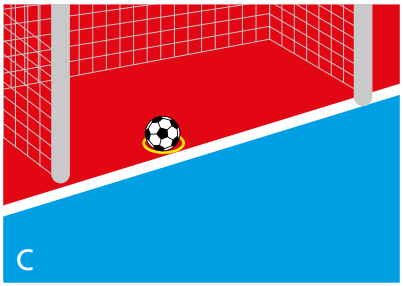
A la hora de valorar un posible desplazamiento de la portería sobre la línea de fondo al producirse un gol, los árbitros deberán regirse por las siguientes directrices:

Portería bien posicionada





Portería desplazada



A = Gol válido

B = Si ambos postes están situados sobre la línea de fondo, el árbitro deberá conceder el gol si el balón ha atravesado en su totalidad la línea de fondo.

C = Si alguno de los postes no está situado sobre la línea de fondo en su posición correcta, se considerará que la portería se ha desplazado.

Si la portería se desplazara o volcara, se determinará si se concede un gol en función de si el balón ha pasado totalmente por encima de la línea de meta por el

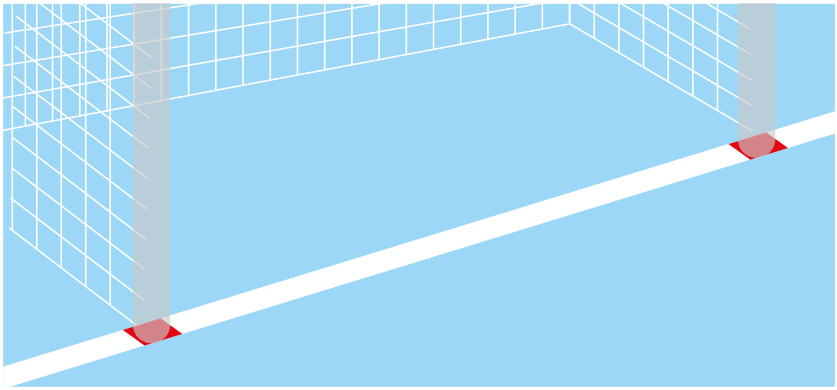
lugar en el que los postes se encontrarían en su posición correcta y por debajo del travesaño, tanto con contacto con ambos como sin él. Si la portería estuviera volcada, se considerará además la altura del travesaño en su posición correcta.

Si un defensor (incluido el guardameta) desplazara o volcara su portería y:

- el balón no entrara en la portería o no la tocara, se detendría el juego y:
  - si el desplazamiento se produjera de manera accidental, el partido se reanudaría con un balón al suelo;
  - si el desplazamiento se produjera de manera intencionada, el partido se reanudaría con un libre indirecto y el jugador sería amonestado;
- el balón tocara la portería pero no entrara en ella, se detendría el juego y:
  - si el desplazamiento se produjera de manera accidental, el partido se reanudaría con un balón al suelo;
  - si el desplazamiento se produjera de manera intencionada, el partido se reanudaría con un lanzamiento de penal y el jugador sería expulsado por haber evitado un gol o una ocasión manifiesta del equipo rival;
- si el balón se introdujera en la portería, se concedería un gol y el jugador sería amonestado si la acción se hubiera producido de manera intencionada.

Si un jugador del equipo atacante desplazara o volcara la portería adversaria de forma intencionada o accidental, no se concederá el gol y:

- si el desplazamiento se produjera de manera accidental, el partido se reanudará con un balón al suelo;
- si el desplazamiento se produjera de manera intencionada y el balón entrara en contacto con la portería, se concederá un libre directo al equipo rival y el jugador será amonestado;
- si el desplazamiento se produjera de manera intencionada pero el balón no entrara en contacto con la portería, se concederá un libre indirecto al equipo rival y el jugador será amonestado.



Se podrán realizar otras marcas bajo los postes para que los árbitros estén seguros de que la portería se ha vuelto a colocar en la posición correcta.

11 PUBLICIDAD, LOGOTIPOS Y EMBLEMAS SOBRE EL TERRENO DE JUEGO

Si el reglamento de la competición no lo prohíbe, se permitirán la publicidad y la reproducción (sean físicas o virtuales) de los logotipos o emblemas representativos de la FIFA, confederaciones, federaciones nacionales de fútbol, competiciones, clubes u otros organismos en el suelo del terreno de juego y de las áreas técnicas, siempre que no distraigan o confundan a los jugadores ni al equipo arbitral. Esta publicidad, logotipos y emblemas se deberán encontrar al menos a 0.75 m de las líneas de demarcación, y no se permitirán publicidad, logotipos ni emblemas sobre ninguna marca del terreno de juego.

12 PUBLICIDAD EN LAS REDES DE LAS PORTERÍAS

Si el reglamento de la competición no lo prohíbe, se permitirá publicidad en las redes de las porterías, siempre que no confunda a los jugadores o árbitros ni entorpezca su visibilidad.

13 PUBLICIDAD EN LAS ÁREAS TÉCNICAS

Si el reglamento de la competición no lo prohíbe, se permitirá publicidad en el suelo de las áreas técnicas, siempre que no distraiga o confunda a los que se encuentran en ellas o a ningún otro participante.

14 PUBLICIDAD ALREDEDOR DEL TERRENO DE JUEGO

La publicidad vertical deberá estar al menos:

- a 1 m de las líneas de banda, excepto en las áreas técnicas y zonas de sustituciones, en las que queda prohibido todo tipo de publicidad vertical;
- a la misma distancia de la línea de fondo que la profundidad de las redes de la portería;
- a 1 m de la red de la portería.

15 MÚSICA DE FONDO Y EFECTOS DE SONIDO

Durante el partido están permitidos la música de fondo y los efectos especiales; sin embargo, no deben amortiguar el sonido del silbato del árbitro ni la señal acústica o silbato que use el cronometrador, ni interferir en ellos o dificultar la comunicación entre jugadores, suplentes, miembros del cuerpo técnico y equipo arbitral.

Regla 2

El balón

1 CARACTERÍSTICAS Y MEDIDAS

El balón deberá:

- ser esférico;
- estar fabricado de un material adecuado;
- tener una circunferencia comprendida entre 62 y 64 cm;
- pesar entre 400 y 440 g al inicio del partido;
- tener una presión equivalente a 0.6-0.9 atm (600-900 g/cm^2) al nivel del mar.

El balón no deberá botar menos de 50 cm ni más de 65 cm en el primer bote, efectuado desde una altura de 2 m.

Todos los balones utilizados en partidos de una competición oficial organizada bajo los auspicios de la FIFA o de las confederaciones deberán cumplir con los requisitos y portar uno de los distintivos del Programa de calidad de la FIFA de balones de fútbol.

Estos distintivos indican que el balón ha sido examinado oficialmente y cumple los requisitos técnicos de dicho distintivo, los cuales son complementarios a las especificaciones mínimas estipuladas en la Regla 2 y deben ser aprobadas por la FIFA.

2 PUBLICIDAD EN EL BALÓN

En los partidos que se jueguen en una competición oficial bajo los auspicios de la FIFA, de las confederaciones o de las federaciones nacionales de fútbol está prohibida toda clase de publicidad comercial en el balón, con excepción del logotipo o emblema de la competición o del organizador de la competición y la marca registrada autorizada del fabricante. El reglamento de la competición podrá restringir el tamaño y el número de dichas marcas.

3 SUSTITUCIÓN DE UN BALÓN DEFECTUOSO

Si el balón quedara defectuoso mientras está en juego, se detendrá el partido y se reanudará con un balón al suelo (v. Regla 8). La única excepción a esta regla se dará en caso de que el balón quedara defectuoso al chocar contra el travesaño o uno de los postes para, posteriormente, entrar en la portería (v. el apartado 6 de la presente Regla).

Si el balón quedara defectuoso en un saque inicial, de meta, de esquina o de banda, o en un tiro libre, un penal o un balón al suelo, se volverá a ejecutar el saque o el lanzamiento.

Si el balón, mientras se mueve hacia adelante, quedara defectuoso antes de llegar a tocar a un jugador, el travesaño o los postes durante la ejecución de un penal, la tanda de penales o un tiro libre tras la sexta falta acumulada, se volverá a ejecutar dicho lanzamiento.

El balón no podrá ser reemplazado durante el transcurso del partido sin la autorización de uno de los árbitros.

4 BALONES ADICIONALES

Se podrán colocar balones adicionales alrededor del terreno de juego, siempre que cumplan las especificaciones estipuladas en la Regla 2 y siempre sujetos a la supervisión de uno de los árbitros.

5 SEGUNDO BALÓN EN EL TERRENO DE JUEGO

En caso de que un segundo balón entre en el campo estando el balón en juego, los árbitros deberán interrumpir el partido únicamente si el segundo balón interfiere en el juego. En caso de interrupción del juego, el partido se reanudará con un balón al suelo (v. Regla 8).

Si entrara un segundo balón en el terreno de juego estando el balón en juego y no interfiriera en el juego, los árbitros dejarán que continúe la jugada y ordenarán retirar el balón extra tan pronto como sea posible.

6 GOL CON UN BALÓN DEFECTUOSO

Si el balón quedara defectuoso tras chocar con uno de los postes o el travesaño y entrara de manera directa en la portería en la que impacta, los árbitros concederán el gol.

Regla 3

Los jugadores

1 NÚMERO DE JUGADORES

Dos equipos disputarán el partido, cada uno de ellos formado por un máximo de cinco jugadores, de los que uno jugará de guardameta. El partido no comenzará ni continuará si uno de los equipos dispone de menos de tres jugadores (excluida la inferioridad numérica de dos minutos). En principio, si un equipo fuera responsable de que un partido no continuara o se suspendiera definitivamente porque dispone de menos de tres jugadores, se declarará la derrota de dicho equipo por retirada o renuncia, con sujeción al reglamento de la competición correspondiente.

Si uno de los equipos acabara con menos de tres jugadores debido a que uno o varios de ellos hubieran abandonado voluntariamente el terreno de juego, los árbitros no estarán obligados a detener el juego y se podrá aplicar la ventaja. Sin embargo, el partido no deberá continuar cuando el balón deje de estar en juego si un equipo no cuenta con un mínimo de tres jugadores.

Si las reglas de la competición estipularan que se debe dar a conocer el nombre de todos los jugadores y suplentes antes del saque inicial y un equipo comenzara el encuentro con menos de cinco jugadores, únicamente los jugadores y suplentes que figuren en la lista del equipo podrán participar en el partido a su llegada.

2 NÚMERO DE SUSTITUCIONES Y DE SUPLENTES

Se permitirá un número ilimitado de sustituciones durante el partido.

Competiciones oficiales

En los partidos de una competición oficial auspiciada por la FIFA, las confederaciones o las federaciones miembro, se podrá utilizar un máximo de nueve suplentes. El reglamento de la competición deberá estipular concretamente cuántos.

Otros partidos

En los partidos no oficiales de selecciones absolutas, se podrá utilizar un máximo de diez suplentes.

En el resto de partidos, se podrá incluir y utilizar un número mayor, siempre que:

- los equipos lleguen a un acuerdo sobre el número máximo;
- se informe a los árbitros antes del comienzo del partido.

Si los árbitros no hubieran sido informados, o no se hubiera llegado a un acuerdo antes del inicio del partido, no se permitirán más de diez suplentes.

3 ENTREGA DE LA LISTA DE JUGADORES Y SUPLENTES

Antes del comienzo de todos los encuentros, deberán facilitarse a los árbitros los nombres de los jugadores y los suplentes, estén o no presentes. Aquel jugador o suplente cuyo nombre no se haya notificado a los árbitros en dicho momento no podrá participar en el partido.

4 PROCEDIMIENTO DE SUSTITUCIÓN

Las sustituciones podrán realizarse en cualquier momento, esté o no el balón en juego, excepto durante un tiempo muerto. Para sustituir a un jugador, se deberá tener en cuenta lo siguiente:

- El jugador que va a ser reemplazado saldrá del terreno de juego por la zona de sustituciones de su propio equipo, salvo en las excepciones previstas en las Reglas de Juego del Futsal.
- El jugador que vaya a ser reemplazado no necesitará el permiso de ninguno de los árbitros para abandonar el terreno de juego.
- Los árbitros no tendrán que autorizar la entrada del suplente.
- El suplente solo podrá entrar en el terreno de juego cuando el jugador al que debe reemplazar lo haya abandonado.
- El suplente deberá entrar al terreno de juego por la zona de sustituciones de su propio equipo.
- Las sustituciones serán efectivas cuando el suplente entre por completo en el terreno de juego por la zona de sustituciones de su propio equipo, tras entregar el peto al jugador al que va a sustituir, excepto si este hubiese tenido que abandonar el terreno de juego por otra zona por las razones previstas en las Reglas de Juego del Futsal, en cuyo caso entregará el peto al tercer árbitro.
- Desde ese momento, el suplente se convierte en jugador, y el jugador que se retira pasa a ser suplente.
- En ciertas circunstancias, se podrá denegar la entrada al suplente, p. ej. si su uniforme o equipamiento no cumple con las normas establecidas.
- Aquellos suplentes que no hayan completado el procedimiento de sustitución no podrán reanudar el juego con un saque de banda, un tiro penal, un tiro libre, un saque de esquina, un saque de meta o recibiendo un balón al suelo.
- Los jugadores sustituidos podrán volver a participar en el partido.
- Todos los suplentes estarán sometidos a la autoridad y jurisdicción de los árbitros, participen o no en el partido.

5 CALENTAMIENTO

Podrán calentar a la vez un máximo de cinco suplentes por equipo.

6 CAMBIO DE GUARDAMETA

Cualquiera de los suplentes podrá ocupar el puesto del guardameta, sin necesidad de avisar a los árbitros ni estar el juego detenido.

Cualquier jugador podrá ocupar el puesto del guardameta, si bien deberá hacerlo en el momento en que se haya detenido el juego y, además, deberá advertir previamente a los árbitros.

Aquel jugador o suplente que reemplace al guardameta deberá llevar una camiseta de guardameta con su dorsal original de jugador o suplente. Si así lo exigen las reglas de la competición, los jugadores que actúen de portero-jugador deberán llevar una camiseta del mismo color que la camiseta del guardameta titular.

7 INFRACCIONES Y SANCIONES

Si, en una sustitución, el suplente entrara en el terreno de juego antes de que haya salido el jugador reemplazado, o bien entrara en el terreno de juego por un lugar distinto a la zona de sustituciones de su propio equipo:

- los árbitros interrumpirán el partido (aunque no inmediatamente si pueden conceder ventaja);
- los árbitros amonestarán al suplente por entrar en el terreno de juego contraviniendo el procedimiento de sustitución y le ordenarán que lo abandone.

Si los árbitros han interrumpido el juego, este se reanudará con un libre indirecto a favor del equipo adversario. Si este suplente o su equipo cometiera además otra infracción o interfiriera en el juego, este se reanudará conforme a lo expuesto en el texto dedicado a la Regla 3 del apartado «Interpretación de las reglas y otras recomendaciones», en la sección «Directrices prácticas para árbitros de futsal y otros miembros del equipo arbitral».

Si, en una sustitución, el jugador reemplazado saliera del terreno de juego por un lugar que no sea la zona de sustituciones de su propio equipo por causas no justificadas en las Reglas de Juego del Futsal, los árbitros interrumpirán el juego (aunque no

inmediatamente si pueden conceder ventaja) y amonestarán al jugador por abandonar el terreno de juego contraviniendo el procedimiento de sustitución.

Si los árbitros han interrumpido el juego, este se reanudará con un libre indirecto a favor del equipo adversario.

En caso de que se produjera cualquier otra infracción de esta Regla:

- se amonestará a los jugadores implicados;
- el juego se reanudará con un libre indirecto a favor del equipo adversario.

En casos especiales, el juego se reanudará conforme a lo expuesto en el texto dedicado a la Regla 3 del apartado «Interpretación de las reglas y otras recomendaciones», en la sección «Directrices prácticas para árbitros de futsal y otros miembros del equipo arbitral».

8 JUGADORES Y SUPLENTES EXPULSADOS

Si un jugador es expulsado:

- antes de la entrega de la lista del equipo, no podrá figurar en ningún puesto dentro de dicha lista;
- tras ser inscrito en la lista del equipo y antes del saque inicial, puede ser sustituido por un suplente, cuyo puesto no podrá ser ocupado por otro jugador.

No podrá sustituirse a aquel jugador designado como suplente que sea expulsado antes o después del saque inicial.

Un suplente podrá sustituir a un jugador expulsado tras el saque inicial y entrar al campo cuando pasen dos minutos desde la expulsión (es decir, cuando su equipo haya estado dos minutos en inferioridad numérica), siempre que cuente con el permiso del cronometrador o el tercer árbitro, a menos que se marque un gol durante esos dos minutos. En ese caso, se aplican las siguientes disposiciones:

- Si hay una superioridad numérica de cinco contra cuatro o cuatro contra tres y el equipo en superioridad marca un gol, un jugador del equipo en inferioridad podrá entrar al campo.
- Si los dos equipos cuentan con tres o cuatro jugadores sobre el campo y se marca un gol, el número de jugadores de ambos no sufrirá modificaciones hasta que acaben los dos minutos.

- Si hay una superioridad numérica de cinco contra tres y el equipo en superioridad marca un gol, un solo jugador del equipo en inferioridad podrá entrar al campo.
- Si el equipo en inferioridad marca un gol, el juego continuará sin cambios en el número de jugadores hasta que acaben los dos minutos, a menos que el equipo en superioridad marque antes.

9 PERSONAS NO AUTORIZADAS EN EL TERRENO DE JUEGO

Los miembros del cuerpo técnico son el entrenador y los demás integrantes de la lista del equipo, a excepción de los jugadores y los suplentes. Toda persona no inscrita en la lista del equipo como jugador, suplente o miembro del cuerpo técnico será considerada «agente externo».

Si un miembro del cuerpo técnico, un suplente (excepto durante el procedimiento de sustitución), un jugador expulsado o un agente externo entrara en el terreno de juego, los árbitros deberán:

- detener el juego únicamente si esta persona interfiriera en el juego;
- obligar a esta persona a salir del terreno de juego en cuanto se interrumpa el juego;
- tomar las correspondientes medidas disciplinarias.

Si se detiene el juego y la interferencia fuera causada por:

- un miembro del cuerpo técnico, un suplente o un jugador expulsado, se reanudará el juego con un libre directo o un tiro penal y se acumulará una falta, excepto cuando se conceda un tiro penal;
- un agente externo, se reanudará el juego con un balón al suelo.

Los árbitros informarán de la incidencia a las autoridades competentes.

10 GOL MARCADO CON UNA PERSONA NO AUTORIZADA EN EL TERRENO DE JUEGO

Si el balón fuera a entrar en la portería y la presencia de la persona no autorizada no impidiera que un jugador del equipo defensor jugara el balón, se concederá gol si el balón entra en la portería (aunque se haya producido contacto con el balón), a menos que la interferencia fuese causada por el equipo atacante.

Si, después de que se marque un gol y se haya reanudado el juego, los árbitros constataran que había una persona no autorizada en el terreno de juego cuando se marcó el gol, este no se podrá anular.

Si la persona no autorizada estuviera todavía en el terreno de juego, el árbitro deberá:

- detener el juego;
- ordenar que la persona no autorizada salga del terreno de juego;
- reanudar el juego con un balón al suelo o un tiro libre, según proceda.

Los árbitros informarán de la incidencia a las autoridades competentes.

Si después de la anotación de un gol y antes de reanudar el juego, los árbitros se percatan de que una persona no autorizada se encontraba en el terreno de juego en el momento en que se marcó el gol:

Los árbitros deberán anular el gol si la persona no autorizada era:

- un jugador, suplente, jugador expulsado o miembro del cuerpo técnico del equipo que marcó el gol y esa persona interfería en el juego; este se reanudará con un libre directo desde el lugar en el que se encontraba la persona no autorizada o con un tiro penal si la interferencia se produjo en el área, y se acumulará una falta, excepto cuando se conceda un tiro penal;
- un agente externo que interfirió en el juego al desviar el balón, que acabó entrando en la portería, o evitando que lo jugara el equipo defensor; el juego se reanudará con un balón al suelo.

Los árbitros concederán el gol si la persona no autorizada era:

- un jugador, suplente, jugador expulsado o miembro del cuerpo técnico del equipo que recibió el gol;
- un agente externo que no interfirió en el juego.

En todos los casos, los árbitros ordenarán que la persona no autorizada salga del terreno de juego.

11 REGRESO NO AUTORIZADO DE UN JUGADOR FUERA DEL TERRENO DE JUEGO

Si un jugador que requiere la autorización de uno de los árbitros para regresar al terreno de juego vuelve a entrar sin su permiso, los árbitros deberán:

- detener el juego (pero no inmediatamente si el jugador no interfiere en el juego o en la labor de un miembro del equipo arbitral, o si pudiera concederse ventaja);
- amonestar al jugador por entrar en el terreno de juego sin autorización.

Si los árbitros interrumpen el juego, lo reanudarán:

- con un libre directo desde el punto donde se produjo la interferencia o con un tiro penal si la interferencia se produjo en el área, y se acumulará una falta, excepto cuando se conceda un tiro penal;
- con un libre indirecto si no se produjo ninguna interferencia.

No cometerá infracción alguna aquel jugador que, como parte de la acción del juego, cruce una línea de demarcación.

12 CAPITÁN DEL EQUIPO

Cada equipo tendrá un capitán, que llevará un brazalete para su identificación. El capitán del equipo no gozará de categoría especial o privilegio alguno, pero tendrá cierto grado de responsabilidad en lo concerniente al comportamiento de su equipo, incluido todo lo relacionado con el protocolo para la disposición de que solo el capitán se acerque a los árbitros.

Regla 4

El equipamiento de los jugadores

1 SEGURIDAD

Los jugadores no deberán usar o llevar equipamiento ni objetos peligrosos.

Se permite llevar accesorios siempre y cuando no sean peligrosos y estén cubiertos de forma segura. Los jugadores tendrán la obligación de quitarse las prendas u objetos peligrosos: no bastará con cubrirlos con cinta adhesiva ni otros métodos.

Se deberá inspeccionar a los jugadores y a los suplentes antes del inicio del partido. Si un jugador llevara o usara equipamiento o accesorios prohibidos o peligrosos en el terreno de juego, los árbitros deberán ordenar al jugador:

- que se quite el objeto o prenda en cuestión;
- que abandone el terreno de juego en la próxima interrupción 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 o prenda.

2 EQUIPAMIENTO OBLIGATORIO

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

- 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 y tener un tamaño apropiado que proteja de forma razonable; quedarán cubiertas por las medias. Los jugadores serán responsables del tamaño y la adecuación de las espinilleras;
- calzado de futsal.

El capitán del equipo llevará el brazalete que decrete o autorice el organizador de competiciones pertinente, o bien un brazalete de un solo color que también puede incorporar la palabra «capitán», o bien la letra «C» o una traducción a otro idioma, que también será de un único color (véase también «Cambios en las Reglas de Juego del Futsal»).

Aquel jugador que pierda involuntariamente el calzado o una espinillera deberá volver a colocárselo lo más pronto posible, no más tarde de que el balón vuelva a dejar de estar en juego. Si, antes de volver a calzarse o de colocarse de nuevo la espinillera, el jugador marcara un gol o interviniese en una jugada que resultase en gol, este será válido.

3 COLORES DEL UNIFORME

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

Los guardametas vestirán uniformes de colores que los diferencien de los demás jugadores y del equipo arbitral.

Si las camisetas de los dos guardametas fueran del mismo color y ninguno de ellos dispusiera de una de repuesto de otro color, los árbitros deberán permitir que se juegue el partido.

Las camisetas interiores podrán ser de un único color, el mismo que el color principal de las mangas de la camiseta, o bien podrán ser estampadas o de varios colores, siempre y cuando repliquen de manera exacta las mangas de la camiseta.

Si se usan mallas cortas o largas, deberán ser del color principal de los pantalones cortos o de su franja inferior; además, los jugadores del mismo equipo deberán llevarlas del mismo color.

El reglamento de la competición podrá exigir a los ocupantes del área técnica (a excepción de los suplentes) que vistan ropa de un color distinto al que lleven los jugadores y el equipo arbitral.

4 OTRO EQUIPAMIENTO

Se permite equipamiento protector no peligroso, como por ejemplo guantes, protectores de cabeza, máscaras faciales, rodilleras y coderas fabricadas con materiales blandos, ligeros y acolchados. También están permitidas las gafas de protección. Los guardametas podrán llevar pantalón largo.

Petos o chalecos

Los suplentes y los jugadores sustituidos deberán llevar un peto o chaleco encima de la camiseta para poder ser identificados como tales. El peto deberá ser de un color distinto al de las camisetas de los dos equipos y al de los petos del equipo adversario.

Protectores de cabeza

Cuando se usen protectores de cabeza 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;
- no estar unidos o sujetos a la camiseta;
- no suponer ningún riesgo para el jugador que lo lleve ni para ningún otro (p. ej. un cierre alrededor del cuello);
- carecer de partes que sobresalgan (protuberancias).

Rodilleras y protectores de brazo

Si se utilizaran, las rodilleras y los protectores de brazo deberán ser del mismo color que el color principal de las mangas de la camiseta en el caso de los protectores de brazo, o de los pantalones en el caso de las rodilleras. Asimismo, no podrán ser excesivamente protuberantes.

Cuando no sea posible que los colores coincidan, se podrán emplear protectores blancos o negros con uniformes (manga de la camiseta o pantalón) de cualquier color. Cuando los protectores no sean del mismo color que la manga de la camiseta o el pantalón, todos los protectores deberán ser del mismo color (blancos o negros).

Comunicación electrónica

Los jugadores (incluidos suplentes y expulsados) no estarán autorizados para llevar o utilizar ningún tipo de equipo electrónico o de comunicación, excepto en el caso de que se permita el uso de sistemas electrónicos de seguimiento del rendimiento.

Se permite el uso de sistemas electrónicos o de comunicación por parte del cuerpo técnico, por lo que respecta exclusivamente al bienestar y la seguridad del jugador o por razones tácticas o de instrucción, pero solo se pueden usar equipos pequeños

y portátiles (p. ej. micrófonos, auriculares, teléfonos móviles/ inteligentes, relojes inteligentes, tabletas u ordenadores portátiles).

Serán expulsados del área técnica aquellos miembros del cuerpo técnico que usen equipos no autorizados o que se comporten de manera inapropiada como resultado del uso de equipos electrónicos o de comunicación.

Sistemas electrónicos de seguimiento del rendimiento (EPTS)

Cuando se usen dispositivos como parte de los sistemas electrónicos de seguimiento del rendimiento (EPTS) de jugadores en una competición oficial auspiciada por la FIFA, una confederación o una federación nacional, el organizador de la competición deberá garantizar que los dispositivos que van adheridos al equipamiento de los jugadores no sean peligrosos y cumplan con los requisitos relacionados con los tecnoaccesorios (*wearables*) del Programa de calidad de la FIFA de EPTS.

Cuando se empleen ETPS proporcionados por el organizador del partido o la competición durante un partido de una competición oficial será responsabilidad de dicho organizador de partido o competición garantizar que la información y los datos transmitidos por el EPTS al área técnica durante los partidos de una competición oficial sean fiables y precisos.

El Programa de calidad de la FIFA de EPTS ayuda a los organizadores de competiciones a la hora de aprobar EPTS precisos y fiables.

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, a excepción del logotipo del fabricante. En caso de infracción, el jugador o el equipo serán sancionados por el organizador de la competición, la federación nacional o la FIFA.

Principios

La Regla 4 se aplica a todo tipo de equipamiento (incluidas las prendas de ropa) que lleven jugadores y suplentes; sus principios serán también aplicables a todos los miembros del cuerpo técnico ubicados en el área técnica.

Se permite (generalmente) lo siguiente:

- el número del jugador, el nombre, el escudo del equipo, eslóganes de alguna iniciativa, logotipos que promuevan el futsal, el respeto y la integridad, así como todo tipo de publicidad autorizada en el reglamento de la competición o por el reglamento de la federación nacional, la confederación o la FIFA;
- los datos de un partido: equipos, fecha, competición o evento, instalación.

Los eslóganes, las imágenes y los mensajes autorizados deberán aparecer únicamente en el frontal de la camiseta o en el brazalete.

En algunos casos, los eslóganes, las imágenes o los mensajes aparecerán únicamente en el brazalete del capitán.

Interpretación de la Regla

A la hora de decidir si un eslogan, un mensaje o una imagen son permisibles, se deberá considerar lo estipulado en la Regla 12 (Faltas y conducta incorrecta), que obliga a los árbitros a actuar en el caso de que un jugador sea responsable de:

- emplear lenguaje o actuar de modo ofensivo, insultante o humillante;
- actuar de forma provocadora o exaltada.

No estarán autorizados todos aquellos eslóganes, mensajes e imágenes que se incluyan en estas categorías.

Si bien las categorías «religioso» y «personal» son fáciles de definir, la categoría «política» no lo es tanto; no obstante, no se permitirán los siguientes eslóganes, mensajes e imágenes:

- de personas, vivas o fallecidas, a menos que formen parte del nombre de la competición;
- de partidos, organizaciones, grupos, etc. de carácter político, ya sean locales, regionales, nacionales o internacionales;
- de gobiernos locales, regionales o nacionales ni de sus ministerios, cargos o funciones;
- de ninguna organización de carácter discriminatorio;
- de ninguna organización cuyos objetivos o acciones puedan ofender a un número considerable de personas;
- de ningún acto o acontecimiento de carácter político.

Cuando se conmemore un acto relevante nacional o internacional, se deberán tener en consideración las sensibilidades del equipo adversario, de sus seguidores y del público en general.

Las reglas de la competición podrán estipular otro tipo de restricciones o limitaciones relativas al tamaño, número y posición de los eslóganes, mensajes e imágenes permitidos. Se recomienda dirimir las posibles disputas sobre eslóganes, mensajes o imágenes antes del comienzo del partido o de la competición.

6 INFRACCIONES Y SANCIONES

En caso de infringir esta regla, pero sin hacer uso de equipamiento peligroso, no será necesario detener el juego y, además:

- el árbitro ordenará al jugador infractor que abandone el terreno de juego para que corrija su equipamiento;
- el jugador saldrá del campo cuando se detenga el juego, a menos que ya hubiera corregido su equipamiento.

Los jugadores que abandonen el campo para corregir o cambiar su equipamiento deberán:

- someter el equipamiento al control de uno de los miembros del equipo arbitral antes de poder volver a entrar;
- regresar al terreno de juego únicamente con el permiso de uno de los árbitros.

Se amonestará a aquellos jugadores que vuelvan a entrar al terreno de juego sin el permiso expreso de los árbitros; si se tuviera que detener el juego para amonestar al jugador, se concederá un libre indirecto. No obstante, si se produjera una interferencia, se concederá un libre directo desde el lugar donde se produjo la infracción o con un tiro penal si la interferencia se produjo en el área, y se acumulará una falta, excepto cuando se conceda un tiro penal.

7 NUMERACIÓN DE LOS JUGADORES

El reglamento de la competición deberá estipular la política en materia de numeración de los jugadores, que normalmente irá del 1 al 15; el número 1 se reservará para un guardameta.

El número del jugador deberá ser visible en la espalda y se diferenciará del color predominante de la camiseta. El reglamento de la competición determinará las medidas de los números, así como la obligatoriedad de estos, y su presencia y medidas en otras partes del equipamiento básico de los jugadores.

Regla 5

Los árbitros

1 AUTORIDAD DE LOS ÁRBITROS

Dos árbitros, el principal y el segundo árbitro, se encargarán de dirigir el partido. Ambos poseen plena autoridad para hacer cumplir las Reglas de Juego del Futsal en dicho encuentro.

2 DECISIONES DE LOS ÁRBITROS

Los árbitros tomarán sus decisiones según su criterio de acuerdo con las Reglas de Juego del Futsal y el espíritu del futsal. Las decisiones de los árbitros se basarán en la opinión de estos, quienes tienen el poder discrecional para tomar las decisiones adecuadas dentro del marco de las Reglas de Juego del Futsal.

Las competiciones podrán usar la tecnología para ayudar a los árbitros a adoptar o modificar decisiones relacionadas con los sistemas de revisión en vídeo, incluido el balón en juego.

Las decisiones arbitrales sobre hechos y acciones sucedidos durante el encuentro, incluido dar por válido un gol o el resultado del partido, son irrevocables.

Deberán respetarse siempre las decisiones de los árbitros de pista y las del resto del equipo arbitral.

Si se ha reanudado el juego o los árbitros han señalado el final del primer o del segundo tiempo (incluido el tiempo suplementario) y han abandonado el terreno de juego y sus inmediaciones después de que el cronometrador haya hecho sonar la señal acústica o se haya suspendido el partido, no podrán cambiar la decisión sobre la forma de reanudar el juego tras darse cuenta de que era incorrecta o tras recibir una indicación de otro miembro del equipo arbitral.

En ocasiones, uno de los árbitros asistentes señala o comunica una infracción sancionable con una amonestación o expulsión, pero los árbitros no se percatan de la señal o no oyen la indicación hasta que el juego se ha reanudado. En estos casos, los árbitros podrán tomar las medidas disciplinarias oportunas, pero dichas sanciones no conllevarán la correspondiente reanudación del juego.

Las decisiones del árbitro principal prevalecerán sobre las del segundo árbitro si hubiera un desacuerdo entre ellos.

En caso de interferencia indebida o conducta incorrecta del segundo árbitro o de otros miembros del equipo arbitral, el árbitro principal prescindirá de sus servicios, dispondrá lo necesario para que sean sustituidos e informará a las autoridades competentes.

3 FACULTADES Y OBLIGACIONES

Los árbitros:

- harán cumplir las Reglas de Juego del Futsal;
- dirigirán el partido en colaboración con los otros miembros del equipo arbitral, si procede;
- velarán por que los balones utilizados cumplan los requisitos estipulados en la Regla 2;
- velarán por que el equipamiento de los jugadores cumpla los requisitos estipulados en la Regla 4;
- tomarán nota de las incidencias del partido;
- interrumpirán el partido cuando lo juzguen oportuno, en caso de que se contravengan las Reglas de Juego del Futsal;
- con la ayuda de los otros miembros del equipo arbitral, tomarán decisiones sobre aquellas incidencias que les hayan pasado inadvertidas;
- indicarán la reanudación del partido tras una interrupción;
- deberán hacer las señales descritas en el apartado «Señales de los árbitros y otros miembros del equipo arbitral»;
- deberán situarse en el terreno de juego o en torno a este, según exija la situación, conforme a las disposiciones incluidas en el apartado «Directrices prácticas para árbitros de futsal y otros miembros del equipo arbitral»;
- remitirán a las autoridades competentes un informe o acta del partido, donde se detallarán todas las sanciones impuestas a jugadores o miembros del cuerpo técnico y cualquier otra incidencia que haya ocurrido antes, durante y después del partido.

Ventaja

- permitirán que el juego continúe si se produce una infracción o un equipo efectúa una reanudación incorrecta y el balón está en juego, y el equipo adversario se beneficiara de la ventaja tras la acción, y sancionarán la infracción cometida/indicarán que se repita la reanudación si no se produjera la situación ventajosa de manera inmediata o transcurridos unos pocos segundos;

Medidas disciplinarias

- castigarán la infracción más grave, desde el punto de vista de la sanción impuesta, la reanudación del partido, la gravedad del daño físico causado y sus repercusiones tácticas, cuando se produzca más de una infracción al mismo tiempo;
- tomarán medidas disciplinarias contra jugadores que cometan infracciones merecedoras de amonestación o expulsión. No estarán obligados a tomar medidas inmediatamente, pero deberán hacerlo en cuanto el balón deje de estar en juego;
- tomarán medidas contra los miembros del cuerpo técnico que no actúen de forma responsable y podrán hacerles una advertencia, amonestarlos con una tarjeta amarilla o mostrarles tarjeta roja y expulsarlos del terreno de juego y sus inmediaciones, incluida el área técnica. Si no fuera posible identificar al infractor, se amonestará al primer entrenador presente en el área técnica. Si un miembro del cuerpo médico comete una infracción sancionable con expulsión, podrá permanecer si el equipo no cuenta con otro médico disponible, e intervenir si un jugador requiere atención médica;

Lesiones

- permitirán que el partido continúe hasta que el balón no esté en juego si juzgan que un jugador está levemente lesionado;
- detendrán el juego únicamente si consideran que algún jugador ha sufrido una lesión grave, y permitirán que sea transportado fuera del terreno de juego. Los jugadores lesionados, incluidos los guardametas, no podrán ser atendidos en el terreno de juego, y no se les permitirá volver a entrar hasta que el juego se haya reanudado; el jugador lesionado deberá volver al campo desde su propia zona de sustituciones. Los únicos casos en los que se podrá hacer una excepción a esta regla sobre la salida de los jugadores lesionados serán cuando:
  - varios jugadores del mismo equipo choquen y requieran atención médica;
  - se haya producido una lesión de extrema gravedad;
  - se lesione un jugador como resultado de una infracción con contacto físico, por la cual se amoneste o expulse al adversario (p. ej. una infracción temeraria o juego brusco y grave);
  - se conceda un penal y el jugador lesionado vaya a lanzarlo;
  - se conceda un penal y el jugador lesionado sea el guardameta;
- si un jugador está sangrando, deberá abandonar el terreno de juego. Dicho jugador solo podrá volver a entrar tras la señal de los árbitros, quienes comprobarán que la

hemorragia haya cesado y que no haya sangre en su uniforme y demás elementos de su equipamiento;

- vigilarán que, si se autoriza la entrada al terreno de juego del equipo médico o de los camilleros, el jugador abandone la campo, ya sea caminando o sobre la camilla. Si el jugador no acatara esta medida, deberá ser amonestado por conducta antideportiva;
- mostrarán una tarjeta amarilla o roja, como corresponda, si decidieran amonestar o expulsar a un jugador lesionado y este debiera salir del terreno de juego para recibir atención médica, antes de que lo abandone;
- si el juego no se detuviera por cualquier otro motivo, o si la lesión sufrida por el jugador no fuera consecuencia de una infracción, se reanudará el juego con un balón al suelo;

Interferencia externa

- detendrán o suspenderán temporalmente o de manera definitiva el partido por otra razón, como la interferencia externa, por ejemplo cuando:
  - la iluminación sea inadecuada;
  - un espectador lance un objeto y este impacte en un miembro del equipo arbitral, en un jugador, en un suplente o en un miembro del cuerpo técnico de un equipo; en función de la gravedad del incidente, el árbitro principal podrá permitir que el partido continúe o bien optar por detener, suspender temporalmente o suspender definitivamente el partido;
  - un espectador haga sonar un silbato que interfiera en el juego; en ese caso, se detendrá el juego y se reanudará con un balón al suelo;
  - un segundo balón, un objeto o un animal entre en el terreno de juego durante el partido; en este caso, los árbitros deberán:
    - detener el juego (y reanudarlo con un balón al suelo) únicamente si interfiriera en el juego, excepto si el balón fuera a entrar en la portería y la interferencia no impidiera que un defensor jugara el balón; se concederá gol si el balón entrara en la portería (incluso si se produjo contacto con el balón), a menos que la interferencia hubiera sido causada por un miembro del equipo atacante;
    - permitir que el juego continúe si no hay interferencia, y ordenar que el balón, objeto o animal se retire del terreno de juego lo antes posible;
- no permitirán que personas no autorizadas entren en el terreno de juego.

El árbitro principal:

- actuará como cronometrador y tercer árbitro en caso de que no estén presentes estos otros dos miembros del equipo arbitral;
- suspenderá temporal o definitivamente el partido cuando lo juzgue oportuno en caso de contravención de las Reglas de Juego del Futsal;
- suspenderá temporal o definitivamente el partido cuando lo juzgue oportuno por cualquier tipo de interferencia externa.

El segundo árbitro:

- sustituirá al árbitro principal en caso de lesión o indisposición de este.

4 RESPONSABILIDAD DEL EQUIPO ARBITRAL

Los árbitros (o, según proceda, los otros miembros del equipo arbitral) no serán responsables de:

- ningún tipo de lesión que sufra un jugador, miembro del cuerpo técnico o espectador;
- ningún daño a la propiedad, sea esta del carácter que sea;
- cualquier otra pérdida sufrida por una persona física, club, empresa, federación o entidad, la cual se deba o pueda deberse a alguna decisión tomada conforme a las Reglas de Juego del Futsal o con respecto al procedimiento normal requerido para celebrar, jugar y dirigir un partido.

Tales decisiones pueden ser:

- permitir o no la disputa del encuentro dependiendo de las condiciones del terreno de juego, de sus inmediaciones o de las condiciones meteorológicas;
- suspender definitivamente un partido por la razón que consideren oportuna;
- determinar la idoneidad del equipamiento, el balón o los accesorios utilizados durante el partido;
- detener o no un partido debido a la interferencia de los espectadores o a cualquier problema en el área de los espectadores;
- detener o no el juego para permitir que un jugador lesionado sea transportado fuera del terreno de juego para recibir tratamiento;

- solicitar que un jugador lesionado sea retirado del terreno de juego para recibir atención médica (salvo las excepciones citadas anteriormente);
- permitir o no a un jugador llevar ciertas prendas de ropa o equipamiento;
- en aquellos casos en los que posean esta autoridad, permitir la presencia de personas (incluidos los miembros del cuerpo técnico y del equipo del recinto deportivo, personal de seguridad, fotógrafos u otros representantes de los medios de comunicación) en las inmediaciones del terreno de juego;
- cualquier otra decisión tomada conforme a las Reglas de Juego del Futsal o de acuerdo con sus deberes y lo estipulado por las normas o reglamentos de la FIFA, la confederación, la federación miembro o la competición bajo cuya jurisdicción y reglamento se dispute el partido.

5 PARTIDOS INTERNACIONALES

En partidos internacionales, será obligatoria la presencia de un segundo árbitro.

6 EQUIPAMIENTO DE LOS ÁRBITROS

equipamiento obligatorio

Los árbitros deberán disponer del siguiente equipamiento:

- un silbato como mínimo;
- tarjetas rojas y amarillas;
- un cuaderno de notas (u otro medio para anotar las incidencias del partido);
- un cronómetro como mínimo.

Otro equipamiento

Los árbitros tienen autorización para emplear:

- todo tipo de intercomunicadores que permitan estar en contacto con los otros miembros del equipo arbitral: auriculares, etc.;
- sistemas electrónicos de seguimiento del rendimiento u otro tipo de dispositivos de control del rendimiento físico;

- cámaras corporales si el organizador de la competición se las proporciona, posee la propiedad y el control de las imágenes y cumple las pautas pertinentes; las autoridades competentes pueden usar las imágenes y el sonido de las cámaras para asuntos disciplinarios.

Se prohíbe que los otros miembros del equipo arbitral usen otro equipamiento electrónico, cámaras incluidas, a excepción de las cámaras corporales mencionadas y, en caso de ausencia del cronometrador, de un reloj o dispositivo similar para cronometrar el partido.

Pueden llevar accesorios siempre y cuando no sean peligrosos.

7 SISTEMAS DE REVISIÓN EN VÍDEO

el uso de sistemas de revisión en vídeo solo estará permitido cuando el organizador del encuentro o de la competición cumpla todos los requisitos del protocolo en cuestión y los requisitos de implementación (establecidos por la FIFA) y haya recibido por escrito el permiso de la FIFA.

Los árbitros emplearán los sistemas de revisión en vídeo cuando el entrenador de un equipo (o, en su lugar, el miembro del cuerpo técnico designado en la lista del equipo) cuestione una decisión en una de estas situaciones:

- Gol/no gol
- Penal/no penal
- Tarjeta roja (incluida una segunda amonestación)
- Confusión de identidad (cuando uno de los árbitros amonesta o expulsa al jugador equivocado)
- Saque de banda o saque de esquina concedido antes de que se marque un gol
- Tiro libre directo tras la sexta falta acumulada

Además, los árbitros podrán usar los sistemas de revisión en vídeo a su discreción para comprobar un incidente enmarcado en una de las categorías anteriores, incluidos casos de desacuerdo entre los dos árbitros.

Los árbitros también pueden usar el sistema de revisión en vídeo a su discreción en las siguientes situaciones:

- si el cronómetro no funcionara correctamente;
- si, de acuerdo con lo estipulado en las Reglas 6 y 7, el cronometrador no pusiera en marcha, reanudara o detuviera el cronómetro en el momento adecuado.

Durante la consulta del sistema de revisión en vídeo, la repetición se emitirá varias veces. Los árbitros revisarán la repetición y, después, el árbitro principal tomará una decisión definitiva. La decisión inicial no se rectificará, a menos que en las imágenes se comprobara que se hubiera producido un «error claro, obvio y manifiesto» o un «incidente grave inadvertido».

Regla 6

Los otros miembros del equipo arbitral

1 ÁRBITROS ASISTENTES

se podrá designar a tres árbitros asistentes (un tercer árbitro, un cuarto árbitro y un cronometrador), quienes deberán cumplir las Reglas de Juego del Futsal en lo referente a sus deberes. Se ubicarán en el exterior del terreno de juego, en el mismo lado que las zonas de sustituciones. El cronometrador permanecerá sentado en la mesa de cronometraje, mientras que el tercer y el cuarto árbitro podrán estar sentados o de pie para ejercer sus funciones.

El cronometrador recibirá una mesa, un cronómetro y el dispositivo necesario para controlar la acumulación de faltas, que será facilitado por la federación o el club en cuya jurisdicción se dispute el partido.

El tercer y cuarto árbitro podrán asistir a los árbitros con las infracciones cuando tengan más visibilidad del juego que ellos.

2 FACULTADES Y OBLIGACIONES

el tercer árbitro:

- asistirá a los árbitros y al cronometrador;
- llevará un registro de los jugadores que participan en el partido;
- controlará el reemplazo de balones a petición de los árbitros;
- revisará el equipamiento de los suplentes antes de que entren en el terreno de juego;
- anotará los números de los jugadores que marcan gol;
- informará de cualquier infracción, incidencia o conducta antideportiva por parte de los participantes a los árbitros situados en el terreno de juego; serán estos últimos quienes decidan si tenerla en cuenta o no;
- informará al cronometrador de la solicitud de tiempo muerto cuando un miembro del cuerpo técnico de uno de los equipos lo solicite;
- efectuará la señal preceptiva de la solicitud de tiempo muerto, después de que el cronometrador haya hecho sonar la señal acústica, para informar a los árbitros y los equipos sobre la concesión del tiempo muerto;
- llevará un registro de los tiempos muertos solicitados;
- llevará un registro de las faltas acumuladas por cada equipo, señaladas por los árbitros en cada mitad del partido;

- efectuará la señal preceptiva indicando que un equipo ha cometido cinco faltas acumulables en una mitad del partido;
- colocará una señal claramente visible sobre la mesa de cronometraje para informar que un equipo ha cometido ya cinco faltas acumulables en una mitad del partido;
- tomará nota de los números y nombres de los jugadores que hayan sido amonestados o expulsados;
- antes del comienzo de cada uno de los dos periodos, entregará un documento a los miembros del cuerpo técnico de los dos equipos con el que estos podrán solicitar los tiempos muertos y lo recogerá al final de cada periodo en caso de que no los hayan solicitado.



TIMEOUT

TEMPS MORT

TIEMPO MUERTO

وقت مستقطع

- entregará un documento a los miembros del cuerpo técnico de cada equipo en el que figurará cuándo puede incorporarse al juego el sustituto de un jugador expulsado;



THE SUBSTITUTE MAY ENTER THE PITCH WHEN THERE IS/ARE ____ MINUTE(S) AND ____ SECOND(S) LEFT ON THE CHRONOMETER BEFORE THE END OF THE ____ PERIOD.

LE REMPLAÇANT POURRA ENTRER SUR LE TERRAIN QUAND LE CHRONOMÈTRE INDIQUERA ____ MINUTE(S) ET ____ SECONDE(S) AVANT LA FIN DE LA ____ PÉRIODE.

EL SUPLENTE PODRÁ ENTRAR EN EL TERRENO DE JUEGO CUANDO EL CRONÓMETRO INDIQUE ____ MINUTO(S) Y ____ SEGUNDO(S) PARA FINALIZAR EL ____ PERIODO.

يمكن للاعب البديل أن يدخل أرضية الملعب إذا تبقت في الكرونومتر_____دقيقة/دقائق، و_____ثانية/ثوانٍ على نهاية الشوط_____.

- controlará, bajo la supervisión de los árbitros, la entrada de un jugador que hubiera salido para poner en orden su equipamiento;
- controlará, bajo la supervisión de los árbitros, la entrada de un jugador que hubiera salido por cualquier tipo de lesión;
- indicará a los árbitros un error manifiesto en la amonestación o expulsión de un jugador, o si se hubiera producido una conducta violenta fuera de su campo visual. No obstante, serán los árbitros los que tomen las decisiones sobre cualquier asunto relacionado con el partido;
- supervisará el comportamiento de las personas ubicadas en el área técnica y en los banquillos, y comunicará a los árbitros cualquier conducta inapropiada;
- llevará un registro de las interrupciones del juego por interferencias externas y de las razones de las mismas;
- asistirá a los árbitros proporcionándoles todo tipo de información relevante para el encuentro;
- deberá situarse en el terreno de juego según lo descrito en los apartados correspondientes de la sección «Directrices prácticas para árbitros de futsal y otros miembros del equipo arbitral», cuando se disponga que son obligatorias;
- sustituirá al segundo árbitro en caso de lesión o indisposición de este o del árbitro principal.

El cronometrador:

controlará que el partido tenga la duración estipulada en la Regla 7, y para ello:

- pondrá en marcha el cronómetro después de la correcta ejecución del saque inicial de cada uno de los periodos;
- detendrá el cronómetro cuando el balón no esté en juego;
- volverá a ponerlo en marcha tras una correcta reanudación del juego después de un saque de banda, de meta, de esquina o de centro, de un tiro libre, de un tiro penal o de un balón al suelo;
- detendrá el cronómetro cuando se marque un gol, se sancione un tiro penal, un tiro libre, o por lesión de un jugador;
- detendrá el cronómetro cuando así se lo indiquen los árbitros;
- señalará en el marcador del recinto, en caso de que exista, los goles, las faltas acumuladas y las mitades de juego;

- indicará, mediante una señal acústica o un pitido diferente al del silbato de los árbitros, la solicitud de un tiempo muerto, cuando el tercer árbitro o uno de los árbitros en el terreno de juego se lo comuniquen;
- cronometrará el minuto de los tiempos muertos;
- anunciará, mediante una señal acústica o un pitido diferente al del silbato de los árbitros, el final del minuto de tiempo muerto;
- indicará, mediante una señal acústica o un pitido diferente al del silbato de los árbitros, la quinta falta acumulada de un equipo, cuando se lo comunique el tercer árbitro;
- cronometrará los dos minutos de inferioridad numérica;
- anunciará, mediante una señal acústica o un pitido diferente al del silbato de los árbitros, el final del primer tiempo, del partido o de las dos mitades del tiempo suplementario, en caso de disputarse;
- deberá situarse en el lateral del terreno de juego según lo descrito en los apartados correspondientes de la sección «Directrices prácticas para árbitros de futsal y otros miembros del equipo arbitral», cuando se disponga que son obligatorias;
- cuando no hubiera cuarto árbitro, ejercerá las funciones específicas del tercer árbitro en caso de ausencia de este último;
- proporcionará todo tipo de información relevante para el encuentro.

3 PARTIDOS INTERNACIONALES

En partidos internacionales, será obligatoria la presencia de un tercer árbitro y de un cronometrador.

El cronómetro utilizado deberá incorporar todas las funciones necesarias (cronometría precisa y un dispositivo para cronometrar simultáneamente una o más inferioridades numéricas de dos minutos, así como para poder controlar la acumulación de faltas de los dos equipos en cada uno de los periodos).

4 CUARTO ÁRBITRO

Podrá designarse un cuarto árbitro conforme al reglamento de la competición. Sus tareas y deberes deberán cumplir lo estipulado en las Reglas de Juego del Futsal.

El cuarto árbitro:

- reemplazará al tercer árbitro en caso de que ninguno de los árbitros ni el tercer árbitro no pudieran comenzar o continuar, e incluso podrá sustituir al cronometrador;
- ayudará a los árbitros y al tercer árbitro en todo momento y en todos los deberes administrativos antes, durante y después del partido, si así lo solicitan los árbitros;
- después del partido, hará entrega de un informe a las autoridades correspondientes que recoja las faltas u otras incidencias que hayan ocurrido fuera del campo visual de los árbitros, a los que avisará de la elaboración de dicho informe;
- tomará nota de todas las incidencias ocurridas antes, durante y después del partido;
- cronometrará el partido también de manera manual por si fuera necesario a causa de algún tipo de incidente;
- se posicionará cerca del cronometrador de manera que pueda asistir a los árbitros y al tercer árbitro proporcionándoles todo tipo de información relevante para el encuentro.

Regla 7

La duración del partido

1 PERIODOS DE JUEGO

El partido se desarrollará en dos mitades iguales de 20 minutos de juego efectivo, las cuales pueden reducirse únicamente si el reglamento de la competición lo permite.

2 FINALIZACIÓN DE LOS PERIODOS

Cada periodo, incluidos los del tiempo suplementario en caso de que se disputen, finalizará cuando haya transcurrido el tiempo de juego designado.

El cronometrador indicará la finalización de cada uno de los dos periodos y de cada mitad del tiempo suplementario (si lo hubiese) con una señal acústica distinta del silbato utilizado por los árbitros.

- Se considerará finalizado un periodo cuando suene la señal acústica, aunque los árbitros no hubieran señalado el final del periodo con el silbato, a no ser que no haya cronometrador o que la señal de este no se pueda emitir debido a un fallo técnico del marcador. En ausencia de la señal del cronometrador, los árbitros confirmarán que han transcurrido los 20 minutos de juego o que ha finalizado el tiempo suplementario designado, y señalarán el final de cada uno de los periodos de juego con el silbato.
- Si los árbitros concedieran un libre directo tras la sexta falta acumulada o un tiro penal antes de que finalice uno de los periodos, el periodo finalizará tras la ejecución del lanzamiento. En cualquiera de los casos anteriores, se considerará que la jugada ha finalizado cuando ocurra alguno de los siguientes supuestos:
  - el balón deje de moverse o de estar en juego;
  - el balón sea golpeado por un jugador (incluido el encargado del lanzamiento) que no sea el guardameta defensor;
  - los árbitros interrumpan el juego por una infracción cometida por el lanzador o por un jugador de su equipo.

Si un jugador del equipo defensor cometiera una infracción antes de que se ejecutase el tiro, los árbitros ordenarán que se vuelva a ejecutar o señalar otro tiro libre por faltas acumuladas o tiro penal, según corresponda, de conformidad con las Reglas de Juego del Futsal.

- Únicamente en las situaciones anteriormente descritas se concederá un gol anotado de conformidad con las Reglas 1 y 10 tras el final de un periodo de juego, indicado con la pertinente señal acústica por parte del cronometrador.

Los periodos de juego no se extenderán en ningún otro caso.

3 TIEMPO MUERTO

Los equipos tendrán derecho a un minuto de tiempo muerto en cada uno de los periodos.

Se deberán respetar las siguientes disposiciones:

- Los miembros del cuerpo técnico de los dos equipos estarán autorizados a solicitar al tercer árbitro, o al cronometrador si no hubiera tercer árbitro, un minuto de tiempo muerto. Para ello, deberán emplear el documento provisto a tal fin.
- Mediante una señal acústica o un pitido diferente al del silbato de los árbitros, el cronometrador concederá el tiempo muerto cuando el balón no se encuentre en juego y el equipo solicitante vaya a reanudar el juego o recibir un balón al suelo, de conformidad con las Reglas de Juego del Futsal.
- Durante el tiempo muerto:
  - los jugadores podrán permanecer dentro o fuera del terreno de juego. Si los jugadores quieren beber, deberán salir del terreno de juego;
  - los suplentes deberán permanecer en el exterior del terreno de juego;
  - no se permitirá que los miembros del cuerpo técnico impartan instrucciones en el interior del terreno de juego.
- Las sustituciones solo se podrán efectuar después de que haya sonado la señal acústica o el pitido de finalización del tiempo muerto.
- Si un equipo no solicitara en el primer periodo el tiempo muerto que le corresponde, seguirá disfrutando de un único tiempo muerto en el segundo periodo.
- En caso de no haber tercer árbitro ni cronometrador, un miembro del cuerpo técnico podrá solicitar el tiempo muerto al árbitro.
- No habrá tiempos muertos en las prórrogas o tiempos suplementarios.

4 DESCANSO

Los jugadores tendrán derecho a una pausa entre los dos periodos no superior a 15 minutos. Si se disputara prórroga, no existirá descanso entre los dos periodos: los equipos se limitarán a cambiar de mitad de campo, y los suplentes y los miembros de los cuerpos técnicos, de área técnica. No obstante, se permitirá una breve pausa para beber (no superior a un minuto) antes de comenzar la segunda parte de la prórroga.

El reglamento de la competición deberá estipular claramente la duración del descanso entre ambos periodos, que solamente podrá modificarse con el permiso de los árbitros.

5 PARTIDO SUSPENDIDO DEFINITIVAMENTE

Se volverán a jugar los partidos suspendidos definitivamente, a menos que el reglamento de la competición o el organizador de la competición estipulen otro procedimiento. En principio, si un equipo fuera responsable de que un partido se suspendiera definitivamente porque dispone de menos de tres jugadores, se declarará la derrota de dicho equipo por retirada o renuncia.

Regla 8

Inicio y reanudación del juego

El partido comenzará con un saque inicial, también denominado saque de centro, al comienzo de cada uno de los dos periodos de un partido, del tiempo suplementario y después de la anotación de un gol. Los tiros libres (directos o indirectos), los tiros penales y los saques de banda, de meta y de esquina constituyen otros tipos de reanudación del juego.

Cuando los árbitros detengan el juego por un motivo no contemplado en las Reglas, el juego se reanudará con un balón al suelo.

Las infracciones cometidas cuando el balón no esté en juego no afectarán a la manera en que este se reanude.

1 SAQUE INICIAL

Procedimiento

El árbitro lanzará una moneda al aire y el equipo que gane el sorteo decidirá si sacar de centro en el primer o segundo periodo, así como en el primer o segundo periodo del tiempo suplementario (si lo hubiese).

A menos que se especifique lo contrario en el reglamento de la competición, el equipo local elegirá la mitad de campo desde la que atacará en el primer periodo y en el primer periodo del tiempo suplementario (si lo hubiese).

El equipo que no ejecute el saque de centro en el primer periodo lo ejecutará en el segundo.

En el segundo periodo, los equipos cambiarán de campo y atacarán la portería opuesta.

Durante el descanso, los equipos cambiarán de banquillo de manera que cada uno ocupe el banco de su mitad defensiva del terreno de juego.

Cuando un equipo marque un gol, el equipo adversario reanudará el juego con un saque de centro.

En los saques de centro:

- Todos los jugadores, excepto el que ejecute el saque, deberán encontrarse en su propia mitad del campo.
- Los adversarios del equipo que efectúe el saque deberán encontrarse como mínimo a 3 m del balón hasta que este entre en juego.

- El balón se colocará en el punto central.
- Cualquiera de los árbitros que esté situado junto a los banquillos indicará con el silbato el momento en el que deba realizarse el saque inicial.
- El balón estará en juego en el momento en que se golpee con el pie y se desplace con claridad.
- Será posible marcar un gol directo al equipo adversario con un saque de centro; si el balón entrara directamente en la meta del lanzador, se concederá un saque de esquina al adversario.

Infracciones y sanciones

En caso de que el jugador que ejecute el saque inicial toque el balón por segunda vez antes de que lo toque otro jugador, se sancionará con un libre indirecto, o bien un libre directo si cometiese una infracción por mano.

Para cualquier otra infracción del procedimiento de saque inicial, se repetirá dicho saque.

2 BALÓN AL SUELO

Procedimiento

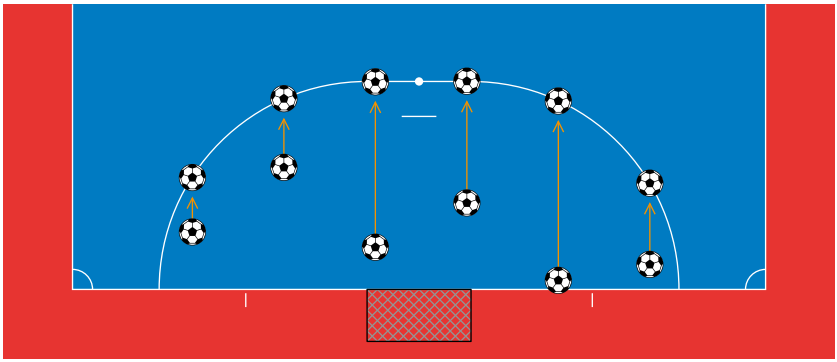
Uno de los árbitros concederá un balón al suelo a favor de un jugador del equipo que habría conservado o ganado la posesión cuando se detuvo el juego (también desde la reanudación si el balón hubiera dejado de estar en juego), siempre que los árbitros puedan determinarlo; en caso contrario, dejará caer el balón al suelo ante un jugador del equipo que lo tocó por última vez.

El balón deberá tocar el suelo en el lugar en el que se encontraba cuando se detuvo el juego, a menos que:

- hubiera impactado en un árbitro o en un agente externo, en cuyo caso se dejará caer en el lugar en el que se produjo la interferencia o el contacto; o bien
- si, al hacerlo de esta manera, se dejara caer para el equipo atacante más cerca de la portería del equipo defensor que de la línea del área penal de este.

Si el balón se deja caer para el equipo atacante dentro del área penal del equipo defensor, tocará el suelo en el punto de la línea del área penal más cercano a la

posición que tenía cuando se detuvo el juego o a la posición que tenía cuando se produjo la interferencia o el contacto, siguiendo una línea imaginaria paralela a la línea de banda, como se ilustra a continuación.



El resto de jugadores (de ambos equipos) deberán mantener una distancia mínima de 2 m con respecto al balón hasta que este entre en juego.

El balón estará en juego en el momento en que toque el suelo. A partir de ese momento, los jugadores de ambos equipos podrán jugarlo.

Infracciones y sanciones

Se repetirá el balón al suelo si este:

- tocara a un jugador antes de tocar el suelo;
- saliera del terreno de juego después de tocar el suelo sin haber tocado a un jugador.

Si tras un balón al suelo, este entrara en una portería sin tocar como mínimo a dos jugadores, el juego se reanudará con:

- un saque de meta si el balón entró en la portería del adversario;
- un saque de esquina si el balón entró en la portería del equipo al que se concedió el balón al suelo.

No obstante, si tras un balón al suelo, este entrara en una de las porterías sin tocar como mínimo a dos jugadores por circunstancias ajenas al control del jugador al que se le concedió el balón al suelo (p. ej. las condiciones del pabellón o la incorrecta ejecución de la acción), se repetirá el balón al suelo.

Regla 9

Balón en juego

1 BALÓN NO EN JUEGO

El balón no estará en juego cuando:

- haya atravesado completamente la línea de fondo o de banda, ya sea por el suelo o por el aire;
- el juego haya sido detenido por los árbitros;
- golpee en el techo.

Igualmente, el balón no estará en juego si toca en un miembro del equipo arbitral, permanece dentro del terreno de juego y, además:

- un equipo inicia un ataque directo, o
- el balón entra directamente en la portería, o
- el equipo en posesión del balón cambia.

En estos tres casos, en los que la pelota toca en uno de los árbitros, el juego se reanudará con un balón al suelo.

2 BALÓN EN JUEGO

El balón estará en juego en el resto de situaciones en las que entre en contacto con un miembro del equipo arbitral, además de cuando rebote en un poste o un travesaño y permanezca dentro del terreno de juego. Si, sin intención de interferir de forma antirreglamentaria, un miembro del cuerpo técnico, suplente, jugador sustituido o jugador temporalmente fuera del terreno de juego (por lesión, para ajustarse el equipamiento, etc.) toca un balón que está claramente a punto de salir del campo, la acción se sancionará con un tiro libre indirecto. No habrá sanción disciplinaria.

3 PABELLONES CUBIERTOS

La altura mínima a la que se ubicará el techo de los pabellones cubiertos se establecerá en el reglamento de la competición.

Si el balón golpeara el techo estando en juego, el partido se reanudará con un saque de banda que ejecutarán los adversarios del último equipo que tocó el balón. El saque de banda se efectuará en el lugar del terreno de juego más próximo al sitio donde el balón tocó el techo.

Regla 10

El resultado de un partido

1 GOL VÁLIDO

Se considerará válido un gol cuando el balón haya atravesado completamente la línea de meta entre los postes y por debajo del travesaño, siempre que el equipo que marcó el gol no haya cometido previamente una infracción.

Si un jugador del equipo defensor, incluido el guardameta, desplazara o hiciera volcar la portería, ya sea de manera accidental o intencionada, y los árbitros confirmaran que el balón ha atravesado completamente la línea de meta y hubiera entrado en la portería de haberse encontrado los postes en su posición correcta (según lo estipulado en la Regla 1), los árbitros concederán el gol. Si se desplazara o se volcara la portería de forma intencionada, los árbitros sancionarán al jugador autor de la infracción.

Si un jugador del equipo atacante, incluido el guardameta, desplazara o volcara la portería, los árbitros anularán el gol. Si el desplazamiento se produjera de manera intencionada, se amonestará al jugador infractor.

Si el guardameta lanzara el balón con la mano y este entrara en la portería contraria directamente, se concederá saque de meta, a menos que las reglas nacionales del futsal juvenil, de veteranos, para personas con discapacidad y del futsal base prohíban que el guardameta lance el balón más allá de la línea central. En tal caso, se concederá un libre indirecto al equipo adversario, que se lanzará desde el lugar donde el balón cruzó la línea divisoria.

No es gol

Si uno de los árbitros señalara un gol antes de que el balón atravesara completamente la línea de meta (entre los dos postes, según lo estipulado en la Regla 1) y se percatara inmediatamente de su error, el juego se reanudará con un balón al suelo.

2 EQUIPO GANADOR

Ganará el partido el equipo que haya marcado el mayor número de goles a la conclusión del encuentro. Si ambos equipos marcaran el mismo número de goles o no marcaran ninguno, el partido terminará en empate.

Si el reglamento de la competición exige que se declare un equipo ganador después de un partido empatado o una eliminatoria que finaliza en empate, se permitirán únicamente los siguientes procedimientos para determinar el vencedor:

- regla de los goles marcados fuera de casa;

- dos periodos de igual duración de tiempo suplementario que no excedan los cinco minutos de juego cada uno. El reglamento de la competición deberá estipular la duración precisa de los dos periodos del tiempo suplementario;
- tanda de penales.

Los procedimientos anteriores se pueden usar independientemente o combinados.

3 TANDA DE PENALES

La tanda de penales se ejecutará una vez terminado el partido y, a menos que se estipule lo contrario, se aplicarán las correspondientes Reglas de Juego del Futsal.

La tanda de penales no forma parte del partido.

Los jugadores expulsados a lo largo del partido no podrán participar en la tanda de penales. Por otro lado, las advertencias y amonestaciones a jugadores, suplentes y miembros del cuerpo técnico registradas durante el encuentro y antes del sorteo con una moneda al aire para decidir qué equipo ejecuta el primer lanzamiento no se tendrán en consideración en la tanda de penales.

Procedimiento

Antes de comenzar la tanda de penales

- El árbitro decidirá la portería en la que se desarrollará la tanda teniendo en cuenta una serie de consideraciones (p. ej. las condiciones del pabellón, seguridad, ubicación de las cámaras, etc.), si el reglamento de la competición no estipula lo contrario.
- El árbitro realizará un nuevo sorteo con una moneda y el equipo que resulte favorecido decidirá si ejecutará el primer o el segundo lanzamiento.
- La posición de los banquillos de los equipos no cambiará con respecto a la del segundo periodo, ni a la del segundo periodo del tiempo suplementario (si lo hubiese).
- Estarán autorizados a participar en la tanda de penales todos los jugadores y suplentes, a excepción de los jugadores que, al término del partido o del tiempo suplementario, hayan abandonado el campo expulsados o lesionados.
- Los propios equipos se encargarán de seleccionar a los lanzadores, entre los jugadores y suplentes autorizados para ello, y de decidir el orden en el que estos ejecutarán los lanzamientos. No será necesario informar a los árbitros del orden fijado.

- Si, al finalizar el partido o el tiempo suplementario (si lo hubiese), o antes de la tanda de penales, un equipo tuviera más jugadores que su adversario (incluidos los suplentes), podrá decidir si mantiene el número de jugadores con el que terminó el encuentro o se equipara al equipo contrario en número de jugadores autorizados; si así lo hiciera, deberá comunicar a los árbitros el nombre y el número de los posibles jugadores excluidos. Ningún jugador excluido podrá participar en la tanda, ya sea como lanzador o guardameta, salvo en el caso descrito a continuación.
- El guardameta que no se encuentre en condiciones de continuar antes de la tanda o durante esta podrá ser reemplazado por un jugador o suplente excluido para igualar el número de jugadores, pero el guardameta reemplazado ya no podrá participar en la tanda ni podrá ejecutar lanzamiento alguno.
- Si el guardameta hubiera ejecutado ya un lanzamiento, el suplente no podrá ejecutar otro hasta la siguiente ronda de lanzamientos.

Durante la tanda de penales

- Solamente podrán permanecer en el terreno de juego los jugadores y suplentes autorizados para participar en la tanda de penales, los árbitros y los miembros del equipo arbitral.
- Todos los jugadores y suplentes autorizados para participar en la tanda de penales, excepto el lanzador y los dos guardametas, deberán permanecer en el interior del círculo central, sobre la línea divisoria o justo por detrás de esta.
- El guardameta del equipo ejecutor del lanzamiento deberá permanecer en el terreno de juego fuera del área, aproximadamente en línea con el punto penal, pero al menos a 5 m de este, y en el lado opuesto a los banquillos y al segundo árbitro.
- Cualquiera de los jugadores y suplentes autorizados para participar en la tanda de penales podrá intercambiar su puesto con el guardameta.
- Se considerará que el penal se ha completado cuando el balón deje de moverse, deje de estar en juego o los árbitros detengan el juego por una infracción; el lanzador no podrá jugar el balón intencionadamente por segunda vez en un mismo lanzamiento.
- Si el lanzador golpea el balón de manera involuntaria con los dos pies simultáneamente o el balón le toca el pie o la pierna de apoyo justo después de ejecutar el tiro:
  - si el balón entrara en la portería tras el lanzamiento, se volverá a ejecutar el tiro;
  - si el lanzamiento no acabara en gol, se registrará como fallado.
- Los árbitros llevarán el control de todos los lanzamientos.

- Si el guardameta cometiera una infracción y, como resultado de ello, se tuviera que repetir el lanzamiento, se advertirá al guardameta por la primera infracción y se le amonestará si cometiera más infracciones.
- Si el lanzador es penalizado por una infracción cometida después de que los árbitros hayan dado la señal para ejecutar el lanzamiento, se registrará este como fallado y se amonestará al lanzador.
- Si, durante la tanda de penales, un equipo tuviera menos jugadores que su adversario, el equipo con más jugadores podrá decidir si mantiene a todos los jugadores o se equipara en número de jugadores al equipo contrario; si así lo hiciera, deberá comunicar a los árbitros el nombre y el número de los posibles jugadores excluidos. Ningún jugador excluido podrá participar en la tanda, salvo en el caso descrito previamente..

Cada equipo ejecutará cinco lanzamientos ateniéndose a las condiciones detalladas a continuación:

- Los lanzamientos deberán ejecutarse por turnos.
- Cada uno de los lanzamientos deberá ejecutarlo un lanzador diferente; antes de poder lanzar un segundo penal, todos los jugadores y suplentes autorizados deberán haber ejecutado ya un lanzamiento.
- La norma anterior será aplicable a la secuencia posterior de tiros, si bien los equipos podrán cambiar el orden de los lanzadores.
- Si, antes de que ambos equipos hayan ejecutado sus cinco tiros, uno hubiera marcado más goles que los que el adversario pudiera anotar con sus cinco lanzamientos, se dará por terminada la tanda.
- Si, después de ejecutar ambos equipos sus cinco lanzamientos, el marcador siguiera empatado, se proseguirá con los tiros penales hasta que un equipo haya marcado un gol más que el otro tras ejecutar el mismo número de lanzamientos.
- La tanda no deberá retrasarse porque un jugador abandone el terreno de juego. Si dicho jugador no regresara a tiempo para ejecutar el lanzamiento, este se registrará como no marcado.

Sustituciones y expulsiones durante la tanda de penales

- Se podrá sancionar o expulsar a cualquier jugador, sustituto o miembro del cuerpo técnico del equipo.
- En caso de expulsar al guardameta, este podrá ser sustituido por cualquiera de los jugadores o suplentes autorizados.
- Si un jugador o suplente que no sea el guardameta no puede continuar, no podrá ser sustituido.
- Los árbitros no deberán suspender definitivamente el partido si un equipo se quedara con menos de tres jugadores.

4 GOLES MARCADOS FUERA DE CASA

El reglamento de una competición podrá estipular que, si los equipos juegan partidos de ida y vuelta y el marcador global está empatado tras el segundo partido, valdrán doble los goles marcados en el campo del equipo adversario.

Regla 11

El fuera de juego

No existe la infracción de fuera de juego en el futsal.

Regla 12

Faltas y conducta incorrecta

Los tiros libres directos e indirectos y los lanzamientos desde el punto penal solamente podrán concederse por infracciones cometidas con el balón en juego.

1 TIRO LIBRE DIRECTO

Se concederá un libre directo si, a juicio de los árbitros, un jugador comete sobre un contrario una de las siguientes faltas de una manera imprudente, temeraria o con el uso de una fuerza excesiva:

- cargar;
- saltar encima;
- dar una patada o intentarlo;
- empujar;
- golpear o intentarlo (cabezazos incluidos);
- hacer una entrada o disputarle el balón;
- poner la zancadilla o intentarlo.

En caso de que la falta cometida implique contacto físico, se penalizará con un libre directo o un tiro penal.

- «Imprudente» es la acción en la cual un jugador muestra falta de atención o de consideración o actúa sin precaución al disputar un balón a un adversario. No se aplicará una sanción disciplinaria.
- «Temeraria» es la acción en la que un jugador realiza una acción que entraña daño físico (no necesariamente grave) sin tener en cuenta el riesgo o las consecuencias para su adversario, por lo que deberá ser amonestado.
- «Con uso de fuerza excesiva» es la acción en la que el jugador se excede en la fuerza y la impetuosidad empleada o pone en peligro la integridad física del adversario, por lo que deberá ser expulsado.

Se concederá asimismo un libre directo si un jugador cometiera una de las siguientes faltas:

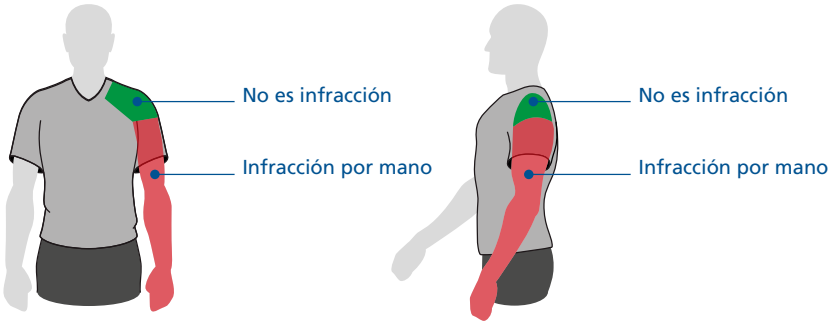
- infracción por mano voluntaria o de manera antinatural, con la que el jugador consiguiera ocupar más espacio;
- sujetar a un adversario;

- obstaculizar a un adversario mediante contacto físico;
- morder o escupir a alguien que figure en las listas de los equipos o sea miembro del equipo arbitral;
- lanzar un objeto contra el balón, un adversario o un árbitro, golpear el balón con un objeto o mover intencionalmente la portería de forma que esta entre en contacto con el balón.

Todas las infracciones arriba mencionadas cuentan como falta acumulable.

Tocar el balón con la mano

Todas las infracciones arriba mencionadas cuentan como falta acumulable; sin embargo, cuando se concede un tiro penal, la falta no se registra como acumulada.



No todos los contactos del balón con la mano o el brazo constituyen infracción.

Cometerá infracción sancionable con tiro libre el jugador que:

- toque el balón de manera voluntaria con la mano o el brazo, por ejemplo, desplazando estas partes del cuerpo en dirección al balón;
- toque el balón con la mano o el brazo cuando la mano o el brazo se posicionen de manera antinatural y consigan que el cuerpo ocupe más espacio. Se considerará que el jugador ha conseguido que su cuerpo ocupe más espacio de manera antinatural cuando la posición de su mano o brazo no sea consecuencia del movimiento de su cuerpo en esa acción concreta o no se pueda justificar por dicho movimiento. Al colocar

la mano o brazo en dicha posición, el jugador se arriesga a que el balón golpee esa parte de su cuerpo y esto suponga una infracción.

El guardameta está sujeto a las mismas restricciones que cualquier otro jugador en cuanto a tocar el balón con la mano fuera de su propia área. Si el guardameta tocara el balón con la mano en su área sin estar autorizado para ello, se señalará un libre indirecto, pero no habrá sanción disciplinaria alguna. No obstante, si la infracción consistiera en haber jugado el balón una segunda vez (con el brazo o la mano u otras partes del cuerpo) después de reanudarse el juego y antes de que lo toque otro jugador, se sancionará al guardameta si con la infracción se interrumpiera un ataque prometedor, se evitara un gol o una ocasión manifiesta del equipo adversario.

2 TIRO LIBRE INDIRECTO

Se concederá un libre indirecto si un jugador:

- juega de forma peligrosa (según lo dispuesto más abajo);
- obstaculiza el avance de un adversario sin que exista contacto físico;
- actúa mostrando desaprobación, utilizando lenguaje o comportándose de modo ofensivo, insultante o humillante, o cometiendo otras ofensas verbales;
- impide que el guardameta saque o lance el balón con la mano, lo juegue o lo intente jugar cuando el guardameta está en proceso de soltarlo o lanzarlo;
- inicia una acción que trate de burlar la Regla deliberadamente para hacerle llegar el balón al guardameta (incluso desde un tiro libre) con la cabeza, el pecho, la rodilla, etc., independientemente de que el guardameta llegue a tocar el balón con la mano. Se sancionará al guardameta en caso de ser responsable de iniciar la acción de manera deliberada;
- marca un gol en la portería adversaria:
  - directamente con la mano o el brazo (incluido el guardameta), siempre que sea de manera accidental y la mano o el brazo no provoque que su cuerpo ocupe más espacio de manera antinatural;
  - después de que el jugador autor del tanto hubiera tocado accidentalmente la pelota con la mano o el brazo y sin que otro jugador haya jugado posteriormente el balón de manera voluntaria, siempre que la mano o el brazo no provoque que su cuerpo ocupe más espacio de manera antinatural.

Si el jugador no marcara después de tocar el balón con la mano o el brazo de manera involuntaria, el juego continuará, siempre que la mano o el brazo no provoque que su cuerpo ocupe más espacio de manera antinatural.

- se apoya intencionadamente en la portería o en un compañero para ayudarse mientras juega el balón, incluidas acciones como:
- colgarse del travesaño;
- golpear o empujar la portería para colocarse en una posición ventajosa;
- utilizar el hombro o cualquier otra parte del cuerpo de un compañero para ganar altura;
- ser empujado por un compañero para colocarse en una posición ventajosa;
- comete cualquier otra infracción que no haya sido mencionada en las Reglas de Juego del Futsal, por la cual se interrumpe el partido para amonestar o expulsar a un jugador.

Se concederá también un libre indirecto si un guardameta cometiera una de las siguientes infracciones:

- tiene el control del balón con las manos o los pies en su propia mitad del terreno de juego durante más de cuatro segundos;
- si, tras haber jugado y conducido el balón en cualquier lugar del terreno de juego lo volviera a tocar en su propia mitad tras el pase voluntario de un compañero, sin que hubiera jugado o tocado el balón, no habrá sanción disciplinaria;
- toca el balón con las manos o los brazos en su propia área después de que un jugador de su equipo se lo haya cedido con el pie (incluso desde un saque de banda);
- cuando las reglas nacionales del futsal juvenil, de veteranos, de personas con discapacidad y futsal base prohíban que el guardameta lance el balón más allá de la línea divisoria (el tiro libre indirecto se lanzará desde el lugar donde el balón cruzó dicha línea).

No se considerará que el guardameta está en posesión del balón o lo está jugando en su mitad de campo si cualquier parte del balón toca la línea de medio campo.

Con respecto a la cuenta de cuatro segundos, se considerará que el guardameta está en posesión del balón cuando:

- retenga el balón en las manos o en los pies o entre la mano o el pie y una superficie (p. ej. el suelo, su propio cuerpo) o cuando lo toque con cualquier parte de las manos, los brazos o los pies;

- sostenga el balón con la mano abierta y extendida;
- haga rebotar el balón en el suelo o lo lance al aire;
- drible el balón con la mano o el pie.

El equipo adversario no puede disputarle el balón a un guardameta que tiene el balón controlado con las manos o con los brazos.

Juego peligroso

Se considerará juego peligroso toda acción que, al intentar jugar el balón, suponga riesgo de lesión, incluso para el propio jugador que realice la acción, o que impida que un adversario cercano juegue el balón por temor a lesionarse.

Están permitidos los remates de «chilena» o de «tijera», siempre que no entrañen ningún peligro para el adversario.

Obstaculizar el avance de un adversario sin que exista contacto físico

Obstaculizar el avance de un adversario supone interponerse en el camino de este para obstruir, bloquear, ralentizar o forzar a cambiar de dirección a dicho adversario cuando el balón no está a distancia de juego de los jugadores involucrados.

Todos los jugadores tienen derecho a mantener su posición en el terreno de juego; encontrarse en el camino de un adversario no es lo mismo que interponerse en su camino.

Los jugadores podrán proteger el balón colocándose entre este y un adversario mientras el balón se halle a distancia de juego y el jugador no retenga a su adversario con los brazos o el cuerpo. Si el balón se hallara a distancia de juego, el adversario podrá cargar contra el jugador, dentro de los márgenes permitidos por las Reglas de Juego del Futsal.

Bloquear a un adversario

Bloquear a un jugador rival puede considerarse una táctica lícita en el futsal, siempre que el jugador que realice el bloqueo se encuentre quieto en caso de producirse contacto físico y que no se interponga en el camino de un oponente desplazándose intencionadamente hacia él y provocando el contacto al moverse o estirar el cuerpo. Además, el oponente deberá tener la posibilidad de evitar el bloqueo. Podrá realizarse un bloqueo tanto si el jugador rival está en posesión del balón como si no lo está.

3 MEDIDAS DISCIPLINARIAS

Los árbitros tienen la autoridad para tomar medidas disciplinarias desde que entran en el terreno de juego para realizar la inspección previa al partido hasta que lo abandonan una vez terminado el encuentro (tanda de penales incluida).

Si, antes de entrar en el terreno de juego al comienzo del partido, un jugador o un miembro del cuerpo técnico cometiera una infracción merecedora de expulsión, los árbitros tendrán la autoridad para impedir que el jugador o el miembro del cuerpo técnico participe en el partido. Los árbitros deberán hacer constar igualmente todos aquellos casos de conducta incorrecta.

Si los árbitros amonestaran a un jugador, suplente o miembro del cuerpo técnico antes de que comience el partido, lo harán verbalmente en lugar de mostrándole tarjeta amarilla, e informarán de ello después del partido a las autoridades.

Si, durante el partido, la misma persona cometiera otra infracción sancionable con amonestación, los árbitros la amonestarán con una tarjeta amarilla. Sin embargo, no contará como infracción sancionable con expulsión, pues se trata de la primera tarjeta amarilla que se muestra al infractor durante el partido.

Aquel jugador o miembro del cuerpo técnico que cometa una infracción sancionable con amonestación o expulsión, ya sea dentro o fuera del terreno de juego o atentando contra otra persona o contra las propias Reglas de Juego del Futsal, será sancionado conforme a la infracción cometida.

La tarjeta amarilla se utiliza para comunicar una amonestación y la tarjeta roja, para comunicar una expulsión.

Solo se podrán mostrar tarjetas amarillas o rojas a los jugadores, a los suplentes y a los miembros del cuerpo técnico.

Jugadores y suplentes

Retrasar la reanudación del juego para mostrar una tarjeta

Una vez que los árbitros hayan decidido amonestar o expulsar a un jugador, el juego no deberá reanudarse hasta que haya mostrado la tarjeta, a menos que el equipo no infractor quiera realizar un tiro libre rápido, disponga de una clara ocasión de gol o los árbitros no hayan iniciado el procedimiento de sanción disciplinaria. La tarjeta se mostrará en la siguiente interrupción del juego. Si con la infracción se evitó una ocasión manifiesta de gol para el equipo adversario, se amonestará al jugador.

Sin embargo, no se amonestará al jugador si con la infracción se interfiriera en un ataque prometedor (una clara jugada de ataque) o se acabara evitando.

Ventaja

Si los árbitros concedieran ventaja por una infracción merecedora de amonestación o expulsión, dicha amonestación o expulsión deberá aplicarse en cuanto el balón deje de estar en juego. Sin embargo, si con la infracción se evitase una ocasión manifiesta de gol, el jugador será amonestado por conducta antideportiva, salvo que el equipo no infractor marcara un gol como consecuencia de la concesión de la ventaja, en cuyo caso no se producirá una sanción disciplinaria. No obstante, no se amonestará al jugador si con la infracción se interfiriera en un ataque prometedor o se acabara evitando.

No se concederá ventaja en el caso de juego brusco y grave (falta de extrema dureza), conducta violenta, faltas merecedoras de una segunda amonestación o tras la sexta y sucesivas faltas acumulables, a no ser que se trate de una ocasión manifiesta de gol. Los árbitros deberán entonces expulsar al jugador (si procede) en cuanto el balón deje de estar en juego; no obstante, si el jugador jugara el balón, se lo disputara a un adversario o interfiriera con él, los árbitros detendrán el juego, expulsarán al jugador (si procede) y reanudarán el juego con un libre indirecto, a menos que el jugador hubiera cometido una infracción más grave.

Si, tras concederse la ventaja, los árbitros amonestasen a un jugador con una segunda tarjeta amarilla o una tarjeta roja después de que se hubiera marcado un gol, el equipo amonestado podrá continuar jugando con el mismo número de jugadores tras reemplazar al jugador expulsado con un suplente. Si, por el contrario, no se llegara a marcar ningún gol, el equipo amonestado continuará con un jugador menos.

Si un jugador del equipo defensor comenzara a sujetar a un atacante rival fuera del área y continuará sujetándolo dentro de ella, los árbitros señalarán tiro penal.

Infracciones sancionables con amonestación

Se amonestará a aquel jugador que realice alguna de las acciones siguientes:

- retrasar la reanudación del juego;
- mostrar desaprobación con palabras o acciones;
- entrar en el terreno de juego o abandonarlo sin el permiso de uno de los árbitros o contraviniendo el procedimiento de sustitución;
- no respetar la distancia reglamentaria en un balón al suelo, saque de esquina, un lanzamiento de falta o un saque de banda;

- infringir reiteradamente las Reglas de Juego del Futsal (no está definido el número de infracciones ni existe otro tipo de indicación específica sobre lo que implica «infringir reiteradamente»);
- conducta antideportiva.

Se amonestará a aquel suplente que realice alguna de las acciones siguientes:

- retrasar la reanudación del juego;
- mostrar desaprobación con palabras o acciones;
- entrar en el terreno de juego contraviniendo el procedimiento de sustitución;
- conducta antideportiva.

En el caso de que un mismo jugador cometa dos infracciones sancionables (incluso sucesivamente), se le deberá amonestar dos veces, p. ej. si entra al terreno de juego contraviniendo el procedimiento de sustitución y, acto seguido, realiza una entrada temeraria o frustra un ataque prometedor por medio de una falta, etc.

Amonestaciones por conducta antideportiva

Existen diferentes acciones en las cuales se amonestará a un jugador por conducta antideportiva, entre ellas:

- intentar engañar a los árbitros, p. ej. al fingir una lesión o aparentar haber sido objeto de una infracción (simulación);
- cometer de manera temeraria una infracción sancionable con libre directo;
- tocar el balón con la mano para obstaculizar o impedir que progrese un ataque prometedor, excepto cuando los árbitros conceden un tiro penal por una infracción por mano involuntaria;
- evitar mediante una infracción por mano involuntaria un gol o una ocasión manifiesta de gol fuera de su propia área;
- cometer cualquier otra infracción con la que se interfiere en un ataque inmediato y directo o se acaba evitando, excepto cuando los árbitros conceden un tiro penal por una infracción en la que se ha intentado jugar o robar el balón;
- evitar una ocasión manifiesta de gol de un adversario mediante una infracción en la que se ha intentado jugar o robar el balón y por la que los árbitros señalan tiro penal;

- tocar el balón con la mano al intentar marcar un gol (independientemente de que lo consiga);
- efectuar marcas no autorizadas en el terreno de juego;
- jugar el balón cuando está saliendo del terreno de juego, después de haber recibido permiso para abandonarlo;
- mostrar falta de respeto al espíritu del futsal;
- iniciar una acción que trate de burlar la Regla deliberadamente para hacerle llegar el balón al guardameta (incluso mientras ejecuta un tiro libre) con la cabeza, el pecho, la rodilla, etc. independientemente de que el guardameta llegue a tocar el balón con la mano. Se sancionará al guardameta en caso de ser responsable de iniciar la acción de manera deliberada;
- distraer con palabras y comentarios a un adversario durante el juego;
- desplazar o volcar intencionadamente la portería (sin evitar así un gol o una ocasión manifiesta de gol del equipo adversario).

Celebración de un gol

Los jugadores pueden celebrar la consecución de un gol, pero sin extralimitarse; no se deberán alentar las celebraciones coreografiadas y no deben ocasionar una pérdida de tiempo excesiva.

Traspasar los límites del terreno de juego para celebrar un gol no se considerará una infracción sancionable con amonestación, pero los jugadores deberán regresar tan pronto como sea posible.

Aunque el gol se anule, se deberá amonestar al jugador que realice algunas de las acciones siguientes:

- acercarse a los espectadores generando problemas de seguridad;
- actuar de forma provocadora o exaltada;
- cubrirse la cabeza o la cara con una máscara o artículos similares;
- quitarse la camiseta o cubrirse la cabeza con ella.

Infracciones sancionables con expulsión

Se deberá expulsar al jugador o suplente que cometa alguna de las siguientes infracciones:

- impedir mediante una infracción por mano voluntaria un gol o evitar una ocasión manifiesta de gol o desplazar o volcar la portería intencionadamente (de modo que impida que la pelota atraviese la línea de gol);
- evitar mediante una infracción por mano involuntaria un gol o una ocasión manifiesta de gol fuera de su propia área;
- evitar un gol o una ocasión manifiesta de gol de un adversario que se dirige a la portería del infractor mediante una infracción con la que no se pretendía jugar o disputar el balón y que es sancionable con un tiro libre o un tiro penal;
- evitar un gol o una ocasión manifiesta de gol de un adversario que se dirige a la portería del infractor con una infracción con la que se pretendía jugar o disputar el balón y que es sancionable con un tiro libre;
- juego brusco y grave (falta de extrema dureza);
- escupir o morder a alguien;
- conducta violenta;
- taparse la boca cuando se comunique con un adversario en una forma o situación provocadora, despreciable o exaltada (opción para las competiciones);
- emplear lenguaje o actuar de modo ofensivo, insultante o humillante;
- abandonar el terreno de juego en señal de protesta contra una decisión arbitral, incluida la decisión de que el juego prosiga o se reanude (opción para las competiciones);
- ordenar o exhortar a otros jugadores a abandonar el terreno de juego en señal de protesta contra una decisión arbitral, incluida la decisión de que el juego prosiga o se reanude (opción para las competiciones);
- recibir una segunda amonestación en el mismo partido.

Aquellos jugadores o suplentes que sean expulsados deberán abandonar igualmente las inmediaciones del terreno de juego y del área técnica.

Evitar un gol o una ocasión manifiesta de gol

Cuando un jugador evite un gol o una ocasión manifiesta de gol del equipo adversario cometiendo una infracción por mano voluntaria, será expulsado, independientemente de dónde se produzca esta.

Cuando un jugador evite un gol o una ocasión manifiesta de gol del equipo adversario cometiendo una infracción por mano involuntaria y los árbitros conceden un tiro penal, el jugador será amonestado.

Cuando un jugador cometa una infracción contra un adversario dentro de su propia área con la que se evite una ocasión manifiesta de gol del adversario y los árbitros señalen tiro penal, el infractor solamente será amonestado si con la infracción se pretendía jugar o robar el balón; en el resto de acciones (p. ej. agarrar, tirar, empujar o la imposibilidad de jugar el balón, etc.), el infractor deberá ser expulsado.

Aquel jugador, jugador expulsado, suplente o miembro del cuerpo técnico que entre en el terreno de juego sin la debida autorización de uno de los árbitros e interfiera en el juego o cometa una infracción, y que termine evitando un gol del equipo contrario o una ocasión manifiesta de gol habrá cometido una infracción merecedora de expulsión.

A la hora de determinar si este tipo de infracción se ha producido, se deberán tener en cuenta los siguientes aspectos:

- distancia entre el lugar donde se cometió la infracción y la portería;
- dirección del juego;
- probabilidad de mantener o recuperar el balón;
- posición y número de jugadores activos del equipo defensor, incluido el guardameta;
- si la portería está «protegida»;
- posición y el número de jugadores activos del equipo atacante.

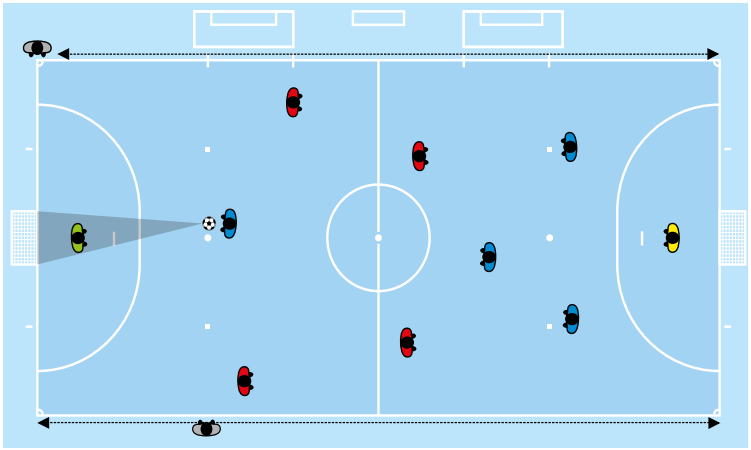
Se considera que la portería está protegida cuando el guardameta se encuentra en su propia área penal, situado en el interior del triángulo imaginario cuyos vértices son los postes y el balón.

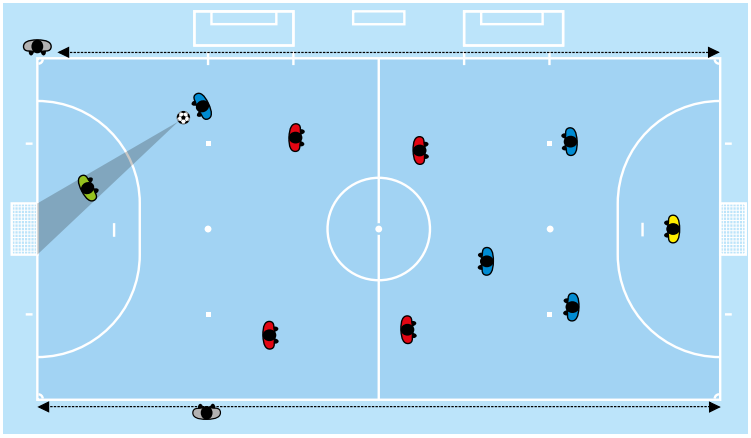
Es más probable que se considere que se ha cometido una infracción por evitar un gol o una ocasión manifiesta de gol cuando:

- la portería está desprotegida;
- el número de jugadores activos del equipo atacante es superior al número de jugadores activos del equipo defensor (incluido el guardameta, pero excluido el jugador que cometió la infracción).

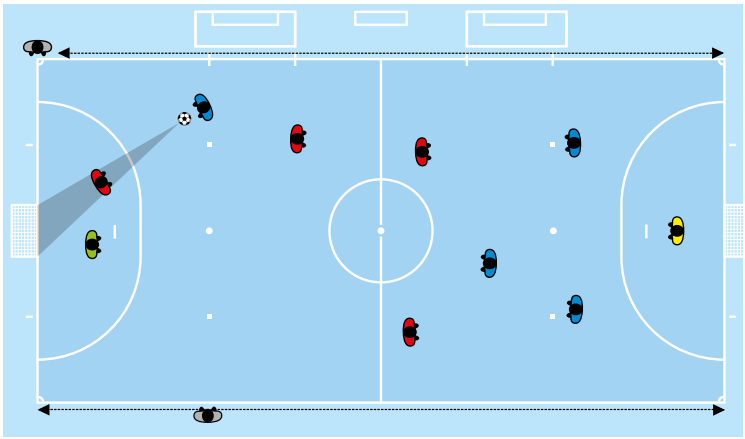
Sin embargo, el hecho de que la portería esté protegida no impide que se pueda cometer una infracción por evitar un gol o una ocasión manifiesta de gol, y el hecho de que esté desprotegida no quiere decir que todas las infracciones sean de este tipo.

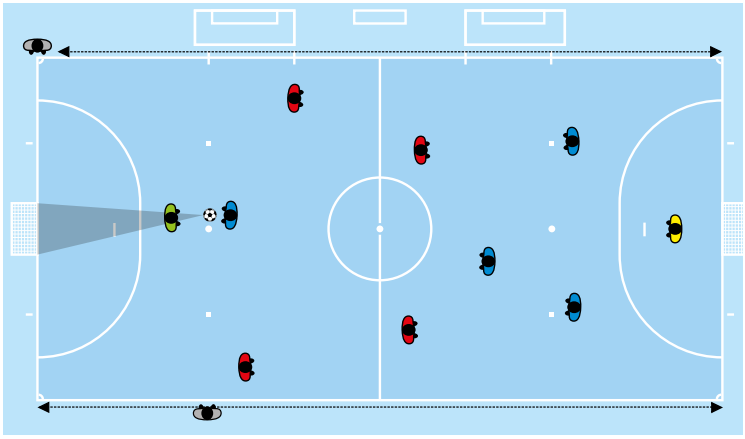
Portería protegida

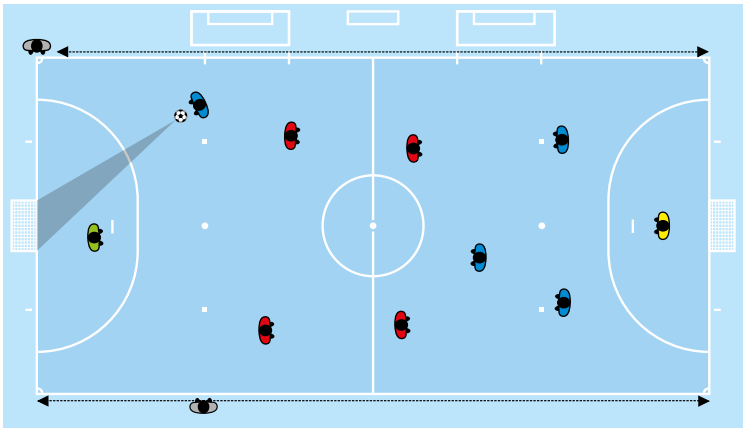


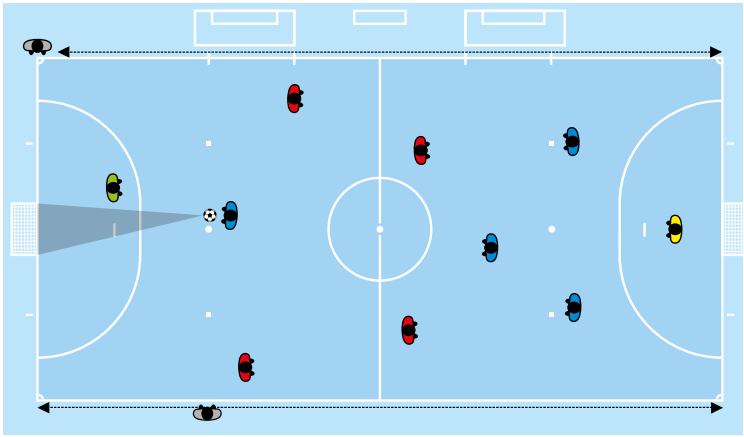


Portería desprotegida









Si un suplente, un jugador expulsado o un miembro del cuerpo técnico evitara un gol o desbaratara una ocasión manifiesta de gol del adversario mediante una infracción por mano u otra sancionable con un tiro libre y los árbitros no aplicaran la ventaja, el equipo infractor cumplirá dos minutos de inferioridad numérica de conformidad con la Regla 3. Mientras cumple los dos minutos de inferioridad numérica, el equipo puede designar a un jugador para que salga del terreno de juego durante dicho tiempo, o bien variar al jugador que se encuentra fuera del terreno de juego mediante sustituciones. Cada jugador en cuestión también podrá participar en el partido cuando se hayan cumplido los dos minutos de inferioridad numérica.

Resumen

Infracción	Características de la infracción	Detener un ataque prometedor o interferir en él		Evitar un gol o una ocasión manifiesta de gol	
		Dentro del área penal (tiro penal)	*Fuera del área penal (tiro libre)*	*Dentro del área penal (tiro penal)*	*Fuera del área penal (tiro libre)*
Infracción por mano	*Involuntaria*	No hay sanción	Tarjeta amarilla	Tarjeta amarilla	Tarjeta roja
	Voluntaria	Tarjeta amarilla	Tarjeta amarilla	Tarjeta roja	Tarjeta roja
Infracción con contacto físico	*Intento de jugar o disputar el balón*	No hay sanción	Tarjeta amarilla	Tarjeta amarilla	Tarjeta roja
	Sin intento de jugar o disputar el balón	Tarjeta amarilla	Tarjeta amarilla	Tarjeta roja	Tarjeta roja

Juego brusco y grave (falta de extrema dureza)

Las entradas o disputas del balón que pongan en peligro la integridad física de un adversario o en las que el jugador se emplee con fuerza excesiva o brutalidad deberán sancionarse como «juego brusco y grave» (faltas de extrema dureza).

Todo jugador que arremeta contra un adversario en la disputa del balón de frente, por el costado o por detrás, utilizando una o ambas piernas con fuerza excesiva o poniendo en peligro la integridad física del adversario, estará jugando con excesiva dureza.

Conducta violenta

Si un jugador se emplea o tiene la intención de emplearse con fuerza excesiva o con brutalidad contra un adversario cuando no le está disputando el balón, o contra cualquier otra persona, independientemente de que se produzca contacto, la acción será considerada conducta violenta.

La conducta violenta puede ocurrir dentro o fuera del terreno de juego, estando o no el balón en juego.

No se debe conceder ventaja en el caso de conducta violenta, a menos de que se trate de una ocasión manifiesta de gol. En este caso, los árbitros deberán expulsar al jugador culpable de conducta violenta en la siguiente interrupción del juego.

Se recuerda a los árbitros que la conducta violenta a menudo conlleva un enfrentamiento colectivo de jugadores y, por tanto, deberán impedir esta situación con una intervención estricta.

Se deberá expulsar al jugador o suplente culpable de conducta violenta.

Miembros del cuerpo técnico

Cuando alguien situado en el área técnica (suplente, jugador expulsado o miembro del cuerpo técnico) cometa una infracción, pero no se pueda identificar al infractor, se amonestará al primer entrenador presente en el área técnica.

Advertencia

Las siguientes infracciones tendrán como resultado una advertencia —también denominada «apercibimiento»—; no obstante, la reiteración en la infracción o su posible carácter improcedente podrían suponer una amonestación o, incluso, la expulsión:

- entrar en el terreno de juego de manera respetuosa y pacífica;
- no cooperar con un miembro del equipo arbitral, p. ej. al desoír una orden o una petición de un árbitro asistente;
- mostrar su desacuerdo con una decisión (con palabras o actos) de poca intensidad;
- salir del área técnica de manera ocasional sin cometer ninguna otra infracción.

Amonestación

Entre las infracciones de un miembro del cuerpo técnico merecedoras de amonestación, se incluyen las siguientes:

- no respetar de manera obvia o persistente los límites del área técnica de su equipo;
- retrasar la reanudación del juego cuando le corresponde hacerlo a su equipo;
- entrar de manera premeditada al área técnica del equipo adversario (sin ánimo de confrontación);
- mostrar desaprobación con palabras o acciones, por ejemplo:
  - lanzando o golpeando con los pies botellas u otros objetos;

  - actuando de tal modo que se falte al respeto a uno o varios miembros del equipo (p. ej. aplaudir de forma sarcástica);
- pedir con gestos exagerados o de manera insistente que se muestre tarjeta;
- proceder de manera provocativa o exaltada;
- comportarse persistentemente de forma inaceptable (incluidas las infracciones reiteradas merecedoras de advertencia);
- mostrar falta de respeto al espíritu del futsal.

Expulsión

Entre las infracciones merecedoras de expulsión, se incluyen las siguientes:

- retrasar la reanudación del juego cuando le corresponde hacerlo al equipo adversario, p. ej. reteniendo la pelota, alejándola con el pie, obstaculizando a un jugador, etc.;
- abandonar el área técnica de forma deliberada para:
  - mostrar su desacuerdo o protestar a uno de los árbitros;
  - proceder de forma provocativa o exaltada;
- entrar al área técnica del equipo adversario de manera agresiva o con ánimo de confrontación;
- lanzar voluntariamente con la mano o con el pie un objeto al terreno de juego;
- entrar en el terreno de juego para:
  - enfrentarse a uno de los árbitros, aunque la acción se produzca en el descanso o al finalizar el partido;
  - intervenir en el juego u obstaculizar a un jugador adversario o uno de los árbitros;
- comportarse de manera agresiva o con intimidación física con otra persona (p. ej. escupir o morder);
- recibir una segunda amonestación en el mismo partido;
- emplear lenguaje o actuar de modo ofensivo, insultante o humillante;
- ordenar o exhortar a los jugadores a abandonar el terreno de juego en señal de protesta contra una decisión arbitral, incluida la decisión de que el juego prosiga o se reanude (opción para las competiciones);

- utilizar equipos electrónicos o dispositivos de comunicación no autorizados o comportarse de modo inapropiado por el uso de estos equipos o dispositivos;
- conducta violenta.

Infracciones relacionadas con el lanzamiento de objetos (incluido el balón)

En todos los casos, los árbitros tomarán la debida medida disciplinaria:

- Temeraria: se amonestará al infractor por conducta antideportiva.
- Con fuerza excesiva: se expulsará al infractor por conducta violenta.

4 REANUDACIÓN DEL JUEGO TRAS FALTAS Y CONDUCTA INCORRECTA

Si el balón estuviera detenido, el partido se reanudará según la decisión adoptada anteriormente.

El juego se reanudará de las formas siguientes si, con el balón en juego, un jugador cometiera la infracción dentro del campo:

- Contra un adversario: libre indirecto, directo o tiro penal, según el caso.
- Contra un compañero de equipo, suplente, jugador sustituido o expulsado, miembro del cuerpo técnico o miembro del equipo arbitral: libre directo o tiro penal, según el caso.

Se sancionarán con libre indirecto todas las infracciones de carácter verbal.

Si el balón estuviera en juego y:

- un jugador cometiera una infracción contra un miembro del equipo arbitral o un componente del equipo adversario, ya sea jugador, suplente, jugador expulsado o un miembro del cuerpo técnico fuera del terreno de juego, o
- un suplente, jugador expulsado o miembro del cuerpo técnico cometiera una infracción contra un jugador adversario o un miembro del equipo arbitral fuera del terreno de juego, o interfiriera en su evolución:

  se reanudará el juego con un tiro libre desde el punto de la línea de demarcación más cercana al lugar donde se produjo la infracción o la interferencia. Se señalará tiro penal si se trata de una infracción sancionable con un libre directo y la línea de demarcación más cercana fuese la línea de fondo contigua al área del equipo infractor;

- un suplente, un jugador expulsado o un miembro del cuerpo técnico del equipo cometiera una infracción contra un suplente, un jugador expulsado o un miembro del cuerpo técnico del equipo, el juego se reanudará con un balón al suelo (v. Regla 8).

Se sumará como falta acumulada para su equipo toda infracción sancionada con tiro libre cometida por suplentes, jugadores expulsados o miembros del cuerpo técnico.

Si la infracción la cometiera un jugador situado fuera del terreno de juego contra otro jugador, un suplente o un miembro del cuerpo técnico de su propio equipo, se reanudará el juego con un libre indirecto desde el punto de la línea de demarcación más cercano al lugar donde se cometió la infracción.

Si un jugador contactara con el balón con un objeto que llevara en la mano (calzado, espinillera, etc.), se reanudará el juego con un libre directo o se señalará tiro penal si la acción se produce dentro del área del infractor.

Si un jugador que se halla dentro o fuera del terreno de juego lanzara con la mano o el pie un objeto (distinto al balón con el que se está jugando el partido) contra un adversario, o si lanzara, con la mano o el pie, un objeto (incluido un balón) contra un suplente, jugador expulsado o miembro del cuerpo técnico del equipo contrario, o contra un miembro del equipo arbitral o bien contra el balón con el que se está jugando el partido, el juego se reanudará mediante un libre directo desde el lugar donde el objeto golpeó o habría golpeado a la persona o al balón, o mediante un tiro penal si dicha acción se produjese dentro del área del equipo infractor. Si este lugar se encontrara fuera del terreno de juego, el tiro libre se ejecutará desde el punto más cercano de la línea de demarcación. Se señalará tiro penal si la línea de demarcación más cercana fuese la línea de fondo contigua al área del equipo infractor.

Si un suplente, un jugador expulsado o temporalmente fuera del terreno de juego o un miembro del cuerpo técnico lanzara o chutara un objeto al terreno de juego y este interfiriera en el juego o contactara con un adversario o un miembro del equipo arbitral o con el balón, se reanudará el juego con un libre directo en el lugar donde el objeto interfirió en el juego o donde golpeó o habría golpeado al adversario, al miembro del equipo arbitral o al balón (o mediante un tiro penal si dicha acción se produjese dentro del área del equipo infractor).

Si los árbitros detuvieran el juego por una infracción cometida por un jugador contra un agente externo (dentro o fuera del terreno de juego), el juego se reanudará con un balón al suelo, a no ser que se conceda un tiro libre indirecto por abandonar el campo sin el permiso de los árbitros. El libre indirecto se ejecutará desde el punto de la línea de demarcación por el que el jugador que cometió la infracción abandonó el terreno de juego.

Regla 13

Tiros libres

1 TIPOS DE TIROS LIBRES

Se concederá un libre directo o indirecto al equipo adversario de un jugador, suplente, jugador expulsado o miembro del cuerpo técnico responsable de una falta o infracción.

La cuenta de cuatro segundos deberá señalizarla claramente uno de los árbitros en el momento de ejecutarse un libre directo o indirecto.

Señal de tiro libre indirecto

Los árbitros indicarán un libre indirecto levantando un brazo por encima de la cabeza; esta señal se mantendrá hasta que se ejecute el tiro y el balón toque a otro jugador o deje de estar en juego.

Si ambos árbitros o uno de ellos se olvidara de indicar que el tiro es indirecto y, tras el lanzamiento, el balón entrara directamente en la portería, se deberá repetir el tiro.

El balón entra en la portería

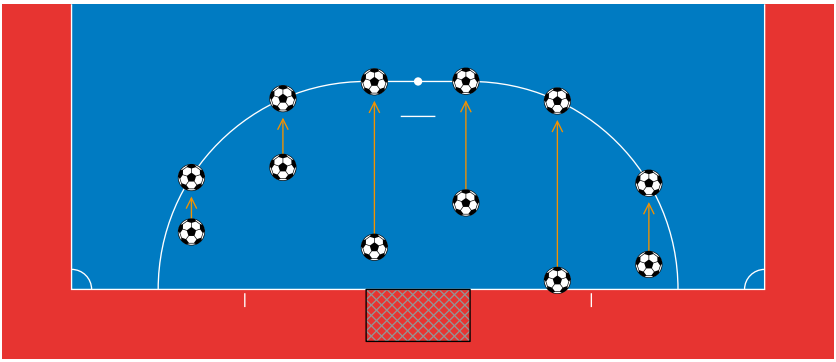
- Si un libre directo entra directamente en la portería contraria, se concederá gol.
- Si un libre indirecto entra directamente en la meta contraria, se concederá saque de meta al equipo adversario (a no ser que ambos o alguno de los árbitros se hubiera olvidado de realizar la señal del libre indirecto).
- Si un libre directo o indirecto entra directamente en la propia portería, se concederá saque de esquina al equipo adversario.

2 PROCEDIMIENTO

Todos los tiros libres se ejecutarán:

- dentro de la cuenta atrás de cuatro segundos a partir del momento en el que el equipo esté en disposición de poner el balón en juego o a partir de que el árbitro indique que el equipo está en disposición de poner el balón en juego;
- desde el lugar donde se hubiera producido la infracción, excepto en los siguientes casos:
  - los tiros libres a favor del equipo defensor en su área podrán ejecutarse desde cualquier punto de dicha área;
  - los libres indirectos señalados por una infracción cometida por el equipo defensor en su propia área penal o por una infracción señalada con el juego interrumpido y el balón dentro del área de penal del equipo defensor, se ejecutarán desde la

línea del área en el punto más próximo al lugar en el que se produjo la infracción o se situaba el balón si trazáramos una línea paralela a la línea de banda (como se muestra en la siguiente imagen);



- los libres indirectos concedidos cuando un jugador entra, vuelve a entrar o abandona el terreno de juego sin permiso se ejecutarán desde el lugar donde se detuvo el balón, a menos que el juego se detenga cuando el balón está dentro del área; en este caso, se ejecutarán desde la línea del área en el punto más próximo al lugar en el que se situaba el balón si trazáramos una línea paralela a la línea de banda (como se muestra en la imagen anterior). Sin embargo, cuando el jugador cometa una infracción fuera del terreno de juego (excepto contra un agente externo), el juego se reanudará con un tiro libre ejecutado en el punto de la línea de demarcación más cercana a donde se produjese la infracción. Se señalará tiro penal si se trata de una infracción sancionable con un libre directo y la línea de demarcación más cercana fuese la línea de fondo contigua al área del equipo infractor;
- los tiros libres directos a partir de la sexta falta acumulada por cada equipo en cada periodo, que se ejecutan desde el punto de los 10 m cuando la falta se comete fuera del área, entre la línea de fondo del equipo defensor y la línea imaginaria exterior al área penal (10 m a partir de la línea de fondo y paralela a ella), o bien cuando la falta se comete dentro del área, pero el equipo decide ejecutar el libre directo desde el punto de los 10 m;
- aquellos casos en los que las Reglas de Juego del Futsal indiquen otra posición.

El balón:

- deberá estar inmóvil y el ejecutor no deberá tocarlo por segunda vez hasta que lo haya hecho otro jugador;

- estará en juego una vez golpeado con el pie y se mueva con claridad.

Hasta que el balón esté en juego, todos los adversarios deberán permanecer:

- a un mínimo de 5 m del balón;
- fuera del área en el caso de tiros libres dentro del área del adversario.

Cuando dos o más jugadores del equipo defensor formen una barrera, los jugadores del equipo atacante deberán guardar al menos 1 m de distancia con respecto a la barrera hasta que el balón esté en juego.

Se podrá ejecutar un tiro libre elevando el balón con un solo pie o con los dos simultáneamente.

Fintar durante la ejecución de un tiro libre forma parte del juego y está permitido.

Si, durante la ejecución correcta de un tiro libre, el lanzador golpeara voluntariamente el balón contra un adversario con la intención de jugarlo de nuevo, pero no lo hiciera de manera imprudente ni temeraria, ni empleando fuerza excesiva, los árbitros permitirán que el juego continúe.

3 INFRACCIONES Y SANCIONES

Si, al ejecutar un tiro libre, un adversario no respetara la distancia reglamentaria del balón, se volverá a ejecutar el tiro a menos que se pueda conceder ventaja; sin embargo, si un jugador ejecutara un tiro libre rápido y un adversario que se halla a menos de 5 m interceptara el balón, los árbitros permitirán que el juego continúe. No obstante, aquel adversario que obstaculice deliberadamente la ejecución de un tiro libre rápido deberá ser amonestado por retrasar la reanudación del juego.

Si, durante la ejecución de un tiro libre, algún jugador del equipo atacante estuviera situado a menos de 1 m de la barrera formada por dos o más jugadores del equipo defensor, se concederá un libre indirecto a favor del equipo defensor.

Si el equipo defensor ejecutara un tiro libre dentro de su área y algún adversario se hallara todavía dentro de dicha área debido a que no tuvo tiempo de salir, los árbitros permitirán que el juego continúe.

Si un adversario que se encuentra en el área cuando se ejecuta un tiro libre, o que entra en ella antes de que el balón esté en juego, tocara o disputara el balón antes de que este esté en juego, se repetirá el tiro libre.

Si, una vez que el balón esté en juego, el jugador que ejecutó el tiro libre volviera a tocarlo antes de que lo toque otro jugador, se concederá libre indirecto. En caso de que cometa una infracción por mano:

- se concederá un libre directo;
- se concederá penal si la infracción se cometió dentro de su área

Si el jugador que ejecutó el tiro libre fuera el guardameta y la infracción se hubiera cometido dentro de su área penal, se concederá un libre indirecto por haber tocado el balón por segunda vez dentro del área penal con cualquier parte del cuerpo, incluidos las manos y los brazos, antes de que el balón haya tocado a otro jugador.

Si, una vez que el balón esté en juego, el jugador que ejecutó el tiro libre abandonara el terreno de juego y lo sustituyera un suplente (de acuerdo con el procedimiento de sustitución), quien a continuación tocara el balón antes de que lo toque otro jugador, se concederá un libre indirecto al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar en el que el suplente tocó el balón a menos que hubiera sido dentro de su área penal. En este caso, el equipo adversario ejecutará el libre indirecto desde la línea del área en el punto más próximo al lugar donde se cometió la infracción si trazáramos una línea paralela a la línea de banda (v. la imagen del apartado 2 de la presente regla).

Si el tiro libre no se ejecutara en menos de cuatro segundos, se concederá un libre indirecto al equipo rival desde la misma posición, excepto si el equipo cometiera una infracción dentro de su área; en ese caso, se concederá un libre indirecto al equipo rival que se ejecutará desde la línea del área en el punto más próximo al lugar donde se cometió la infracción si trazáramos una línea paralela a la línea de banda (ver la imagen del apartado 2 de la presente regla).

4 FALTAS ACUMULADAS

Son aquellas sancionadas con un libre directo, así como las infracciones que no se sancionan con un libre directo y dan lugar a que se amoneste o expulse a un ocupante del área técnica por conducta irresponsable, según lo estipulado en la Regla 3, la Regla 4 y la Regla 12.

En el acta del partido se registrarán las faltas acumuladas de los dos equipos en cada uno de los periodos.

Los árbitros podrán detener el juego, en virtud de si deciden conceder ventaja, y siempre que el equipo infractor no haya cometido ya sus primeras cinco faltas

acumuladas o más durante el periodo en cuestión y al equipo contrario no se le haya anulado un gol o se haya evitado una ocasión manifiesta de gol.

Si se concediera ventaja, deberán indicar al tercer árbitro y al cronometrador, mediante las señales preceptivas, que anoten la falta acumulada una vez que el balón deje de estar en juego.

Si se disputara tiempo suplementario, todas las faltas acumuladas durante el segundo periodo del partido continuarán acumulándose en el tiempo suplementario.

Faltas acumuladas cuando se sanciona o se expulsa a un ocupante del área técnica

La sanción o expulsión por conducta irresponsable de un ocupante del área técnica cuentan como faltas acumuladas.

Sin embargo, si las faltas acumuladas que cometa un equipo durante un periodo determinado fueran seis o más debido a la infracción anteriormente mencionada, no se concederá un libre directo a partir de la sexta falta acumulada y el partido se reanudará en consonancia con la decisión previa (o bien que los árbitros interrumpan el juego para sancionar o expulsar al infractor o que lo hagan cuando el balón no esté en juego).

Se llama conducta irresponsable a mostrar desacuerdo con palabras o acciones o a emplear un lenguaje o acciones ofensivas, insultantes o humillantes.

5 TIRO LIBRE DIRECTO A PARTIR DE LA SEXTA FALTA ACUMULADA EN UN PERIODO

Cuando un equipo cometa seis o más faltas acumuladas a lo largo de un mismo periodo, se concederá un libre directo por cada falta cometida a partir de la sexta y empezando por ella.

Se podrá marcar gol directamente al lanzar los libres directos concedidos por faltas acumuladas. El lanzador deberá intentar marcar. Los jugadores del equipo defensor no podrán formar una barrera para defender estos libres directos.

Procedimiento

El balón deberá estar inmóvil y tocará en parte el centro del punto de los 10 m o sobresaldrá de él o el lugar donde se hubiera producido la falta acumulada en la zona

comprendida entre la línea imaginaria de 10 m y la línea de fondo, fuera del área pero dentro del terreno de juego.

Si la falta acumulada se hubiera cometido en dicha zona, el lanzador deberá elegir si ejecuta el libre directo desde el punto de los 10 m o desde el lugar donde se hubiera cometido la falta.

Los postes, el travesaño y la red no podrán estar en movimiento.

Deberá indicarse con claridad quién será el ejecutor del lanzamiento.

El guardameta defensor deberá situarse a un mínimo de 5 m del balón hasta que este se golpee y no se comportará de manera que distraiga de forma antirreglamentaria al ejecutor del tiro (p. ej. no retrasará la ejecución del penal ni tocará los postes, el travesaño o la red de la portería).

Todos los jugadores, excepto el lanzador y el guardameta defensor, deberán estar:

- en el terreno de juego;
- a un mínimo de 5 m del balón;*
- detrás del balón;
- fuera del área.



* La posición del jugador en la reanudación del juego la marcan sus pies o cualquier otra parte del cuerpo que esté en contacto con el terreno de juego (v. Términos de futsal).

Una vez que los jugadores hayan ocupado su posición de conformidad con la presente Regla, los árbitros darán la señal para que se ejecute el libre directo.

El ejecutor del libre directo por faltas acumuladas debe lanzar el balón hacia la portería rival con intención de marcar un gol; se permite golpearlo con el tacón siempre que el balón se mueva hacia la meta rival y se intente marcar directamente.

El balón estará en juego en el momento en que se golpee y se desplace con claridad hacia la meta rival.

El ejecutor del libre directo puede efectuar el tiro con los dos pies simultáneamente (ya sea de manera voluntaria o involuntaria).

El ejecutor del libre directo no podrá jugar el balón por segunda vez hasta que lo haya tocado otro jugador.

Si los árbitros conceden un libre directo tras la sexta falta acumulada justo antes de que finalice uno de los dos periodos del partido, dicho periodo se considerará finalizado una vez completado el lanzamiento del libre directo. En cualquiera de los casos anteriores, se considerará que la jugada ha finalizado cuando ocurra alguno de los siguientes supuestos:

- el balón deje de moverse o de estar en juego;
- el balón sea golpeado por un jugador (incluido el encargado del lanzamiento) que no sea el guardameta defensor;
- los árbitros interrumpan el juego por una infracción cometida por el lanzador o por un jugador de su equipo.

Infracciones y sanciones

Una vez que los árbitros hayan dado la señal para proceder con el libre directo por faltas acumuladas, este deberá ejecutarse en un plazo de cuatro segundos. Si el tiro libre no se ejecutara en menos de cuatro segundos, se concederá un libre indirecto al equipo rival desde la misma posición.

Adelantamiento de los jugadores (excepto el guardameta del equipo defensor).

- Se sancionará por adelantamiento a un compañero del jugador que ejecute la falta acumulada únicamente si:
  - el adelantamiento influye claramente en el guardameta; o

- el jugador adelantado juega el balón o lo disputa a un adversario y, a continuación, anota o intenta anotar un gol, o crea una ocasión de gol.

- Se sancionará por adelantamiento a un compañero del guardameta únicamente si:
  - el adelantamiento influye claramente en el lanzador; o
  - el jugador adelantado juega el balón o lo disputa a un adversario y esto impide que el equipo rival anote o intente anotar un gol, o cree una ocasión de gol.

Si un compañero del guardameta es sancionado por adelantamiento, se le advertirá por la primera infracción del partido, y se le amonestará en caso de reincidencia durante el encuentro.

Si antes de que el balón esté en juego se produjera alguna de las siguientes situaciones, deberá procederse como se indica a continuación:

- El ejecutor efectúa el tiro con los dos pies simultáneamente (ya sea de manera voluntaria o involuntaria):
  - si el balón entrara en la portería tras el lanzamiento, se concede el gol;
  - si el balón no entrara en la portería tras el lanzamiento, continua el juego.
- El ejecutor toca involuntariamente el balón con el pie o la pierna de apoyo inmediatamente después del lanzamiento:
  - si el balón entrara en la portería tras el lanzamiento, se repetirá el lanzamiento;
  - si el balón no entrara en la portería tras el lanzamiento, se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario.
- El ejecutor del libre directo por faltas acumuladas o un compañero de equipo comete una infracción:
  - si el balón entrara en la portería, se repetirá el lanzamiento;
  - si el balón no entrara en la portería, los árbitros detendrán el juego y lo reanudarán con un libre indirecto para el equipo contrario;

    como excepción a lo anterior, en los siguientes casos se detendrá el juego y se reanudará con un libre indirecto para el equipo contrario, independientemente de que se haya marcado gol o no:

    - el libre directo por faltas acumuladas no se ejecutara hacia la portería rival y con intención de marcar un gol directamente;

  - el lanzamiento fuera ejecutado por un jugador distinto al designado para ello; los árbitros amonestarán al jugador que haya lanzado el tiro libre;
  - el ejecutor del lanzamiento finta al golpear el balón tras haber finalizado la carrera (sí se permite fintar durante la carrera); los árbitros amonestarán al ejecutor.

- El guardameta del equipo defensor comete una infracción:
  - si el balón entrara en la portería, se concederá gol;
  - si el balón no entrara en la portería o rebotara en el travesaño o los postes, únicamente se repetirá el tiro si la infracción del guardameta influye claramente en el lanzador;
  - si el guardameta evitara que el balón entrara en la portería, se repetirá el tiro.

Si el guardameta cometiera una infracción y, como resultado de ello, se tuviera que repetir el lanzamiento, se advertirá al guardameta por la primera infracción y se le amonestará en caso de que cometiera más infracciones durante el encuentro.

- un compañero del equipo del guardameta defensor comete una infracción:
  - si el balón entrara en la portería, se concederá gol;
  - si el balón no entrara en la portería, se repetirá el tiro. Se advertirá al infractor por la primera infracción del partido, y se le amonestará en caso de que cometiera más infracciones durante el encuentro;
- si dos jugadores (uno de cada equipo) cometieran una infracción, se repetirá el lanzamiento, a menos que uno de ellos cometiera una infracción grave; se advertirá a los infractores por la primera infracción del partido, y se les amonestará en caso de que cometieran más infracciones durante el encuentro. Si un jugador cometiera una infracción grave (p. ej. una finta antirreglamentaria), se concederá un libre directo al equipo contrario y se amonestará al infractor sin advertencia previa;
- si tanto el guardameta defensor como el lanzador cometieran una infracción al mismo tiempo, se amonestará al lanzador y se reanudará el juego con un libre indirecto para el equipo defensor.

Deberá amonestarse al adversario que impida que el lanzador se desplace hacia el balón cuando se dispone a lanzar el libre directo por faltas acumuladas, incluso si el infractor estaba guardando los preceptivos 5 m de distancia.

Si, tras el lanzamiento del libre directo por faltas acumuladas:

- El ejecutor del libre directo volviera a tocar voluntariamente el balón antes de que lo toque otro jugador:
  - se concederá libre indirecto (o libre directo en caso de que el lanzador cometa una infracción por mano) al equipo contrario.
- Un agente externo tocara el balón cuando este se mueve hacia la meta rival:
  - se repetirá el tiro, a menos que el balón vaya a entrar en la portería y la interferencia no impida que el guardameta u otro defensor juegue el balón, en cuyo caso se concederá gol si entra en la portería (incluso si se produjo contacto con el balón), a menos que el equipo atacante haya sido el responsable de la interferencia.
- El balón volviera al terreno de juego tras rebotar en el guardameta, el travesaño o los postes, y un agente externo lo tocara después:
  - los árbitros detendrán el juego;
  - el juego se reanudará con un balón al suelo en el lugar donde el agente externo hubiera tocado el balón.

6 RESUMEN DEL TIRO LIBRE DIRECTO POR FALTAS ACUMULADAS

Resultado del tiro libre directo por faltas acumuladas		
Infracción	**Gol marcado tras el lanzamiento**	**No es gol tras el lanzamiento**
Adelantamiento solo de los atacantes	Influye en la jugada: se repite el lanzamiento No influye en la jugada: gol	Influye en la jugada: libre indirecto para el equipo defensor No influye en la jugada: no se repite el lanzamiento
Adelantamiento solo de los defensores	Influye en la jugada: gol No influye en la jugada: gol	Influye en la jugada: se repite el lanzamiento y advertencia a los infractores; se les amonestará si cometen más infracciones No influye en la jugada: no se repite el lanzamiento
Adelantamiento de defensores y atacantes	Los defensores y atacantes influyen en la jugada: se repite el lanzamiento y advertencia a los infractores; se les amonestará si cometen más infracciones Solo los defensores influyen en la jugada: gol Solo los atacantes influyen en la jugada: se repite el lanzamiento No influyen en la jugada: gol	Los defensores y atacantes influyen en la jugada: se repite el lanzamiento y advertencia a los infractores; se les amonestará si cometen más infracciones Solo los defensores influyen en la jugada: se repite el lanzamiento y advertencia a los infractores; amonestación si comenten más infracciones Solo los atacantes influyen en la jugada: no se repite el lanzamiento No influyen en la jugada: no se repite el lanzamiento

Infracción solo del guardameta	Gol	No detenido: no se repite el lanzamiento (a menos que la infracción influyera en el ejecutor) Detenido: se repite el lanzamiento y advertencia al guardameta; se le amonestará si comete más infracciones
Guardameta y ejecutor cometen infracción al mismo tiempo	Se repite el lanzamiento a menos que el ejecutor cometa una de las infracciones estipuladas a continuación	Se repite el lanzamiento a menos que el ejecutor cometa una de las infracciones estipuladas a continuación
El ejecutor toca el balón con el pie o la pierna de apoyo inmediatamente después de golpearlo	De manera involuntaria: se repite el lanzamiento De manera voluntaria: libre indirecto a favor del equipo defensor	De manera involuntaria: libre indirecto para el equipo defensor; se repite el lanzamiento si también el guardameta comete una infracción De manera voluntaria: libre indirecto a favor del equipo defensor
El balón no se golpea hacia la portería rival ni con intención de marcar un gol directamente	Libre indirecto para el equipo defensor	Libre indirecto para el equipo defensor
Si no se ejecuta en menos de cuatro segundos:	Libre indirecto para el equipo defensor	Libre indirecto para el equipo defensor
Finta antirreglamentaria	Libre indirecto para el equipo defensor y amonestación al ejecutor sin advertencia previa	Libre indirecto para el equipo defensor y amonestación al ejecutor sin advertencia previa
Ejecutor incorrecto (no designado)	Libre indirecto para el equipo defensor y amonestación al ejecutor incorrecto sin advertencia previa	Libre indirecto para el equipo defensor y amonestación al ejecutor incorrecto sin advertencia previa
Conducta antideportiva del ejecutor	Libre indirecto para el equipo defensor y amonestación al ejecutor sin advertencia previa	Libre indirecto para el equipo defensor y amonestación al ejecutor sin advertencia previa

Regla 14

El tiro penal

Se concederá un tiro penal siempre que un jugador cometa una infracción sancionable con libre directo dentro de su área o fuera del terreno de juego como parte del juego, según se estipula en la Regla 12.

Se podrá marcar gol directamente de tiro penal.

1 PROCEDIMIENTO

El balón deberá estar inmóvil y tocará en parte el centro del punto penal o sobresaldrá de él, y los postes, el travesaño y la red tampoco podrán estar en movimiento.

Deberá indicarse con claridad quién será el ejecutor del lanzamiento.

El guardameta deberá permanecer sobre su propia línea de meta, entre los dos postes de la portería, hasta el golpeo del balón. El guardameta no se comportará de manera que distraiga de forma antirreglamentaria al ejecutor del tiro (p. ej. no retrasará la ejecución del penal ni tocará los postes, el travesaño o la red de la portería).

Todos los jugadores, excepto el ejecutor del penal y el guardameta, deberán estar:

- en el terreno de juego;
- a un mínimo de 5 m del punto penal;
- detrás del punto penal;
- fuera del área.

Una vez que los jugadores hayan ocupado su posición de conformidad con la presente regla, los árbitros darán la señal para que se ejecute el penal.

El ejecutor del penal tocará el balón con el pie hacia delante; se permite golpearlo con el tacón siempre que el balón se mueva hacia delante.

En el momento del golpeo, el guardameta defensor deberá tener al menos parte de un pie en contacto directo con la línea de meta, o sobre ella o por detrás de esta.

El balón estará en juego en el momento en que se golpee hacia delante y se desplace con claridad.

El ejecutor del libre directo no podrá jugar el balón por segunda vez hasta que lo haya tocado otro jugador.

Si se concediera un penal justo antes de que finalice uno de los dos periodos del partido, dicho periodo se dará por finalizado una vez completado el lanzamiento del penal. En cualquiera de los casos anteriores, se considerará que la jugada ha finalizado cuando ocurra alguno de los siguientes supuestos:

- el balón deje de moverse o de estar en juego;
- el balón sea golpeado por un jugador (incluido el encargado del lanzamiento que no sea el guardameta defensor;
- los árbitros interrumpan el juego por una infracción cometida por el lanzador o por un jugador de su equipo.

2 INFRACCIONES Y SANCIONES

Una vez que los árbitros hayan dado la señal para ejecutar el penal, este deberá lanzarse. De no ser así, uno de los árbitros podrá adoptar medidas disciplinarias antes de volver a dar la señal de ejecución del penal.

Adelantamiento de los jugadores (excepto el guardameta del equipo defensor)

- Se sancionará por adelantamiento a un compañero del jugador que ejecute el tiro penal únicamente si:
  - el adelantamiento influye claramente en el guardameta; o
  - el jugador adelantado juega el balón o lo disputa a un adversario y, a continuación, anota o intenta anotar un gol, o crea una ocasión de gol.
- Se sancionará por adelantamiento a un compañero del guardameta únicamente si:
  - el adelantamiento influye claramente en el lanzador; o
  - el jugador adelantado juega el balón o lo disputa a un adversario y esto impide que el equipo rival anote o intente anotar un gol, o cree una ocasión de gol.

Si un compañero del guardameta es sancionado por adelantamiento, se le advertirá por la primera infracción del partido, y se le amonestará en caso de reincidencia durante el encuentro.

Si, antes de que el balón esté en juego, se produjera alguna de las siguientes situaciones, deberá procederse como se indica a continuación:

- El ejecutor toca involuntariamente el balón con los dos pies simultáneamente o el balón toca el pie o la pierna de apoyo inmediatamente después de golpearlo:
  - si el balón entrara en la portería tras el lanzamiento, se volverá a ejecutar el tiro;
  - si el balón no entrara en la portería tras el lanzamiento, se concederá un libre indirecto al equipo contrario.
- El ejecutor del penal o un compañero de equipo comete una infracción:
  - si el balón entrara en la portería tras el lanzamiento, se volverá a ejecutar el tiro;
  - si el balón no entrara en la portería tras el lanzamiento, los árbitros detendrán el juego y lo reanudarán con un libre indirecto para el equipo contrario;

    como excepción a lo anterior, en los siguientes casos se detendrá el juego y se reanudará con un libre indirecto para el equipo contrario, independientemente de que se haya marcado gol o no:
    - cuando el penal se ejecute hacia atrás;
    - el lanzamiento fuera ejecutado por un jugador distinto al designado para ello; los árbitros amonestarán al jugador que haya lanzado el tiro libre;
    - el ejecutor del lanzamiento finta al golpear el balón tras haber finalizado la carrera (sí se permite fintar durante la carrera); los árbitros amonestarán al ejecutor;
- El guardameta defensor comete una infracción:
  - si el balón entrara en la portería tras el lanzamiento, se concederá gol;
  - si el balón no entrara en la portería o rebotara en el travesaño o los postes, únicamente se repetirá el tiro si la infracción del guardameta influye claramente en el lanzador;
  - si el guardameta evitara que el balón entrara en la portería, se repetirá el tiro.

    Si el guardameta cometiera una infracción y, como resultado de ello, se tuviera que repetir el lanzamiento, se advertirá al guardameta por la primera infracción y se le amonestará en caso de que cometiera más infracciones durante el encuentro.
- Un compañero del equipo del guardameta defensor comete una infracción:
  - si el balón entrara en la portería tras el lanzamiento, se concederá gol;

  - si el balón no entrara en la portería tras el lanzamiento, se repetirá el lanzamiento; se advertirá al infractor por la primera infracción del partido, y se le amonestará en caso de que cometiera más infracciones durante el encuentro;
- Si un jugador del equipo defensor y otro del equipo atacante cometen una infracción, se repetirá el tiro, a menos que un jugador cometiera una infracción más grave (p. ej. una finta antirreglamentaria); se advertirá al infractor por la primera infracción del partido, y se le amonestará en caso de que cometiera más infracciones durante el encuentro. Si un jugador cometiera una infracción grave, se concederá un libre directo al equipo contrario y se amonestará al infractor sin apercibimiento.

Se amonestará al adversario que impida que el ejecutor se desplace hacia el balón cuando este se dispone a lanzar el penal, incluso si el infractor estaba guardando los preceptivos 5 m de distancia.

Si, tras el lanzamiento del penal:

- El ejecutor volviera a tocar voluntariamente el balón antes de que lo toque otro jugador:
  - se concederá al equipo contrario un libre indirecto (o libre directo en caso de que el lanzador cometa una infracción por mano).
- Un agente externo tocara el balón cuando este se mueve hacia delante:
  - se repetirá el tiro, a menos que el balón vaya a entrar en la portería y la interferencia no impida que el guardameta u otro defensor juegue el balón, en cuyo caso se concederá gol si entra en la portería (incluso si se produjo contacto con el balón), a menos que el equipo atacante haya sido el responsable de la interferencia.
- El balón volviera al terreno de juego tras rebotar en el guardameta, el travesaño o los postes, y un agente externo lo tocara después:
  - los árbitros detendrán el juego;
  - el juego se reanudará con un balón al suelo en el lugar donde el agente externo hubiera tocado el balón.

3 RESUMEN

Resultado del penal		
Infracción	**Gol marcado tras el lanzamiento**	**No es gol tras el lanzamiento**
Adelantamiento solo de los atacantes	Influye en la jugada: se repite el lanzamiento No influye en la jugada: gol	Influye en la jugada: libre indirecto para el equipo defensor No influye en la jugada: no se repite el lanzamiento
Adelantamiento solo de los defensores	Influye en la jugada: gol No influye en la jugada: gol	Influye en la jugada: se repite el lanzamiento y advertencia a los infractores; amonestación si cometen más infracciones No influye en la jugada: no se repite el lanzamiento
Adelantamiento de defensores y atacantes	Los defensores y atacantes influyen en la jugada: se repite el lanzamiento y advertencia a los infractores; amonestación si cometen más infracciones Solo los defensores influyen en la jugada: gol Solo los atacantes influyen en la jugada: se repite el lanzamiento No influye en la jugada: no es gol	Los defensores y atacantes influyen en la jugada: se repite el lanzamiento y advertencia a los infractores; amonestación si cometen más infracciones Solo los defensores influyen en la jugada: se repite el lanzamiento y advertencia a los infractores; amonestación si cometen más infracciones Solo los atacantes influyen en la jugada: no se repite el lanzamiento No influye en la jugada: no se repite
Infracción solo del guardameta	Gol	No detenido: no se repite (a menos que la infracción influyera claramente en el ejecutor) Detenido: se repite y advertencia para el guardameta; se le amonestará si comete más infracciones

Guardameta y ejecutor cometen infracción al mismo tiempo	Se repite el lanzamiento a menos que el ejecutor cometa una de las infracciones estipuladas a continuación	Se repite el lanzamiento a menos que el ejecutor cometa una de las infracciones estipuladas a continuación
El ejecutor juega el balón por segunda vez	De manera involuntaria: se repite el lanzamiento De manera voluntaria: libre indirecto a favor del equipo defensor	De manera involuntaria: libre indirecto a favor del equipo defensor; se repite el lanzamiento si también el guardameta comete una infracción De manera voluntaria: libre indirecto a favor del equipo defensor
Balón golpeado hacia atrás	Libre indirecto para el equipo defensor	Libre indirecto para el equipo defensor
Finta antirreglamentaria	Libre indirecto para el equipo defensor y amonestación al ejecutor sin advertencia previa	Libre indirecto para el equipo defensor y amonestación al ejecutor sin advertencia previa
Ejecutor incorrecto (no designado)	Libre indirecto para el equipo defensor y amonestación al ejecutor incorrecto sin advertencia previa	Libre indirecto para el equipo defensor y amonestación al ejecutor incorrecto sin advertencia previa
Conducta antideportiva del ejecutor	Libre indirecto para el equipo defensor y amonestación al ejecutor sin advertencia previa	Libre indirecto para el equipo defensor y amonestación al ejecutor sin advertencia previa

Regla 15

El saque de banda

Se concederá saque de banda a los adversarios del último jugador que haya tocado el balón antes de que este atravesase totalmente la línea de banda por el suelo o por el aire, o cuando este golpee el techo.

No está permitido anotar gol directamente de saque de banda, por lo cual:

- si el balón entrara en la portería del adversario, se concederá saque de meta;
- si el balón entrara en la portería del lanzador, se concederá saque de esquina.

1 PROCEDIMIENTO

Al ejecutar el saque de banda:

- el balón deberá estar inmóvil y colocado sobre la línea de banda, bien en el lugar por el que haya salido del terreno de juego o desde el punto más próximo al lugar donde haya tocado el techo;
- únicamente el ejecutor del saque podrá estar fuera del terreno de juego (a menos que se estipule lo contrario en las Reglas de Juego del Futsal; ver el apartado sobre la salida no autorizada del terreno de juego en el apartado «Interpretación de las reglas y otras recomendaciones» dentro de la sección «Directrices prácticas para árbitros de futsal y otros miembros del equipo arbitral»);
- todos los adversarios deberán permanecer a una distancia mínima de 5 m del punto de la línea de banda donde se vaya a ejecutar el saque.

El balón estará en juego en el momento en que se golpee con el pie y se desplace con claridad.

El saque deberá realizarse en un tiempo máximo de cuatro segundos a contar desde el momento en el que el equipo en posesión del balón estuviera preparado para ejecutarlo o desde que el árbitro hubiera dado la señal para poner el balón en movimiento.

Si, después de ejecutarse el saque y estar el balón en juego, este saliera del campo por cualquiera de las líneas sin que lo toque ningún otro jugador, se concederá saque de banda al equipo rival desde el punto por el que la pelota salió del terreno de juego.

Si, durante la ejecución correcta de un saque de banda, el ejecutor lanzara voluntariamente el balón contra un adversario con la intención de jugarlo de nuevo, pero no lo hiciera de manera imprudente, temeraria, ni empleando fuerza excesiva, el árbitro permitirá que continúe el juego.

El ejecutor del saque no podrá jugar el balón por segunda vez hasta que lo haya tocado otro jugador.

2 INFRACCIONES Y SANCIONES

Si, una vez que el balón esté en juego, el jugador que ejecutó el saque volviera a tocarlo antes de que lo toque otro jugador, se concederá libre indirecto. En caso de que cometa una infracción por mano:

- se concederá un libre directo;
- se concederá penal si la infracción se cometió dentro de su área.

Si el ejecutor fuera el guardameta y la infracción se cometiera en el interior de su área, se concederá un libre indirecto por jugar el balón por segunda vez en el interior del área con cualquier parte del cuerpo, incluidas las manos y los brazos, antes de que lo haya tocado otro jugador.

Si, una vez que el balón esté en juego, el jugador que ejecutó el saque abandonara el terreno de juego y lo sustituyera un suplente (de acuerdo con el procedimiento de sustitución), quien a continuación tocara el balón antes de que lo toque otro jugador, se concederá un libre indirecto al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar en el que el suplente tocó el balón a menos que hubiera sido dentro de su área penal. En este caso, el equipo adversario ejecutará el libre indirecto desde la línea del área en el punto más próximo al lugar donde se cometió la infracción si trazáramos una línea paralela a la línea de banda (v. la Regla 13).

Aquel adversario que distraiga u obstaculice de forma antirreglamentaria al ejecutor del saque de banda (lo que incluye situarse a menos de 5 m del lugar donde se ejecuta el saque) será amonestado por conducta antideportiva. En caso de que ya se hubiera ejecutado el saque, se concederá un libre indirecto.

Si un compañero de equipo del ejecutor del saque se encontrara fuera del terreno de juego en el momento de proceder con el saque de banda, se concederá saque de banda al equipo contrario.

Si lo hizo con la intención de engañar a un adversario o colocarse en una posición ventajosa, se sancionará al infractor.

Si se cometiera cualquier otra infracción, como no ejecutar el saque de banda en menos de cuatro segundos, se concederá saque de banda para el equipo rival.

Regla 16

El saque de meta

Se concederá saque de meta cuando el balón haya atravesado completamente la línea de fondo, por el suelo o por el aire, siempre que el último en tocar el balón haya sido un jugador del equipo atacante y no se haya marcado gol.

No se podrá marcar gol directamente de saque de meta. Si el balón entrara directamente en la portería del equipo del guardameta que ejecutó el saque, se concederá saque de esquina al adversario. Si el balón entrara directamente en la portería del equipo defensor, se concederá saque de meta a ese mismo equipo.

1 PROCEDIMIENTO

El guardameta del equipo defensor lanzará o dejará caer el balón con las manos desde dentro del área.

El balón estará en juego en el momento en que se haya lanzado o soltado.

Se considera que un saque de meta no se ha efectuado si, antes de ser sustituido, el guardameta dejar caer el balón de forma intencionada o lo coloca en el suelo.

El saque deberá realizarse en un tiempo máximo de cuatro segundos a contar desde el momento en el que el equipo en posesión del balón estuviera preparado para ejecutarlo o desde que el árbitro hubiera dado la señal para poner el balón en movimiento.

Los adversarios deberán permanecer fuera del área hasta que el balón esté en juego.

2 INFRACCIONES Y SANCIONES

Si, una vez que el balón está en juego, el guardameta que ejecutó el saque volviera a tocarlo antes de que lo toque otro jugador, se concederá un libre indirecto, a menos que el guardameta efectuara este segundo toque con la mano y fuera de su área, en cuyo caso se concederá un libre directo.

Si, en el momento de ejecutar el saque de meta, quedara algún jugador del equipo adversario en el área que no haya tenido tiempo a salir de ella, los árbitros permitirán que el juego prosiga. Si un adversario se encontrara dentro del área en el momento de ejecutar el saque de meta, entrara en ella antes de que el balón esté en juego, o tocara o disputara el balón antes de que este esté en juego, se repetirá el saque de meta.

Si un jugador entrara en el área antes de que el balón esté en juego y cometiera una infracción contra un adversario o fuera objeto de una infracción por parte de él,

deberá repetirse el saque de meta y el infractor podrá ser amonestado o expulsado, según la gravedad de la infracción.

Si no se efectuara el saque de meta dentro de los cuatro segundos preceptivos, se concederá un libre indirecto al equipo rival.

Cuando las reglas nacionales del futsal juvenil, de veteranos, de personas con discapacidad y futsal base prohíban que el guardameta lance el balón más allá de la línea central, se concederá un libre indirecto al equipo adversario, que se lanzará desde el lugar donde el balón cruzó la línea central.

Si se cometiera cualquier otra infracción de esta regla, se repetirá el saque de meta.

Regla 17

El saque de esquina

Se concederá saque de esquina cuando el balón haya atravesado completamente la línea de fondo, por el suelo o por el aire, siempre que el último en tocar el balón haya sido un jugador del equipo defensor y no se haya marcado gol.

Se podrá marcar gol directamente de saque de esquina, pero solo contra el equipo adversario; si el balón entrara directamente en la portería del ejecutor del saque, se concederá saque de esquina al adversario.

1 PROCEDIMIENTO

El balón se colocará en el cuadrante de esquina más cercano al lugar por el que cruzó la línea de fondo.

El balón deberá estar inmóvil y ejecutará el saque un jugador del equipo atacante.

El saque deberá realizarse en un tiempo máximo de cuatro segundos a contar desde el momento en el que el equipo en posesión del balón estuviera preparado para ejecutarlo o desde que el árbitro hubiera dado la señal para poner el balón en movimiento.

El balón estará en juego una vez haya sido golpeado con el pie y se mueva con claridad; no será necesario que salga del cuadrante de esquina.

Cuando se ponga en juego el balón, únicamente el ejecutor del saque podrá estar fuera del terreno de juego (a menos que se estipule lo contrario en las Reglas de Juego del Futsal; ver el apartado sobre la salida no autorizada del terreno de juego en la sección «Interpretación de las reglas y otras recomendaciones» dentro de «Directrices prácticas para árbitros de futsal y otros miembros del equipo arbitral»).

Los adversarios deberán permanecer a un mínimo de 5 m del cuadrante de esquina hasta que el balón esté en juego.

2 INFRACCIONES Y SANCIONES

Si, una vez que el balón esté en juego, el jugador que ejecutó el saque volviera a tocarlo antes de que lo toque otro jugador, se concederá libre indirecto. En caso de que cometa una infracción por mano:

- se concederá un libre directo;
- se concederá penal si la infracción se cometió dentro de su área.

Si el ejecutor fuera el guardameta y la infracción se cometiera en el interior de su área, se concederá un libre indirecto por haber tocado el balón por segunda vez dentro del área con cualquier parte del cuerpo, incluidas las manos y los brazos, antes de que lo haya tocado otro jugador.

Si durante la ejecución correcta de un saque de esquina, el ejecutor golpeara voluntariamente el balón contra un adversario con el fin de jugarlo de nuevo, pero no lo hiciera de manera imprudente o temeraria, ni empleando fuerza excesiva, los árbitros deberán permitir que el juego continúe.

Si un compañero de equipo del ejecutor del saque se encontrara fuera del terreno de juego con la intención de engañar a un adversario o colocarse en una posición ventajosa en el momento de proceder con el saque de esquina, se concederá saque de puerta al equipo contrario y se amonestará al jugador infractor.

En caso de que se produjera cualquier otra infracción, incluido si no se ejecutara el saque de esquina en menos de cuatro segundos o desde el cuadrante de esquina, o si un compañero del jugador que vaya a realizar el saque se encontrara fuera del terreno de juego en el momento del saque, se concederá saque de meta para el equipo rival.

Protocolo de sistemas de revisión en vídeo

1 PRINCIPIOS

Los árbitros emplearán los sistemas de revisión en vídeo cuando el entrenador de un equipo (o, en su lugar, el miembro del cuerpo técnico designado en la lista del equipo) cuestione una decisión en una de estas situaciones:

1. Gol/no gol
2. Penal/no penal
3. Tarjeta roja (incluida una segunda amonestación)
4. Confusión de identidad (cuando uno de los árbitros amonesta o expulsa al jugador equivocado)
5. Saque de banda o saque de esquina concedido antes de que se marque un gol
6. Tiro libre directo a partir de la sexta falta acumulada

Además, los árbitros podrán usar los sistemas de revisión en vídeo a su discreción para comprobar acciones enmarcadas en una de las categorías anteriores, incluidos los casos en los que surjan desacuerdos entre los dos árbitros.

Los árbitros también pueden usar el sistema de revisión en vídeo a su discreción en las siguientes situaciones:

7. Si el cronómetro no funcionara correctamente
8. Si, de acuerdo con lo estipulado en las Reglas 6 y 7, el cronometrador no pusiera en marcha, reanudara o detuviera el cronómetro en el momento adecuado

En el caso de que se revocara la decisión inicial de los árbitros, se dará por aceptada la solicitud de revisión de dicha decisión; por el contrario, si no se revocara la decisión inicial, la solicitud se considerará no aceptada. La decisión inicial no se rectificará, a menos que en las imágenes se compruebe que se ha producido un «error claro, obvio y manifiesto» o un «incidente grave inadvertido».

No habrá límite de solicitudes de revisión aceptadas por equipo.

Sin embargo, sí que lo habrá en el caso de solicitudes de revisión rechazadas: una por equipo y por periodo. El hecho de no solicitar una revisión en la primera mitad no da derecho a solicitar dos en la segunda.

En el caso de disputar una prórroga para determinar el ganador del encuentro, ambos equipos tendrán derecho a que se les rechace una solicitud de revisión más. Las revisiones no solicitadas en la segunda mitad no se trasladarán a la prórroga.

Si se llegara a la tanda de penales para determinar el ganador del encuentro, ambos equipos tendrán derecho a que se les rechace una solicitud de revisión más. Las revisiones no solicitadas durante el partido no se trasladarán a la tanda de penales.

Una vez concedido un tiempo muerto, no se podrán usar revisiones relacionadas con los incidentes que se produjeron antes de él.

Los árbitros revisarán la repetición («revisión de los árbitros») y, después, el árbitro principal tomará una decisión definitiva.

Los árbitros deberán permanecer «visibles» durante el proceso de revisión para garantizar la transparencia.

Si el juego prosigue tras un incidente que se revisa seguidamente, no se cancelará por ello ninguna medida disciplinaria tomada o requerida tras el incidente, aunque se modifique la decisión inicial (a excepción de una amonestación/expulsión por detener una ataque peligroso o prometedor o evitar una ocasión manifiesta de gol).

El periodo de juego que se puede revisar antes y después de un incidente lo determina el presente protocolo.

2 DECISIONES/INCIDENTES REVISABLES

Las categorías de decisiones/incidentes que pueden revisarse por medio de una solicitud son:

1. Goles
    - 1.1 Infracción del equipo atacante en la jugada del gol o al marcar el gol (p. ej. mano, falta, etc.)
    - 1.2 Balón que no esté en juego antes del gol
    - 1.3 Situaciones de «gol dudoso» (gol/no gol)
    - 1.4 Comprobación de que el balón haya entrado en la portería antes de que sonara la señal acústica que indica el final de un periodo (sin perjuicio de la excepción en la que se prolonga un periodo para poder ejecutar un penal o un tiro libre directo tras la sexta falta acumulada)
2. Incidentes en el área
    - 2.1 Infracción sancionable con penal no sancionada

2.2 Concesión errónea de un penal

2.3 Infracción del equipo atacante en la jugada del posible penal (p. ej. mano, falta, etc.)

2.4 Localización de la infracción (dentro o fuera del área penal)

2.5 Balón fuera de juego antes del incidente

3. Tarjeta roja

3.1 Evitar una ocasión manifiesta de gol

3.2 Juego brusco y grave (falta de extrema dureza)

3.3 Conducta violenta, morder o escupir a otra persona

3.4 Acciones ofensivas, insultantes o humillantes

3.5 Segunda amonestación

4. Confusión de identidad (tarjeta roja o amarilla)

Si los árbitros sancionaran una infracción pero han confundido claramente la identidad del jugador que la haya cometido, solo podrá revisarse la identidad del infractor.

5. Saque de banda o de esquina concedido antes de que se marque un gol

Cuando a un equipo se le ha concedido incorrectamente un saque de banda o de esquina y el equipo marca un gol tras el lanzamiento en cuestión.

6. Tiro libre directo a partir de la sexta falta acumulada

6.1 Infracción merecedora de un tiro libre directo a partir de la sexta falta acumulada que no se ha sancionado

6.2 Tiro libre directo a partir de la sexta falta acumulada concedido incorrectamente

6.3 Infracción del equipo atacante en la jugada que conduce al incidente (p. ej. infracción por mano, falta, etc.)

6.4 Balón no en juego antes del incidente

Los árbitros también pueden usar el sistema de revisión en vídeo a su discreción para comprobar incidentes correspondientes a una de las categorías mencionadas, incluidos los casos en los que surjan desacuerdos entre los dos árbitros, en relación con los siguientes incidentes:

1. Si el cronómetro no funcionara correctamente, para determinar el modo de corregir el tiempo restante
2. Si, de acuerdo con lo estipulado en las Reglas 6 y 7, el cronometrador no pusiera en marcha, reanudara o no detuviera el cronómetro en el momento adecuado

3 ASPECTOS PRÁCTICOS

El uso del sistema de revisión en vídeo durante los partidos de futsal implica los siguientes aspectos prácticos:

1. En un principio, con las cámaras utilizadas se deberá cubrir todo el terreno de juego, el cronómetro principal, las porterías y ambas áreas, por lo que se deberá usar al menos una cámara que capte todo el terreno de juego; además, se recomienda que se utilicen diferentes cámaras para cada área (incluida una para cada línea de fondo enfocada a la línea de meta) y para el cronómetro principal.
2. El técnico de repeticiones tendrá acceso independiente a las imágenes de la retransmisión televisiva y el control sobre las repeticiones.
3. El área de revisión será aquella zona habilitada para que los árbitros revisen la repetición de una jugada o un incidente antes de tomar una decisión definitiva. Deberá ubicarse junto al terreno de juego y estar claramente delimitada.
4. El área de revisión deberá contar con dos monitores:
   - uno para el técnico de repeticiones, quien asistirá a los árbitros en la revisión de las jugadas;
   - un monitor de cara a la pista, para que los árbitros consulten las repeticiones.
5. El técnico de repeticiones asistirá a los árbitros en la revisión de las jugadas mostrándoles las imágenes solicitadas en el monitor situado a pie de campo (p. ej., la jugada desde distintos ángulos o a distintas velocidades).
6. Los técnicos de repeticiones deberán superar una formación específica —que incluirá información sobre las Reglas de Juego del Futsal— y obtener la certificación correspondiente.
7. Si se produjese cualquier fallo técnico y no hubiera un equipo de repuesto disponible, no podrá emplearse el sistema de revisión vídeo. En dicho caso, se deberá informar de inmediato a los equipos.
8. Dado que es necesario contar con la certificación correspondiente para ejercer de técnico de repeticiones, solo aquellas personas con la cualificación necesaria podrán sustituir a un técnico de repeticiones que no pueda comenzar o continuar su labor. Si no hubiera un sustituto cualificado, el partido deberá disputarse o continuar sin los sistemas de vídeo, hecho que deberá comunicarse a los equipos inmediatamente.

4 PROCEDIMIENTOS

Decisión inicial

Los árbitros deberán tomar siempre una decisión inicial (incluida cualquier posible sanción disciplinaria) como si no hubiese sistema de revisión vídeo (excepto si un incidente grave pasa inadvertido).

Solicitud de revisión o decisión de los árbitros de revisar una jugada

1. Para solicitar la revisión de una jugada, el entrenador (o, en su ausencia, el miembro del cuerpo técnico designado en la lista del equipo) deberá, de forma inmediata:
   - girar el dedo en el aire;
   - informar al tercer árbitro o al cuarto árbitro de su solicitud de revisión.
2. El tercer árbitro o el cuarto árbitro informarán a los árbitros de la solicitud de revisión a través del sistema de comunicación y alzarán una «pala».
3. Por otra parte, y siempre que proceda, los árbitros podrán decidir revisar una jugada a su discreción.
4. Si el juego ya se ha detenido, los árbitros retrasarán la reanudación a fin de revisar la jugada.
5. Si el juego no se hubiera detenido, los árbitros lo detendrán en cuanto el balón se encuentre en una zona/situación neutral (p. ej. cuando ninguno de los equipos disponga de una buena ocasión de gol).
6. En cualquier caso, los árbitros deberán indicar que van a revisar una jugada haciendo claramente la «señal de la televisión» (dibujando en el aire una pantalla de televisión).

Revisión

1. Los árbitros acudirán al área de revisión para ver la repetición de la jugada. Ambos árbitros revisarán la repetición, pero será el árbitro principal quien tome una decisión definitiva.
2. Durante la revisión de los árbitros, el resto de miembros del equipo arbitral supervisarán lo que sucede tanto en el terreno de juego como en el área técnica.
3. Si algún jugador, suplente o miembro del cuerpo técnico entrase en el área de revisión o intentase influir en el proceso de revisión o en la decisión final será sancionado.

4. Los árbitros podrán solicitar diferentes ángulos/velocidades de reproducción pero, en general, las repeticiones a cámara lenta deberían limitarse a los hechos, como la ubicación de una infracción o un jugador, el punto de contacto en el caso de las infracciones físicas y de mano o el balón fuera de juego (incluidas las situaciones de gol dudoso); se utilizará la velocidad normal para comprobar la intensidad de una infracción o decidir si una mano fue o no deliberada.

5. Las decisiones/incidencias relacionadas con la concesión de goles o penales, los tiros libres directos a partir de la sexta falta acumulada y las tarjetas rojas por evitar una ocasión manifiesta de gol podrán requerir la revisión de la jugada de ataque que haya dado lugar a la decisión/incidencia, la cual podrá incluir también la revisión de la manera en que el equipo atacante tomó posesión del esférico con el balón en juego.

6. En el caso de otras infracciones sancionadas con tarjeta roja (juego brusco y grave o conducta violenta), las incidencias relacionadas con el cronómetro o los casos de confusión de identidad, solo se revisarán las imágenes de la propia incidencia.

7. Las Reglas de Juego del Futsal no permiten modificar la decisión de reanudar el juego si este ya se ha reanudado. No obstante, a efectos del sistema de revisión en vídeo, tras solicitar la revisión de una jugada de forma inmediata, se podrá revisar el incidente, y la decisión inicial podrá verse modificada incluso si el juego se hubiera reanudado.

8. La revisión debe hacerse con la mayor eficiencia posible, si bien la precisión de la decisión definitiva debe primar sobre la rapidez. Por este motivo, y puesto que algunas situaciones son complejas e incluyen varias decisiones/ incidencias revisables, no hay un tiempo máximo establecido para el proceso de revisión.

Decisión definitiva y reanudación del juego

1. El árbitro principal será el único que puede adoptar una decisión final.
2. Una vez finalizada la revisión de los árbitros, el árbitro principal deberá hacer la señal de la televisión y comunicar la decisión definitiva frente a la mesa del cronometrador y, si fuera necesario, a ambos entrenadores; además, las competiciones pueden implementar un sistema por el que el árbitro explicará y anunciará públicamente las decisiones adoptadas tras una revisión.
3. A continuación, el árbitro impondrá/modificará/anulará la sanción disciplinaria (lo que corresponda) y reanudará el juego conforme a las Reglas de Juego del Futsal.
4. Si la decisión inicial es revocada, o se determina que un incidente grave ha pasado inadvertido, se reanudará el juego conforme a las Reglas de Juego del Futsal.
5. Si la decisión inicial no es revocada, se reanudará el juego:
   - en función de la decisión inicial si el juego ya se hubiera detenido;
   - con un balón al suelo si los árbitros hubiesen interrumpido el juego para proceder con la revisión.
6. Si se revoca la decisión inicial o se determina que una incidencia grave ha pasado inadvertida, el momento en el que se produjo esta cobra especial relevancia. El árbitro principal deberá informar al cronometrador del tiempo exacto para que pueda ajustar el reloj del cronómetro.
7. Si la revisión de los árbitros responde a una incidencia relacionada con el cronómetro, el árbitro principal deberá informar al cronometrador del tiempo exacto para que pueda ajustar el reloj del cronómetro.
8. Cuando los árbitros estén listos para reanudar el partido, el cronometrador podrá volver a poner en marcha el cronómetro con el tiempo ajustado.

Validez del partido

Como norma general, no se invalidará un partido por uno o más de los motivos siguientes:

1. errores en el funcionamiento de la tecnología;
2. decisiones erróneas en la que se hubiera empleado el sistema de revisión en vídeo;
3. decisiones de no revisar incidentes; o
4. revisiones de situaciones no revisables.

Protocolo de la disposición de que solo el capitán se acerque a los árbitros

1 INTRODUCCIÓN

Si bien el respeto y la deportividad son valores esenciales en el fútbol, las decisiones de los árbitros y los otros miembros del equipo arbitral suelen suscitar desacuerdos, que a menudo se expresan verbalmente o incluso con acciones. En casos extremos, los jugadores llegan a correr en dirección a los árbitros, a quienes rodean y acosan. Esto demuestra una falta de respeto hacia los árbitros, perjudica la imagen del fútbol y puede resultar intimidante y molesto.

La colaboración más estrecha entre los árbitros y los capitanes de los equipos puede contribuir a inculcar deportividad y respeto mutuo. En este sentido, para que los árbitros puedan explicar decisiones fundamentales, los capitanes serán los únicos que podrán acercarse a ellos, siempre que lo hagan con el respeto y la conducta adecuados. Al mismo tiempo, será responsabilidad de cada capitán garantizar que sus compañeros permanezcan a una distancia razonable de los árbitros y no interfieran en la interacción entre los árbitros y los capitanes.

2 PRINCIPIOS Y PROCEDIMIENTO

Se permite la comunicación normal entre los jugadores y los árbitros, una interacción que se sigue considerando importante (a fin de fomentar la transparencia y evitar posibles frustraciones y conflictos).

Se amonestará con tarjeta amarilla a cualquier jugador (incluido el capitán) que muestre desaprobación con palabras o acciones.

Cuando corresponda, los árbitros explicarán las decisiones importantes a loscapitanes y a los jugadores involucrados en un incidente.

Si los capitanes han sido sustituidos, los árbitros les pedirán que entren en el terreno de juego para que les proporcionen la explicación pertinente.

Para evitar que los jugadores acosen o rodeen a los árbitros en situaciones trascendentales tras incidentes o decisiones fundamentales:

- solo un jugador de cada equipo, normalmente el capitán, podrá aproximarse a los árbitros y, cuando lo haga, deberá interactuar con ellos de manera respetuosa;
- los árbitros podrán indicar o exhortar a los jugadores (con palabras o gestos) que no se les acerquen;

- los capitanes de los equipos tendrán la responsabilidad de colaborar para que sus compañeros no se aproximen a los árbitros;
- se podría amonestar con tarjeta amarilla a los jugadores que se acerquen o rodeen a los árbitros cuando no tengan permitido hacerlo;
- si lo consideran oportuno, los árbitros retrasarán la reanudación del partido con el objetivo de conceder tiempo a los capitanes para que expliquen la decisión a sus compañeros, exigirles que se comporten correctamente, etc.

Los árbitros decidirán a su discreción si interactúan o permiten a otro jugador que no sea el capitán aproximarse a ellos, p. ej. si el jugador ha cometido una infracción, ha sufrido una falta o está lesionado.

Directrices prácticas para árbitros de futsal y otros miembros del equipo arbitral

SEÑALES 140

POSICIONAMIENTO 154

INTERPRETACIÓN DE LAS REGLAS Y OTRAS RECOMENDACIONES 173

SEÑALES

Señales de los árbitros de futsal y de otros miembros del equipo arbitral

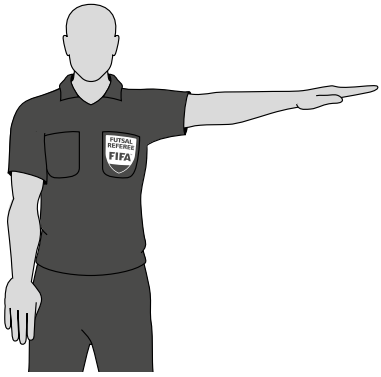
Los árbitros tienen la obligación de hacer las señales que se enumeran más adelante, teniendo en cuenta que es suficiente un solo árbitro para indicar la mayoría de las señales, pero una de ellas la deben hacer ambos árbitros al mismo tiempo.

Los árbitros asistentes deberán hacer las señales de tiempo muerto y de la quinta falta acumulada.

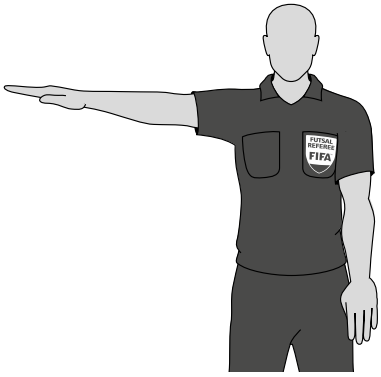
1. Señales que debe hacer al menos uno de los árbitros



Saque inicial / Reanudación del juego



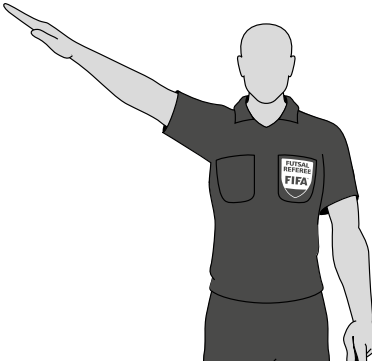
Libre directo / Tiro penal (opción 1)



(Opción 2)



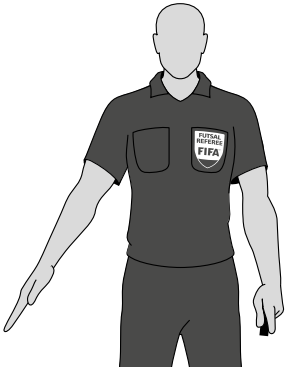
Saque de banda (opción 1)



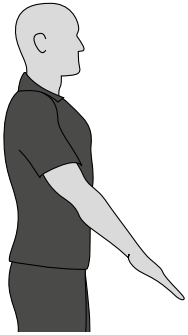
(Opción 2)



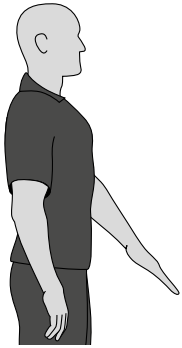
Saque de esquina (opción 1)



(Opción 2)

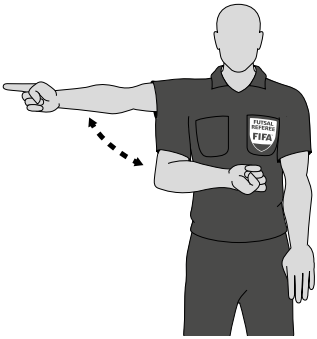


Saque de meta (opción 1)

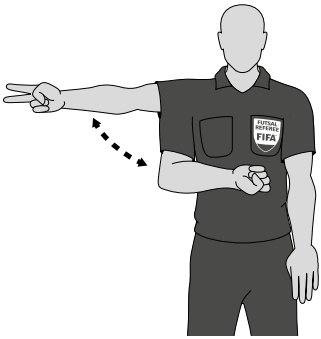


(Opción 2)

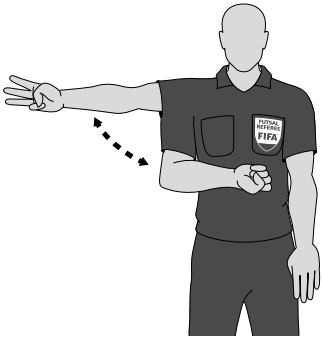
CUENTA DE CUATRO SEGUNDOS



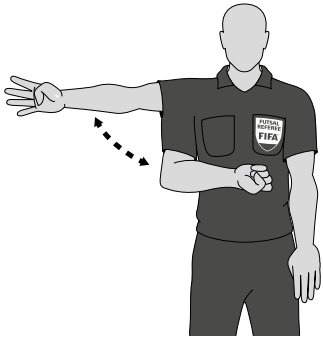
(Paso I)



(Paso II)



(Paso III)



(Paso IV)



(Paso V)

Al menos uno de los árbitros deberá hacer de manera claramente visible la cuenta de cuatro segundos:

- en cada una de las siguientes reanudaciones:
  - saques de esquina;
  - saques de banda;
  - saques de meta;
  - tiros libres directos o indirectos (libres directos por más de seis faltas acumuladas);
- cuando un guardameta tenga el control del balón en su propia mitad del terreno de juego.

Los árbitros no deberán contar los cuatro segundos en las siguientes reanudaciones del juego:

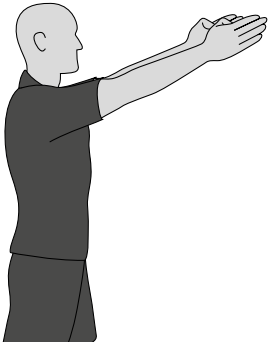
- saques de centro;
- tiros penales.



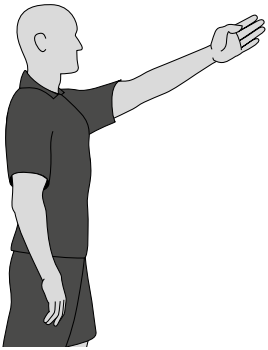
Quinta falta acumulable



Tiempo muerto



Ventaja tras falta acumulada



Ventaja tras cualquier otra infracción

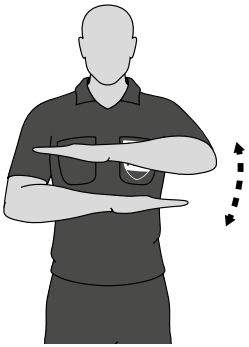


Amonestación
(tarjeta amarilla)

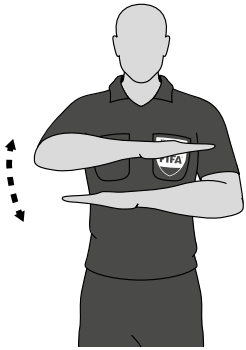


Expulsión
(tarjeta roja)

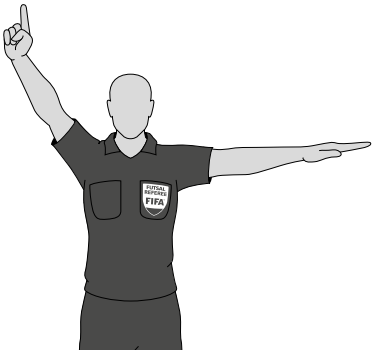
Falta acumulada: se deberá informar al cronometrador y al tercer árbitro tras conceder la ventaja y una vez el balón deje de estar en juego.

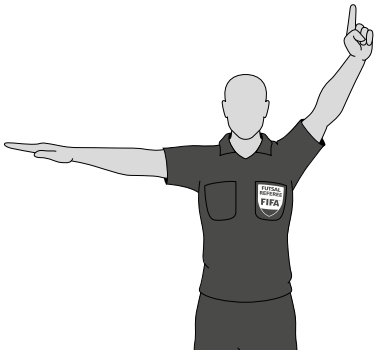


(Paso I)



(Paso II)





(Paso III: dos opciones)



Número del jugador: 1



Número del jugador: 2



Número del jugador: 3



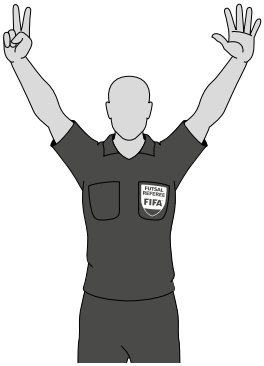
Número del jugador: 4



Número del jugador: 5



Número del jugador: 6



Número del jugador: 7



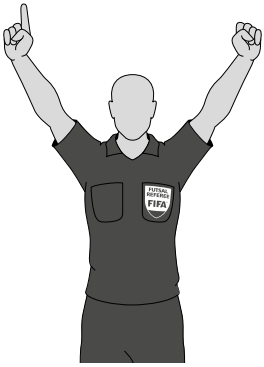
Número del jugador: 8



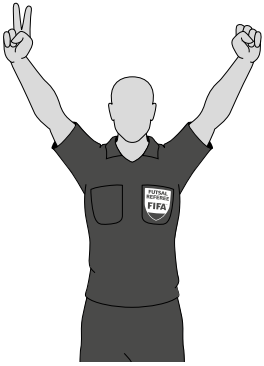
Número del jugador: 9



Número del jugador: 10



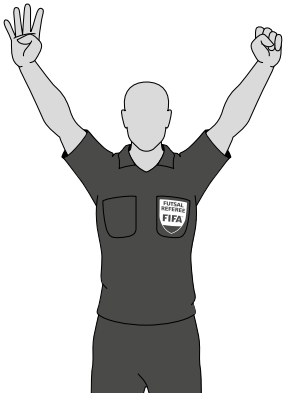
Número del jugador: 11



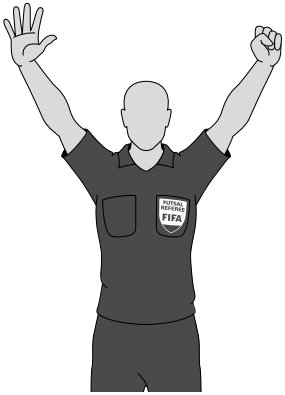
Número del jugador: 12



Número del jugador: 13



Número del jugador: 14



Número del jugador: 15



Número del jugador: 16 (Paso I)



(Paso II)



Número del jugador: 17 (Paso I)



(Paso II)



Número del jugador: 18 (Paso I)



(Paso II)



Número del jugador: 19 (Paso I)



(Paso II)



Número del jugador: 30 (Paso I)



(Paso II)



Número del jugador: 52 (Paso I)



(Paso II)



Número del jugador: 60 (Paso I)



(Paso II)



Número del jugador: 84 (Paso I)



(Paso II)



Número del jugador: 90 (Paso I)



(Paso II)



Número del jugador: 96 (Paso I)



(Paso II)



Número del jugador autor del gol en propia meta (Paso I)



(Paso II)

2. Señal que hacen los dos árbitros al reanudar el juego



Libre indirecto

(solo uno de los árbitros debe hacer las señales pertinentes cuando se señale un tiro libre)

3. Señales que hacen los árbitros asistentes



Tiempo muerto

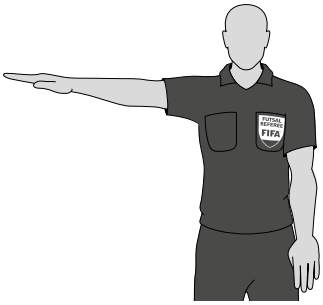


Quinta falta acumulable

Cuando el tercer árbitro o el cuarto árbitro estén controlando la línea de meta del equipo atacante, deberán señalar los goles marcados.



(Paso I)



(Paso II)

POSICIONAMIENTO

1. Posicionamiento cuando el balón está en juego

Recomendaciones:

- El juego deberá desarrollarse entre el árbitro principal y el segundo árbitro.
- Los árbitros aplicarán un sistema de diagonal amplia.
- Posicionarse en paralelo al otro lado de la línea de banda ayudará a mantener el juego y al otro árbitro dentro del campo visual.
- El árbitro más cercano al juego deberá vigilar la denominada «área de acción» (lugar donde se encuentra el balón en ese momento), mientras otro árbitro controla el «área de influencia» (zona en la que no se halla el balón, pero en la que podría producirse una falta o infracción).
- Uno de los árbitros estará suficientemente cerca de la jugada para seguir el juego, pero no deberá interferir en él.
- Los árbitros entrarán en el terreno de juego únicamente para seguir mejor el juego.
- Se pueden producir acciones lejos del balón merecedoras de la intervención del árbitro. Por tanto, el árbitro también deberá prestar atención a:
  - enfrentamientos individuales de carácter agresivo entre jugadores que se encuentran lejos del balón;
  - posibles infracciones en el área hacia donde se dirige el juego;
  - infracciones que ocurran tras haberse alejado el balón;
  - la siguiente fase de la jugada.

2. Posicionamiento general durante un partido

Se recomienda que uno de los árbitros se coloque a la altura o por detrás del penúltimo defensor o del balón, si este se encuentra más cerca de la línea de fondo que el penúltimo defensor.

Los árbitros deberán colocarse siempre de frente al terreno de juego. Uno de los árbitros vigilará el área de acción mientras el otro controlará el área de influencia.

3. Saque del guardameta

Uno de los árbitros deberá ubicarse a la altura del guardameta. Desde ahí, controlará que este no toque el balón una segunda vez tras ponerlo en juego dentro de su propia área, o que toque el balón con las manos o los brazos fuera de la misma, a la vez que cuenta los segundos de posesión del balón.

Esta misma colocación deberá ser la adoptada por uno de los árbitros en cada saque de meta. La cuenta de cuatro segundos comenzará en el momento en el que el guardameta se encuentre dentro de su propia área. Podrá amonestarse a aquellos guardametas que se encuentren fuera de su área si retrasaran la reanudación del juego.

Una vez que el guardameta haya soltado el balón, los árbitros deberán situarse en una posición adecuada para controlar el juego.

4. Situaciones de «gol dudoso» (gol/no gol)

Si se ha marcado un gol y no existe duda alguna en cuanto a la decisión, el árbitro principal y el segundo árbitro deberán establecer contacto visual; luego, el árbitro más cercano a la mesa de cronometraje se dirigirá al cronometrador y al tercer árbitro, a los que comunicará con la señal preceptiva el número del jugador que ha marcado el gol.

Si se ha marcado un gol pero el juego ha continuado porque la situación no estaba clara, el árbitro más próximo a la jugada hará sonar inmediatamente su silbato para atraer la atención del otro árbitro. A continuación, el árbitro más cercano a la mesa de cronometraje se dirigirá al cronometrador y al tercer árbitro a los que comunicará con la señal preceptiva el número del jugador que ha marcado el gol.

Cuando un equipo juegue con portero-jugador, el tercer o el cuarto árbitro deberá asistir al resto de árbitros posicionados sobre el terreno de juego. Para ello, deberá colocarse en la línea de fondo del equipo con portero-jugador para tener una mejor perspectiva de las situaciones de gol dudoso.

5. Posicionamiento cuando el balón no está en juego

La mejor posición será aquella desde la cual los árbitros puedan tomar la decisión correcta y tener una visibilidad óptima tanto del juego como de los jugadores.

Todas las recomendaciones respecto a la ubicación en un partido se basan en probabilidades y deberán ajustarse empleando información específica sobre los equipos, los jugadores y las situaciones de juego acaecidas hasta ese momento.

6. Posicionamiento sin pisar la línea de fondo cuando se use el sistema de revisión en vídeo

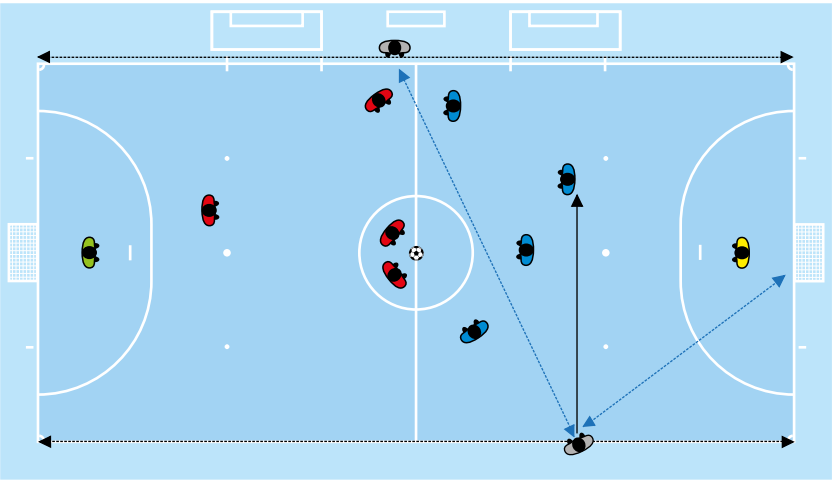
Cuando se use el sistema de revisión en vídeo y un árbitro se posicione para comprobar si el balón entra en la portería (por ejemplo, en un tiro penal, un tiro libre por faltas acumuladas o en una tanda de penales), no podrá estar sobre la línea de fondo, sino que se colocará fuera de ella para no obstruir la visión de las cámaras de revisión, especialmente la que enfoca la línea de meta.

7. Posicionamiento en situaciones concretas

1. Posicionamiento en el saque de centro

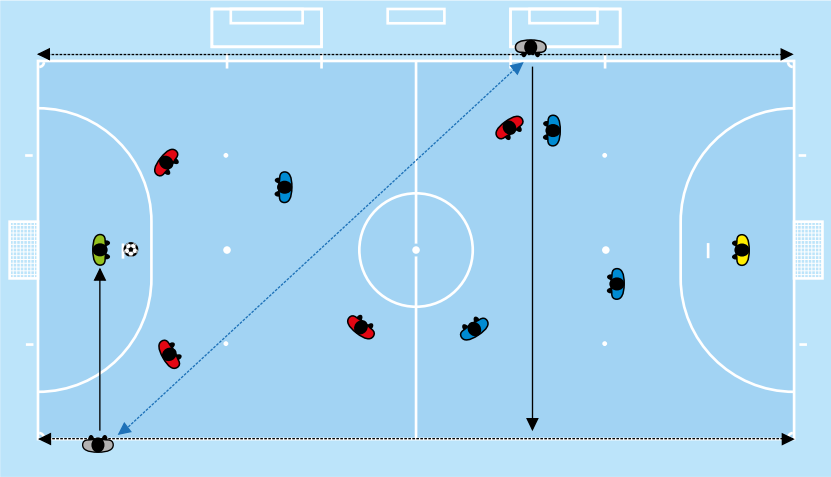
En todos los saques de centro, uno de los árbitros deberá posicionarse en la línea de banda de la zona de sustituciones, a 1 m de la línea divisoria por el lado de la mitad del campo del equipo ejecutor del saque de centro para vigilar que el saque se efectúe siguiendo el procedimiento establecido.

El otro árbitro deberá ubicarse en la banda contraria, a la misma altura que el penúltimo defensor del equipo que no efectúa el saque de centro.



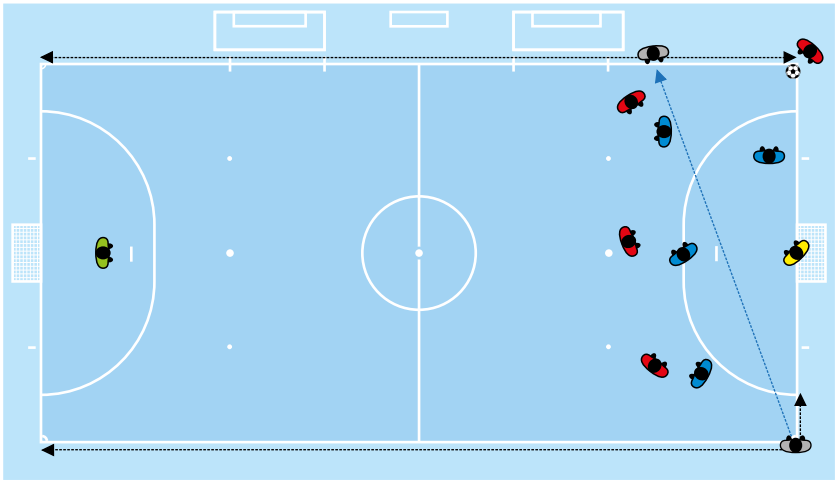
2. Posicionamiento en el saque de meta

1. Uno de los árbitros deberá verificar primero si el balón está dentro del área. Si el balón no se hallara dentro del área, los árbitros podrán comenzar la cuenta de los cuatro segundos si estiman que el guardameta ya estaba en disposición de efectuar el saque de meta o si se demora en tomar el balón con las manos por razones tácticas.
2. Una vez que el balón esté dentro del área, uno de los árbitros deberá colocarse a la altura del guardameta para controlar que este está en disposición de poner el balón en juego y que los adversarios se encuentren fuera del área. A continuación, los árbitros señalarán la cuenta de los cuatro segundos, a no ser que ya se hubiera iniciado según lo expuesto en el punto anterior.
3. Finalmente, el árbitro que controló dicho saque deberá situarse en una posición adecuada para seguir el juego, lo cual constituye una prioridad absoluta.

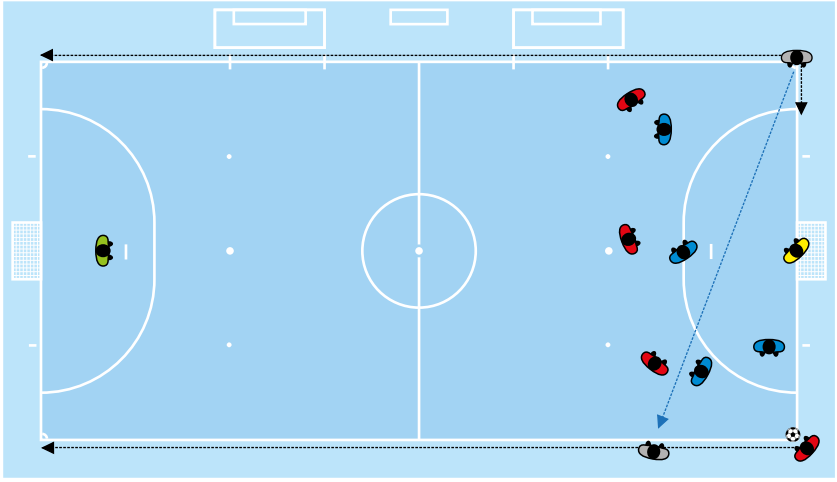


3. Posicionamiento en el saque de esquina (1)

Durante un saque de esquina, el árbitro más próximo se colocará sobre la línea de banda a una distancia aproximada de 5 m del cuadrante de esquina desde el que se realizará el saque. En dicha posición, deberá controlar que el balón esté en el interior del cuadrante de esquina y que los defensores se encuentren a un mínimo de 5 m de distancia. El otro árbitro deberá situarse en el mismo extremo del terreno de juego, pero en el lado opuesto, en la intersección de la línea de banda y la línea de meta. Desde dicha posición, vigilará el balón y el comportamiento de los jugadores.

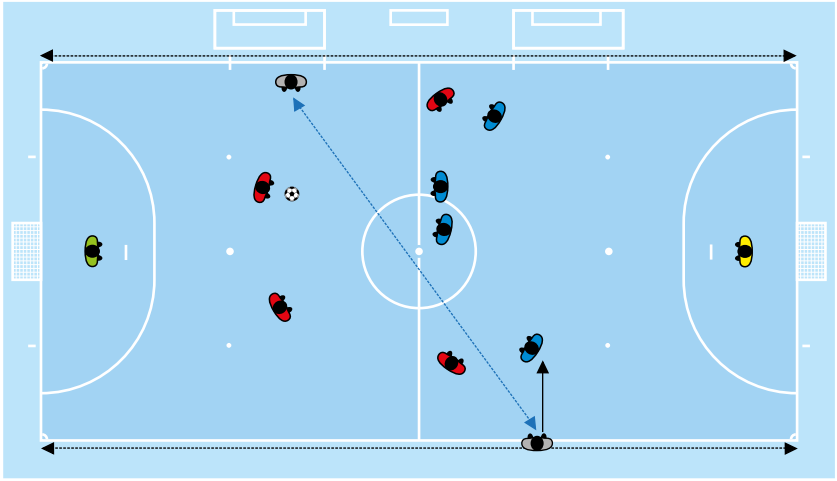


4. Posicionamiento en el saque de esquina (2)

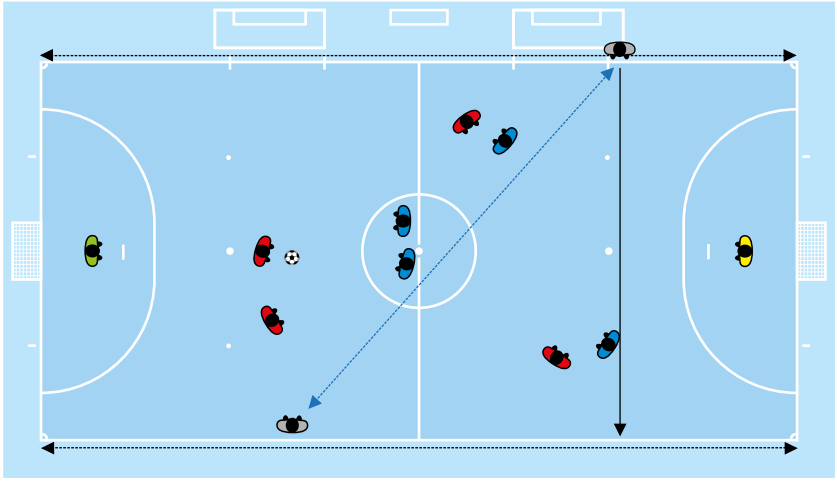


5. Posicionamiento en un tiro libre (1)

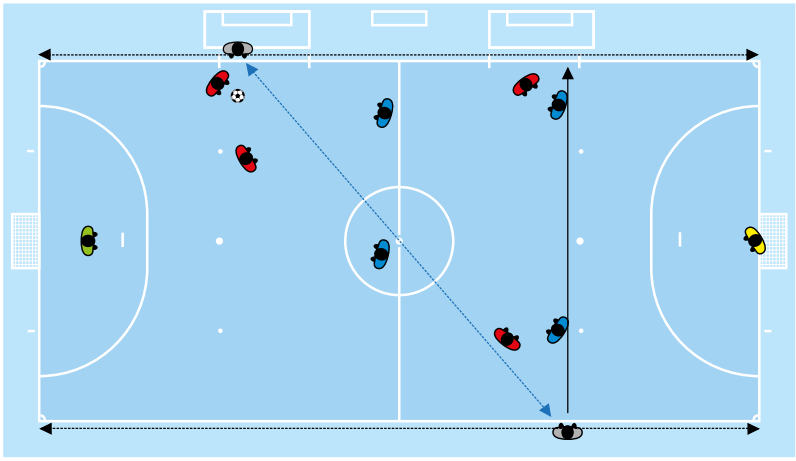
Durante un tiro libre, el árbitro más cercano se ubicará a la altura del lugar donde se ejecutará el lanzamiento y controlará que el balón esté correctamente colocado, además de observar los posibles adelantamientos de los jugadores durante la ejecución. El otro árbitro deberá ubicarse a la altura del penúltimo defensor o de la línea de fondo, lo cual constituye una prioridad absoluta. Ambos árbitros deberán estar preparados para seguir la trayectoria del balón y correr a lo largo de la línea de banda hacia la esquina si se lanza un libre directo hacia la portería y no están a la altura de la línea de fondo.



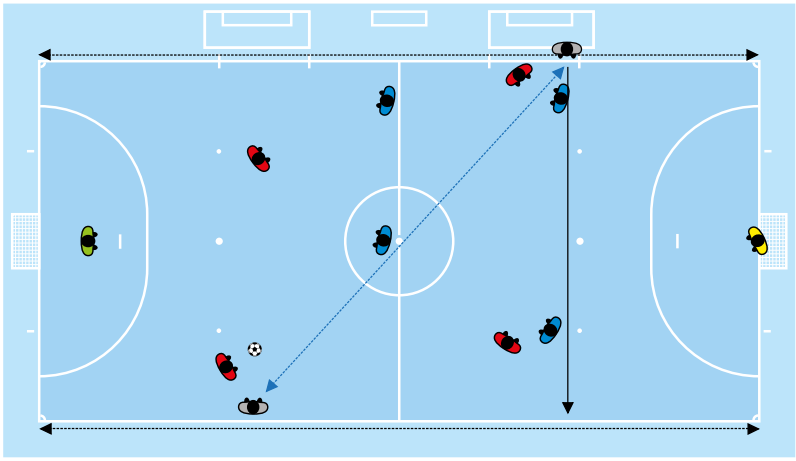
6. Posicionamiento en un tiro libre (2)



7. Posicionamiento en un tiro libre (3)

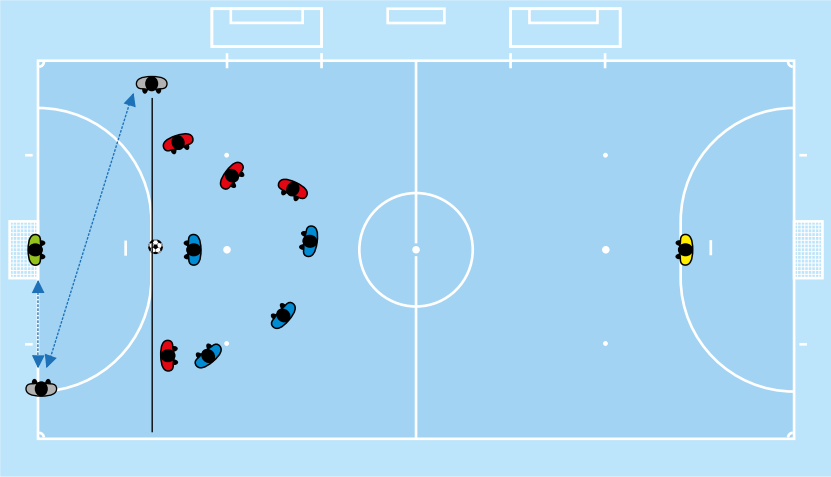


8. Posicionamiento en un tiro libre (4)



9. Posicionamiento en un tiro penal

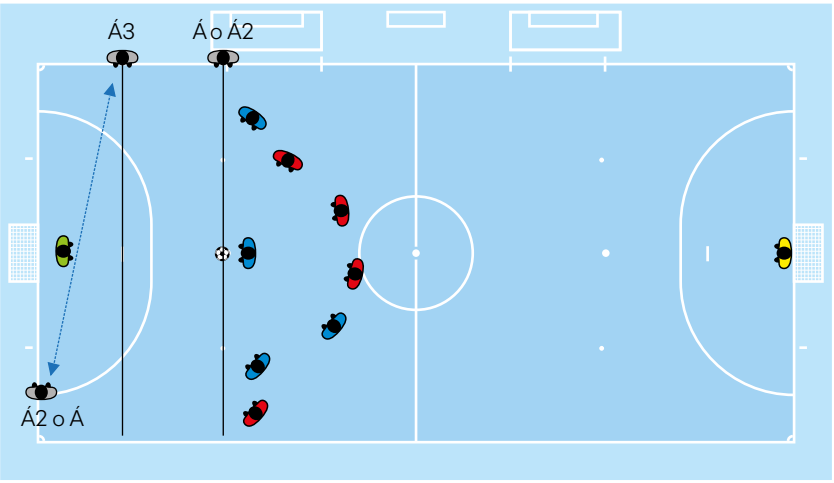
Uno de los árbitros se ubicará a la altura de la marca que señala los 5 m de distancia y vigilará que el balón está correctamente colocado, identificará al ejecutor y controlará los posibles adelantamientos de los jugadores durante el procedimiento de ejecución. El árbitro no dará la orden de ejecución hasta que compruebe que la ubicación de todos los jugadores es la correcta, ayudándose si es necesario del otro árbitro. El otro árbitro se ubicará en la intersección de la línea de fondo y el área y vigilará si el balón entra en la meta. Si el guardameta defensor cometiera una infracción recogida en la Regla 14 y no se anotara gol, el árbitro hará sonar su silbato para que se repita el tiro penal.



10. Posicionamiento en libres directos por faltas acumuladas desde el punto de los 10 m

Uno de los árbitros se ubicará a la altura de la marca de los 10 m, identificará al ejecutor y controlará los posibles adelantamientos de los jugadores durante el lanzamiento. El árbitro no dará la orden de ejecución hasta que compruebe que la ubicación tanto del balón como de todos los jugadores es la correcta, ayudándose si es necesario del otro árbitro. El otro árbitro se ubicará en la intersección de la línea de fondo y el área y vigilará si el balón entra en la meta. Si el guardameta defensor cometiera una infracción recogida en la Regla 13 y no se anotara gol, el árbitro hará sonar su silbato para que se repita el libre directo.

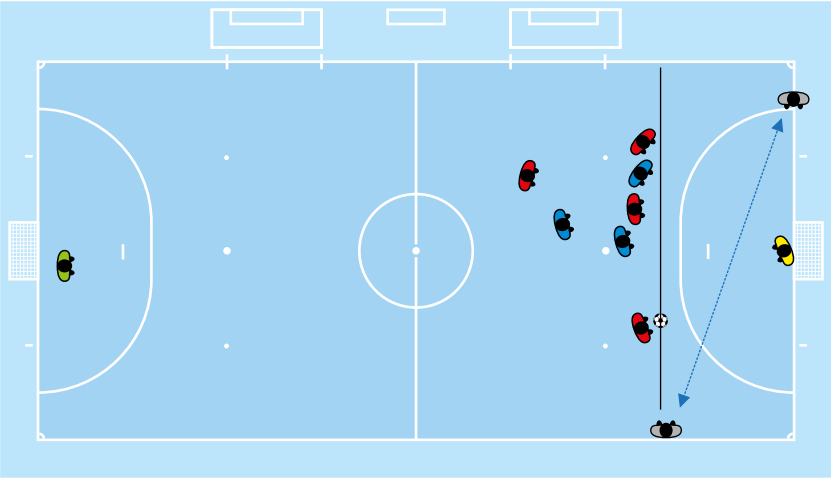
El tercer árbitro se ubicará a la altura de la marca del área que señala los 5 m de distancia con respecto al punto de los 10 m que debe respetar el guardameta, tal como se recoge en la Regla 1.



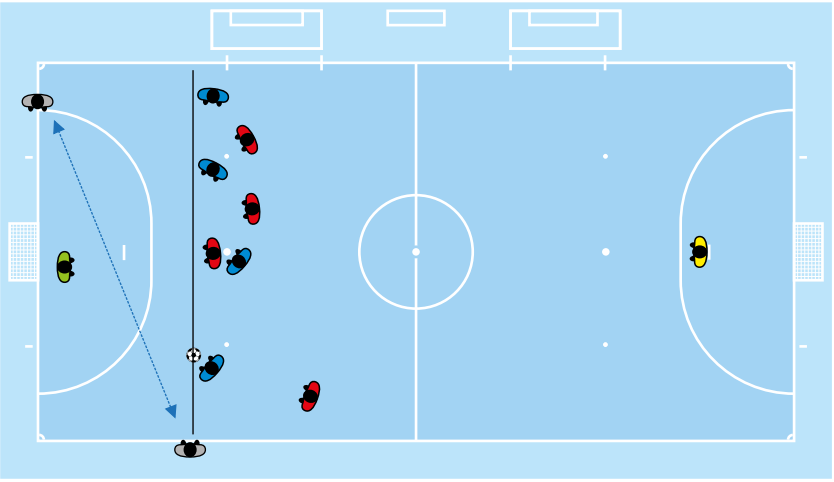
11. Posicionamiento en libres directos por faltas acumuladas desde un punto distinto al de los 10 m (1)

Uno de los árbitros se ubicará a la altura del balón y comprobará que este está correctamente colocado, identificará al ejecutor y controlará los posibles adelantamientos de los jugadores durante el lanzamiento. El árbitro no dará la orden de ejecución hasta que compruebe que la ubicación de todos los jugadores es la correcta, ayudándose si es necesario del otro árbitro.

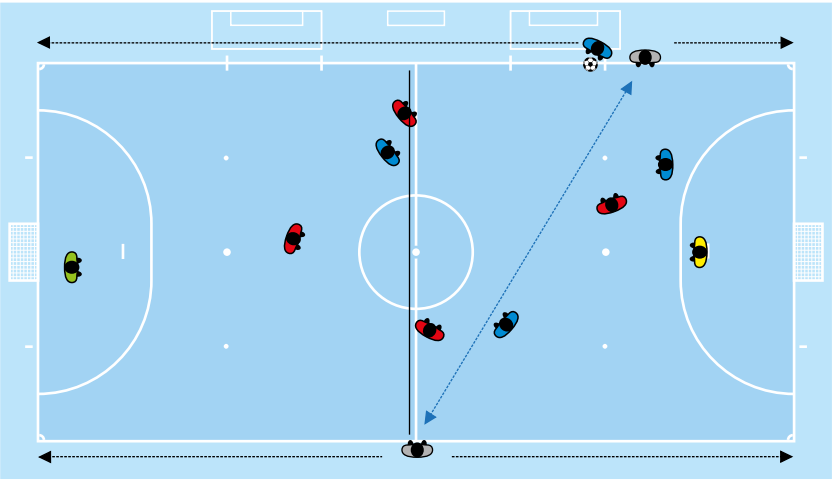
El otro árbitro se ubicará en la intersección de la línea de fondo y el área y vigilará si el balón entra en la meta. Si el guardameta defensor cometiera una infracción recogida en la Regla 13 y no se anotara gol, el árbitro hará sonar su silbato para que se repita el libre directo.



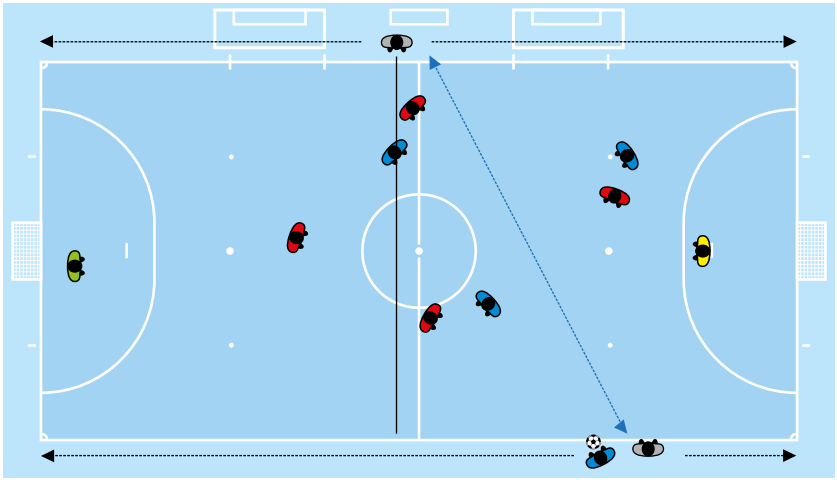
12. Posicionamiento en libres directos por faltas acumuladas desde un punto distinto al de los 10 m (2)



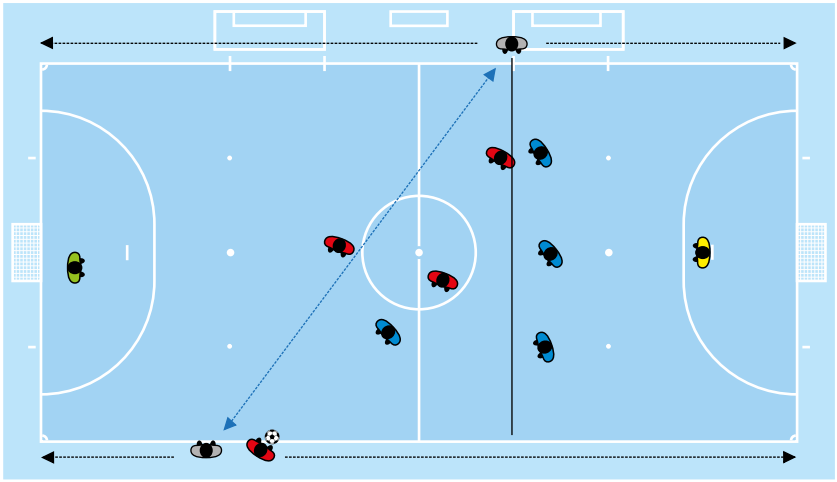
13. Posicionamiento en el saque de banda (1)



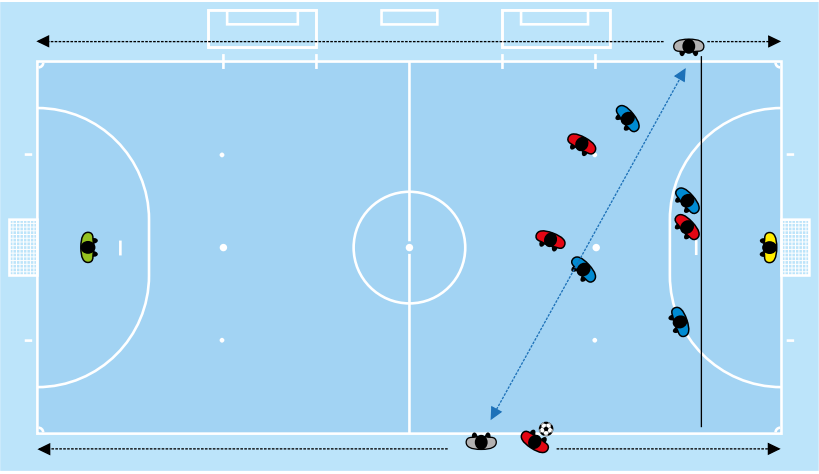
14. Posicionamiento en el saque de banda (2)



15. Posicionamiento en el saque de banda (3)

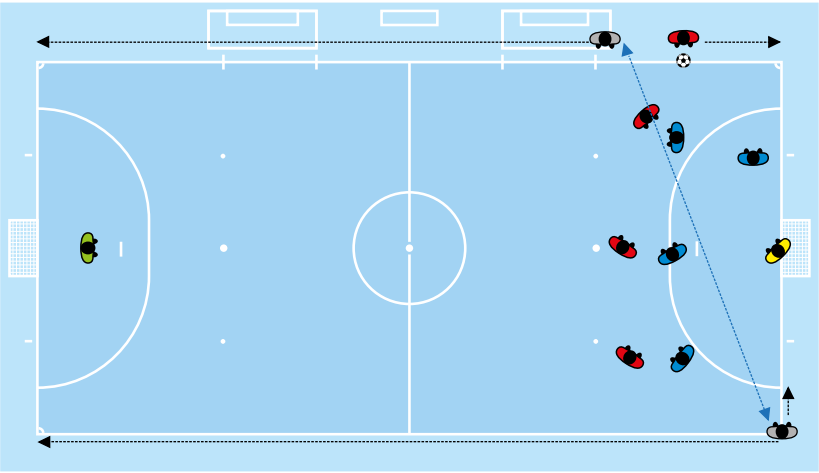


16. Posicionamiento en el saque de banda (4)



17. Posicionamiento en el saque de banda (5)

Durante un saque de banda a favor del equipo atacante cercano al cuadrante de esquina, el árbitro más cercano al lugar de ejecución se colocará a una distancia aproximada de 5 m del lugar del saque. Desde dicha posición, deberá controlar que el saque de banda se efectúe conforme al procedimiento y que los jugadores del equipo defensor se encuentren a un mínimo de 5 m de distancia del lugar en que se ejecute el saque de banda. El otro árbitro deberá situarse en el mismo extremo del terreno de juego, pero en el lado opuesto, en la intersección de la línea de banda y la línea de fondo. Desde dicha posición, vigilará el balón y el comportamiento de los jugadores.



18A. Posicionamiento en la tanda de penales para determinar el ganador de un partido o eliminatoria en caso de empate (sin cuarto árbitro)

El árbitro principal deberá ubicarse en la línea de fondo a unos 2 m de la portería. Su deber principal será controlar si el balón entra en la portería y que el guardameta cumpla con lo estipulado en la Regla 14.

Si resulta claro que el balón ha entrado en la portería, el árbitro establecerá contacto visual con el segundo árbitro para corroborar que no se ha cometido ninguna infracción.

El segundo árbitro se ubicará a la altura del punto penal, a unos 3 m de este, para controlar la correcta colocación del balón y del guardameta del equipo que va a ejecutar el lanzamiento. El segundo árbitro dará la señal de ejecución del penal.

El tercer árbitro se ubicará en el círculo central para controlar a los demás jugadores y suplentes autorizados de ambos equipos.

El cronometrador se ubicará en la mesa de cronometraje y vigilará el correcto comportamiento de los jugadores y suplentes excluidos de ejecutar la tanda de penales y de los miembros de ambos cuerpos técnicos. También se encargará de reiniciar el marcador poniéndolo 0 a 0 y registrar en él tanto los lanzamientos como los goles marcados.



Todos los miembros del equipo arbitral anotarán los tiros penales ejecutados y los números de los jugadores que los ejecutaron.

18B. Posicionamiento en la tanda de penales para determinar el ganador de un partido o eliminatoria en caso de empate (con cuarto árbitro)

En caso de que se haya designado un cuarto árbitro, el posicionamiento de los árbitros será el siguiente:

El árbitro principal deberá ubicarse en la línea de fondo a unos 2 m de la portería. Su deber principal será controlar si el balón entra en la portería y que el guardameta cumpla con lo estipulado en la Regla 14.

Si resulta claro que el balón ha entrado en la portería, el árbitro establecerá contacto visual con el segundo y el tercer árbitro para corroborar que no se ha cometido ninguna infracción.

El segundo árbitro se ubicará a la altura del punto penal, a unos 3 m de este, para controlar la correcta colocación del balón y del guardameta del equipo que va a ejecutar el lanzamiento. El segundo árbitro dará la señal de ejecución del penal.

El tercer árbitro deberá ubicarse en la línea de fondo a unos 2 m de la portería, en el lado opuesto al árbitro. Su deber principal será controlar si el balón entra en la portería y asistir al árbitro principal en caso de que fuera necesario.

El cuarto árbitro se ubicará en el círculo central para controlar a los demás jugadores y suplentes autorizados de ambos equipos.

El cronometrador se ubicará en la mesa de cronometraje para:

- vigilar el correcto comportamiento de los jugadores y suplentes excluidos de ejecutar la tanda de penales y de los miembros de ambos cuerpos técnicos;
- reiniciar el marcador poniéndolo 0 a 0 y registrar en él tanto los lanzamientos como los goles marcados



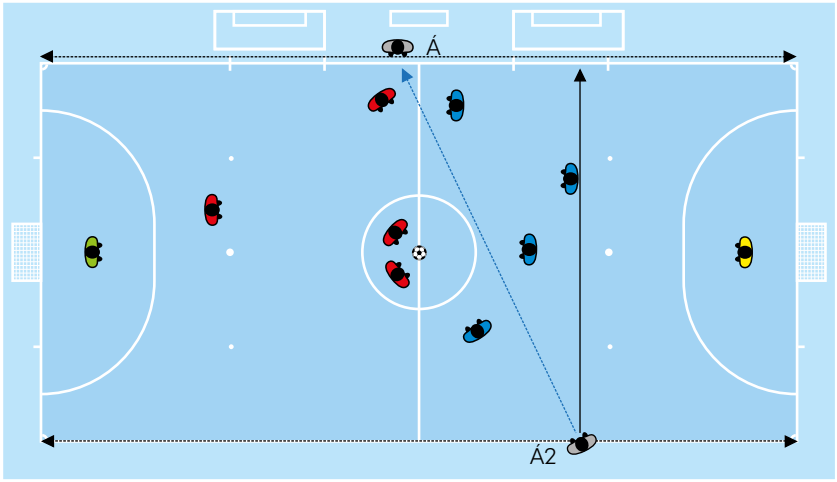
Todos los miembros del equipo arbitral anotarán los tiros penales ejecutados y los números de los jugadores que los ejecutaron.

19. Posicionamiento de los árbitros situados en el terreno de juego tras cambiar de lado

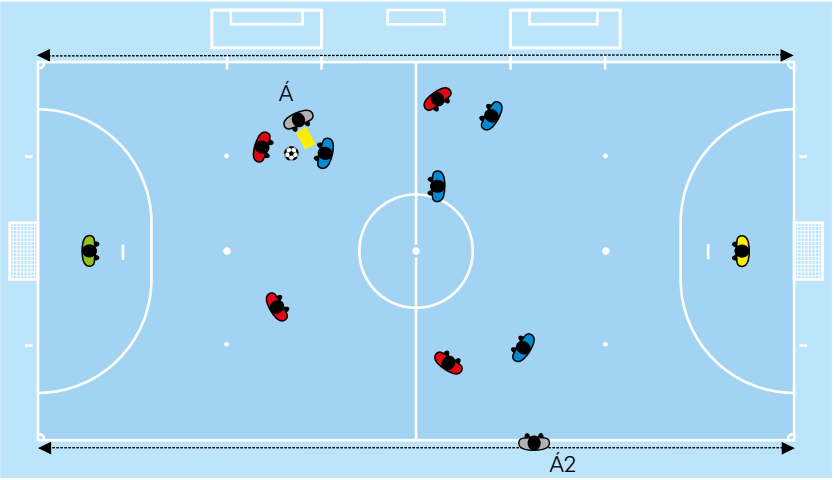
Los árbitros podrán intercambiar posiciones en el terreno de juego si consideran que esto beneficiará al correcto desarrollo del partido. No obstante, deberán tener en cuenta lo siguiente:

- No deberán cambiar de lado mientras el balón está en juego.
- En principio, solo cambiarán de lado cuando uno de los árbitros situado junto a los banquillos hubiera amonestado a un jugador con tarjeta roja o amarilla, o hubiera tomado otra decisión determinante que pudiera ser criticada o cuestionada por los equipos.
- En general, será el propio árbitro que hubiera amonestado a un jugador con tarjeta roja o amarilla quien decida si desea cambiar de lado o no.
- El árbitro situado en la banda de los banquillos tras cambiar de lado será el encargado de dar la señal para reanudar el juego.
- Los árbitros podrán volver a cambiar de lado y regresar a sus posiciones iniciales cuando el juego así lo permita.

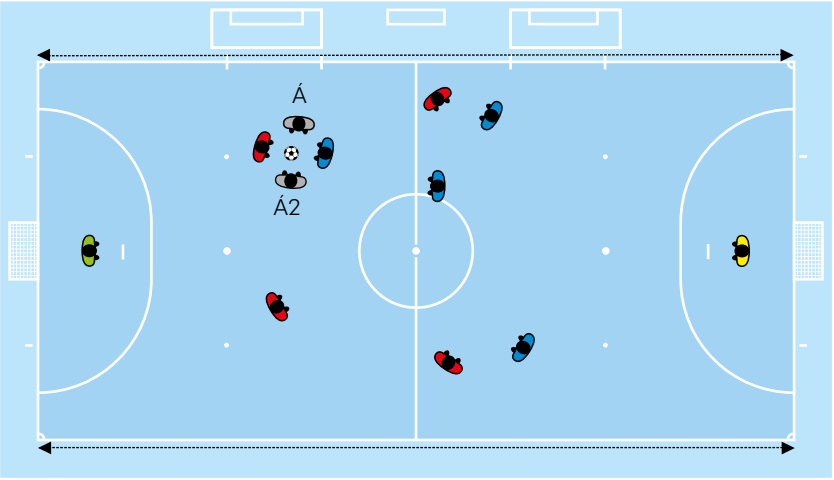
Ejemplos:



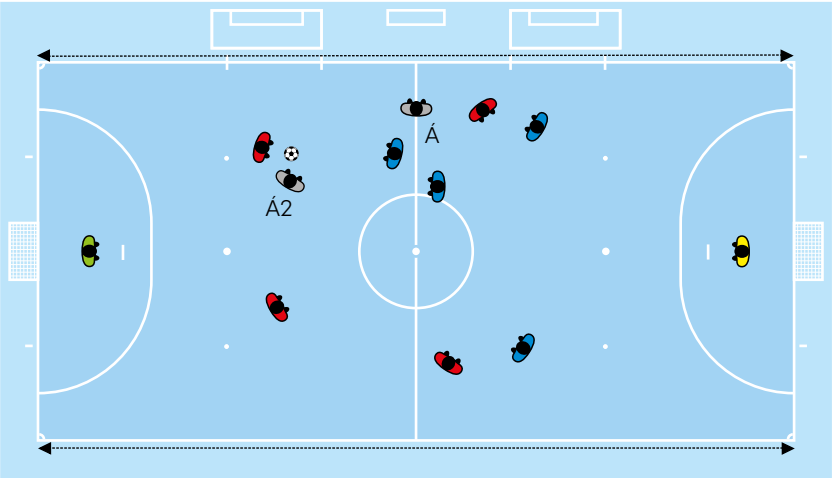
1. El árbitro situado en la banda de los banquillos pita una falta.



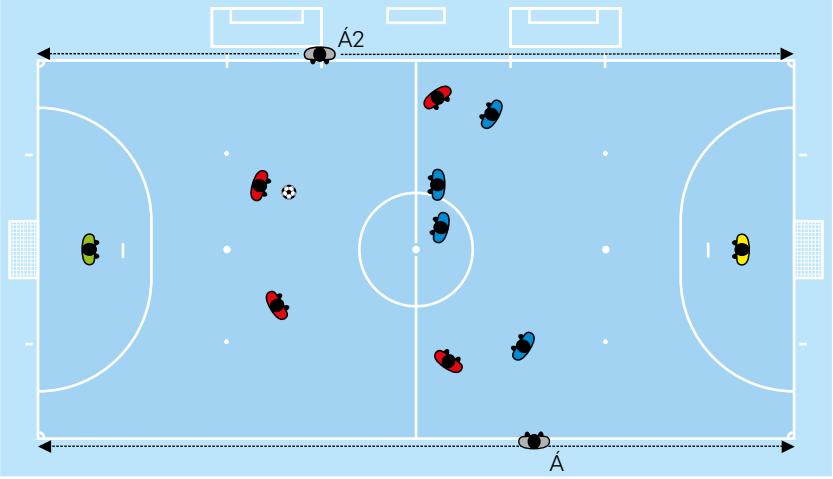
2. Dicho árbitro acude al lugar donde se ha producido la infracción para mostrar al jugador una tarjeta amarilla o roja.



3. El otro árbitro se dirige al lugar donde se ha producido la falta para ayudar a controlar la situación (incluidos el balón y los jugadores).



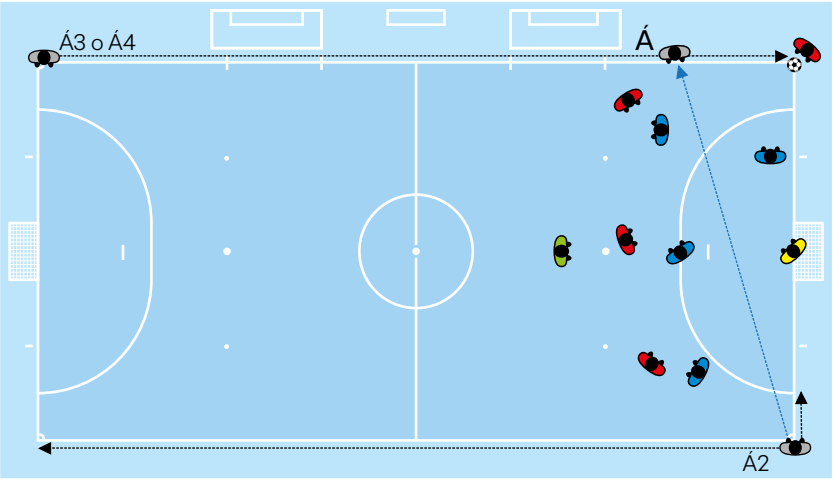
4. El árbitro que ha mostrado al jugador tarjeta roja o amarilla se acerca a la mesa de cronometraje para indicar el número del jugador amonestado al resto de miembros del equipo arbitral. Dicha señal deberá realizarse sobre la línea divisoria, a unos 5 m de la mesa de cronometraje.



5. Los árbitros reanudan el juego tras cambiar de lado. El árbitro situado en la banda de los banquillos será el encargado de dar la señal para reanudar el juego.

20. Posicionamiento del tercer árbitro (o cuarto) cuando al menos un equipo juega con portero-jugador

Cuando uno de los equipos juegue con portero-jugador, el tercer árbitro (o el cuarto árbitro) deberá vigilar la línea de meta de dicho equipo en sus jugadas de ataque. Si dicho equipo anotase gol, el tercer árbitro (o el cuarto árbitro) deberá realizar la señal preceptiva para informar al resto de árbitros.



Si los dos equipos estuvieran jugando con portero-jugador y tanto el tercer árbitro como el árbitro asistente de reserva estuvieran disponibles, el tercer árbitro deberá controlar la línea de meta de un equipo y el árbitro asistente de reserva, la del otro.

INTERPRETACIÓN DE LAS REGLAS Y OTRAS RECOMENDACIONES

REGLA 3. Los jugadores

Si un jugador que está fuera del terreno de juego con permiso de uno de los árbitros, y no ha sido sustituido, volviera a entrar en el terreno de juego sin permiso de uno de los árbitros y, además, cometiera otra infracción sancionable con amonestación, los árbitros lo expulsarán por doble amonestación, p. ej. si el jugador entrara en el terreno de juego sin la autorización de uno de los árbitros y pusiera una zancadilla a un adversario de forma temeraria. Si esta infracción se cometiera con uso excesivo de fuerza, el jugador será expulsado de forma directa.

Si un jugador cruzara involuntariamente una de las líneas de demarcación del terreno de juego o saliera del terreno de juego por la acción del juego, no habrá cometido ninguna infracción.

Suplentes

Si un suplente entrara en el terreno de juego incumpliendo el procedimiento de sustitución o causando que su equipo juegue en superioridad, los árbitros, ayudados por el resto del equipo arbitral, deberán actuar como sigue:

- Interrumpirán el juego, aunque no inmediatamente si cabe conceder ventaja.
- Amonestarán al suplente por conducta antideportiva si su equipo juega en superioridad, o por incumplir el procedimiento de sustitución, si la sustitución no se realizó correctamente.
- El suplente deberá abandonar el terreno de juego en la primera interrupción del partido si es que no lo ha abandonado antes, bien para completar el procedimiento de sustitución, si la infracción fue por ese motivo, o bien para ubicarse en el área técnica, si su equipo estaba jugando en superioridad.
- Si los árbitros concedieran ventaja:
  - deberán detener el juego cuando el equipo del suplente esté en posesión del balón y reanudarlo con un libre indirecto para el equipo adversario, que se ejecutará en el lugar donde se encontraba el balón cuando el juego fue interrumpido, a menos que el juego se detuviera dentro del área (v. Regla 13);
  - y, posteriormente, el equipo del suplente cometiera una infracción sancionable con un libre directo, indirecto o un penal, o el suplente interfiriera en el juego, se sancionará al equipo del suplente concediendo la reanudación del juego al

equipo adversario. Si fuera necesario tomarán, además, la medida disciplinaria correspondiente a la infracción cometida;

- y, posteriormente, detuviera el juego porque los adversarios del equipo del suplente cometen una infracción o porque el balón deja de estar en juego, deberán reanudar el juego con un libre indirecto a favor del equipo rival. Si fuera necesario tomarán, además, la medida disciplinaria correspondiente a la infracción cometida.

- Si uno de los suplentes comenzara el partido en lugar de uno de los jugadores titulares previsto de inicio sin que se haya notificado el cambio a los árbitros o al resto del equipo arbitral:
  - los árbitros permitirán que el suplente siga disputando el partido;
  - no se adoptarán medidas disciplinarias contra el suplente;
  - los árbitros informarán de la incidencia a la autoridad competente.
- Si un suplente cometiera una infracción sancionable con expulsión antes de entrar en el terreno de juego, su equipo no tendrá que jugar en inferioridad y podrá entrar en el terreno de juego otro suplente o el jugador al que iba a sustituir.

Salida autorizada del terreno de juego

Además de en una sustitución reglamentaria, los jugadores podrán salir del terreno de juego sin el permiso del árbitro o del segundo árbitro en las siguientes situaciones:

- Por efecto del juego y volviendo inmediatamente al campo, es decir, para jugar el balón o colocarse en una posición ventajosa driblando a un adversario. Sin embargo, no está permitido que abandonen el terreno de juego y se desplacen por detrás de una de las porterías o por la línea de banda, reincorporándose a continuación al terreno de juego con el fin de engañar a los adversarios o de colocarse en una situación ventajosa. Si esto ocurriera, los árbitros detendrán el juego si no pueden aplicar la ventaja. Si detuvieran el juego, este se reanudará con un libre indirecto. Además, se amonestará al jugador por conducta antideportiva.
- Por lesión. El jugador necesitará la autorización de uno de los árbitros para volver al terreno de juego si no ha sido sustituido. Si el jugador está sangrando, no podrá volver al terreno de juego hasta que se haya detenido la hemorragia, hecho que deberá ser verificado por los árbitros u otro miembro del equipo arbitral.
- Para arreglar o colocarse correctamente parte del equipamiento. El jugador necesitará la autorización de uno de los árbitros para volver a entrar al terreno de juego si no ha sido sustituido, y los árbitros u otro miembro del equipo arbitral deberán revisar su equipamiento antes de su reincorporación al juego.

Salida no autorizada del terreno de juego

Si un jugador saliera del terreno de juego sin permiso de uno de los árbitros por motivos no autorizados en las Reglas de Juego del Futsal, el cronometrador o el tercer árbitro hará sonar la señal acústica para advertir a los árbitros, siempre que no se pueda aplicar la ventaja. En caso de que sea necesario detener el juego, los árbitros sancionarán al equipo del jugador infractor con un libre indirecto. Si conceden ventaja, el cronometrador o el tercer árbitro deberán hacer sonar la señal acústica en la siguiente interrupción del juego. Además, se amonestará al jugador por abandonar el terreno de juego sin permiso de los árbitros.

Número mínimo de jugadores

A pesar de que no se podrá comenzar el partido con menos de tres jugadores por equipo, el número mínimo de jugadores necesario para un encuentro, sumando titulares y suplentes, se dejará al criterio de las federaciones miembro.

El partido no continuará si uno de los equipos cuenta con menos de tres jugadores (excluida la inferioridad numérica de dos minutos). Sin embargo, si un equipo tiene menos de tres jugadores debido a que uno o más jugadores abandonaron el terreno de juego, los árbitros no tendrán que interrumpir inmediatamente el juego y se podrá conceder ventaja. En estos casos, los árbitros no deberán reanudar el partido si un equipo no contara con un mínimo de tres jugadores.

En principio, si un equipo fuera responsable de que un partido no continuara o se suspendiera definitivamente porque dispone de menos de tres jugadores, se declarará la derrota de dicho equipo por retirada o renuncia, con sujeción al reglamento de la competición pertinente.

Bebidas

Los árbitros deberán permitir a los jugadores beber durante los tiempos muertos o con el partido interrumpido, pero siempre fuera del terreno de juego para no mojarlo. No está permitido lanzar al terreno de juego bolsas o cualquier otro recipiente que contenga líquidos.

Jugadores expulsados

Si durante el descanso o antes del inicio de uno de los dos periodos del tiempo suplementario un jugador cometiera una infracción merecedora de expulsión, su equipo comenzará la segunda parte del partido o el tiempo suplementario con un jugador menos.

REGLA 5. Los árbitros

Facultades y obligaciones

Los árbitros deben entender que el futsal es un deporte competitivo y el contacto físico entre los jugadores es un aspecto normal y aceptable del juego. No obstante, si los jugadores no respetan las Reglas de Juego del Futsal y el principio de deportividad, es decir, del juego limpio, los árbitros deberán tomar las medidas oportunas para que se respeten.

Los árbitros tienen autoridad para amonestar o expulsar a un jugador en el descanso del partido o a la conclusión de este, así como durante el tiempo suplementario y la tanda de penales.

Ventaja

Los árbitros podrán aplicar la ventaja siempre que se cometa una infracción y las Reglas de Juego del Futsal no prohíban explícitamente dicha aplicación de la ventaja.

Algunos ejemplos de situaciones en las que se podría aplicar la ventaja:

- El guardameta decide reanudar el juego rápidamente con un saque de meta y lanza el balón directamente a un rival que no tuvo tiempo de abandonar el área.
- El guardameta pierde la posesión inmediatamente después de haber estado en control del balón en su mitad del terreno de juego durante más de cuatro segundos.
- El guardameta pierde la posesión en su mitad del terreno de juego inmediatamente después de haber jugado y controlado el balón que le pasó deliberadamente un compañero, sin que entre estas acciones un rival lo haya jugado ni tocado.
- Se ejecutan incorrectamente un tiro libre, un saque de banda, un saque de meta o un saque de esquina.

Al decidir si deben conceder ventaja o interrumpir el juego, los árbitros deberán considerar las siguientes circunstancias:

- La gravedad de la infracción: si esta implica expulsión, el árbitro deberá detener el juego y expulsar al jugador, a menos que se trate de una ocasión manifiesta de gol.
- El lugar en que se cometió la infracción: cuanto más cerca de la portería contraria, más efectiva será la ventaja.
- La posibilidad de iniciar de inmediato un ataque directo o un contraataque.

- Que la infracción cometida no constituya la sexta falta acumulable de un equipo u otra superior, a menos que se trate de una ocasión manifiesta de gol.
- El ambiente del partido.

La decisión de sancionar la infracción original deberá tomarse en segundos, pero no se podrá rectificar si no se ha hecho la señal correspondiente con anterioridad o si se ha dejado proseguir el juego.

Si la infracción implica amonestación, esta deberá imponerse durante la siguiente interrupción del juego. Sin embargo, a menos que exista una clara situación de ventaja, se recomienda que los árbitros interrumpan el juego y amonesten inmediatamente al jugador infractor. En caso de no imponer la amonestación en la siguiente interrupción del juego, no podrá imponerse más tarde.

Si la infracción consistiera en evitar una ocasión manifiesta de gol, el jugador será amonestado por conducta antideportiva, salvo que el equipo que no ha cometido la infracción marcara un gol como resultado de la aplicación de la ventaja, en cuyo caso no habrá sanción disciplinaria. Sin embargo, no se amonestará al jugador si con la infracción se interfiriera en una prometedora jugada de ataque o se acabara evitando (v. Regla 12, apartado «Ventaja»).

No obstante:

- Si la infracción consistiera en una entrada temeraria o una falta táctica, como sujetar al adversario por motivos tácticos, deberá amonestarse al infractor (v. a continuación la sección al respecto de la Regla 12).
- Si la infracción se hubiera producido con el uso de fuerza excesiva, se expulsará al infractor.

Si la infracción conlleva la reanudación del juego por medio de un libre indirecto, los árbitros deberán aplicar la ventaja para dar fluidez al juego, siempre que ello no conlleve la toma de represalias o perjudique al equipo adversario al que comete la infracción.

Infracciones simultáneas

Cuando se cometa más de una infracción al mismo tiempo, los árbitros castigarán la infracción más grave en función de la sanción, la reanudación, la gravedad física y las repercusiones tácticas.

Si las faltas cometidas se sancionaran con un libre directo, los árbitros mandarán anotar las correspondientes faltas acumulables.

Injerencias externas

Los árbitros detendrán el juego si un espectador hace sonar un silbato y consideran que dicha acción interfiere en el juego, p. ej. si un jugador, al escuchar el silbato, recogiera el balón con la mano. Si los árbitros detienen el juego, el partido se reanudará con un balón al suelo (v. Regla 8).

Cuenta de los cuatro segundos con el balón en juego

Cada vez que el guardameta esté en posesión del balón en su propia mitad del campo mientras este está en juego, uno de los árbitros deberá contar los cuatro segundos de forma visible.

Reanudación del juego

Los árbitros vigilarán que las reanudaciones de juego se hagan de forma rápida y no permitirán que se retrasen por motivos tácticos en saques de banda, meta, esquina o tiros libres. Si se reanudara el juego de manera reglamentaria, los árbitros iniciarán la cuenta de los cuatro segundos y no será necesario que hagan uso del silbato para ello. Si en opinión de los árbitros se está retrasando la reanudación del juego por motivos tácticos, deberán hacer sonar el silbato e iniciar la cuenta atrás de cuatro segundos independientemente de que el jugador encargado de la reanudación esté listo para poner el balón en juego. Estos motivos tácticos incluyen la situación en la que un equipo efectúa sustituciones para retrasar la reanudación del juego, como sustituir a todos sus jugadores para que no quede ninguno para efectuarla. En los casos en que la reanudación no permita la cuenta de los cuatro segundos (saques de centro o tiros penales), se amonestará al jugador que la retrase.

Está permitido que se coloquen personas con balones alrededor del terreno de juego para agilizar las reanudaciones y el desarrollo del juego.

Uso del silbato

El uso del silbato será obligatorio para:

- los saques de centro:
  - al iniciar el juego (primer y segundo periodo del partido y de la prórroga, si la hubiese);
  - al reiniciar el juego después de un gol;
- interrumpir el juego a fin de:
  - conceder un tiro libre o un tiro penal;
  - suspender temporal o definitivamente un partido o confirmar la señal acústica del cronometrador cuando da por finalizado el periodo;
  - reanudar el juego en:
  - tiros libres, al ordenar a la barrera que se coloque a la distancia reglamentaria;
  - libres directos por seis o más faltas acumuladas;
  - tiros penales;
- reanudar el juego tras haber sido interrumpido por:
  - una amonestación o expulsión por conducta incorrecta;
  - lesión de uno o varios jugadores.

El uso del silbato no será necesario para:

- detener el juego por:
  - un saque de meta, saque de esquina o saque de banda (es obligatorio si son situaciones poco claras);
  - la consecución de un gol (es obligatorio si el balón no ha entrado claramente);
- reanudar el juego en caso de:
  - un tiro libre, si no se solicita la distancia mínima de 5 m o si el equipo defensor no ha cometido ya seis faltas acumuladas;
  - un saque de meta, saque de esquina o saque de banda, si no se solicita la distancia mínima de 5 m;
- reanudar el juego con un balón al suelo.

Si se hace sonar el silbato con demasiada frecuencia, tendrá menos repercusión y relevancia cuando sea necesario su uso. Cuando el equipo ejecutor solicite que se respete la distancia reglamentaria en un tiro libre, saque de banda o saque de esquina (o la correcta colocación de los jugadores adversarios en un saque de meta), los árbitros indicarán claramente a los jugadores que el juego no se deberá reanudar hasta después del uso del silbato. Si en estos casos el jugador reanudara el juego antes del uso del silbato por parte de los árbitros, se amonestará al jugador por retrasar la reanudación del juego.

Si, estando el balón en juego, uno de los árbitros hace sonar su silbato por error, los árbitros deberán detener el partido si consideran que dicha acción ha interferido en el juego. Si los árbitros detuvieran el juego, el partido se reanudará con un balón al suelo (v. Regla 8). Si el pitido no hubiera interferido en el juego, los árbitros indicarán de forma clara a los jugadores que sigan jugando.

Lenguaje corporal

El lenguaje corporal es una herramienta que los árbitros utilizarán:

- como ayuda para dirigir el partido;
- para demostrar autoridad y dominio de sí mismos.

El lenguaje corporal no servirá para justificar decisiones adoptadas.

Lesiones

La seguridad de los jugadores es lo más importante; por esta razón, los árbitros deberán facilitar la labor del personal sanitario, especialmente en el caso de una lesión grave o si se considera que se ha producido una lesión en la cabeza. Asimismo, respetarán los protocolos de evaluación y tratamiento y prestarán su colaboración para que estos se sigan.

Sin embargo, por norma general, la reanudación del juego no debería demorarse más de 20 o 25 segundos desde el momento en que todo el mundo esté listo para seguir, a menos que se haya producido una lesión grave o se esté examinando al jugador por una posible lesión en la cabeza.

REGLA 6. Los otros miembros del equipo arbitral

Deberes y responsabilidades

El tercer árbitro y el cronometrador ayudarán a los árbitros a dirigir el partido conforme a las Reglas de Juego del Futsal. También asistirán a los árbitros en otros aspectos de la gestión de un partido, a petición de los árbitros y siempre bajo su dirección. Se incluyen responsabilidades tales como:

- inspeccionar el terreno de juego, los balones y el equipamiento de los jugadores;
- comprobar si se han resuelto problemas con el equipamiento o si se ha cortado una hemorragia;
- supervisar el procedimiento de sustitución;
- mantener un segundo registro del tiempo, de los goles, de las faltas acumuladas y de las conductas incorrectas.

Posicionamiento de los árbitros asistentes y trabajo en equipo

1. Saque inicial

El tercer árbitro se ubicará en la mesa de cronometraje y vigilará la correcta ubicación de los suplentes, los miembros del cuerpo técnico y demás personal.

El cronometrador se ubicará en la mesa de cronometraje y vigilará que el saque de centro se efectúe correctamente.

2. Posicionamiento general durante un partido

El tercer árbitro vigilará la correcta ubicación de los suplentes, los miembros del cuerpo técnico y demás personal. Para ello, si es necesario, se desplazará sobre la línea de banda, pero sin entrar en el terreno de juego.

El cronometrador se ubicará en la mesa de cronometraje y estará atento para detener el cronómetro o ponerlo en marcha, según el desarrollo del juego.

3. Sustituciones

El tercer árbitro comprobará que el equipamiento de los suplentes cumple la normativa y que las sustituciones se efectúen correctamente. Para ello, si es necesario, se desplazará sobre la línea de banda, pero sin entrar en el terreno de juego.

4. Tanda de penales

Cuando no se hubiera designado un cuarto árbitro, el tercer árbitro deberá ubicarse en la mitad de la cancha donde no vaya a realizarse la tanda de penales, junto con los jugadores y suplentes autorizados para ejecutar los lanzamientos. Desde ahí, observará el comportamiento de los jugadores y comprobará que ninguno repita el lanzamiento antes de que hayan ejecutado un penal el resto de compañeros y suplentes autorizados.

En caso de que se haya designado un cuarto árbitro, la posición de los árbitros será la siguiente:

El árbitro principal deberá ubicarse en la línea de fondo a unos 2 m de la portería. Su deber será controlar si el balón entra en la portería y si el guardameta se adelanta.

Si resulta claro que el balón ha entrado en la portería, el árbitro establecerá contacto visual con el segundo y el tercer árbitro para verificar que no se ha cometido ninguna infracción.

El segundo árbitro se ubicará a la altura del punto penal, a unos 3 m de este, para vigilar la correcta colocación del balón y del guardameta del equipo al que se le ha concedido el penal. El segundo árbitro dará la señal de ejecución del penal.

El tercer árbitro deberá ubicarse en la línea de fondo a unos 2 m de la portería, en el lado opuesto al árbitro principal.

Su deber principal será controlar si el balón entra en la portería y asistir al árbitro principal en caso de que fuera necesario.

El cuarto árbitro se colocará en el círculo central y vigilará al resto de jugadores y suplentes autorizados.

El cronometrador se ubicará en la mesa de cronometraje para:

- vigilar el correcto comportamiento de los jugadores y suplentes excluidos de ejecutar tiros penales y de los miembros de ambos cuerpos técnicos;
- reiniciar el marcador poniéndolo 0 a 0 y registrar en él tanto los lanzamientos como los goles marcados.

Todos los miembros del equipo arbitral anotarán los tiros penales ejecutados y los números de los jugadores que los ejecutaron.

Señales de los árbitros asistentes (obligatorias)

Los árbitros asistentes deberán hacer las señales de la quinta falta acumulada de un equipo y de la solicitud de los tiempos muertos, indicando con el brazo el banquillo del equipo que ha cometido su quinta falta acumulada o que ha solicitado el tiempo muerto.

Si el tercer árbitro está vigilando la línea de meta cuando uno o ambos equipos están jugando con portero-jugador y el balón entrara en la portería, deberá alzar el brazo de inmediato y señalar el punto central para informar al resto de árbitros de que se ha marcado gol.

Señal acústica

La señal acústica constituye una señal primordial en un partido y se utilizará únicamente en caso necesario a fin de atraer la atención de los árbitros.

Situaciones en las que será obligatorio su uso:

- Finalización de los periodos.

El cronometrador indicará el inicio de los periodos con la señal acústica después de que uno de los árbitros haya hecho sonar el silbato.

- Comunicar la petición de un tiempo muerto.
- Comunicar la finalización de un tiempo muerto.
- Comunicar la quinta falta acumulada de un equipo.
- Comunicar el comportamiento incorrecto de suplentes o miembros del cuerpo técnico.
- Comunicar una sustitución mal efectuada.
- Comunicar un error disciplinario cometido por los árbitros.
- Comunicar injerencias externas.

Si durante el partido el cronometrador hiciera sonar la señal acústica por error, los árbitros deberán detener el juego si consideran que dicha acción ha interferido en el juego. Si los árbitros detuvieran el juego, el partido se reanudará con un balón al suelo (v. Regla 8). Si la señal acústica no ha interferido en el juego, los árbitros indicarán claramente que prosiga el juego.

Si un equipo con cuatro faltas acumuladas cometiera una más y los árbitros decidieran aplicar la ventaja, el tercer árbitro colocará la señal de quinta falta acumulada de forma clara y visible en el lugar correspondiente de la mesa de cronometraje.

Cronómetro

Si el cronómetro no funcionara correctamente, el cronometrador informará a los árbitros al respecto. El cronometrador deberá continuar con el cronometraje del partido con un cronómetro manual. Ante esta circunstancia, los árbitros asistentes invitarán a un miembro del cuerpo técnico de cada uno de los equipos para informarles del tiempo restante.

Si, tras una interrupción del juego, el cronometrador olvidara poner el cronómetro en marcha, los árbitros ordenarán añadir el tiempo no contabilizado.

Tras reanudar el juego, el cronómetro se pondrá en marcha de las siguientes formas:

- Saque de centro: tras tocar el balón con el pie y haberse puesto claramente en movimiento, cumpliéndose el procedimiento.
- Saque de meta: tras haber soltado el balón con las manos el guardameta, cumpliéndose el procedimiento.
- Saque de esquina: tras tocar el balón con el pie y haberse puesto claramente en movimiento, cumpliéndose el procedimiento.
- Saque de banda: tras tocar el balón con el pie y haberse puesto claramente en movimiento, cumpliéndose el procedimiento.
- Libre directo fuera del área: tras tocar el balón con el pie y haberse puesto claramente en movimiento, cumpliéndose el procedimiento.
- Libre indirecto fuera del área favorable a cualquiera de los dos equipos o ejecutado desde la línea del área por el equipo atacante: tras tocar el balón con el pie y haberse puesto claramente en movimiento, cumpliéndose el procedimiento.
- Libre directo o indirecto dentro del área favorable al equipo defensor: tras haberse tocado el balón y haberse puesto claramente en movimiento, cumpliéndose el procedimiento.
- Tiro penal: tras tocar el balón con el pie hacia delante y haberse puesto claramente en movimiento, cumpliéndose el procedimiento.

- Libre directo a partir de la sexta falta acumulada: tras golpear el balón con intención de marcar gol directamente y haberse puesto este claramente en movimiento, cumpliéndose el procedimiento.
- Balón al suelo: tras haber soltado el balón uno de los árbitros y tocado el terreno de juego, cumpliéndose el procedimiento.

REGLA 7. La duración del partido

Tiempo muerto

Se recomienda que el reglamento de la competición estipule el uso de una señal acústica 10 a 15 segundos antes de que se señale el final del tiempo muerto a fin de alertar tanto a los jugadores como a los miembros del cuerpo técnico de que el final de dicho tiempo muerto es ya inminente. No obstante, se podrán efectuar sustituciones únicamente después de que haya sonado la señal acústica para indicar que ha finalizado el tiempo muerto, y no después de la primera señal acústica, en consonancia con el procedimiento de sustitución estipulado en la Regla 3. Si un jugador no regresara al terreno de juego o un suplente entrara en él después de que sonara el silbato o la señal acústica, contraviniendo así el procedimiento de sustitución, se considerará que han actuado sin el permiso de los árbitros, por lo que serán amonestados.

REGLA 8. Inicio y reanudación del juego

Saque inicial

No será necesario que los árbitros soliciten la confirmación de los guardametas o de cualquier otro jugador para ordenar la ejecución de un saque inicial.

REGLA 12. Faltas y conducta incorrecta

Cargar sobre un adversario

La acción de cargar sobre un adversario representará una pugna por un espacio utilizando el contacto físico, pero sin utilizar los brazos ni los codos y mientras el balón se encuentra a distancia de juego. Cometerá infracción el jugador que cargue sobre un contrario:

- de manera imprudente;
- de manera temeraria;
- con uso de fuerza excesiva.

Sujetar a un adversario

El hecho de sujetar a un adversario incluirá también la acción de extender los brazos para evitar que el adversario se desplace libremente, utilizando las manos, los brazos o el cuerpo.

Los árbitros deberán intervenir cuanto antes para abordar con la debida severidad esta infracción, especialmente dentro del área y cuando se ejecuten saques de esquina, de banda o tiros libres.

En estas acciones, los árbitros deberán:

- advertir al jugador que esté sujetando a un adversario antes de que el balón esté en juego;
- amonestar al jugador si continúa sujetando al adversario antes de que el balón esté en juego;
- conceder un libre directo o un tiro penal y amonestar al jugador si la infracción se produce con el balón en juego.

Si un jugador del equipo defensor comenzara a sujetar a un atacante rival fuera del área y continuara sujetándolo dentro de ella, los árbitros señalarán tiro penal.

Sanciones disciplinarias

- Se deberá amonestar al jugador que sujete a un adversario para evitar que reciba el balón o que se coloque en una posición ventajosa.
- Se deberá expulsar al jugador que evite una ocasión manifiesta de gol al sujetar a un adversario.
- No será necesario tomar ninguna otra medida disciplinaria en otras situaciones en que se sujete a un adversario.

Reanudación del juego

- Libre directo desde el lugar donde se cometió la infracción o tiro penal si la infracción ocurrió dentro del área.

Tocar el balón con la mano

Si se marcara gol después de que el jugador autor del tanto hubiera tocado involuntariamente la pelota con la mano/el brazo, sin que la pelota haya sido jugada posteriormente por otro jugador de manera voluntaria (un despeje no se considera jugar voluntariamente el balón), se anulará el gol y se señalará libre indirecto a favor del equipo adversario. No obstante:

- si no se llega a marcar gol y el contacto de la mano/el brazo del jugador con el balón no supuso que su cuerpo ocupara más espacio de manera antinatural, no se interrumpirá el juego;
- si el balón saliera del terreno de juego, se concederá saque de meta al equipo contrario.

Si un jugador marcara gol después de que un compañero hubiera tocado involuntariamente la pelota con la mano/el brazo, incluso en el caso de que sea inmediatamente después, el gol será válido.

Sanciones disciplinarias

Existen circunstancias en las que se requiere amonestar por conducta antideportiva a un jugador que toque el balón con la mano, p. ej. si dicho jugador:

- intenta marcar gol tocando deliberadamente el balón con la mano;
- interfiere en un ataque directo o contraataque del equipo rival o lo acaba evitando, excepto cuando los árbitros conceden un tiro penal por una infracción por mano involuntaria;
- evita un gol o una ocasión manifiesta de gol de un adversario y el árbitro concede un tiro penal por una infracción por mano involuntaria.

Sin embargo, se expulsará al jugador que impida un gol o una ocasión manifiesta de gol tocando deliberadamente el balón con la mano.

Reanudación del juego

- Libre directo desde el lugar donde se cometió la infracción o tiro penal si la infracción ocurrió dentro del área.

Fuera de su propia área, el guardameta estará sujeto a las mismas restricciones que cualquier otro jugador en cuanto a tocar el balón con la mano. Dentro de su área, el guardameta no cometerá infracción de mano sancionable con un tiro penal, salvo que se trate de una infracción por el lanzamiento de un objeto contra el balón

o por contactar con el balón mediante un objeto. Podrá, no obstante, ser culpable de varias infracciones sancionables con libre indirecto.

Infracciones cometidas por el guardameta

La posesión del balón implica que el guardameta tiene el control del esférico. Se considera que el guardameta está en posesión del balón cuando lo toca con cualquier parte de su cuerpo, excepto si el balón rebota accidentalmente en él.

El guardameta no podrá estar en posesión del balón en su propia mitad del terreno de juego más de cuatro segundos en las siguientes circunstancias:

- con las manos o los brazos dentro de su área;
- con los pies en su mitad del terreno de juego.

En ambos casos, el árbitro más cercano al guardameta deberá contar obligatoriamente los cuatro segundos de manera clara y visible.

Si el guardameta está en posesión del balón y avanza hasta la mitad del campo rival, los árbitros detendrán la cuenta de cuatro segundos. Si, a continuación, el guardameta regresa a su propia mitad sin haber perdido el control del balón, los árbitros iniciarán de nuevo la cuenta desde cero.

Si el guardameta está en posesión del balón en su propia mitad del campo y es sustituido, los árbitros continuarán con la cuenta de cuatro segundos siempre que el guardameta que entra en el campo continúe con la posesión del balón y se mantenga en su propia mitad del terreno de juego.

Además, tras jugar el balón en cualquier lugar del terreno de juego, el guardameta no estará autorizado a volverlo a tocar en su propia mitad del campo tras el pase voluntario de un compañero, sin que el balón haya sido jugado o tocado por un adversario. Si el guardameta juega el balón en cualquier lugar del campo y es sustituido, el guardameta que entra en el terreno de juego tampoco estará autorizado a volver a tocarlo en su propia mitad del terreno de juego tras el pase voluntario de un compañero, a menos que un adversario haya jugado o tocado la pelota después de que el guardameta haya sido sustituido.

Asimismo, el guardameta no podrá tocar el balón con las manos o los brazos en su propia área bajo ningún concepto después de que un jugador de su equipo se lo haya cedido con el pie, incluido un saque de banda directo.

Reanudación del juego

- Tiro libre indirecto

  No se adoptará ninguna acción disciplinaria. No obstante, si el guardameta detiene voluntariamente el avance del balón hacia su propia portería con las manos o los brazos fuera de su área, será expulsado. Esta medida se aplica también si el balón procede de un pase atrás voluntario hacia el guardameta (saques de banda excluidos) o si este vuelve a tocar el balón después de que un compañero lo haya jugado deliberadamente sin que ningún adversario lo haya jugado o tocado.

Infracciones contra el guardameta

Los jugadores no podrán presionar al guardameta rival cuando esté en posesión del balón.

Se considerará infracción:

- tratar de impedir que el guardameta saque el balón con la mano, p. ej. cuando bota el balón;
- jugar el balón o intentar jugarlo cuando el guardameta lo sostiene en la palma de la mano;
  - se deberá sancionar por juego peligroso a un jugador que golpee o intente golpear el balón cuando el guardameta está en proceso de soltarlo;
- impedir de manera antideportiva el libre desplazamiento del guardameta, p. ej. durante la ejecución de un saque de esquina.

El hecho de que un atacante entre en contacto con un guardameta dentro del área de este último no presupone necesariamente que se haya cometido infracción alguna, excepto si en la pugna el atacante salta, carga o empuja al guardameta de manera imprudente, temeraria o con uso de fuerza excesiva.

Reanudación del juego

Si el juego se hubiera detenido por una infracción cometida sobre el guardameta según lo expuesto en el apartado anterior y los árbitros no pudieron conceder ventaja, el partido se reanudará con un libre indirecto desde el lugar donde se cometió la infracción, excepto cuando el atacante hubiera empujado, saltado o cargado contra el guardameta de manera imprudente, temeraria o con uso de fuerza excesiva, en cuyo caso los árbitros, independientemente de la medida disciplinaria que adopten, deberán reanudarlo con un libre directo desde el lugar donde se cometió la infracción.

Juego peligroso

El juego peligroso no implica necesariamente contacto físico entre los jugadores. Si se produce contacto físico, la acción pasa a ser una infracción sancionable con un libre directo o un penal. En caso de haber contacto físico, los árbitros deberán considerar detenidamente la posibilidad de que igualmente se haya cometido como mínimo un acto de conducta antideportiva.

Sanciones disciplinarias

- Si un jugador procediera de forma peligrosa en una disputa «normal», los árbitros no impondrán ninguna sanción disciplinaria. Si la acción conllevara un riesgo evidente de lesión, los árbitros amonestarán al jugador por realizar una entrada temeraria sobre un rival.
- Si un jugador evitara una ocasión manifiesta de gol jugando de forma peligrosa, los árbitros deberán expulsarlo.

Reanudación del juego

- Tiro libre indirecto

Si se produjera un contacto físico o si los árbitros estimaran que la entrada ha sido imprudente, temeraria o con uso excesivo de fuerza, se habrá cometido una infracción diferente que será sancionada con un libre directo o un penal.

Mostrar desaprobación con palabras o acciones

Se amonestará al suplente que desapruebe con protestas (verbales o no verbales) las decisiones de los árbitros o árbitros asistentes.

El capitán del equipo no goza de una categoría especial o privilegio alguno de acuerdo con las Reglas de Juego del Futsal, pero tendrá cierto grado de responsabilidad en lo concerniente a la conducta de los integrantes su equipo.

Se expulsará a aquel jugador o suplente que agreda a un miembro del equipo arbitral o que emplee lenguaje o actúe de modo ofensivo, grosero u obsceno. Además se acumulará una falta siempre que un suplente muestre desaprobación con palabras o acciones o emplee un lenguaje o acciones ofensivos, insultantes o humillantes.

Retrasar la reanudación del juego

Los árbitros deberán amonestar a aquellos jugadores que retrasen excesivamente la reanudación del juego cuando empleen tácticas como las siguientes:

- lanzar un tiro libre desde un lugar erróneo con la única intención de obligar a los árbitros a ordenar su repetición;
- golpear el balón o llevárselo en la mano después de que los árbitros hayan detenido el juego;
- tardar en abandonar el terreno de juego tras la entrada del personal médico para evaluar una lesión;
- provocar un enfrentamiento tocando deliberadamente el balón después de que los árbitros hayan interrumpido el juego.

Simulación

El jugador que intente engañar a los árbitros simulando una lesión o fingiendo haber sido objeto de una infracción será culpable de simulación y amonestado por conducta antideportiva. Si el juego se detuviera, se reanudará con un libre indirecto desde el lugar en que se produjo.

Actuación en casos de enfrentamiento entre varios jugadores

En caso de producirse este tipo de confrontaciones o tanganas:

- los árbitros deberán identificar de forma rápida y eficiente al jugador o jugadores que iniciaron la tangana para manejar la situación;
- también deberán situarse en una posición que les permita observar el enfrentamiento sin perder detalle de los incidentes e infracciones que pudieran producirse;
- el tercer árbitro y el cuarto árbitro (si lo hubiera) deberán entrar al terreno de juego para asistir a los árbitros;
- tras el enfrentamiento, deberán imponerse las medidas disciplinarias oportunas.

Infracción reiterada

Los árbitros deberán prestar especial atención a los jugadores reincidentes que infringen de manera repetida las Reglas de Juego del Futsal. En particular, deberán tener en cuenta que, incluso cuando un jugador cometa diferentes infracciones, se le habrá de amonestar por infringir reiteradamente las Reglas de Juego del Futsal.

No está definido el número de infracciones que constituye una «reiteración» o tendencia a la misma; esta apreciación quedará a juicio de los árbitros y deberá ser evaluada en el contexto de una gestión efectiva del partido.

Apoyarse en la portería o en un compañero

Si un jugador cometiera este tipo de infracción, se advertirá al infractor y se concederá un libre indirecto al equipo contrario (v. Regla 13). Si un jugador cometiera este tipo de infracción con el fin de impedir un gol o una ocasión manifiesta de gol, se expulsará al infractor y se concederá un libre indirecto al equipo contrario (v. Regla 13).

Evitar un gol o una ocasión manifiesta de gol

Las siguientes consideraciones se aplican a los jugadores activos e inactivos a la hora de determinar si se ha cometido una infracción de este tipo:

- Se considerarán «jugadores activos del equipo defensor» aquellos que hubieran tenido la opción de intervenir en el ataque, incluida la posibilidad de disputarle el balón al rival, de ejercer presión o de interceptar el balón de forma activa;
- Se considerarán «jugadores activos del equipo atacante» aquellos que hubieran tenido una oportunidad clara de intervenir en la jugada de ataque;

Juego brusco y grave (falta de extrema dureza)

Será expulsado el jugador culpable de juego brusco y grave (falta de extrema dureza); el juego se reanudará mediante un libre directo desde el lugar donde se produjo la infracción o un penal si la infracción se produjo en el área del infractor.

No se debe conceder ventaja en el caso de juego brusco y grave (falta de extrema dureza) a menos de que se trate de una ocasión manifiesta de gol. En este caso, los árbitros deberán expulsar al jugador en la siguiente interrupción del juego.

REGLA 13. Tiros libres

Distancia

Si el jugador decide ejecutar un tiro libre rápidamente y un adversario que se halla a menos de 5 m intercepta el balón, los árbitros deberán permitir que el juego continúe.

Si el jugador decide ejecutar un tiro libre rápidamente y un adversario que se halla cerca del balón obstaculiza intencionadamente la ejecución, este deberá ser amonestado por los árbitros por retrasar la reanudación del juego.

Si el equipo que defiende decidiera ejecutar rápidamente un tiro libre desde el interior de su área y uno o varios adversarios siguen todavía dentro de la misma porque no tuvieron tiempo de abandonarla, los árbitros permitirán que el juego continúe.

Conducta irresponsable

Si los árbitros concedieran un libre directo tras la sexta falta acumulada o un tiro penal y, a continuación, amonestaran o expulsaran a uno o más ocupantes del área técnica por conducta irresponsable, el juego se seguiría reanudando con un libre directo tras la sexta falta acumulada o un tiro penal por la infracción original y se acumulará una falta por la conducta irresponsable.

Si los árbitros amonestaran o expulsaran a uno o más ocupantes de las dos áreas técnicas por conducta irresponsable, se registrará la cantidad pertinente de faltas acumuladas de cada equipo, pero el juego se reanudará en consonancia con la decisión previa.

REGLA 14. El tiro penal

Procedimiento

Si el balón quedara defectuoso tras impactar en uno de los postes o el travesaño y entrara en la portería, los árbitros concederán el gol.

Si el balón quedara defectuoso tras impactar en uno de los postes o con el travesaño y no entrara en la portería, los árbitros no ordenarán repetir el penal, sino que detendrán el juego, que se reanudará con un balón al suelo.

Si los árbitros ordenaran repetir el lanzamiento del penal, no será necesario que sea el mismo jugador quien lo lance.

Si el ejecutor lanzara el penal antes de que los árbitros hayan dado la señal correspondiente, mandarán repetirlo y amonestarán al jugador.

REGLA 15. El saque de banda

Procedimiento en caso de infracción

Se recuerda a los árbitros que los defensores deberán permanecer a una distancia mínima de 5 m del lugar en que se ejecute el saque de banda.

Cuando sea necesario, los árbitros deberán llamar la atención al jugador que se encuentre a una distancia inferior antes de que se ejecute el saque de banda,

y amonestarán al jugador que no se sitúe a la distancia correcta. El juego se reanudará con un saque de banda; la cuenta de los cuatro segundos deberá reiniciarse si se hubiese comenzado anteriormente.

REGLA 16. El saque de meta

Procedimiento en caso de infracción

Si un adversario siguiera estando dentro del área o entrara en ella antes de que el balón esté en juego y cometiera una infracción contra un rival o fuera objeto de una infracción, deberá repetirse el saque de meta y el infractor podrá ser amonestado o expulsado, según la gravedad de la infracción.

Si el guardameta efectuase el saque de meta y uno o varios adversarios aún se hallasen dentro de dicha área debido a que el guardameta decidió lanzar el balón rápidamente y los adversarios no tuvieron tiempo de salir de la misma, los árbitros deberán permitir que el juego continúe si el balón ya estuviera en juego.

Si, durante la ejecución correcta de un saque de meta, el guardameta lanzara deliberadamente el balón contra un adversario, pero no lo hiciera de manera imprudente o temeraria, ni empleando fuerza excesiva, los árbitros deberán permitir que el juego continúe.

Si, durante la ejecución de un saque de meta, el guardameta no soltara el balón desde el interior de su área, los árbitros harán repetir el saque de meta; la cuenta de los cuatro segundos deberá proseguir desde el momento en el que el guardameta esté en disposición de volver a ejecutar el saque.

Los árbitros iniciarán la cuenta de cuatro segundos cuando el guardameta tenga el control del balón, ya sea con las manos o con los pies.

Si el guardameta que ha ejecutado correctamente un saque de meta tocase deliberadamente el balón con la mano o el brazo después de que este hubiera salido del área y sin que otro jugador hubiera tocado antes el balón, los árbitros, además de conceder un libre directo al equipo adversario, podrán adoptar medidas disciplinarias conforme a lo estipulado en las Reglas de Juego del Futsal.

Si el guardameta ejecutase el saque de meta con el pie, los árbitros le advertirán y le ordenarán que lo ejecute con la mano, pero la cuenta de los cuatro segundos continuará donde se detuvo una vez que el guardameta esté en disposición de volver a ejecutarlo.

REGLA 17. El saque de esquina

Procedimiento en caso de infracción

Se recuerda a los árbitros que los defensores deberán permanecer a una distancia mínima de 5 m del cuadrante de esquina hasta que el balón esté en juego. Cuando sea necesario, los árbitros deberán llamar la atención al jugador que se encuentre a una distancia inferior antes de que se ejecute el saque de esquina, y amonestarán al jugador que no se sitúe a la distancia correcta tras la advertencia.

El balón deberá colocarse en el cuadrante de esquina y estará en juego en el momento en el que se golpee, de modo que no es necesario que salga del cuadrante para estar en juego.

Si, por circunstancias del juego, el guardameta terminase fuera de su portería o del terreno de juego, el equipo adversario podrá ejecutar rápidamente el saque de esquina.

TÉRMINOS DE FUTSAL

A

Agente externo

Toda persona ajena al equipo arbitral o no inscrita en la lista del equipo como jugador, suplente o miembro del cuerpo técnico; se incluyen también animales, objetos, estructuras, etc.

Amonestación

Sanción disciplinaria de la que se dará parta a la correspondiente autoridad disciplinaria; se comunica al jugador infractor mostrándole una tarjeta amarilla; dos de estas en un mismo partido a un mismo jugador, suplente o miembro del cuerpo técnico dan lugar a su expulsión.

Área de acción

Zona del terreno de juego en la que se encuentra el balón y donde se está desarrollando el juego.

Área de influencia

Zona del terreno de juego en la que, aun no encontrándose el balón, podría darse una disputa entre jugadores.

Área técnica

Zona delimitada y provista de asientos para los miembros del cuerpo técnico y los suplentes.

Atención a jugadores lesionados

Breve evaluación de una lesión, realizada normalmente por un profesional médico, para determinar si el jugador necesita un tratamiento más completo.

B

Balón al suelo

Reanudación del juego después de que se haya detenido sin que se haya cometido ninguna infracción, por ejemplo debido a una lesión, a un balón defectuoso, etc. (v. Regla 8).

Bloqueo

Acción en la que un jugador adopta una posición determinada para distraer a un oponente o evitar que este llegue al balón o a una zona concreta del campo, pero sin provocar el contacto de forma voluntaria.

Brutalidad

Acción especialmente dura, desmesurada o premeditadamente violenta.

C

Camiseta

Prenda del uniforme de un equipo que los jugadores llevan en la parte superior del cuerpo. Salvo por la longitud de las mangas, las camisetas de todos los jugadores de un equipo serán iguales con excepción del guardameta, cuya camiseta deberá distinguirlo de los demás jugadores y del equipo arbitral.

Carga (sobre un adversario)

Pugna física contra un adversario en la que generalmente se utiliza el hombro y la parte superior del brazo, el cual se mantiene cerca del cuerpo.

Conducta antideportiva

Acción o comportamiento contrarios al espíritu del juego limpio y la deportividad, sancionables con amonestación.

Conducta violenta

Acción sin el balón en disputa en la que el jugador se emplea o tiene la intención de emplearse con fuerza excesiva o con brutalidad contra un adversario, o golpea intencionadamente a alguien en la cabeza o en la cara, salvo que la fuerza empleada fuera mínima.

Criterio

Potestad que permite a los miembros del equipo arbitral tomar la que es, a su juicio, la decisión más oportuna.

D

Desaprobación

Protesta o muestra de desacuerdo (verbal o física) con la decisión tomada por un miembro del equipo arbitral; sancionable con una amonestación (tarjeta amarilla).

Disputa

Acción con la que un jugador lucha por el balón con un adversario con el fin de arrebatárselo.

Distancia de juego

Espacio existente entre el balón y el jugador que permite a este jugarlo extendiendo el pie o la pierna o bien saltando (en el caso de los guardametas, saltando con los brazos extendidos). Esta distancia dependerá de la envergadura física del jugador.

Distracción

Acción dirigida a confundir, molestar o llamar la atención (generalmente de forma antideportiva).

E

Emplear lenguaje o actuar de modo ofensivo, insultante o humillante

Expresiones verbales o comportamiento de carácter denigrante, hiriente o irrespetuoso; sancionable con expulsión (tarjeta roja).

Engaño

Acción encaminada a confundir a los árbitros con el fin de que tomen una decisión equivocada o adopten una medida disciplinaria incorrecta en beneficio del propio jugador o de su equipo.

Entrada

Disputa con el pie por el balón (a ras de suelo o por el aire).

Espinilleras

Protección que llevan los jugadores sobre la espinilla. Los jugadores tienen la responsabilidad de llevar espinilleras del tamaño apropiado y fabricadas con el material adecuado para que ofrezcan una protección razonable. Las espinilleras quedarán cubiertas por las medias.

Espíritu del juego

Conjunto de principios y valores esenciales que rigen el futsal como deporte, aplicables también a cada partido.

Expulsión

Sanción disciplinaria en la que se obliga al jugador a abandonar el terreno de juego por lo que resta de partido por haber cometido una infracción merecedora de expulsión, lo cual se indica mediante una tarjeta roja. También se podrá expulsar a un miembro del cuerpo técnico.

F

Falta

Acción que vulnera o infringe las Reglas de Juego del Futsal. También denominada «infracción».

Falta acumulada

Falta cometida por un jugador y amonestada con un libre directo, así como una infracción no penalizada con un libre directo que conlleve la amonestación o expulsión de un ocupante del área técnica por conducta irresponsable, como se especifica en las Reglas 3, 4 y 12, que se suman a la cuenta total de faltas de este tipo cometidas por el mismo equipo en cada periodo de un partido. Si se disputara prórroga, todas las faltas acumuladas durante el segundo periodo del partido continuarán acumulándose en esta.

Falta táctica

Se considerará falta táctica cuando un jugador comete falta sobre un rival de forma intencionada con el objetivo estratégico de ayudar en ataque a su equipo (por ejemplo, impedir que un adversario intervenga en la jugada con una acción defensiva) o de evitar un posible ataque o contragolpe contra su equipo, por ejemplo cuando el rival dispone de tiempo y espacio para iniciar una jugada de ataque hacia la portería.

Finta

Acción destinada a confundir a un adversario. Las Reglas de Juego del Futsal definen fintas reglamentarias y antirreglamentarias.

Fuerza excesiva

Acción o disputa en la que el jugador se emplea con más ímpetu del necesario.

G

Golpeo

Acto ejecutado por el jugador al entrar en contacto con el balón con el pie (tobillo incluido) y que pone el esférico en movimiento.

I

Imprudente

Acción (en general, una entrada o una disputa del balón) en la que un jugador muestra falta de consideración o atención por el adversario.

Inferioridad numérica de dos minutos

Situación en la que uno de los equipos ha de jugar en inferioridad numérica durante dos minutos (habitualmente tras la expulsión de uno de sus integrantes); en determinadas circunstancias, si el equipo oponente marcara gol, el equipo en inferioridad podría recuperar a su jugador antes de que concluyan los dos minutos.

Infracción

Acción que vulnera o infringe las Reglas de Juego del Futsal. También denominada «falta».

Intercepción

Acto de impedir que el balón llegue a su destinatario.

Interferencia indebida

Acción o medida innecesaria.

J

Juego brusco y grave (falta de extrema dureza)

Entrada o disputa que pone en peligro la integridad física de un adversario en la que el infractor se emplea con fuerza excesiva o actúa con brutalidad; sancionable con expulsión (tarjeta roja).

Jugadores activos del equipo defensor/atacante

Jugadores que participan en la jugada o que tienen muchas probabilidades de poder intervenir en el juego.

Jugar

Acción por la cual un jugador entra en contacto con el balón.

L

Lesión de extrema gravedad

Daño de tal gravedad que provoca la detención del juego y que el equipo médico deba examinar o tratar al jugador en el campo antes de retirarlo. Se trata de posibles casos de conmoción cerebral, fractura de huesos o lesiones de columna.

Lesión grave

Daño de tal gravedad que provoca la detención del juego y la rápida atención del equipo médico para sacar al jugador del campo para su tratamiento o examen a fin de que se reanude el partido.

Lista del equipo (lista de convocados)

Documento oficial con los nombres, por lo general, de jugadores, suplentes y miembros del cuerpo técnico.

M

Miembros del cuerpo técnico

Todo aquel que, no siendo jugador, figure en la lista oficial, tal como el entrenador, el fisioterapeuta o el médico.

O

Obstrucción

Acto de entorpecer, bloquear o impedir el movimiento o la acción de un jugador rival.

P

Pausa de rehidratación

Interrupción del juego no superior a un minuto a mitad de la prórroga para que los jugadores se rehidraten, que podrá estar contemplada en el reglamento de la competición.

Poner en peligro la integridad física de un adversario

Actuar de tal modo que suponga un riesgo (de lesión) o peligro para la integridad física de un adversario.

Portería protegida

Se considera que la portería está protegida cuando el guardameta se encuentra en su propia área penal, situado en el interior del triángulo imaginario cuyos vértices son los postes y el balón. El concepto de portería protegida es además una de las consideraciones que se tienen en cuenta a la hora de determinar si una infracción se ha cometido para evitar un gol o una ocasión manifiesta de gol.

Portero-jugador

Guardameta de un equipo que juega de manera temporal como jugador de campo, a menudo en campo contrario, dejando desprotegida su portería. Podrá ejercer de portero-jugador tanto el guardameta regular como un jugador de campo que le hubiera reemplazado a fin de emplear esta táctica.

Posición de reanudación

La posición del jugador en la reanudación del juego la marcan sus pies o cualquier otra parte del cuerpo que esté en contacto con el terreno de juego; si el jugador está en el aire, su posición se determina por la proyección de la posición que tendrían los pies si estuvieran en contacto con el suelo.

R

Reanudación

Cualquiera de las maneras de retomar el juego tras haber sido detenido.

Regla de los goles marcados fuera de casa

Método para decidir el ganador de una eliminatoria a doble partido si a la conclusión del de vuelta ambos equipos han marcado el mismo número de goles: en ese caso, los tantos marcados fuera de casa cuentan el doble.

S

Sanción

Amonestación con la que los árbitros castigan una infracción.

Sancionar

Penalizar una acción que infringe las Reglas de Juego; en general, conlleva detener el juego y conceder un libre directo o un penal al equipo contrario.

Señal

Indicación física de los árbitros o de cualquier miembro del equipo arbitral; por lo general, implica un movimiento de la mano o del brazo, o el uso del silbato.

Simulación

Acción voluntaria que produce la impresión incorrecta o falsa de que ha sucedido algo que, en realidad, no ha sucedido; cometida por un jugador para obtener ventaja de forma inmerecida. Ver también «engaño».

Sistemas electrónicos de seguimiento del rendimiento (EPTS)

Cualquiera de los diferentes dispositivos o sistemas de registro y análisis de datos sobre el rendimiento físico y fisiológico de un jugador.

Sujetar

Infracción cometida únicamente si el contacto de un jugador con el cuerpo o el uniforme del adversario dificulta el movimiento de este.

Suspender definitivamente

Finalizar o dar por concluido un partido antes de consumirse el tiempo reglamentario.

Suspender temporalmente

Detener un partido durante determinado tiempo con la intención de reanudarlo más adelante (p. ej. por goteras sobre el terreno de juego, lesión grave, etc.).

T

Tanda de penales

Procedimiento para definir el resultado de un partido concluido en empate mediante el cual cada equipo lanza un penal por orden alterno hasta que uno de los dos marque un gol más y ambos hayan ejecutado el mismo número de lanzamientos, a menos que durante los cinco primeros uno de ellos matemáticamente ya no pueda igualar los tantos del otro, aunque marcara todos sus lanzamientos restantes.

Temeraria

Acción (en general, una entrada o una disputa del balón) realizada por el jugador ignorando o sin tener en cuenta el riesgo o las consecuencias para su adversario.

Terreno de juego

Superficie delimitada por las líneas de banda y las de fondo y las redes de las porterías.

Tiempo de juego

Tiempo efectivo en el que el balón está en juego; el cronómetro deberá ser detenido cuando el balón deje de estar en juego o el juego sea interrumpido por cualquier otra razón.

Tiempo muerto

Descanso de un minuto que podrá solicitar un equipo en cada uno de los dos periodos de un partido.

Tiempo suplementario

Procedimiento empleado con el fin de deshacer un empate. Consta de dos periodos de un máximo de cinco minutos cada uno. También denominado «prórroga».

Tiro libre directo

Golpeo del balón al objeto de ejecutar un lanzamiento de falta y con el que se puede marcar gol directamente en la portería adversaria sin que el balón toque en ningún jugador.

Tiro libre indirecto

Golpeo del balón al objeto de ejecutar un lanzamiento de falta y con el que se puede marcar gol únicamente si otro jugador (de cualquiera de los dos equipos) toca el balón después del saque.

Tiro libre rápido

Tiro libre ejecutado (con permiso de uno de los árbitros) justo después de detenerse el juego.

V

Ventaja

Concesión por la cual los árbitros permiten que el juego continúe tras cometerse una infracción o después de que una reanudación se haya ejecutado de manera incorrecta y el balón esté en juego, en el caso de que esta decisión beneficie al equipo adversario.

Voluntario deliberado

Característica de la acción realizada de manera premeditada e intencionada, y nunca de forma refleja o como resultado de una reacción involuntaria.

TÉRMINOS ARBITRALES

Miembro(s) del equipo arbitral

Término general que designa a una o varias personas responsables de dirigir un partido de futsal en representación de la federación o competición bajo cuya jurisdicción se juegue el partido.

Miembros del equipo arbitral en el terreno de juego

Árbitro principal

Miembro principal del equipo arbitral de un partido, el cual desempeña sus funciones dentro del terreno de juego. El resto de miembros del equipo arbitral ejercen sus funciones bajo el control y la dirección del árbitro principal. Es además el responsable último en la toma de decisiones.

Segundo árbitro

Segundo miembro del equipo arbitral de un partido, el cual desempeña sus funciones dentro del terreno de juego. El resto de miembros del equipo arbitral ejercen sus funciones bajo el control y la dirección del árbitro principal. Por tanto, el segundo árbitro actuará siempre bajo la supervisión del árbitro principal.

Otros miembros del equipo arbitral

En las diferentes competiciones, se podrá designar a otros miembros del equipo arbitral para que ayuden a los árbitros:

Tercer árbitro

Miembro del equipo arbitral que particularmente asiste a los árbitros, especialmente a la hora de controlar a los miembros del cuerpo técnico y a los suplentes, registrar datos del partido como faltas acumuladas y en la toma de decisiones.

Cuarto árbitro

Árbitro asistente que, junto con el tercer árbitro, ayuda a los árbitros en labores como la supervisión del área técnica, el control de las sustituciones, el registro de los datos de partido como las faltas acumuladas y la toma de decisiones, y que sustituirá al tercer árbitro o al cronometrador que no estuviera en condiciones de continuar con su labor.

Cronometrador

Miembro del equipo arbitral cuyo principal cometido es controlar el tiempo de juego.

FIFA®