REGLAS DE JUEGO DE FÚTBOL SALA

BASADAS EN LAS REGLAS FIFA

Aprobado por la Comisión de Árbitros del CTA, la Junta Directiva de la ASOLEFUSA y sus miembros asociados en Asamblea Ordinaria del 30 de septiembre de 2025

OBSERVACIONES SOBRE LAS REGLAS DE JUEGO DEL FUTSAL

Aplicación de las Reglas del Futsal.

El hecho de que se aplique el mismo reglamento 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 en sintonía con el espíritu del futsal 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 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 del Futsal y las decisiones de los árbitros.

Evolución de los cambios en las Reglas del Futsal.

La última revisión de las Reglas del Futsal se produjo en el año 2014. 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 del Futsal también deben motivar a todos a participar, independientemente de sus circunstancias personales o capacidad.

Los accidentes son inevitables; sin embargo, las Reglas 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 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 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 del Futsal no pueden abarcar todas las situaciones posibles; cuando no exista una disposición específica en este reglamento, la ASOLEFUSA espera que el árbitro adopte una decisión conforme al espíritu del juego, lo que suele implicar hacerse la pregunta: «¿Qué sería lo más beneficioso para el futsal?».

Reglas de juego.

REGLA 1 – La superficie de juego

REGLA 2 – El balón

REGLA 3 – El número de jugadores

REGLA 4 – El equipamiento de los jugadores

REGLA 5 – Los árbitros

REGLA 6 – Los árbitros asistentes

REGLA 7 – La duración del partido

REGLA 8 – El inicio y la reanudación del juego

REGLA 9 – El balón en juego o fuera del juego

REGLA 10 – Gol marcado

REGLA 11 – Faltas e incorrecciones

REGLA 12 – Tiros libres

REGLA 13 – El tiro penal

REGLA 14 – El saque de banda

REGLA 15 – El saque de meta

REGLA 16 – El saque de esquina

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

SEÑALES

POSICIONAMIENTO

INTERPRETACIÓN DE LAS REGLAS Y OTRAS RECOMENDACIONES

TÉRMINOS DE FUTSAL

Reglas de juego.

REGLA 1 - Superficie de juego.

1. Los partidos deberán jugarse en superficies lisas, libres de asperezas y que no sean abrasivas, preferentemente de madera o de un material sintético, de acuerdo. Se deberán evitar las superficies de hormigón o alquitrán.
2. Las medidas serán:
   - Longitud (línea de banda): mínimo 25 y máximo 42
   - Anchura (línea de meta): mínimo 16 y máximo 25
3. La distancia mínima que deberá existir entre las líneas de demarcación del terreno de juego (líneas de banda y de meta) 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, será de 1 metro.
4. En pabellones multiusos, 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.
5. En el centro de cada una de las dos líneas de meta 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. Asimismo, deberán ser de un color distinto al del terreno de juego y deberán tener forma cuadrada (con cantos redondeados para garantizar la seguridad de los jugadores) o redonda y no deberán constituir ningún peligro para los jugadores. 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 meta: 8 cm. Las redes deberán ser de un material homologado; se engancharán a la parte posterior de los postes y del travesaño con un sistema de sujeción adecuado, y no deberán estorbar al guardameta.
   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 al travesaño. Si se pudiera reparar el travesaño, el partido se reanudará con un balón a tierra en el lugar donde se detuvo el juego, a menos de que sucediera dentro del área (v. Regla 8).
   Las porterías deberán disponer de un sistema estabilizador que impida su vuelco. Aunque no deberán estar ancladas al suelo, el peso de la parte trasera de las porterías deberá permitir moverlas sin poner en riesgo la seguridad de los participantes.
   A la hora de valorar un posible desplazamiento de la portería sobre la línea de meta al producirse un gol, los árbitros deberán regirse por las siguientes directrices:
   - Si ambos postes están situados sobre la línea de meta aunque sea de manera parcial, el árbitro deberá conceder el gol si el balón ha atravesado en su totalidad la línea de meta.
   - Si alguno de los postes no está situado sobre la línea de meta en su totalidad, se considerará que la portería se ha desplazado.
6. Si un defensor (incluido el guardameta) desplazara o volcara la portería —de manera intencionada o accidental— antes de que el balón atraviese la línea de meta, el árbitro

deberá conceder el gol si el balón hubiera atravesado la línea de meta de haberse encontrado los postes en su posición correcta.

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

- si el desplazamiento se produjera de manera accidental, el partido se reanudará con un balón a tierra;
- si el desplazamiento se produjera de manera intencionada, el partido se reanudará con un libre indirecto y el jugador será amonestado.

7. La publicidad en la superficie de juego queda regulada según la DUODÉCIMA Disposición General de la Normativa Reguladora de la competición.

REGLA 2 - El balón.

1. Será el oficial designado por la ASOLEFUSA.
2. Si el balón explotase o quedara defectuoso:
   - está en juego, este se detendrá y se reanudará dejando caer el balón de reserva al suelo en el sitio donde se dañó el balón original, a menos que el partido se haya interrumpido dentro del área (ver Regla 8.15). La única excepción a esta regla se dará en caso de que el balón explotase o quedara defectuoso al chocar contra el travesaño o uno de los postes para, posteriormente, entrar en la portería.
   - en un saque inicial, de meta, de esquina o de banda, o en un tiro libre o un penal, se volverá a ejecutar el saque o el lanzamiento.
   - mientras se mueve hacia adelante y antes de llegar a tocar a un jugador, el travesaño o los postes durante la ejecución de un penal o de la tanda de penales, se volverá a ejecutar dicho lanzamiento.
3. El balón no podrá ser reemplazado durante el transcurso del partido sin la autorización de uno de los árbitros.
4. En caso de que un segundo balón entre en el terreno de juego estando el balón en juego, los árbitros deberán interrumpir el partido únicamente si el segundo balón interfiera en el juego. El partido se reanudará con un balón a tierra en el sitio donde el balón se hallaba cuando el juego fue interrumpido, a menos que se haya interrumpido en el área, en cuyo caso uno de los árbitros dejará caer el balón frente al guardameta (v. Regla 8). Si entrara un segundo balón en el terreno de juego estando el balón de juego en movimiento y no interfiera en el juego, los árbitros dejarán que continúe la jugada y ordenarán retirar el balón extra tan pronto como sea posible.
5. Si el balón explota o se daña tras chocar con uno de los postes o el travesaño y entra de manera directa en la portería en la que impacta, el árbitro concederá el gol.

REGLA 3 – Los jugadores.

1. El partido lo disputarán dos equipos, formados cada uno de ellos por un máximo de cinco jugadores, de los que uno jugará de guardameta. El partido no comenzará ni se reanudará si uno de los equipos dispone de menos de tres jugadores. Si uno de los equipos acabara con menos de tres jugadores debido a que uno o varios de ellos hayan abandonado voluntariamente el terreno de juego, los árbitros no estarán obligados a detener el juego y se podrá otorgar ventaja. Sin embargo, el partido no deberá reanudarse cuando el balón deja 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. Se permitirá un número ilimitado de sustituciones durante el partido.
3. En los partidos oficiales se podrá utilizar un máximo de diez suplentes. En el resto de partidos, se podrá incluir y utilizar un número mayor.
4. 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.
5. Las sustituciones podrán realizarse en cualquier momento, esté o no el balón en juego. 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;
   - 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 no podrá entrar en el terreno de juego hasta que el jugador al que debe reemplazar no 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;
   - en ciertas circunstancias, se podrá negar la entrada al suplente, p. ej. si su uniforme o equipamiento no cumple lo estipulado en las Reglas.
   - 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 a tierra.
   - Los jugadores sustituidos podrán volver a participar en el partido.
6. Todos los suplentes estarán sometidos a la autoridad y jurisdicción de los árbitros, participen o no en el partido.
7. Aquel jugador o suplente que reemplace al guardameta deberá llevar una camiseta de guardameta con su dorsal original de jugador o suplente. Los jugadores que actúen de portero-jugador deberán llevar una camiseta distintiva del resto de los jugadores en el terreno de juego.
8. Cualquiera de los suplentes podrá ocupar el puesto del guardameta, sin necesidad de avisar a los árbitros ni estar el juego detenido.
9. 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.
10. Si, en una sustitución, el suplente o jugador entrara o saliera en el terreno de juego antes de que haya salido o entrado el jugador o suplente reemplazado, o bien por un lugar distinto a la zona de sustituciones de su propio equipo sin la autorización de los árbitros:
    - los árbitros interrumpirán el partido (aunque no inmediatamente si pueden conceder ventaja);
    - los árbitros amonestarán al suplente por entrar en la cancha contraviniendo el procedimiento de sustitución y ordenarán que abandone el terreno de juego.

11. Si los árbitros interrumpieran el juego, este se reanudará con un libre indirecto a favor del equipo adversario. Si este suplente o su equipo cometiera además otra infracción, el juego se reanudará conforme a la interpretación de las reglas.
12. Si un jugador es expulsado antes de la entrega de la lista del equipo, no podrá figurar en ningún puesto dentro de dicha lista; en cambio, si ocurre tras ser inscrito en la lista del equipo y antes del saque de 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:
        a. Si hay una superioridad numérica de cinco contra cuatro o cuatro contra tres y el equipo en superioridad marca un gol, un jugador el equipo en inferioridad podrá entrar al campo.
        b. Si los dos equipos cuentan con tres o cuatro jugadores sobre el campo y se marca un gol, el número de jugadores de ambos combinados no sufrirá modificaciones hasta que acaben los dos minutos.
        c. 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.
        d. 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.
13. Los miembros del cuerpo técnico son el entrenador y los demás integrantes de la lista del equipo. Toda persona no inscrita en la lista del equipo como jugador, suplente o miembro del cuerpo técnico será considerada como «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:
        a. detener el juego únicamente si esta persona interfiriera en el juego;
        b. obligar a esta persona a abandonar la cancha en cuanto se interrumpa el juego;
        c. tomar las correspondientes medidas disciplinarias.
        d. 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;
            - un agente externo, se reanudará el juego con un balón a tierra;
    - 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 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 la superficie de juego en el momento en que se marcó el gol, deberán anular el gol si la persona no autorizada era:

a. jugador, suplente, jugador expulsado o miembro del cuerpo técnico del equipo que marcó el gol; el juego se reanudará con un libre directo desde el lugar en el que se encontraba la persona no autorizada;
b. una persona ajena al partido 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 a tierra.

- Los árbitros concederán el gol si la persona no autorizada era:
  a. jugador, suplente, jugador expulsado o miembro del cuerpo técnico del equipo receptor del gol;
  b. una persona ajena al partido que no interfirió en el juego.

14. 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.
    Los árbitros ofrecerán una línea de diálogo con los capitanes de los equipos para fortalecer el JUEGO LIMPIO.
    - Cuando el capitán esté en la superficie de juego, será el único que pueda recibir explicaciones sobre un incidente reseñable para el juego, por el árbitro más cercano a su posición.
    - Si el capitán estuviera en el banquillo, igualmente será la única persona que podrá dialogar con uno de los árbitros y recibir explicaciones de un hecho relevante para el partido, por el árbitro más cercano a su posición en el banquillo.
    - Si por cualquier motivo el capitán no se encontrara ni en la superficie de juego ni en el área técnica (expulsión, lesión, etc.), el equipo deberá nombrar a otro capitán, que deberá llevar el correspondiente brazalete.
    - De todas las maneras, si la actitud del capitán fuera irrespetuosa o de protesta clara, será igualmente amonestado o expulsado.
    - Si cualquier miembro del equipo, que no sea el capitán, muestre falta de respeto y/o se aproxima a cualquiera de los árbitros ya sea con gestos de desaprobación y/o irrespetuosos deberá ser amonestado. Del mismo modo para cualquier jujador/es que rodee/n a uno o varios árbitros (acoso). Los árbitros deben ser muy estrictos con la aplicación de esta regla y deberán informar a:
      a. los equipos, si hay una reunión previa al partido,
      b. al delegado del equipo antes del inicio del partido,
      c. a los capitanes durante el sorteo inicial.
15. Cualquier jugador que pida claramente de palabra o por gestos, una tarjeta amarilla para un contrario, será amonestado.
16. Cualquier miembro del equipo que tenga una actitud irresponsable, será amonestado o en su caso, expulsado.

REGLA 4 – El equipamiento de los jugadores.

1. Por seguridad,
17. los jugadores no deberán usar o llevar equipamiento ni objetos peligrosos. Asimismo, no se permite cubrirlos con cinta adhesiva.
18. Se deberá inspeccionar a los jugadores antes del inicio del partido. Si un jugador llevara equipamiento o accesorios de joyería prohibidos o peligrosos en el terreno de juego, los árbitros deberán ordenar al jugador:

a. que se quite el objeto o prenda en cuestión;
b. que abandone el terreno de juego en la próxima interrupción si no puede o no quiere acatar la orden.
c. Deberá amonestarse a todo jugador que rehúse acatar esta regla o que vuelva a ponerse el objeto o prenda.

2. El equipamiento obligatorio de un jugador se compone de camiseta con mangas, pantalones cortos (el guardameta podrá vestir pantalones largos), medias o calcetines y calzado de futsal. Aquel jugador que pierda accidentalmente una bota o una espinillera deberá volver a colocársela lo antes 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. Los dos equipos vestirán uniformes de colores que los diferencien entre sí y del equipo arbitral.
4. 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, el árbitro autorizará que se juegue el partido.
5. El reglamento de la competición podrá exigir a los ocupantes del área técnica (a excepción de los suplentes) que porten ropa de un color distinto al que lleven los jugadores y el equipo arbitral.
6. Se permite equipamiento protector no peligroso, como por ejemplo protectores de cabeza, máscaras faciales, rodilleras y coderas fabricadas con materiales blandos, ligeros y acolchados. También están permitidas las gafas de protección.
7. Los suplentes y los jugadores sustituidos deberán llevar una prenda distintiva encima de la camiseta para poder ser identificados como tales. La prenda, a poder ser, deberá ser de un color distinto al de las camisetas del propio equipo y del equipo adversario.
8. El número del jugador deberá ser visible al menos en la espalda y se diferenciará del color predominante de la camiseta.

REGLA 5 – Los árbitros.

1. Uno o dos árbitros se encargarán de dirigir el partido. Ambos poseen plena autoridad para hacer cumplir las Reglas de Juego en dicho encuentro.
2. Las decisiones arbitrales sobre hechos y acciones sucedidos durante el encuentro, incluyendo dar por válido un gol o el resultado del partido, son irrevocables.
3. Sus facultades y obligaciones son:
   - harán cumplir las Reglas de Juego;
   - dirigirán el partido en colaboración con los otros miembros del equipo arbitral, siempre que el caso lo requiera;
   - 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;
   - detendrán o suspenderán temporalmente o de manera definitiva el partido por otro tipo de razones, tales como por circunstancias externas, por ejemplo cuando:

a. la iluminación sea inadecuada;
b. un espectador lance o golpee 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 podrá permitir que el partido continúe o bien optar por detener, suspender temporalmente o suspender definitivamente el partido;
c. un espectador haga sonar un silbato que interfiera en el juego; en ese caso, se detendrá el juego y se reanudará con un balón a tierra;
d. un segundo balón, un objeto o un animal entre en el terreno de juego durante el partido; en este caso, el árbitro deberá:
    - detener el juego (y reanudarlo con un balón a tierra) 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 en el mismo, y ordenar que el balón, objeto o animal se retire del terreno de juego lo antes posible;

- detendrán el juego si estiman que algún jugador ha sufrido una lesión grave, y permitirán que sea transportado fuera del terreno de juego.
- Los jugadores lesionados, exexpto 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 a la cancha 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:
    a. un guardameta y un jugador de campo choquen y requieran atención médica;
    b. varios jugadores del mismo equipo choquen y requieran atención médica;
    c. se haya producido una lesión de extrema gravedad;
    d. 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), si la evaluación y el tratamiento se llevan a cabo con rapidez;
    e. se conceda un penal y el jugador lesionado vaya a lanzarlo.
- si un jugador está sangrando, deberá abandonar la cancha. Dicho jugador solo podrá volver a entrar tras la señal del árbitro, quien comprobará que la hemorragia haya cesado.
- si uno de los árbitros decidiera amonestar o expulsar a un jugador lesionado y este debiera salir del terreno de juego para recibir atención médica, el árbitro deberá mostrarle la tarjeta antes de que lo abandone;
- si el juego no se detuviese 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 a tierra;
- permitirán que el partido continúe hasta que el balón no esté en juego si juzgan que un jugador está levemente lesionado;
- permitirán que el juego prosiga si el equipo que sufre la infracción se beneficiara tras la acción, y sancionarán la infracción cometida si no se produjera la situación ventajosa de manera inmediata o transcurridos unos pocos segundos;

- castigarán la falta más grave cuando un jugador cometa más de una falta 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. Cuando no se pueda identificar al infractor, se amonestará al primer entrenador presente en el área técnica. Cualquier participante que se encuentre en la zona de banquillos y reciba una tarjeta roja o amarilla, acumulará una falta a su equipo (de ser la 6ª o sucesivas no implicará el tiro libre directo por acumulación de faltas).
- con la ayuda de los otros miembros del equipo arbitral, tomarán decisiones sobre aquellas incidencias que les hayan pasado inadvertidas;
- no permitirán que personas no autorizadas entren en el terreno de juego;
- autorizarán 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 la cancha o en torno a ella según lo descrito en las secciones correspondientes que forman parte del apartado «Directrices prácticas para árbitros de futsal y otros miembros del equipo arbitral», cuando se disponga que son obligatorias;
- 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 sobre cualquier otra incidencia que haya ocurrido antes, durante y después del partido.
- suspenderá temporal o definitivamente el partido cuando lo juzgue oportuno en caso de contravención de las Reglas de Juego ASOLEFUSA;
- suspenderá temporal o definitivamente el partido por cualquier tipo de interferencia externa.

4. Los árbitros deberán disponer del siguiente equipamiento:
   - al menos un silbato;
   - tarjetas rojas y amarillas;
   - en caso de ausencia del cronometrador, un reloj o dispositivo similar para cronometrar el partido.

REGLA 6 – Los otros miembros del equipo arbitral.

1. Tanto el segundo árbitro como el cronometrador deberán cumplir las Reglas de Juego ASOLEFUSA en lo referente a sus deberes.
2. El cronometrador permanecerá sentado en la mesa de cronometraje y dispondrán de una mesa de cronometraje para poder ejercer correctamente sus funciones:
   - asistirá a los árbitros;
   - llevará un registro de los jugadores que participan en el partido;
   - controlará el reemplazo de balones a petición de los árbitros;
   - 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 árbitro 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 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.
- controlará, bajo la supervisión de los árbitros, la entrada del sustituto de un jugador que hubiera sido expulsado cuando se cumplan los dos minutos o el equipo en superioridad marque un gol;
- 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 la cancha según lo descrito en las secciones correspondientes que forman parte del apartado «Directrices prácticas para árbitros de futsal y otros miembros del equipo arbitral», cuando se disponga que son obligatorias;
- pondrá en marcha el cronómetro después de la correcta ejecución del saque inicial;
- 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 desde el punto de los 10 m, o de un balón a tierra;
- señalará en el marcador del recinto, en caso de que exista, los goles, las faltas acumuladas y las mitades de juego;
- cronometrará el minuto de tiempo muerto;
- anunciará, mediante un pitido o una señal acústica el final del minuto de tiempo muerto;
- anunciará, mediante un pitido o una señal acústica diferente de la de los árbitros, el final del primer tiempo, del partido o de las dos mitades del tiempo suplementario, en caso de disputarse.

REGLA 7 – La duración del partido.

1. El partido se desarrollará en dos mitades iguales de 15 minutos de juego efectivo, las cuales pueden modificarse únicamente si el reglamento de la competición lo permite.
2. El cronometrador indicará con una señal acústica que han transcurrido los 15 minutos de duración de cada uno de los dos periodos (también los de la prórroga).
3. Se considerará finalizado un periodo cuando suene la señal acústica, incluso si los árbitros no hubieran señalado el final del periodo con el silbato.
4. 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 libre directo o el lanzamiento del penal. En cualquiera de los casos anteriores, se considerará que la jugada ha finalizado cuando ocurra alguno de los siguientes supuestos:
    a. el balón deje de moverse o de estar en juego;
    b. el balón sea golpeado por un jugador (incluido el encargado del lanzamiento) distinto al guardameta;
    c. los árbitros interrumpan el juego por una infracción cometida por el lanzador o por un jugador de su equipo.
5. 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.
6. Los periodos de juego no se extenderán en ningún otro caso.
7. 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 cronometrador, un minuto de tiempo muerto. Para ello, deberán emplear el documento provisto a tal fin;
    - mediante un pitido o una señal acústica diferente de las usadas por los árbitros, el cronometrador concederá el tiempo muerto cuando el equipo solicitante esté en posesión del balón y este no se encuentre en juego;
    - Durante el tiempo muerto:
        a. los jugadores podrán permanecer dentro o fuera del terreno de juego. Si los jugadores quieren beber, deberán salir del terreno de juego;
        b. los suplentes deberán permanecer en el exterior del terreno de juego;
        c. 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 cronometrador, un miembro del cuerpo técnico podrá solicitar el tiempo muerto al árbitro.
    - No habrá tiempos muertos en las prórrogas o tiempos suplementarios.
8. 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 cancha, 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.

9. 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.

REGLA 8 – Inicio y reanudación del juego.

1. 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 a tierra. Las infracciones cometidas cuando el balón no esté en juego no afectarán a la manera en que este se reanude.
2. Antes del saque inicial se realizará un sorteo del campo mediante el lanzamiento de una moneda al aire y el equipo ganador del sorteo elegirá, o bien la mitad del campo desde la que atacará en el primer periodo, o bien ejecutar el saque inicial.
3. El equipo que elija el campo para el primer periodo ejecutará el saque de centro para iniciar el segundo periodo.
4. En el segundo periodo, los equipos cambiarán de campo y atacarán la portería opuesta.
5. Durante el descanso, los equipos cambiarán de banquillo de manera que cada uno ocupe el banco de su mitad defensiva del terreno de juego.
6. Cuando un equipo marque un gol, el equipo adversario reanudará el juego con un saque de centro.
7. Todos los jugadores, excepto el que ejecute el saque, deberán encontrarse en su propia mitad del terreno de juego.
8. Los adversarios del equipo que efectúe el saque deberán encontrarse como mínimo a 3 m del balón hasta que este entre en juego.
9. El balón se colocará en el punto central.
10. El árbitro situado junto a los banquillos indicará con el silbato el momento en el que deba realizarse el saque inicial.
11. El balón estará en juego en el momento en que se golpee con el pie y se desplace con claridad.
12. 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.
13. 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.
14. Para cualquier otra infracción del procedimiento de saque inicial, se repetirá dicho saque.
15. Los árbitros concederán un balón a tierra al guardameta del equipo defensor en su área si, al detener el juego:
    - el balón está en el área o
    - el último toque del balón se ha producido dentro del área.
16. En el resto de casos, los árbitros concederán un balón a tierra a favor del equipo que haya tocado el balón por última vez en la posición donde se haya producido el último contacto del esférico con un jugador, un agente externo o un miembro del equipo arbitral.

17. 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.
18. El balón estará en juego en el momento en que toque el suelo.
19. Se repetirá el balón a tierra 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.
20. Si tras un balón a tierra, este entrara en la 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 a tierra.
21. No obstante, si tras un balón a tierra, este entrara en una de las porterías sin tocar como mínimo a dos jugadores por circunstancias ajenas al control del equipo al que se le concedió el balón a tierra (p. ej. las condiciones meteorológicas o la incorrecta ejecución de la acción), se deberá repetir el balón a tierra.

REGLA 9 – Balón de juego.

1. Se considerará que el balón no está en juego cuando:
    - haya atravesado completamente la línea de meta o de banda, ya sea por el suelo o por el aire;
    - el juego haya sido detenido por el árbitro;
    - golpee en el techo.
2. Igualmente, se considerará que el balón no está 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 a tierra.

3. 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 de la cancha más próximo al sitio donde el balón tocó el techo.

REGLA 10 – El resultado de un partido.

1. 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.

2. 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 deberán conceder el gol. Si se desplazara o se volcara la portería de forma intencionada, los árbitros deberán sancionar al jugador autor de la infracción.

3. 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 deberá amonestar al jugador infractor.

4. 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 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.

5. 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 a tierra.

6. 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.

7. Si el reglamento de la competición exigiera 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:

- La disputa de una prórroga de dos periodos de igual duración que no excedan los cinco minutos cada uno. El reglamento de la competición deberá estipular la duración precisa de los dos tiempos de la prórroga.
- Tanda de penales que se ejecutará una vez terminado el partido y no forma parte del partido.
    a. El árbitro decidirá la portería en la que se desarrollará la tanda teniendo en cuenta una serie de consideraciones (p. ej. el estado del terreno de juego, seguridad, ubicación de las cámaras, etc.), si el reglamento de la competición no estipula lo contrario.
    b. El árbitro realizará un nuevo sorteo con una moneda y el equipo que resulte favorecido decidirá si ejecutará el primer o el segundo lanzamiento.
    c. Estarán autorizados a participar en la tanda de penales todos los jugadores y suplentes, a excepción de los jugadores expulsados al término del partido o del tiempo suplementario.
    d. Los propios equipos se encargarán de seleccionar a los lanzadores, entre los jugadores habilitados para ello, y de decidir el orden en el que estos ejecutarán los lanzamientos. No será necesario informar a los árbitros del orden fijado.
    e. Si, al finalizar el partido o la prórroga o antes de la tanda de penales un equipo tuviera más jugadores que su adversario (incluidos los suplentes), podrá decidir si equipara o no al equipo contrario el 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, salvo en el caso descrito a continuación.
    f. El guardameta que no se encuentre en condiciones de continuar antes de la tanda o durante la misma 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.

g. Si el guardameta hubiera ejecutado ya un lanzamiento, el suplente no podrá ejecutar otro hasta la siguiente ronda de lanzamientos.
h. Solamente podrán permanecer en el terreno de juego los jugadores autorizados para participar en la tanda de penales, los árbitros y el resto del equipo arbitral.
i. Todos los jugadores 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.
j. 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.
k. Cualquiera de los jugadores autorizados para participar en la tanda de penales podrá intercambiar su puesto con el guardameta.
l. 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 por segunda vez en un mismo lanzamiento.
m. Los árbitros llevarán el control de todos los lanzamientos.
n. Si el guardameta cometiera una infracción y, como resultado de ello, se tuviera que repetir el lanzamiento, se deberá amonestar al guardameta.
o. 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.
p. Si tanto el guardameta como el lanzador cometieran una infracción al mismo tiempo se repetirá y se amonestará a ambos jugadores.
q. Si, durante la tanda de penales, un equipo tuviera menos jugadores que su adversario, el equipo con más jugadores podrá decidir si 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.
r. Cada equipo ejecutará un mínimo de tres o cinco lanzamientos según indique el propio Reglamento de la competición.
s. Cada uno de los lanzamientos deberá ejecutarlo un jugador diferente; antes de poder lanzar un segundo penal, todos los jugadores autorizados deberán haber ejecutado ya un lanzamiento.
t. La regla anterior será aplicable a la secuencia posterior de tiros, si bien los equipos podrán cambiar el orden de los lanzadores.
u. 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.
v. 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.
w. 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.

Se podrán combinar varios de los procedimientos anteriores.

REGLA 11 – 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. 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 excesivo de fuerza:

- 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 aquella 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 (excepto el guardameta dentro de su propia área);
- sujetar a un adversario;
- obstaculizar a un adversario mediante contacto físico;
- escupir o morder a alguien;
- lanzar o golpear un objeto contra el balón, a un adversario o a un árbitro, o golpear el balón con un objeto.

Todas las infracciones arriba mencionadas cuentan como falta acumulable.

A excepción de los guardametas dentro de su área, cometerá infracción el jugador que:

- toque el balón de manera intencionada con la mano o el brazo, incluido el movimiento en dirección al balón con estas partes del cuerpo;
- recupere la posesión del balón después de que este le toque en la mano el brazo, para luego marcar gol en la portería adversaria o generar una ocasión de gol.

A excepción de los guardametas dentro de su área, generalmente se considerará que ha cometido infracción el jugador que:

- toque el balón con la mano o el brazo cuando se posicionen de manera antinatural y consigan que el cuerpo ocupe más espacio;

- toque el balón con la mano o el brazo situándose estos por encima de la altura del hombro o más allá de este, a menos que se juegue primero el balón de manera intencionada con otra parte del cuerpo, y luego toque este en la mano o el brazo.

Estas infracciones se considerarán como tales incluso en el caso de que el balón toque en la mano o el brazo del jugador tras haber rebotado en la cabeza, el cuerpo o el pie de otro jugador cercano al primero.

Cometerá infracción aquel jugador, incluido el guardameta, que marque gol en la portería contraria con la mano o el brazo, aun cuando fuese de manera accidental. Excepto en las infracciones arriba mencionadas, por regla general no se considerará infracción si el balón toca la mano o el brazo:

- cuando proviene directamente de la cabeza o el cuerpo (incluido el pie) del propio jugador;
- si proviene directamente de la cabeza o el cuerpo (incluido el pie) de otro jugador;
- si la mano o el brazo están cerca del cuerpo y no se encuentran en una posición antinatural con la que se consiga ocupar más espacio;
- si el jugador cae y la mano o el brazo quedan entre el cuerpo y el punto de apoyo en el suelo, pero no alejadas del cuerpo hacia un lado o en vertical.

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.

2. Se concederá un libre indirecto si un jugador:

- jugara de forma peligrosa (según lo dispuesto más abajo);
- obstaculizara el avance de un adversario sin que exista contacto físico;
- actuara mostrando desaprobación, utilizando lenguaje o gestos ofensivos, insultantes o humillantes u otras ofensas verbales;
- impidiera 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;
- cometiera cualquier otra infracción que no haya sido mencionada en las Reglas de Juego ASOLEFUSA, 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 faltas:

- controla el balón con las manos o los pies en su propia mitad del terreno de juego durante más de cuatro segundos;
- si tras jugar el balón en cualquier lugar de la cancha lo vuelve a tocar en su propia mitad del terreno de juego tras el pase voluntario de un compañero, sin que el balón haya sido jugado o tocado por un adversario;
- 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;
- toca el balón con las manos o los brazos en su propia área después de haberlo recibido directamente de un saque de banda lanzado por un compañero;
- cuando las reglas nacionales en el futsal juvenil, veterano, para personas con discapacidad y en el futsal base prohíban que el guardameta lance el balón más allá de

la línea divisoria (el libre directo se lanzará desde el lugar donde el balón cruzó dicha línea).

Se considerará que el guardameta está en posesión del balón cuando:

- retenga el balón en las manos o entre la mano y una superficie (p. ej. el suelo, su propio cuerpo) o cuando lo toque con cualquier parte de las manos o los brazos;
- sostenga el balón con la mano abierta y extendida;
- haga rebotar el balón en el suelo o lo lance al aire

3. 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.

4. 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 ASOLEFUSA.

5. 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.

6. 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. El árbitro deberá hacer constar igualmente todos aquellos casos de conducta incorrecta.

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 cualquiera o contra las propias Reglas de Juego ASOLEFUSA, 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.

7. Cuando los árbitros hayan decidido mostrar una tarjeta, ya sea para amonestar o expulsar a un jugador, el juego no deberá reanudarse hasta que se haya mostrado la tarjeta.

8. 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, excepción hecha de evitar sin éxito una ocasión manifiesta de gol, caso en el que el jugador será amonestado por conducta antideportiva en vez de ser expulsado.

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 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 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 llegase a marcarse 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 la misma, el árbitro señalará tiro penal.

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

- retrasar la reanudación del juego;
- mostrar desaprobación con palabras o acciones;
- entrar o volver a entrar en el terreno de juego sin el permiso de uno de los árbitros o contraviniendo el procedimiento de sustitución;
- no respetar la distancia reglamentaria en un saque de esquina, un lanzamiento de falta o un saque de banda;
- infringir reiteradamente las Reglas de Juego (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 inmediato y directo por medio de una falta o tocando el balón con la mano, etc.

10. 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 inmediato y directo;
- cometer una falta 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 con disputa del balón;
- evitar una ocasión manifiesta de gol de un adversario mediante una infracción con disputa del 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 o no) o en un intento de evitar un gol del adversario sin conseguirlo;
- 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;
- emplear de forma deliberada un ardid o estratagema para pasar el balón a su guardameta (incluso mientras ejecuta un tiro libre) con la cabeza, el pecho, la rodilla, etc. a fin de burlar la regla;
- 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).

11. 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.

Incluso si el gol se anula, se deberá amonestar al jugador que realice algunas de las acciones siguientes:

- acercarse a los espectadores generando problemas de seguridad;
- gesticular o 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.

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

- impedir mediante una infracción por mano un gol o evitar una ocasión manifiesta de gol (excepto en el caso del guardameta dentro de su propia área) o desplazar o volcar la portería (de modo que impida que la pelota atraviese la línea de gol);
- evitar un gol o una ocasión manifiesta de gol de un adversario que se dirige a la portería del infractor mediante una infracción sancionable con un tiro libre (excepto aquellas situaciones descritas más abajo) cuando el guardameta defensor no esté defendiendo su portería;
- juego brusco y grave (falta de extrema dureza);
- escupir o morder a alguien;

- conducta violenta;
- emplear lenguaje o gestos ofensivos, insultantes o humillantes;
- 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.

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

14. 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 el balón; en el resto de acciones (p. ej. agarrar, arrastrar, empujar, 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 de campo defensores y del guardameta;
    - si la portería está «descubierta».

    Se considera que, si el guardameta está justo delante de su portería para defenderla, no es posible cometer una infracción del tipo «evitar una ocasión manifiesta de gol», incluso si se dan todas las circunstancias de dicha infracción.

    Si el guardameta cometiera una infracción que evite una ocasión manifiesta de gol del equipo rival, o evitara una ocasión manifiesta de gol al tocar el balón con la mano fuera de su área, y su portería estuviera defendida por un jugador de campo situado detrás de él, se considerará que el guardameta ha cometido una infracción por evitar una ocasión manifiesta de gol.

    Si el número de jugadores del equipo atacante superara al número de jugadores del equipo defensor (sin incluir al guardameta) que están defendiendo la portería, se considerará una infracción por evitar una ocasión manifiesta de gol.

15. 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.

16. 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 si se produce o no 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.

18. Cuando algún integrante del cuerpo técnico cometa una infracción, pero no se pueda identificar al infractor, se amonestará al primer entrenador presente en el área técnica.

19. 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.

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;
- gesticulando de tal modo que se falte al respeto a uno o varios miembros del equipo arbitral (p. ej. aplaudir de forma sarcástica);
- pedir con gestos exagerados o de manera insistente que se muestre tarjeta;
- gesticular o 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.

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 a la cancha;
- entrar en el terreno de juego para:
- enfrentarse a uno de los árbitros, incluso si la acción se produce 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 gestos ofensivos, insultantes o humillantes;
- utilizar equipos electrónicos o dispositivos de comunicación no autorizados o comportarse de modo inapropiado por el uso de estos equipos o dispositivos;
- conducta violenta.

En todos los casos relacionados con el lanzamiento de objetos (incluido el balón), 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.

20. Si el balón estuviera detenido, el partido se reanudará tras faltas y conducta incorrecta 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 de la cancha:

- 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.
- Contra otras personas: balón a tierra. 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 meta contigua al área del equipo infractor.

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 (incluyendo 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 en el punto más cercano de la línea de demarcación. Se señalará tiro penal si la línea de demarcación más cercana fuese la línea de meta 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 a la cancha 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).

REGLA 12 – Tiros libres.

1. 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.

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.

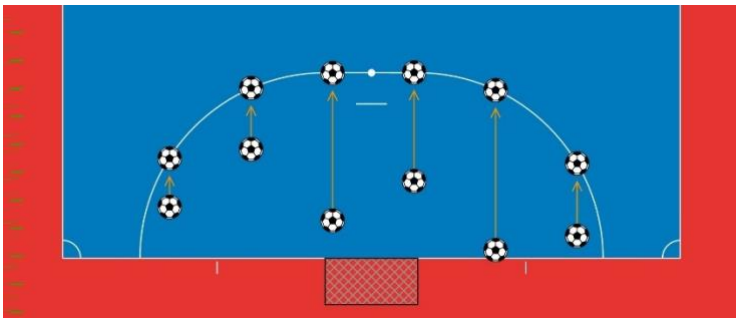
Si un libre directo entra directamente en la portería contraria, se concederá gol.

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. Todos los tiros libres se ejecutarán en menos de cuatro segundos desde el lugar donde se hubiera producido la infracción, excepto en los siguientes casos:

- los libres directos a favor del equipo defensor en su área podrán ejecutarse desde cualquier punto de dicha área;
- los libres indirectos concedidos a favor del equipo atacante, ya sea por una infracción dentro del área de meta del adversario o por una infracción señalada con el juego interrumpido y el balón dentro del área, 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 tiros libres 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, el juego se reanudará con un tiro libre ejecutado en 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 meta contigua al área del equipo infractor;
- aquellos casos en los que las Reglas de Juego ASOLEFUSA indiquen otra posición.

3. 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.

4. 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 el saque 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 saque volviera a tocarlo antes de que lo toque otro jugador, se concederá un libre indirecto. En caso de que cometa una infracción por mano:

- se concederá un libre directo;
- se concederá un tiro penal si la infracción se cometió dentro de su área, a menos que fuera el guardameta, en cuyo caso se concederá un libre indirecto.

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 de la sección 2 de esta regla).

5. Faltas acumuladas:

- Son aquellas sancionadas con un libre directo o tiro penal según lo estipulado en 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 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.

6. 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. Si la sexta falta o cualquiera de las siguientes faltas acumuladas se cometiera dentro del área del infractor, se concederá un tiro penal.

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.

El balón deberá estar inmóvil en el punto de los 10 m o el lugar donde se hubiera producido la falta acumulada en la zona comprendida entre la línea imaginaria de diez metros y la línea de meta, fuera del área pero dentro del terreno de juego.

Si la falta acumulada se hubiera cometido en dicha zona, el lanzador deberá elegir el punto de ejecución del libre directo: si 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.

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.

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 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.

Si un jugador del equipo defensor (incluido el guardameta) cometiera una infracción y se fallara o detuviera el libre directo, se deberá repetirse el lanzamiento.

En la imagen de la página siguiente se detallan las infracciones y sanciones en la ejecución del libre directo por faltas acumuladas:

Resultado del tiro libre directo por faltas acumuladas		
Infracción	**El balón entra en la portería**	**El balón no entra en la portería**
Adelantamiento de un atacante	Se repite el lanzamiento	Libre indirecto para el equipo defensor
Adelantamiento de un defensa	Gol	Se repite el lanzamiento y amonestación al defensa
Infracción del guardameta	Gol	Se repite y amonestación al guardameta
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	Libre indirecto para el equipo defensor y amonestación al ejecutor
Ejecutor incorrecto (no designado)	Libre indirecto para el equipo defensor y amonestación al ejecutor incorrecto	Libre indirecto para el equipo defensor y amonestación al ejecutor incorrecto
Guardameta y ejecutor cometen infracción al mismo tiempo	Libre indirecto para el equipo defensor y amonestación al ejecutor	Se repite y amonestación al ejecutor y al guardameta

REGLA 13 – El 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. El balón deberá estar inmóvil en el punto penal, y los postes, el travesaño y la red no podrán estar tampoco 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, pero sin tocar estos, ni el travesaño o la red, y frente al ejecutor del tiro hasta el golpeo del balón.

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 o sobre la línea de meta.

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.

Si un jugador del equipo defensor (incluido el guardameta) cometiera una infracción y se fallara o detuviera el penal, se deberá repetir el lanzamiento.

- 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.

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

Resultado del penal		
Infracción	**El balón entra en la portería**	**El balón no entra en la portería**
Adelantamiento de un atacante	Se repite	Libre indirecto para el equipo defensor
Adelantamiento de un defensa	Gol	Se repite
Infracción del guardameta	Gol	Se repite y amonestación al guardameta
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	Libre indirecto para el equipo defensor y amonestación al ejecutor
Ejecutor incorrecto (no designado)	Libre indirecto para el equipo defensor y amonestación al ejecutor incorrecto	Libre indirecto para el equipo defensor y amonestación al ejecutor incorrecto
Guardameta y ejecutor cometen infracción al mismo tiempo	Libre indirecto para el equipo defensor y amonestación al ejecutor	Se repite y amonestación al ejecutor y al guardameta

REGLA 14 – 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.

El balón deberá estar situado sobre la línea de banda y de forma totalmente estática, de esta manera será pateado para la correcta ejecución del mismo dentro de un tiempo máximo de cuatro segundos. Si hubiera jugadores que no dejasen ejecutar correctamente el saque de banda, el ejecutor podrá solicitar distancia al árbitro, que ordenará a los jugadores rivales alejarse del balón a una distancia de cinco metros. El árbitro deberá hacer sonar su silbato para que el jugador pueda ejecutar el saque de banda.

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.

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.

2. Situaciones extraordinarias:

- Si, después de ejecutarse el saque y estar el balón en juego, este saliera del campo por la misma línea desde donde se ejecutó el saque sin que lo toque ningún otro jugador, se concederá saque de banda al equipo rival desde la posición original.
- 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 deberá jugar el balón por segunda vez hasta que lo haya tocado otro jugador.
- 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:
  a. se concederá un libre directo;
  b. se concederá penal si la infracción se cometió dentro de su área, a menos que fuera el guardameta, en cuyo caso se concederá un libre indirecto.
- Si un compañero del equipo ejecutor de saque se encontrara fuera de la superficie 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 banda, se concederá saque de banda a favor del equipo contrario y se amonestará al equipo infractor.
- 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 se cometiera cualquier otra infracción de esta regla, sacará de banda un jugador del equipo adversario.

REGLA 15 – El saque de meta.

Se concederá saque de meta cuando el balón haya atravesado completamente la línea de meta, 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.

1. El portero ejecutará un saque de meta solamente con sus manos, pasando a un compañero. Además, este saque no podrá sobrepasar la línea de medio campo sin haber botado previamente en campo propio o haber sido tocado por un jugador.

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.

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 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.

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

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

- se concederá un libre directo;
- se concederá un libre indirecto si la infracción se cometió dentro del área del guardameta.

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.

Cuando las reglas nacionales del futsal juvenil, veterano, para personas con discapacidad y del 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 16 – Saque de esquina.

Se concederá saque de esquina cuando el balón haya atravesado completamente la línea de meta, 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. El balón se colocará en el cuadrante de esquina más cercano al lugar por el que cruzó la línea de meta.

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.

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

2. 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 un tiro penal si la infracción se cometió dentro de su área, a menos que fuera el guardameta, en cuyo caso se concederá un libre indirecto.

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 el equipo que fuera a realizar el saque de esquina cometiera cualquier otra infracción de esta regla, se concederá un saque de meta al equipo contrario. Si, por el contrario, fuese el equipo defensor quien cometiese cualquier otra infracción, se repetirá el saque de esquina.

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

SEÑALES

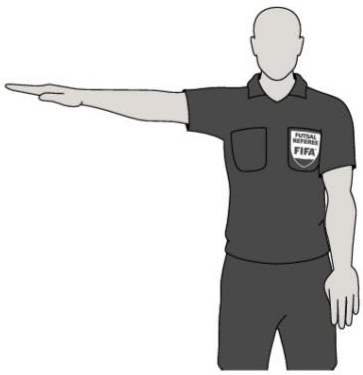
Los árbitros tienen la obligación de hacer las señales que se enumeran más adelante, teniendo en cuenta que es suficiente un solo árbitro para indicar la mayoría de las señales, pero una de ellas la deben hacer ambos árbitros al mismo tiempo.

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)

CUENTA DE CUATRO SEGUNDOS

(Paso I)

(Paso II)

(Paso III)

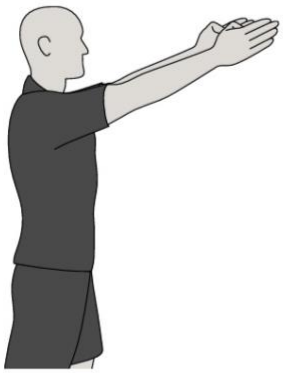
(Paso IV)

(Paso V)

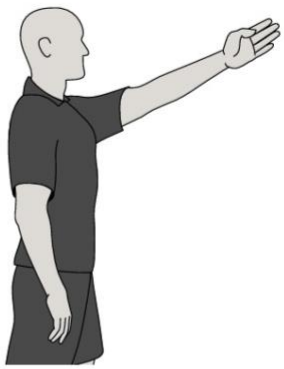
Al menos uno de los árbitros deberá hacer de manera claramente visible la cuenta de cuatro segundos:

- 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 esté en posesión del balón en su propia mitad del terreno de juego. Los árbitros no deberán contar los cuatro segundos en las siguientes reanudaciones del juego:
    a) saques de centro;
    b) tiros penales.



Ventaja tras infracción de libre directo



Ventaja tras infracción de libre indirecto

Amonestación (tarjeta amarilla)

Expulsión (tarjeta roja)

Falta acumulada: se deberá informar al cronometrador y al tercer árbitro

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: 13

Número del jugador: 14

Número del jugador: 15

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)

Gol en propia meta (Paso 1)

(Paso 2)

Número del jugador: 90 (Paso I)

(Paso II)

Número del jugador: 96 (Paso I)

(Paso II)

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

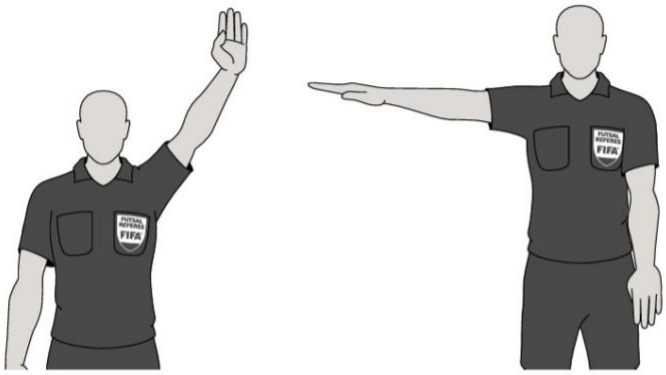
Libre indirecto (solo uno de los árbitros debe hacer las señales pertinentes cuando se señale un tiro libre)

3. Señales que hacen los árbitros asistentes:

Tiempo muerto

Quinta falta acumulable

4. Cuando el tercer árbitro o el árbitro asistente de reserva estén controlando la línea de meta del equipo atacante, deberán señalizar 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 seguir el juego y a no perder de vista 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 meta 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 árbitro deberá asistir al resto de árbitros posicionados sobre el terreno de juego. Para ello, deberá colocarse en la línea de meta 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.

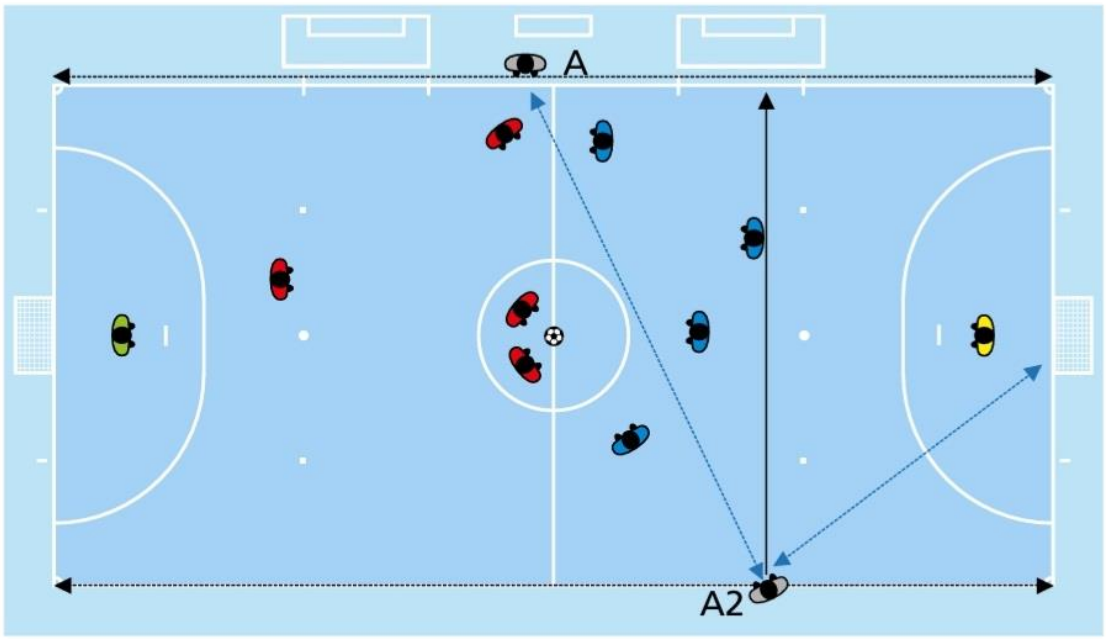
La mejor posición será aquella desde la cual los árbitros puedan tomar la decisión correcta y tener una visibilidad óptima tanto del juego como de los jugadores. Todas las recomendaciones respecto a la ubicación en un partido se basan en probabilidades y deberán ajustarse empleando informaciones específicas sobre los equipos, los jugadores y las situaciones de juego acaecidas hasta ese momento.

Las posiciones propuestas en los siguientes gráficos han de entenderse como directrices básicas; unas son recomendaciones para los árbitros y otras son obligatorias. La referencia a una «zona» destaca una posición recomendada en la cual los árbitros probablemente podrán ser más eficaces. Dicha zona podrá ser más amplia, más reducida o de diferente forma, según las circunstancias.

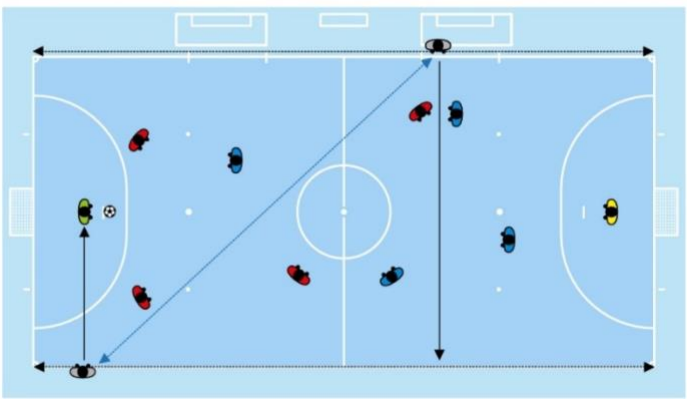
6. Posicionamiento en situaciones concretas.

- 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.

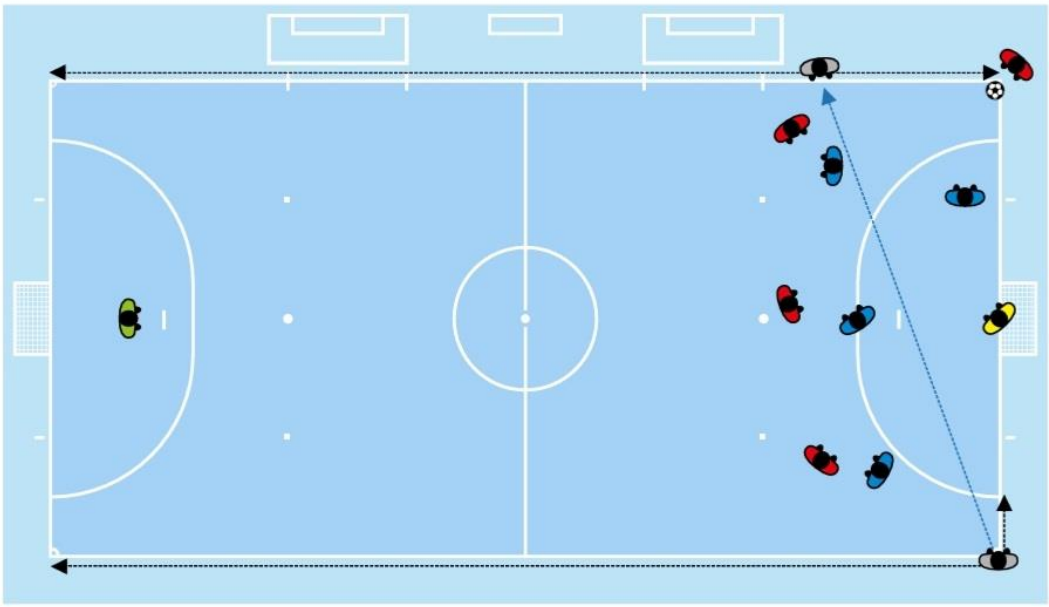


- Posicionamiento en el saque de meta.
    a) Uno de los árbitros deberá verificar primero si el balón está dentro del área. Si el balón no se hallara dentro del área, los árbitros podrán comenzar la cuenta de los cuatro segundos si estiman que el guardameta ya estaba en disposición de efectuar el saque de meta o si se demora en tomar el balón con las manos por razones tácticas.
    b) Una vez que el balón esté dentro del área, uno de los árbitros deberá colocarse a la altura del guardameta para controlar que el balón entre 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.
    c) Finalmente, el árbitro que controló dicho saque deberá situarse en una posición adecuada para seguir el juego, lo cual constituye una prioridad absoluta.

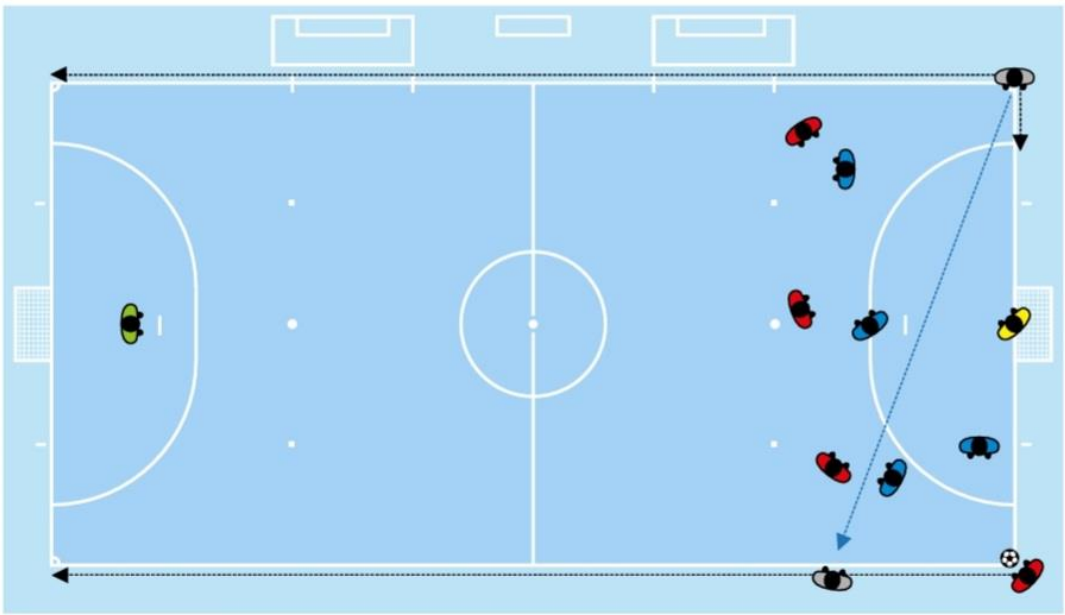


- Posicionamiento en el saque de esquina (1)

  Durante un saque de esquina, el árbitro más próximo se colocará sobre la línea de banda a una distancia aproximada de 5 metros 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, observará el balón y el comportamiento de los jugadores.

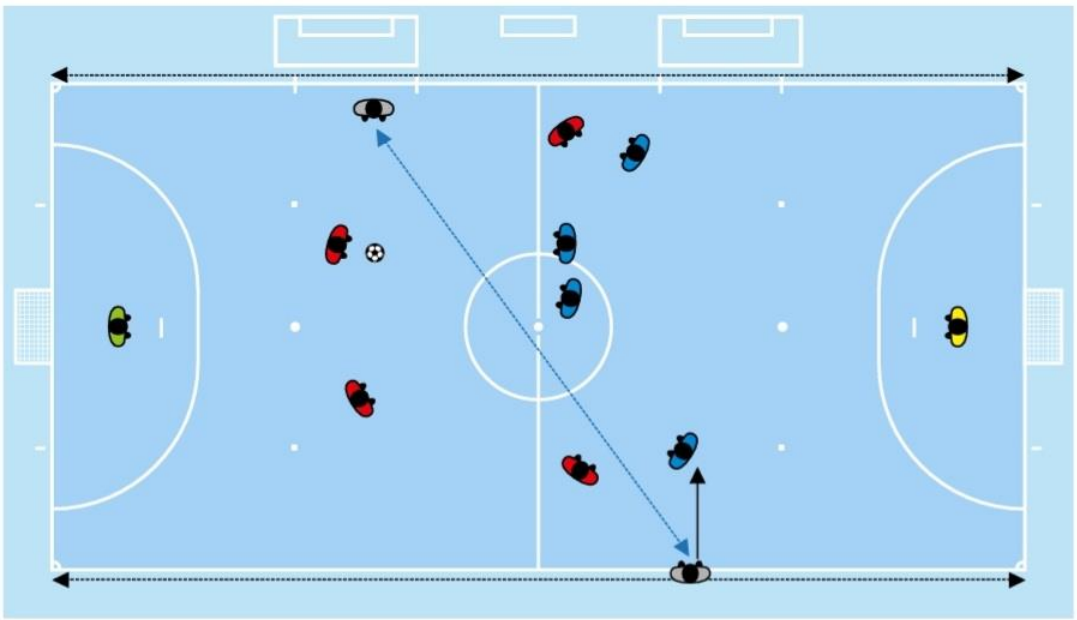


- Posicionamiento en el saque de esquina (2)

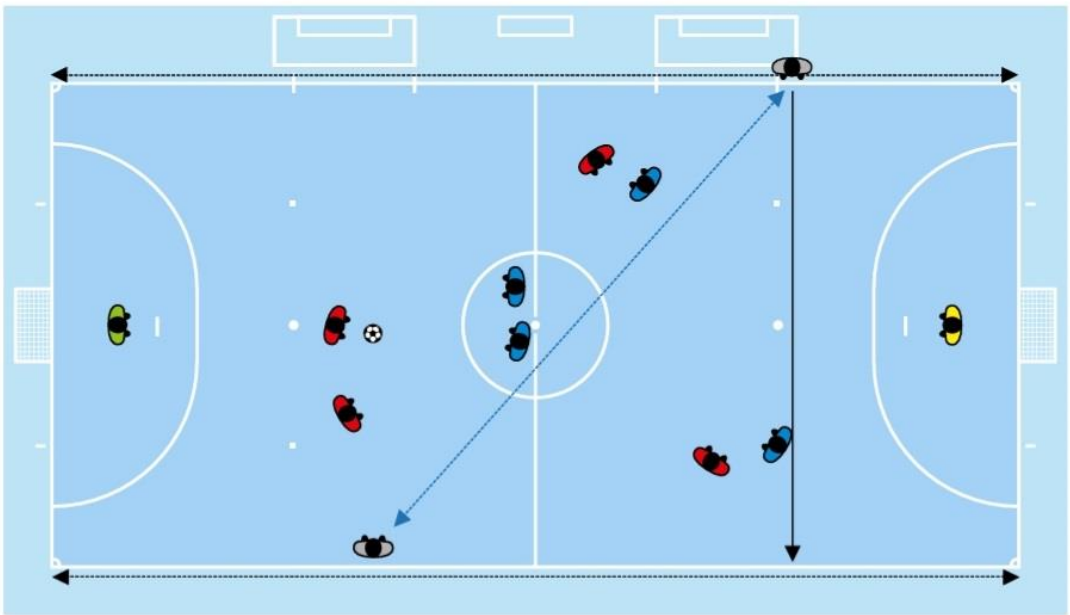


- Posicionamiento en un tiro libre (1)

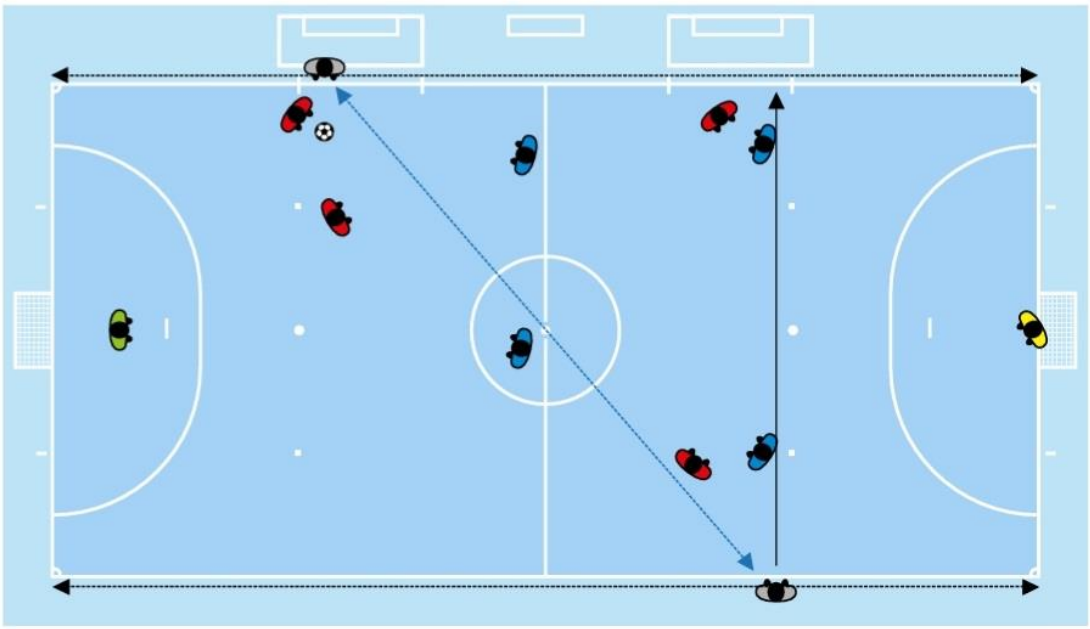
  Durante un tiro libre, el árbitro más cercano se ubicará a la altura del lugar donde se ejecutará el lanzamiento y controlará que el balón esté correctamente colocado, además de observar los posibles adelantamientos de los jugadores durante la ejecución. El otro árbitro deberá ubicarse a la altura del penúltimo defensor o de la línea de meta, 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 meta.



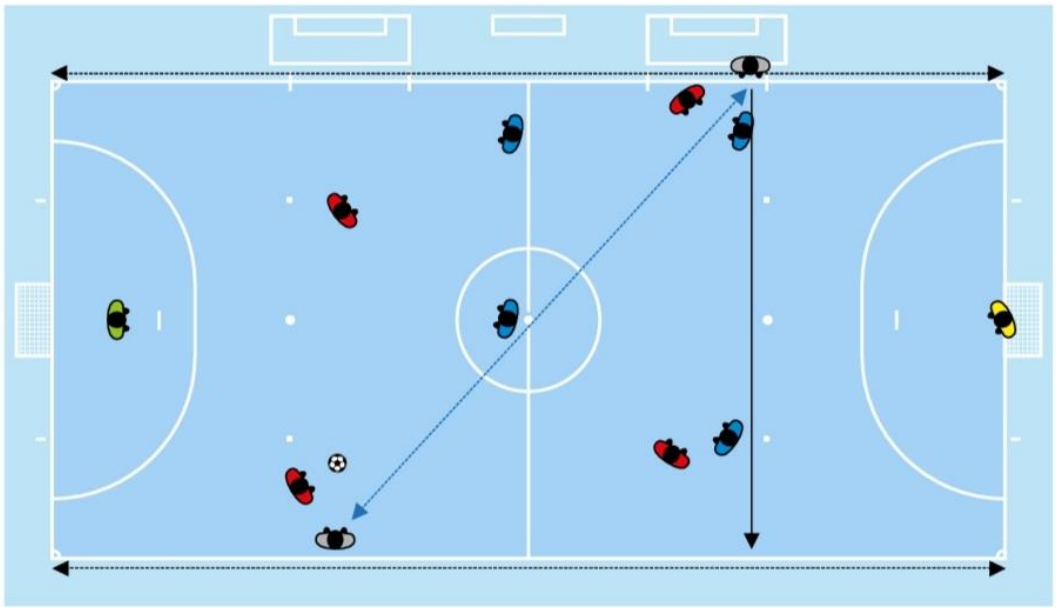
- Posicionamiento en un tiro libre (2)



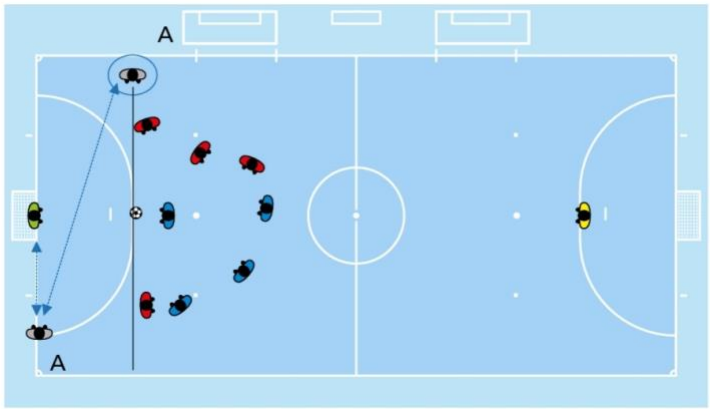
- Posicionamiento en un tiro libre (3)



- Posicionamiento en un tiro libre (4)



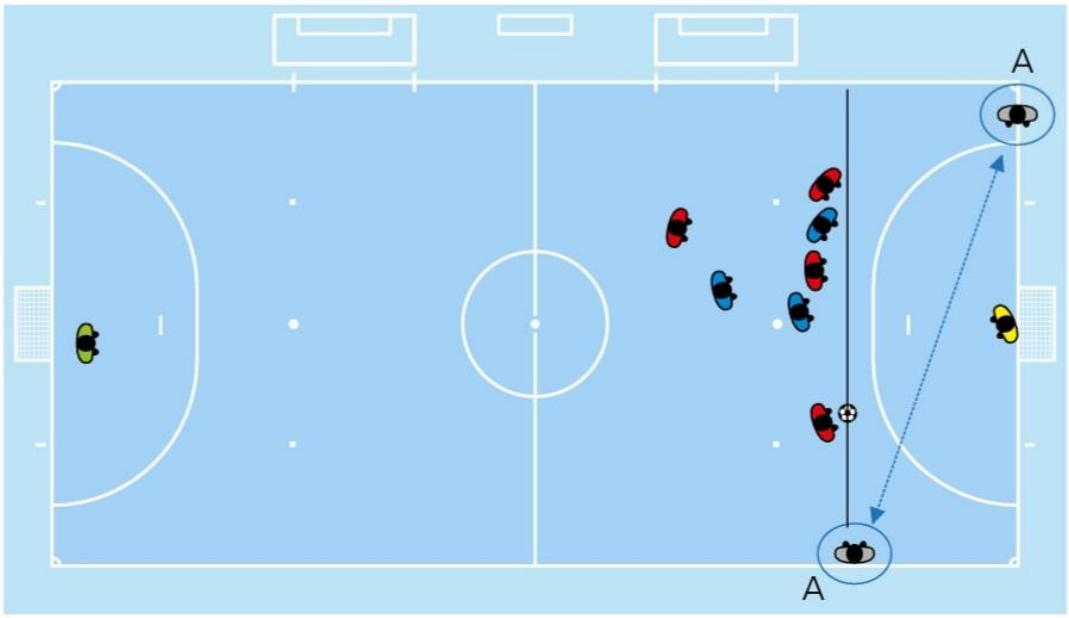
- Posicionamiento en un tiro penal.
  Uno de los árbitros se ubicará a la altura de la marca que señala los 5 m de distancia y vigilará que el balón está correctamente colocado, identificará al ejecutor y controlará los posibles adelantamientos de los jugadores durante el procedimiento de ejecución. 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 meta y el área y vigilará si el balón entra en la portería. Si el guardameta defensor no cumpliera con lo establecido en la Regla 14 antes de que se ejecute el tiro y no se anotara gol, el árbitro hará sonar su silbato para que se repita el tiro penal.



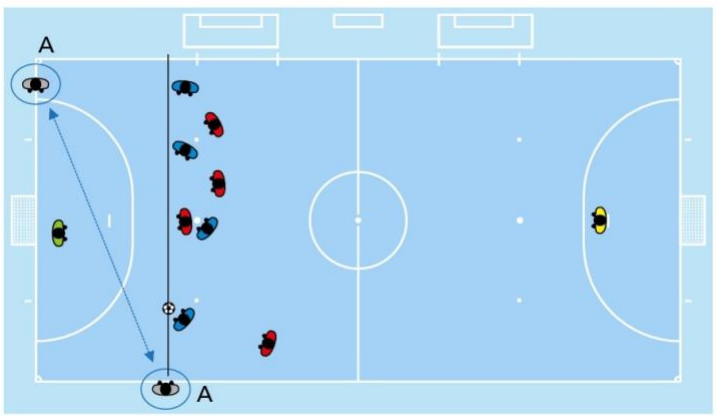
- Posicionamiento en libres directos por faltas acumuladas (desde el punto de los 10 m)
  Uno de los árbitros se ubicará a la altura de la marca del área que señala los 5 m de distancia con respecto al punto de los 10 m que debe respetar el guardameta, tal como se recoge en la Regla 1. Dicho árbitro 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 meta y el área y vigilará si el balón entra en la meta. Si el guardameta defensor no cumpliera con lo establecido en la Regla 13 antes de que se ejecute el tiro y no se anotara gol, el árbitro hará sonar su silbato para que se repita el libre directo.

- Posicionamiento en libres directos por faltas acumuladas (desde otros puntos de la cancha) (1)

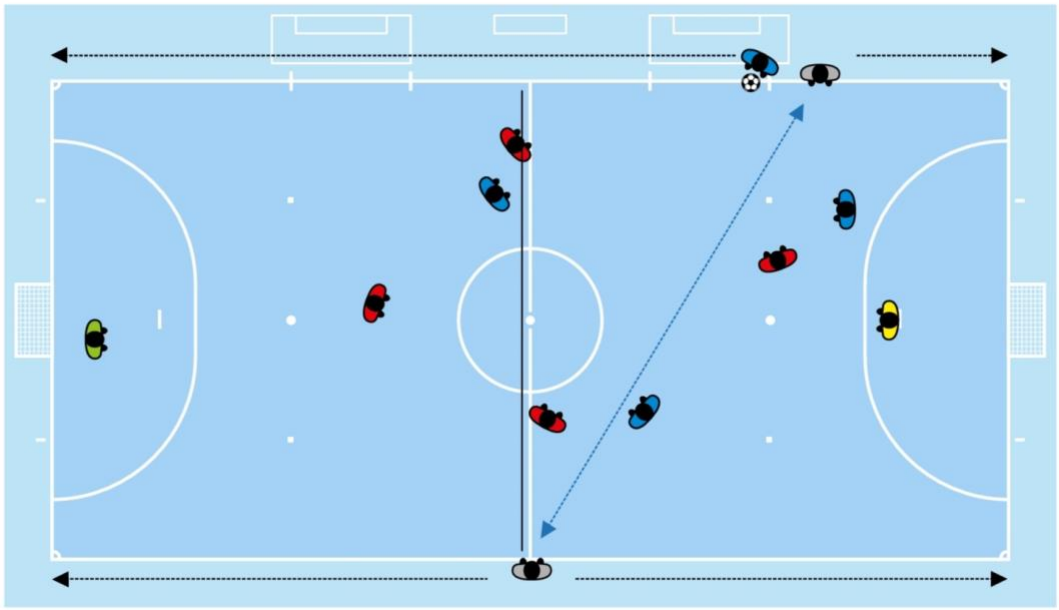
  Uno de los árbitros se ubicará a la altura del balón y comprobará que este está correctamente colocado, identificará al ejecutor y controlará los posibles adelantamientos de los jugadores durante el lanzamiento. El árbitro no dará la orden de ejecución hasta que compruebe que la ubicación de todos los jugadores es la correcta, ayudándose si es necesario del otro árbitro. El otro árbitro se ubicará en la intersección de la línea de meta y el área y vigilará si el balón entra en la meta. Si el guardameta defensor no cumpliera con lo establecido en la Regla 13 antes de que se ejecute el tiro y no se anotara gol, el árbitro hará sonar su silbato para que se repita el libre directo.



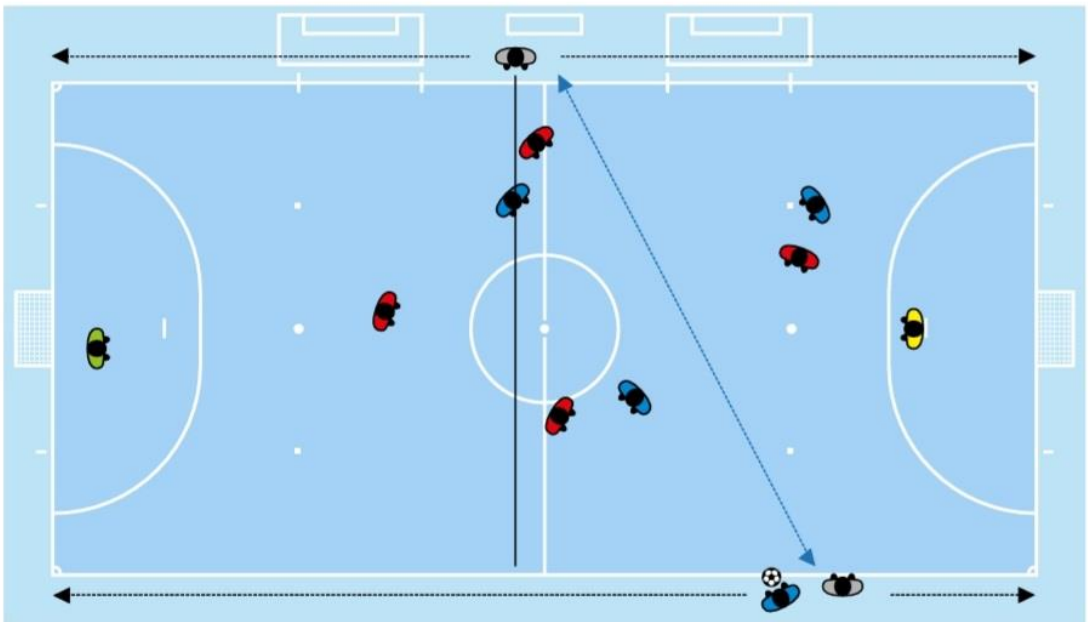
- Posicionamiento en libres directos por faltas acumuladas desde un punto distinto al de los 10 m (2)



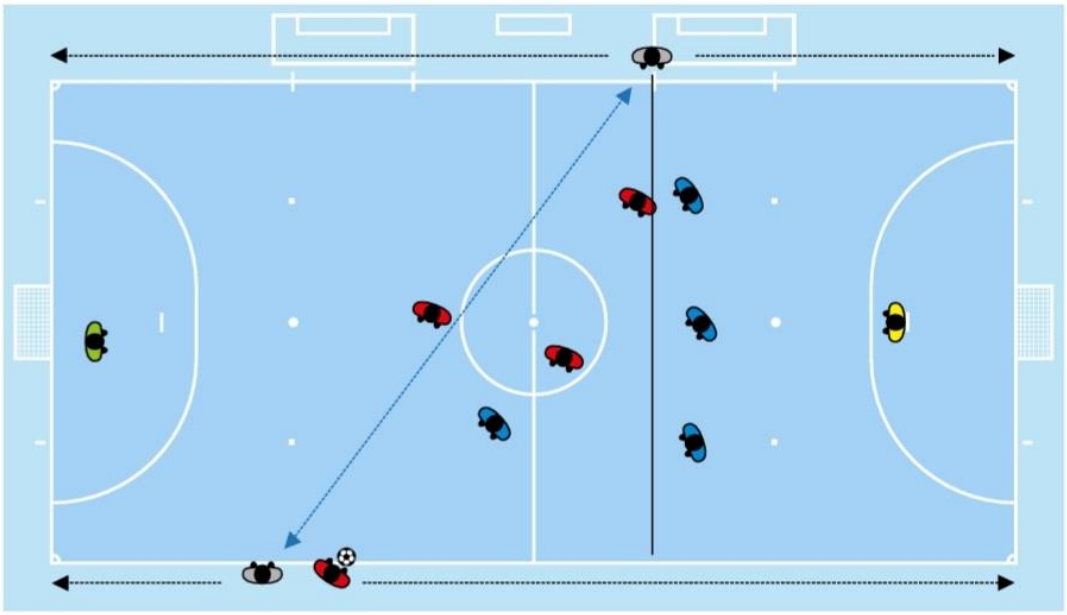
- Posicionamiento en el saque de banda (1)



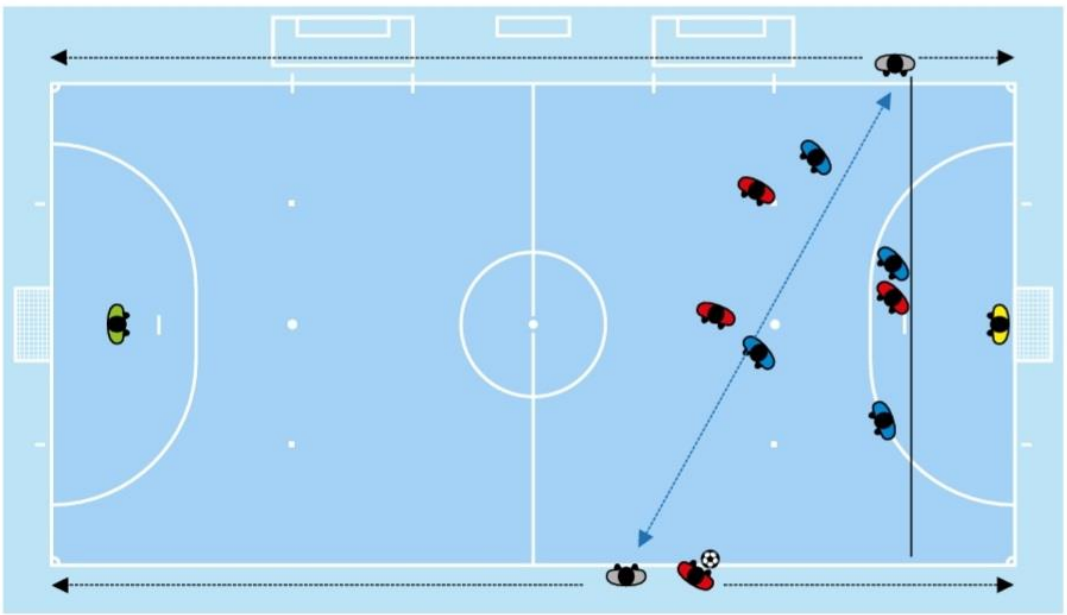
- Posicionamiento en el saque de banda (2)



- Posicionamiento en el saque de banda (3)

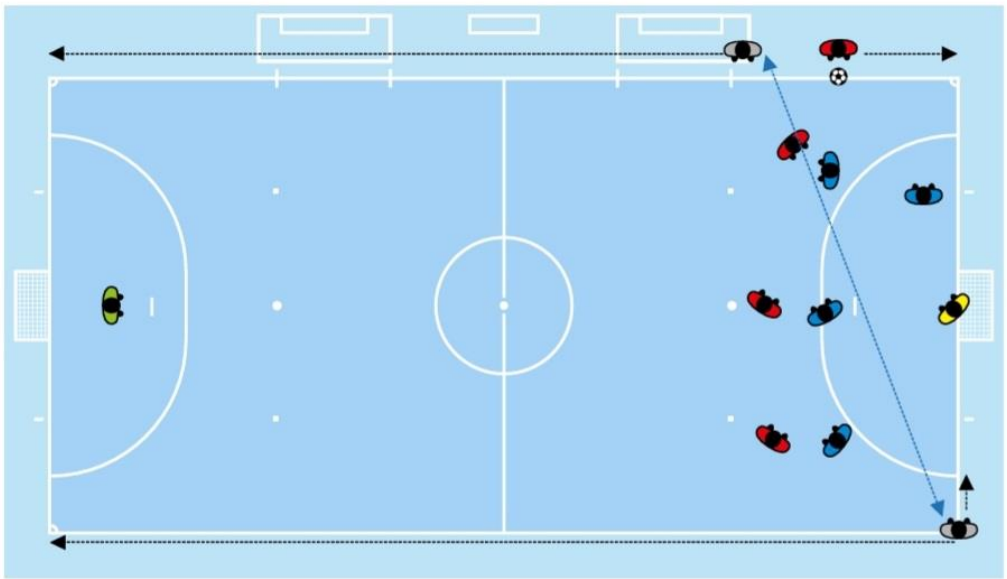


- Posicionamiento en el saque de banda (4)



Posicionamiento en el saque de banda (5)

Durante un saque de banda cercano al cuadrante de esquina a favor del equipo atacante, 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 de la línea 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 meta. Desde dicha posición, vigilará el balón y el comportamiento de los jugadores.



- Posicionamiento en la tanda de penales para determinar el ganador de un partido o eliminatoria en caso de empate
    a) El árbitro principal deberá ubicarse en la línea de meta a unos 2 m de la portería. Su deber principal será controlar si el balón ha atravesado la línea de meta y que el guardameta cumpla con lo estipulado en la Regla 14.
    Si resulta claro que el balón ha atravesado la línea de meta, el árbitro establecerá contacto visual con el segundo árbitro para corroborar que no se ha cometido ninguna infracción.
    b) 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 con el silbato para que se ejecute el lanzamiento.
    c) El tercer árbitro se ubicará en el círculo central para controlar a los demás jugadores autorizados de ambos equipos.
    d) El cronometrador se ubicará en la mesa de cronometraje y vigilará el correcto comportamiento de los jugadores excluidos de ejecutar los tiros penales y de los miembros de ambos cuerpos técnicos.

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

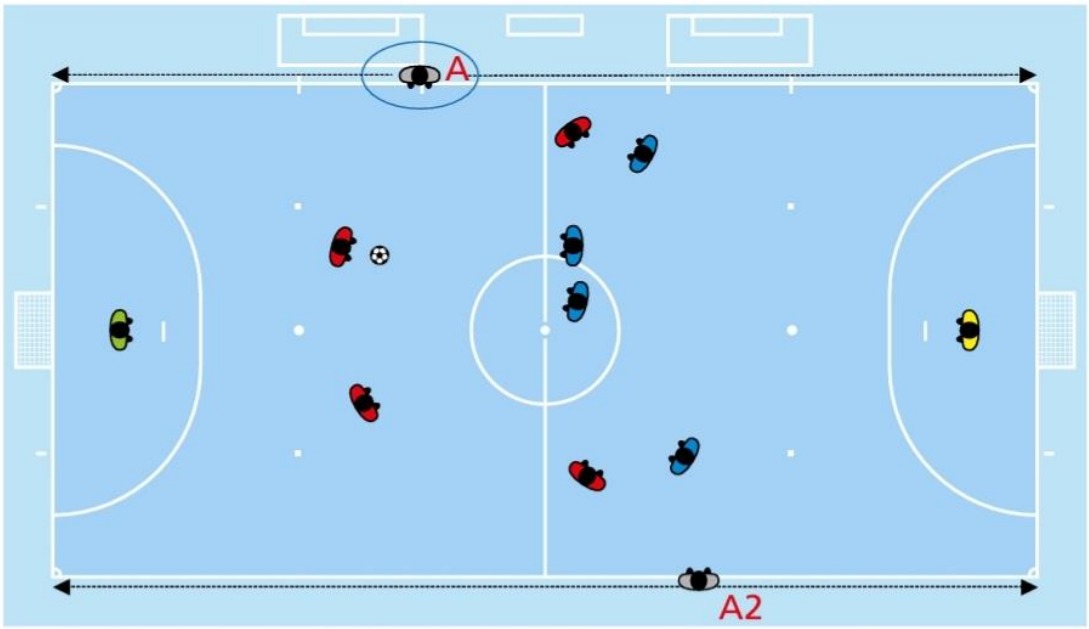
- Posicionamiento de los árbitros situados en el terreno de juego tras cambiar de lado

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:

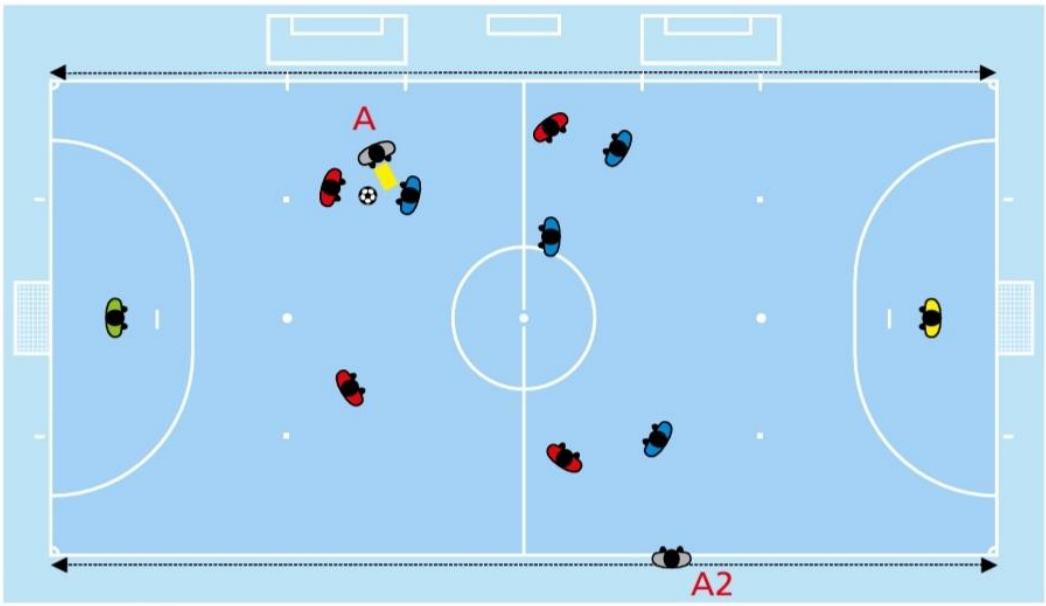
a) No deberán cambiar de lado mientras el balón está en juego.
b) En principio, solo cambiarán de lado cuando uno de los árbitros situado junto a los banquillos hubiera amonestado a un jugador con tarjeta roja o amarilla, o hubiera tomado otra decisión determinante que pudiera ser criticada o cuestionada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

A continuación se muestra un ejemplo.

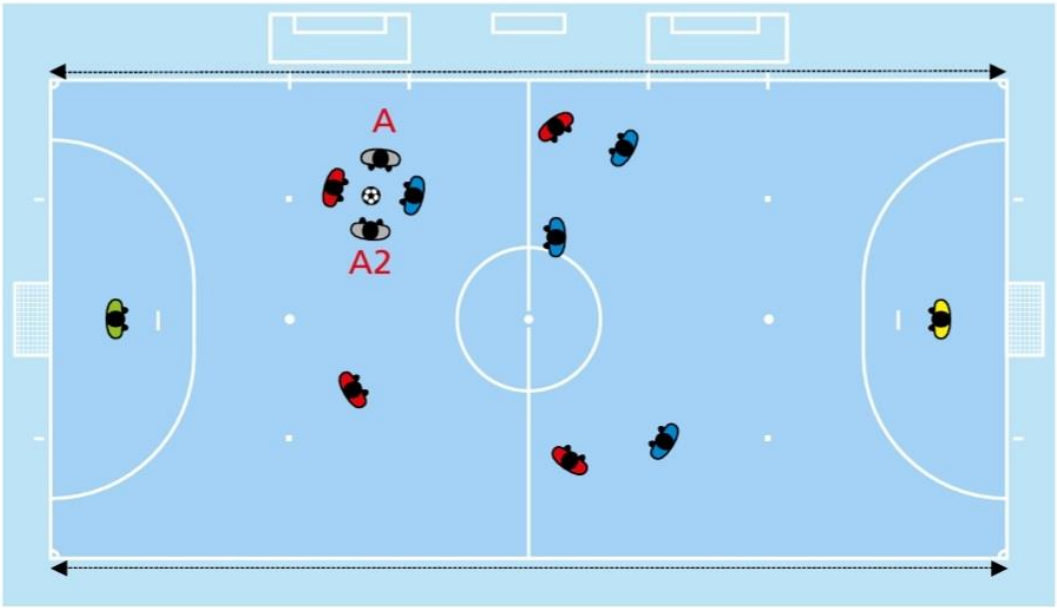
Ejemplo



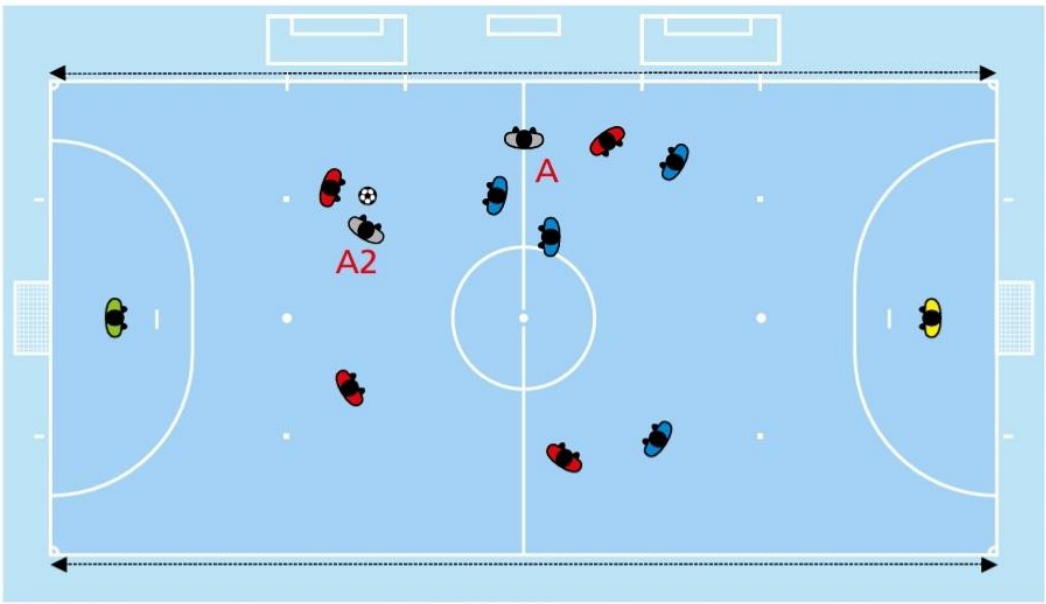
1) El árbitro situado en la banda de los banquillos pita una falta.



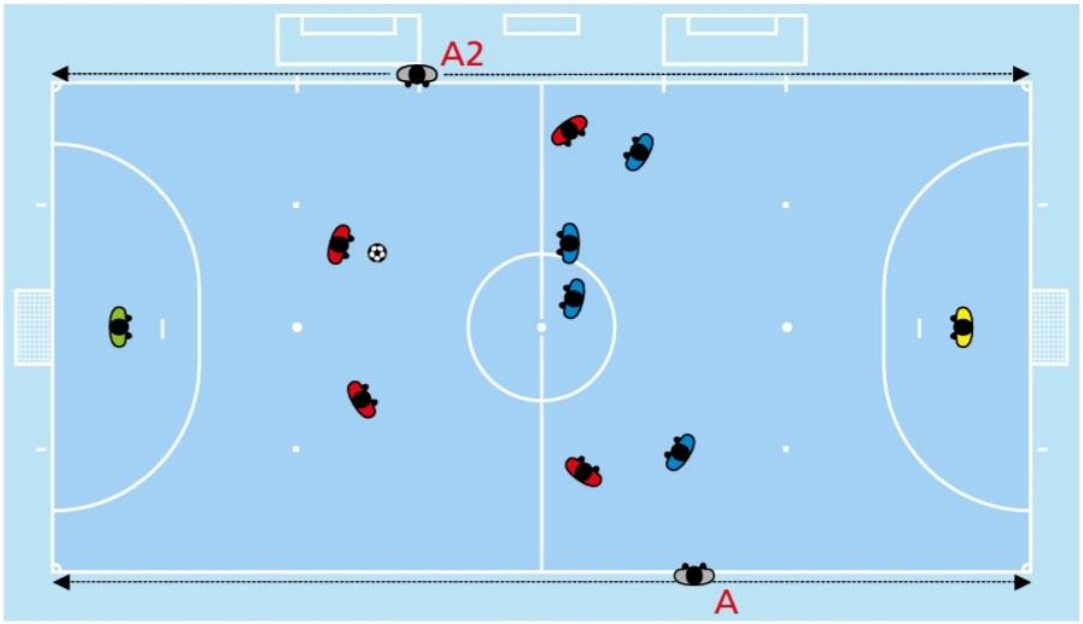
2) Dicho árbitro acude al lugar donde se ha producido la infracción para mostrar al jugador una tarjeta amarilla o roja.



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 habiendo cambiado de lado. El árbitro situado en la banda de los banquillos será el encargado de dar la señal para reanudar el juego

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, además, cometiera otra infracción sancionable con amonestación, los árbitros lo expulsarán por doble amonestación, p. ej. Si el jugador entrara en la cancha 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, no comete infracción alguna. Del mismo modo, si un jugador sale del terreno de juego por la acción del juego, no habrá cometido ninguna infracción.

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.
- Expulsarán al suplente si este ha evitado un gol o una ocasión manifiesta de gol. De conformidad con la Regla 3, el equipo infractor jugará en inferioridad con independencia

de si la infracción se produjo por incumplir el procedimiento de sustitución o porque estuvo jugando en superioridad;

- 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:
    a) 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
    b) cuando el juego fue interrumpido, a menos que el juego se detuviera dentro del área (ver REGLA 12);
    c) y, posteriormente, el equipo del suplente cometiera una infracción sancionable con un libre directo, indirecto o un penal, 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;
    d) 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:
    a) los árbitros permitirán que el suplente siga disputando el partido;
    b) no se adoptarán sanciones disciplinarias contra el suplente;
    c) el árbitro informará 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 de los árbitros en las siguientes situaciones:

- Por efecto del juego y volviendo inmediatamente a la cancha, 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 reincorporándose a continuación al terreno de juego con el fin de engañar a los adversarios; 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 abandonar el terreno de juego sin permiso de los árbitros.
- 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 de su 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 y por motivos no autorizados en las Reglas de Juego ASOLEFUSA, 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 la Asociación.

El partido no proseguirá si uno de los equipos cuenta con menos de tres jugadores. No obstante, si un equipo tuviera menos de tres jugadores debido a que uno o más jugadores han abandonado intencionadamente la cancha, 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.

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 mojar la cancha. No está permitido lanzar al terreno de juego líquidos en bolsas o en cualquier otro recipiente que contenga líquidos.

Jugadores expulsados

- Si un jugador cometiera una segunda falta sancionable tras la aplicación de la ventaja y su equipo encajara un gol, dicho jugador deberá ser amonestado por segunda vez y expulsado por conducta incorrecta antes del saque de centro; no obstante, no se verá reducido el número de jugadores de su equipo, ya que la falta se cometió antes de marcarse el gol, por lo que el jugador expulsado podrá ser reemplazado por un suplente.
- 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 ASOLEFUSA 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 ASOLEFUSA no prohíban explícitamente dicha aplicación de la ventaja. Por ejemplo, si el guardameta decidiera ejecutar el saque de meta con rapidez aun cuando hubiera jugadores rivales dentro del área, podrá aplicarse la ventaja; sin embargo, no podrá aplicarse la ventaja en el caso de un saque de banda ejecutado de forma incorrecta.

Al infringir la regla de los cuatro segundos no está permitida la aplicación de la ventaja, salvo que la infracción la cometiera el guardameta cuando, al intentar jugar el balón estando este ya en juego en su propia mitad de la cancha, pierda la posesión. En el resto de casos relativos a esta regla (tiros libres, saques de banda, saques de meta y saques de esquina), los árbitros no podrán aplicar la ventaja.

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 oportunidad 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 oportunidad 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 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. En caso de interrupción del juego, el partido se reanudará con un balón a tierra en el sitio donde se hallaba el balón cuando el juego fue detenido, a menos que se detuviera dentro del área (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 de la cancha mientras este está en juego, uno de los árbitros deberá contar los cuatro segundos de forma visible. Reanudación del juego Los árbitros vigilarán especialmente 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. En estos casos, iniciarán la cuenta de los cuatro segundos y no será necesario que hagan uso del silbato para ello. En los casos en que la reanudación no permita contar los cuatro segundos prescriptivos (saques de centro o tiros penales), se amonestará al jugador o a los jugadores que lo retrasen.

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:
    a) al iniciar el juego (primer y segundo periodo del partido y de la prórroga, si la hubiese);
    b) al reiniciar el juego después de un gol;
- interrumpir el juego a fin de:
    a) conceder un tiro libre o un tiro penal;
    b) suspender temporal o definitivamente un partido o confirmar la señal acústica del cronometrador cuando da por finalizado el periodo;
- reanudar el juego en:
    a) tiros libres, al ordenar a la barrera que se coloque a la distancia reglamentaria;
    b) tiros desde el punto de los 10 m;
    c) libres directos por seis o más faltas acumuladas;
    d) tiros penales;

- reanudar el juego tras haber sido interrumpido por:
    a) la amonestación o expulsión por conducta incorrecta;
    b) lesión de uno o varios jugadores.
- El uso del silbato no será necesario para:
    a) 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);
    b) 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;
    c) reanudar el juego con un balón a tierra.

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, 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 a tierra en el sitio donde se hallaba el balón cuando el juego fue detenido, a menos que se detuviera dentro del área (v. Regla 8). Si el pitido no ha 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.

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 ASOLEFUSA. 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 estará atento a 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 a detener el cronómetro o ponerlo en marcha, según el desarrollo del juego.

3. 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.

4. 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:

- Inicio y finalización de los dos periodos del partido.
- 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 detienen el juego, el partido se reanudará con un balón a tierra en el sitio donde se hallaba el balón cuando el juego fue detenido, a menos que se detuviera con la pelota dentro del área (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.

5. 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.
- Saque de esquina: 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 chutar el balón con intención de marcar gol directamente y haberse puesto este claramente en movimiento, cumpliéndose el procedimiento.
- Balón a tierra: tras soltarlo por parte de uno de los árbitros y tocado el terreno de juego, cumpliéndose el procedimiento.

REGLA 8. Inicio y reanudación del juego

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

1. 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.

2. 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 después de que el balón esté en juego.

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

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.

Se reanudará el juego con un libre directo desde el lugar donde se cometió la infracción o tiro penal si la infracción ocurrió dentro del área.

3. Tocar el balón con la mano

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

- toca el balón con la mano para impedir que un adversario lo reciba;
- intenta marcar gol tocando deliberadamente el balón con la mano;
- intenta evitar un gol o una ocasión manifiesta de gol con la mano o el brazo cuando el guardameta no se encuentra en su propia área, pero fracasa en el intento.

Sin embargo, se expulsará al jugador que impida un gol o una ocasión manifiesta de gol tocando deliberadamente el balón con la mano. Esta sanción no emana de la acción del

jugador de tocar intencionadamente el balón con la mano, sino de la intervención inaceptable y antideportiva de evitar el gol.

Se reanudará el juego con un 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.

4. Infracciones cometidas por el guardameta

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.

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.

Además, tras jugar el balón en cualquier lugar de la cancha, el guardameta no estará autorizado a volverlo a tocar en su propia mitad del terreno de juego tras el pase voluntario de un compañero, sin que el balón haya sido jugado o tocado por un adversario.

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.

Se reanudará el juego con un libre indirecto.

5. 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 al jugador por juego peligroso si golpea o intenta 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 físico 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.

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.

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.

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.

Se reanudará el juego con un 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.

6. 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 ASOLEFUSA, pero tendrá cierto grado de responsabilidad en lo concerniente a la conducta de los integrantes su equipo (ver REGLA 3.14).

Se expulsará a aquel jugador o suplente que ataque a un miembro del cuerpo arbitral o que emplee lenguaje o gestos ofensivos, groseros u obscenos.

7. Retrasar la reanudación del juego

Los árbitros amonestarán a aquellos jugadores que retrasen 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.

9. Simulación

El jugador que intente engañar a los árbitros simulando una lesión o pretendiendo 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.

9. 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 árbitro asistente de reserva (si lo hubiera) deberán entrar al terreno de juego para asistir a los árbitros;
- tras el enfrentamiento, deberán imponerse las medidas disciplinarias oportunas.

10. Infracción reiterada

Los árbitros deberán prestar especial atención a los jugadores reincidentes que infringen de manera repetida las Reglas de Juego ASOLEFUSA. 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.

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.

11. 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

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.

REGLA 14. El penal

Si el balón explotara tras chocar en uno de los postes o el travesaño y entrara en la portería, los árbitros concederán el gol.

Si el balón explotara tras chocar 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 a tierra.

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

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.

Si se ejecuta incorrectamente el saque de banda, los árbitros no podrán conceder ventaja aunque el balón vaya directamente a un adversario, sino que ordenarán que lo efectúe de nuevo un adversario.

Regla 16. El saque de meta

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 voluntariamente 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 ASOLEFUSA.

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

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.

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 parte a la autoridad competente; se comunicará al infractor mostrándole tarjeta amarilla; dos amonestaciones en un mismo partido a un mismo jugador, suplente o miembro del cuerpo técnico darán lugar a su expulsión.

Área de acción

Zona de la cancha 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.

B

Balón a tierra

Método de reanudación del juego en el que los árbitros dejan caer el balón ante un jugador del equipo que tocó el balón por última vez, excepto si lo hizo dentro de su área, caso en el que los árbitros dejarán caer el balón ante el guardameta. El balón volverá a estar en juego en cuanto toque el suelo.

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

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 en la que un jugador pugna con un adversario por un balón cercano 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

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).

Espíritu del juego

Conjunto de principios y valores esenciales que rigen el futsal como deporte, aplicables también a cada partido.

Examen a jugadores lesionados

Breve evaluación de una lesión, realizada normalmente por parte de un profesional médico, para determinar si el jugador necesita tratamiento.

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.

F

Falta acumulada

Falta cometida por un jugador y amonestada con un libre directo o penal que se suma 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.

Finta

Acción destinada a confundir a un adversario. Las Reglas de Juego ASOLEFUSA 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 atención o de consideración o actúa sin precaución.

Inferioridad numérica de dos minutos

Situación en la que uno de los equipos ha de jugar en inferioridad numérica durante dos minutos 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 viola las Reglas de Juego ASOLEFUSA. 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).

Jugar

Acción de un jugador que entra en contacto con el balón.

L

Lenguaje o gestos ofensivos, insultantes o humillantes

Expresiones verbales o gestos de carácter denigrante, hiriente o irrespetuoso; sancionable con expulsión (tarjeta roja).

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 sobre 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

Documento oficial con los nombres, por lo general, de jugadores, suplentes y miembros del cuerpo técnico.

M

Miembro 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

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.

R

Reanudación

Cualquiera de las maneras de retomar el juego tras haber sido detenido.

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».

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 meta y, de utilizarse, 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 a la conclusión del tiempo reglamentario de un partido acabado en empate con el fin de deshacer dicho resultado. Consta de dos periodos de un máximo de 5 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, en el caso de que esta decisión beneficie al equipo que ha sufrido dicha infracción.

Voluntario

Característica de la acción realizada de manera premeditada e intencionada, y nunca de forma refleja o como resultado de una reacción involuntaria.