escuelas católicas
sevilla

REGLAS OFICIALES DE FÚTBOL SALA
JUEGOS DEPORTIVOS ESCOLARES
TEMPORADA 2023-2024

C/ Virgen Del Águila 2 Bajo 2 (Local) 41011 Sevilla
Tlf: 955.290.495 / 615.023.225 / 625.403.954
deportes@ecsevilla.org

Índice

Regla 1.- El Terreno De Juego……3

Regla 2.- El Balón……10

Regla 3.- Los Jugadores……11

Regla 4.- El Equipamiento De Los Jugadores……15

Regla 5.- Los Árbitros ……17

Regla 6.- Otros Miembros Del Equipo Arbitral ……22

Regla 7.- La Duración Del Partido……24

Regla 8.- Inicio Y Reanudación Del Juego……25

Regla 9.- Balón En Juego……...28

Regla 10.- El Resultado De Un Partido……28

Regla 11.- El Fuera De Juego……32

Regla 12.- Faltas Y Conducta Incorrecta……32

Regla 13.- Tiros Libres……..…44

Regla 14.- El Penal……51

Regla 15.- El Saque De Banda……...…54

Regla 16.- El Saque De Meta……..56

Regla 17.- El Saque De Esquina……57

SEÑALES……..……58

POSICIONAMIENTO PARA UN SOLO ÁRBITRO……..…68

POSICIONAMIENTO PARA DOS ÁRBITROS……72

INTERPRETACIÓN DE LAS REGLAS Y OTRAS RECOMENDACIONES……72

Regla 1.- El Terreno De Juego

1.1 Terreno de juego

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

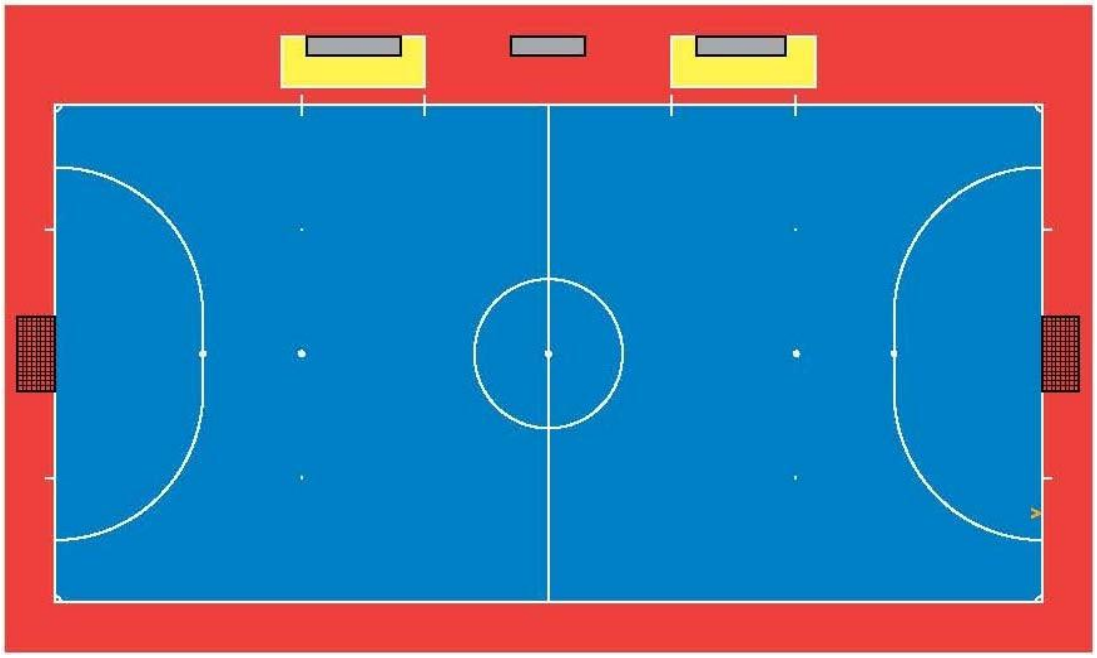
1.2 Marcación del terreno de juego

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

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

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

Si un jugador realizara marcas no autorizadas en el terreno de juego, será amonestado por conducta antideportiva. Si los árbitros se percatan de ello durante el partido, detendrán el juego si no puede aplicar la ventaja y amonestarán al infractor por conducta antideportiva. Se reanudará el juego con un libre indirecto del equipo contrario desde el lugar donde se hallaba el balón cuando el juego fue detenido, a menos que el balón estuviera dentro del área (v. Regla 13).



Las dos líneas de demarcación más largas se denominarán líneas de banda. Las dos más cortas serán las líneas de meta.

El terreno de juego estará dividido en dos mitades por una línea divisoria, que unirá los dos puntos medios de las dos líneas de banda.

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

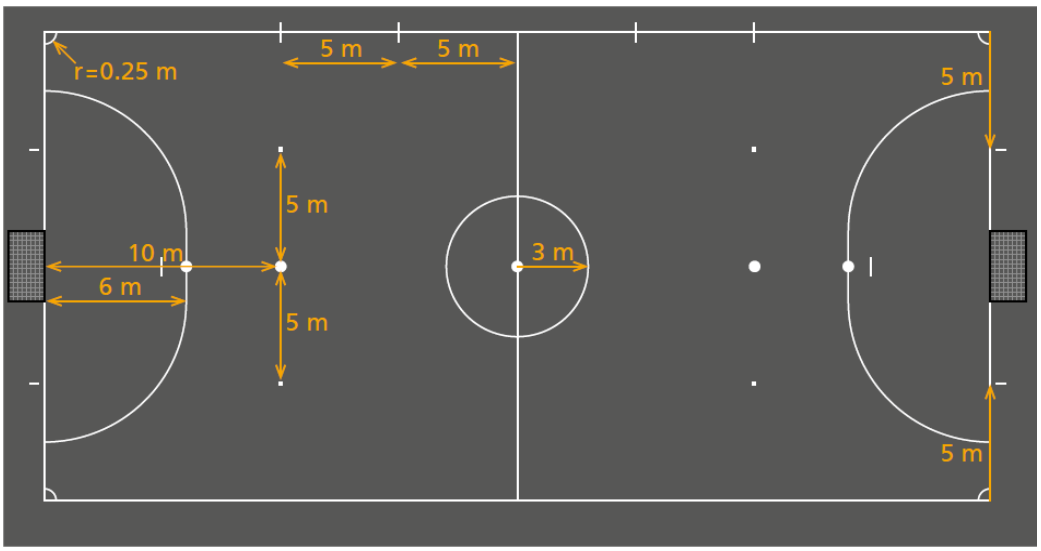
Se deberá hacer una marca fuera del terreno de juego, a 5 m de cada cuadrante de esquina, perpendicular a la línea de meta y a 5 cm de esta, para señalar la distanciamínima (5 m) que deberá observarse en la ejecución de un saque de esquina. El tamaño de esta marca será de 8 cm de ancho y 40 cm de largo.

1.3 Dimensiones del terreno de juego

La longitud de la línea de banda deberá ser superior a la longitud de la línea de meta. Todas las líneas deberán tener una anchura de 8 cm.

Las medidas serán las siguientes:

Longitud (Mínimo 25m. / Máximo 42m.)
Anchura (Mínimo 16m. / Máximo 25m.)



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

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

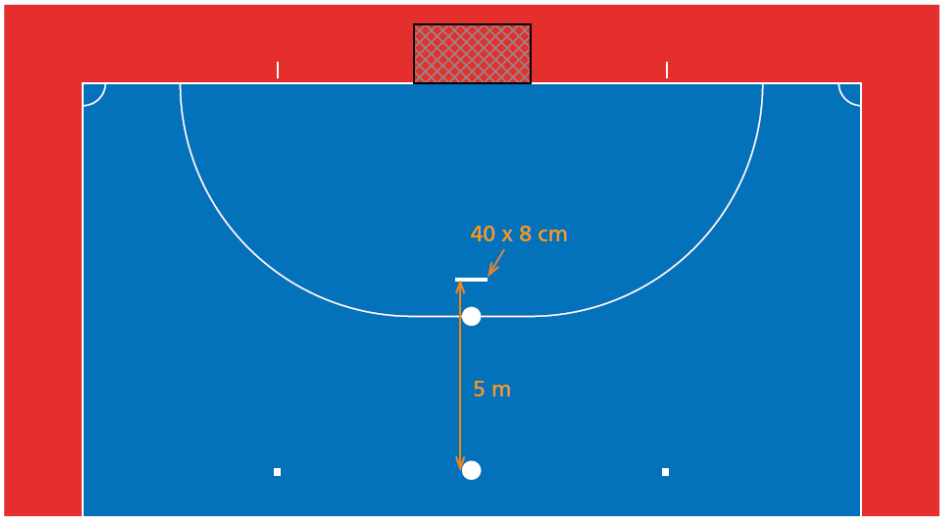
La posición del punto de los 10 m se definirá tomando como referencia el centro del punto y el borde exterior de la línea de meta.

El punto de los 5 m ubicado en el área penal define la distancia que deberán observar los guardametas al defender un libre directo a partir de la sexta falta acumulada. Su posición se

definirá tomando como referencia el centro del punto de los 10 m y el extremo del punto de los 5 m más cercano a la línea de meta.

1.4 Área penal

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



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

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

1.5 El punto de los 10 m

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

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

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

1.6 Zona de sustituciones

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

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

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

1.7 Área de esquina

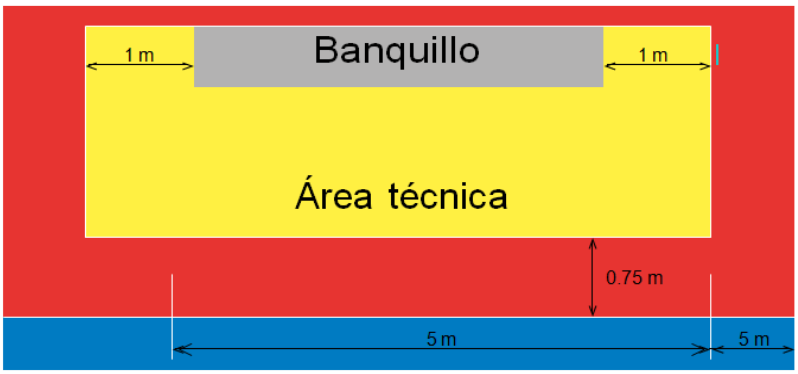
Por el interior del terreno de juego, se trazará un cuadrante con un radio de 25 cm desde cada una de las cuatro esquinas. La anchura del cuadrante de esquina será de 8 cm.

1.8 Área técnica

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

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

Zona de sustituciones y área técnica



1.9 Porterías

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 y no deberán constituir ningún peligro.

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

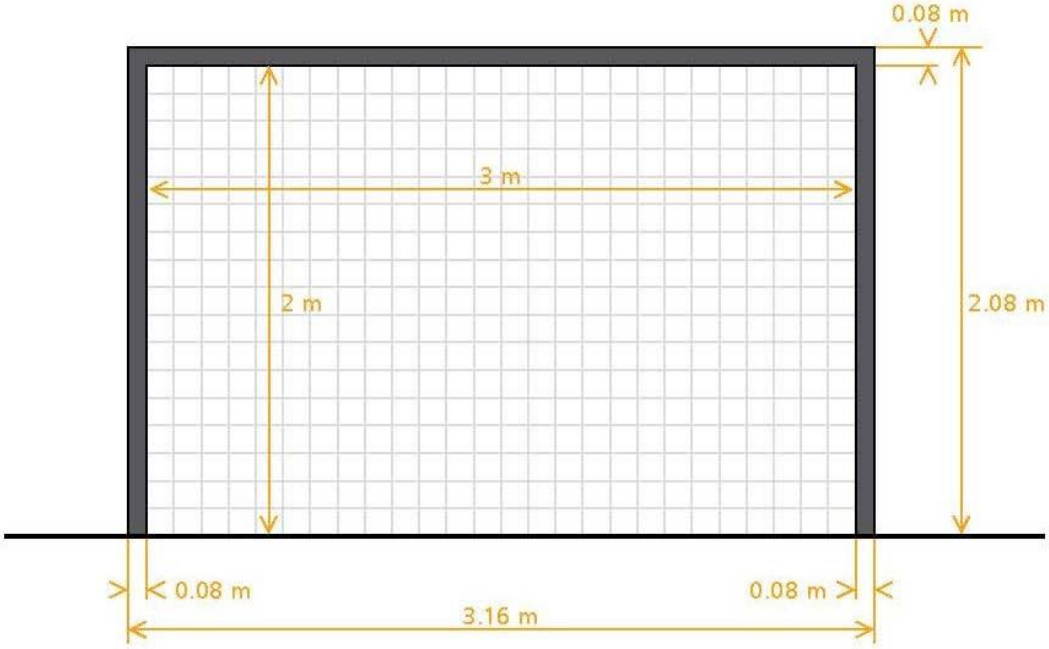
La distancia (cara interior) entre los dos postes será de 3 m, y la distancia del borde inferior del travesaño al suelo será de 2 m.

Los postes y el travesaño tendrán la misma anchura y profundidad que la línea de 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. Deberán estar sujetas de forma conveniente 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 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 el juego se detuviera en el área penal del equipo defensor y el equipo atacante hubiera tocado el balón por última vez (v. Regla 8).

Los postes y los travesaños deberán ser de un color distinto al del terreno de juego.

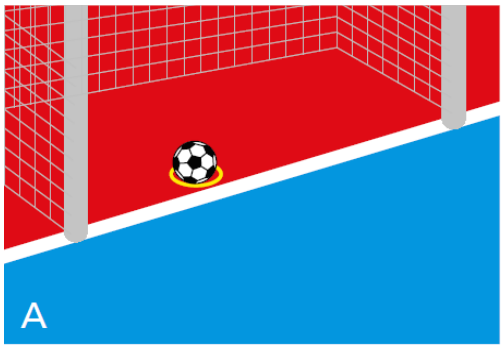
Las porterías portátiles deberán disponer de un sistema estabilizador que impida su vuelco o en caso contrario deberán estar ancladas al suelo.

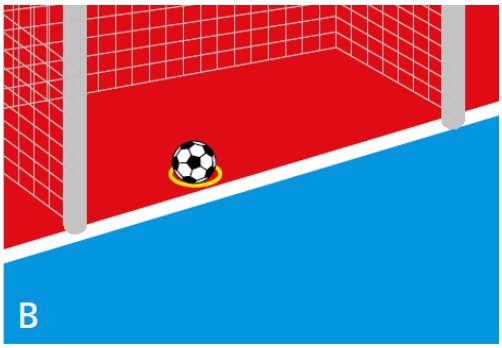


1.10 Desplazamiento de las porterías

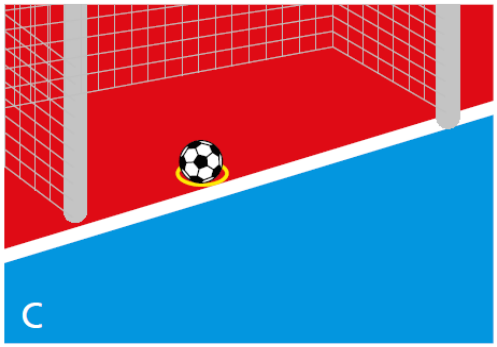
A la hora de valorar un posible desplazamiento de la portería sobre la línea de meta al producirse un gol, los árbitros deberán regirse por las siguientes directrices:

Portería bien posicionada





Portería desplazada



A = Gol válido

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

C = Si alguno de los postes no está situado sobre la línea de meta, se considerará que la portería se ha desplazado.

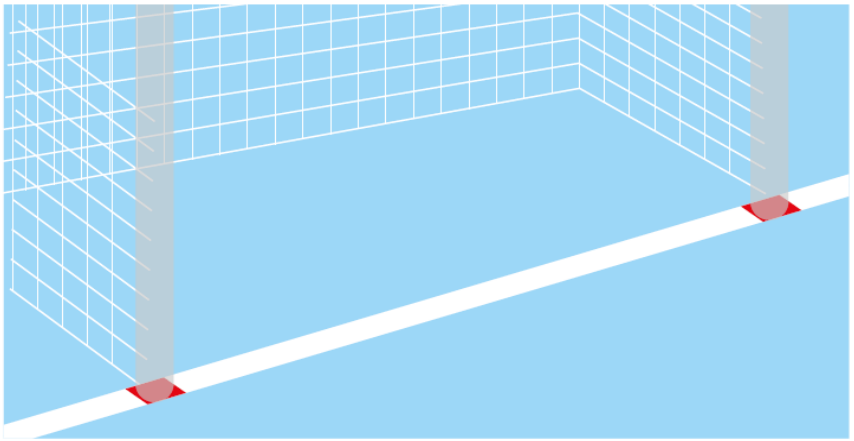
Si un defensor (incluido el guardameta) desplazara o volcara la portería -de manera intencionada o accidental- antes de que el balón atraviese la línea de meta, los árbitros deberán conceder el gol si el balón hubiera atravesado la línea de meta de haberse encontrado los postes en su posición correcta.

Si un defensor desplazara o volcara su portería y:

- El balón no entrara en la portería o no la tocara, se detendría el juego y:
    - Si el desplazamiento se produjera de manera accidental, el partido se reanudaría con un balón a tierra.
    - Si el desplazamiento se produjera de manera intencionada, el partido se reanudaría con un libre directo y el jugador será amonestado.
- El balón tocara la portería pero no entrara en ella, se detendría el juego y:
    - Si el desplazamiento se produjera de manera accidental, el partido se reanudaría con un balón a tierra.
    - Si el desplazamiento se produjera de manera intencionada, el partido se reanudaría con un lanzamiento de penalti y el jugador sería expulsado por haber evitado un gol o una ocasión manifiesta del equipo rival.
- Si el balón se introdujera en la portería con contacto directo con esta o sin él (y traspasara completamente la línea de meta) entre la posición correcta que hubieran ocupado los postes, se concedería gol y el jugador sería amonestado si la acción se hubiera producido de manera intencionada.

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

- Si el desplazamiento se produjera de manera accidental, el partido se reanudaría con un balón a tierra.
- Si el desplazamiento se produjera de manera intencionada, y el balón entrara en contacto con la portería, se concedería un libre directo y el jugador será amonestado.
- Si el desplazamiento se produjera de manera intencionada, pero el balón no entrara en contacto con la portería, se concedería un libre indirecto y el jugador será amonestado.



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

Regla 2.- El Balón

2.1 Características y medidas

El balón deberá:

- Ser esférico.
- Estar fabricado con materiales adecuados.
- Tener una circunferencia comprendida entre 62 y 64 cm.
- Pesar entre 400 y 440 g. al inicio del partido.
- Tener una presión equivalente a 0.6 – 0.9 atmósferas (600-900 g/cm2) al nivel del mar.

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

NOTA: En categorías prebenjamín, benjamín y alevín se utilizará el de 58 cm.

2.2 Sustitución de un balón defectuoso

Si el balón quedara defectuoso mientras está en juego, 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 juego se detuviera en el área penal del equipo defensor y el equipo atacante hubiera tocado el balón por última vez (v. Regla 8). La única excepción a esta regla se dará en caso de que el balón quedara defectuoso al chocar contra el travesaño o uno de los postes para, posteriormente, entrar en la portería (v. sección 6 de esta Regla).

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

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

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

2.3 Segundo balón en el terreno de juego

En caso de que un segundo balón entre en el campo de juego estando el balón en juego, los árbitros deberán interrumpir el partido únicamente si el segundo balón interfiera en el juego. En caso de interrupción del juego, el partido se reanudará con un balón a tierra en el sitio donde el balón a tierra en el sitio donde se hallaba el balón cuando el juego fue detenido, a menos que el juego se detuviera en el área penal del equipo defensor y el equipo atacante hubiera tocado el balón por última vez (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.

2.4 Gol con un balón defectuoso

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

Regla 3.- Los Jugadores

3.1 Número de jugadores

El partido lo disputarán dos equipos, cada uno de ellos formado 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 se suspenderá cuando el balón deja de estar en juego si un equipo no cuenta con un mínimo de tres jugadores.

3.2 Número de sustituciones y de suplentes

Se permitirá un número ilimitado de sustituciones durante el partido y se podrá utilizar un máximo de siete suplentes.

3.3 Procedimiento de sustitución

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

- El jugador que va a ser reemplazado saldrá del terreno de juego por la zona de sustituciones de su propio equipo, salvo en las excepciones previstas en las Reglas de Juego del Futsal.
- El jugador que vaya a ser reemplazado no necesitará el permiso de 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 terrenode juego por la zona de sustituciones de su propio equipo.
- Desde ese momento, el suplente se convierte en jugador, y el jugador que se retira pasa a ser suplente.
- En ciertas circunstancias, se podrá negar la entrada al suplente. Por ejemplo, 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.
- Todos los suplentes estarán sometidos a la autoridad y jurisdicción de los árbitros, participen o no en el partido.

3.4 Calentamiento

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

3.5 Cambio de guardameta

- Cualquiera de los suplentes podrá ocupar el puesto del guardameta, sin necesidad de avisar al árbitro ni estar el juego detenido.
- Cualquier jugador podrá ocupar el puesto del guardameta, si bien deberá hacerlo en el momento en que se haya detenido el juego y, además, deberá advertir previamente al árbitro.
- Aquel jugador o suplente que reemplace al guardameta deberá llevar una camiseta de guardameta con su dorsal original de jugador o suplente.

3.6 Infracciones y sanciones

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

- Los árbitros interrumpirán el partido (aunque no inmediatamente si puede 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.

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

Si, en una sustitución, el jugador reemplazado saliera del terreno de juego por causas no justificadas en las Reglas de Juego del Futsal, por un lugar que no sea la zona de sustituciones de su propio equipo, los árbitros interrumpirán el juego (aunque no inmediatamente si puede conceder ventaja) y amonestarán al jugador por abandonar la cancha contraviniendo el procedimiento de sustitución.

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

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

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

3.7 Jugadores y suplentes expulsados

Si un jugador es expulsado:

- Antes de la entrega de la ficha de equipo, no podrá figurar en ningún puesto dentro de dicha lista.
- Tras ser inscrito en el acta 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 y entrar al campo inmediatamente después de la expulsión.

3.8 Personas no autorizadas en el terreno de juego

Los miembros del cuerpo técnico son los dos entrenadores. Toda persona no inscrita en acta 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:

- Detener el juego únicamente si esta persona interfiriera en el juego.
- Obligar a esta persona a abandonar la cancha en cuanto se interrumpa el juego.
- Tomar las correspondientes medidas disciplinarias.

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

- Un miembro del cuerpo técnico, un suplente o un jugador expulsado, se reanudará el juego con un libre directo o un tiro penal.
- Un agente externo, se reanudará el juego con un balón a tierra.

Los árbitros informarán de la incidencia a la autoridad competente.

3.9 Gol marcado con una persona no autorizada en el terreno de juego

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

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

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

- Detener el juego.
- Ordenar que la persona no autorizada salga del terreno de juego.
- Reanudar el juego con un balón a tierra o un tiro libre, según proceda.

Los árbitros informarán de la incidencia a la autoridad competente.

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:

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

- 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.
- 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:
  - Jugador, suplente, jugador expulsado o miembro del cuerpo técnico del equipo receptor del gol.
  - Una persona ajena al partido que no interfirió en el juego.

En todos los casos, los árbitros ordenarán que la persona no autorizada abandone inmediatamente el terreno de juego.

3.10 Regreso no autorizado de un jugador fuera del terreno de juego

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

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

Si los árbitros interrumpen el juego, lo reanudarán:

- Con un libre directo desde el punto donde se produjo la interferencia.
- Con un libre indirecto si no se produjo ninguna interferencia.

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

3.11 Capitán del equipo

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.

Regla 4.- El Equipamiento De Los Jugadores

4.1 Seguridad

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

Se prohíbe todo tipo de accesorios de joyería (collares, anillos, brazaletes, pendientes,

bandas de cuero o goma, etc.). Los jugadores tendrán la obligación de quitárselos. Asimismo, no se permite cubrirlos con cinta adhesiva.

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:

- Que se quite el objeto o prenda en cuestión.
- Que abandone el terreno de juego en la próxima interrupción si no puede o no quiere acatar la orden.

Deberá amonestarse a todo jugador que rehúse acatar esta regla o que vuelva a ponerse el objeto o prenda.

4.2 Equipamiento obligatorio

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

- Camiseta con mangas.
- Pantalones cortos: el guardameta podrá vestir pantalones largos.
- Medias.
- Calzado de futsal.

Aquel jugador que pierda accidentalmente el calzado 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 el jugador marcara un gol o interviniese en una jugada que resultase en gol, este será válido.

4.3 Colores del uniforme

- Los dos equipos vestirán uniformes de colores que los diferencien entre sí y del equipo arbitral.
- Los guardametas vestirán uniformes de colores que los diferencien de los demás jugadores y del equipo arbitral.
- Si las camisetas de los dos guardametas fueran del mismo color y ninguno de ellos dispusiera de una de repuesto de otro color, los árbitros autorizarán que se juegue el partido.

4.4 Otro equipamiento

Se permite equipamiento protector no peligroso, como por ejemplo protectores de cabeza, máscaras faciales, rodilleras y coderas fabricadas con materiales blandos, ligeros y acolchados y las gorras para guardametas. También están permitidas las gafas con la autorización expresa y escrita por parte del padre/madre o tutor.

Se permite utilizar un recubrimiento para la cabeza. No cubrirá ninguna parte de la cara entera

o parcialmente (ojos, nariz, labios, etc.) y no será peligroso para la persona que lo lleva y/o para otras personas. Tampoco puede contener elementos que se abran o cierren alrededor de la cara y/o cuello ni ninguna parte que presione desde su superficie.

4.5 Eslóganes, mensajes, imágenes y publicidad

El equipamiento no deberá contener eslóganes, mensajes o imágenes de carácter político, religioso o personal. Los jugadores no deberán mostrar ropa interior con eslóganes, mensajes o imágenes de carácter político, religioso, personal o publicitario, a excepción del logotipo del fabricante. En caso de infracción, el jugador o el equipo serán sancionados.

4.6 Infracciones y sanciones

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

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

Los jugadores que abandonen el terreno de juego para corregir o cambiar su equipamiento deberán:

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

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

4.7 Numeración de los jugadores

Se pueden usar camisetas con los números en la espalda del 1 al 99.

El número del jugador deberá ser visible en la espalda y se diferenciará del color predominante de la camiseta.

Regla 5.- Los Árbitros

5.1 Autoridad de los árbitros

Dos árbitros, el principal y el segundo, si lo hubiera, se encargarán de dirigir el partido y harán

cumplir las Reglas de Juego del Futsal desde el momento en que entra o entran en la instalación donde se encuentra la superficie de juego hasta que la abandona o abandonan.

5.2 Decisiones de los árbitros

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

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

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

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

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

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

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

5.3 Facultades y obligaciones

Los árbitros:

- Harán cumplir las Reglas de Juego del Futsal.
- Dirigirán el partido en colaboración con los otros miembros del equipo arbitral, siempreque 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 enla Regla 4.
- Tomarán nota de las incidencias del partido.
- Interrumpirán el partido cuando lo juzguen oportuno, en caso de que se contravenganlas Reglas de Juego del Futsal.
- Detendrán o suspenderán temporalmente o de manera definitiva el partido por otro tipode

razones, tales como por circunstancias externas, por ejemplo cuando:

- La iluminación sea inadecuada.
- 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.
- 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.
- 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 siinterfiriera 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, incluidos los guardametas, no podrán ser atendidos en el terreno de juego, y no se les permitirá volver a entrar hasta que el juego se haya reanudado; el jugador lesionado deberá volver a la cancha desde su propia zona de sustituciones. Los únicos casos en losque se podrá hacer una excepción a esta regla sobre la salida de los jugadores lesionados serán cuando:
  - Varios jugadores del mismo equipo choquen y requieran atención médica.
  - Se haya producido una lesión de extrema gravedad.
  - Se lesione un jugador como resultado de una infracción con contacto físico por la cual se amoneste o expulse al adversario (p. ej. una infracción temeraria o juego brusco y grave), si la evaluación y el tratamiento se llevan a cabo con rapidez.
  - Se conceda un penal y el jugador lesionado vaya a lanzarlo.
  - Se conceda un penal y el jugador lesionado sea el guardameta.
- Si un jugador está sangrando, deberá abandonar la cancha. Dicho jugador solo podrá volver a entrar tras la señal del árbitro, quien comprobará que la hemorragia haya cesado y que no haya sangre en su uniforme y demás elementos de su equipamiento.
- Vigilarán que, si se autoriza la entrada al terreno de juego por parte del equipo médico o de los camilleros, el jugador abandone la cancha a pie o sobre la camilla. Si el jugador no acatara esta medida, deberá ser amonestado por conducta antideportiva.
- 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 ventajosade 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 medidasinmediatamente, 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 delegado presente en el área técnica.
- 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».
- Deberán situarse en la cancha o en torno a ella según lo descrito en las secciones correspondientes que forman parte del apartado «Posicionamiento».
- 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.

El árbitro principal:

- Actuará como cronometrador y tercer árbitro en caso de que no estén presentes estos otros dos colegiados.
- Suspenderá temporal o definitivamente el partido cuando lo juzgue oportuno en caso de contravención de las Reglas de Juego del Futsal.
- Suspenderá temporal o definitivamente el partido cuando lo juzgue oportuno porcualquier tipo de interferencia externa.

El segundo árbitro:

- Sustituirá al árbitro principal en caso de lesión o indisposición de este.
- En caso de no ser designado un segundo árbitro, el árbitro principal asumirá todas sus responsabilidades.

5.4 Responsabilidad del equipo arbitral

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

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

Tales decisiones pueden ser:

- Permitir o no la disputa del encuentro dependiendo de las condiciones del terreno de juego, de sus inmediaciones o de las condiciones meteorológicas.
- Suspender definitivamente un partido por la razón que estimen oportuna.
- Determinar la idoneidad del equipamiento o de los accesorios utilizados durante el partido.
- Detener o no un partido debido a la interferencia de los espectadores o a cualquier problema en el área donde estos se sitúen.
- Detener o no el juego para permitir que un jugador lesionado sea transportado fuera del terreno de juego para recibir tratamiento.
- Solicitar que un jugador lesionado sea retirado del terreno de juego para recibir atención médica (salvo las excepciones citadas anteriormente).
- Permitir o no a un jugador llevar ciertas prendas de ropa o equipamiento.
- En aquellos casos en los que posean esta autoridad, permitir la presencia de personas (incluidos los miembros del cuerpo técnico y del recinto deportivo, personal de seguridad, fotógrafos u otros representantes de los medios de comunicación) en las inmediaciones del terreno de juego.
- Cualquier otra decisión tomada conforme a las Reglas de Juego del Futsal o de acuerdo con sus deberes y lo estipulado por las normas o reglamentos de la FIFA o de la competición bajo cuya jurisdicción y reglamento se dispute el partido.

5.5 Equipamiento del árbitro

Equipamiento obligatorio

Los árbitros deberán disponer del siguiente equipamiento:

- Silbato.
- Tarjeta roja y amarilla.
- Moneda para sorteo.

- Cuaderno de notas (u otro medio para anotar las incidencias del partido).
- Bolígrafo.
- Cronómetro de pulsera.

Se prohíbe al equipo arbitral llevar todo tipo de accesorios de joyería, adornos personales o equipamiento electrónico, móviles y cámara incluidos.

Regla 6.- Los Otros Miembros Del Equipo Arbitral

6.1 Árbitros asistentes adicionales

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

En caso de no ser designados, el árbitro principal asumirá sus funciones.

6.2 Facultades y obligaciones

El tercer árbitro:

- Asistirá a los árbitros y al cronometrador.
- Llevará un registro de los jugadores y delegados, uno de estos últimos por cada equipo deberá firmar el acta antes del inicio del partido.
- Controlará el reemplazo de balones a petición de los árbitros.
- Revisará el equipamiento de los suplentes antes de que entren en el terreno de juego.
- Anotará los números de los jugadores que marcan gol.
- Informará de cualquier infracción, incidencia o conducta antideportiva por parte de los participantes a los árbitros situados en el terreno de juego; serán estos últimos quienes decidan si tenerla en cuenta o no.
- Informará al cronometrador de la solicitud de tiempo muerto cuando un miembro del cuerpo técnico de uno de los equipos lo solicite.
- Efectuará la señal preceptiva de la solicitud de tiempo muerto, después de que el cronometrador haya hecho sonar la señal acústica, para informar a los árbitros y los equipos sobre la concesión del tiempo muerto.
- Llevará un registro de los tiempos muertos solicitados.
- Llevará un registro de las faltas acumuladas por cada equipo, señaladas por los árbitros en cada mitad del partido.
- Efectuará la señal preceptiva indicando que un equipo ha cometido cinco faltas acumulables en una mitad del partido.
- Colocará una señal claramente visible sobre la mesa de cronometraje para informar queun

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.
- Controlará, bajo la supervisión de los árbitros, la entrada de un jugador que hubiera salido para poner en orden su equipamiento.
- Controlará, bajo la supervisión de los árbitros, la entrada de un jugador que hubiera salido por cualquier tipo de lesión.
- Indicará a los árbitros un error manifiesto en la amonestación o expulsión de unjugador, 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.
- Sustituirá al segundo árbitro en caso de lesión o indisposición de este o del árbitro principal.

El cronometrador:

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

- Pondrá en marcha el cronómetro después de la correcta ejecución del saque inicial de cada uno de los periodos.
- Detendrá el cronómetro cuando el balón no esté en juego (solo en categoría sénior en el último minuto de cada periodo).
- 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 ode un balón a tierra (solo en categoría sénior en el último minuto de cada periodo).
- Detendrá el cronómetro cuando se marque un gol, se sancione un tiro penal, un tiro libre, o por lesión de un jugador (solo en categoría sénior en el último minuto de cada periodo).
- Detendrá el cronómetro cuando así se lo indiquen los árbitros.
- Señalará en el marcador del recinto, en caso de que exista, los goles, las faltas acumuladas y las mitades de juego.
- Indicará, mediante un pitido o una señal acústica diferente de la de los árbitros, la solicitud de un tiempo muerto, cuando el tercer árbitro o uno de los árbitros en el terreno de juego se lo comuniquen.
- Cronometrará el minuto de tiempo muerto.
- Anunciará, mediante un pitido o una señal acústica diferente de la de los árbitros, elfinal del minuto de tiempo muerto.
- Indicará, mediante un pitido o una señal acústica diferente de la de los árbitros, la

quinta falta acumulada de un equipo, cuando se lo comunique el tercer árbitro;

- Anunciará, mediante un pitido o una señal acústica diferente de la de los árbitros, elfinal del primer tiempo y del partido.
- Cuando no hubiera árbitro asistente de reserva, ejercerá las funciones específicas del tercer árbitro en caso de ausencia de este último.
- Proporcionará todo tipo de información relevante para el encuentro.

Regla 7.- La Duración Del Partido

7.1 Periodos de juego

El partido durará dos tiempos de 25 minutos cada uno a reloj corrido para categorías alevín, infantil, cadete, juvenil y senior. En benjamín y prebenjamín serán dos tiempos de 20 minutos.

En categoría sénior también durará dos tiempos de 25 minutos a reloj corrido, pero el último minuto de cada periodo será a reloj parado.

7.2 Finalización de los periodos

El cronometrador, y en su ausencia el árbitro, indicará con una señal acústica que han transcurrido los minutos de duración de cada uno de los dos periodos.

- Se considerará finalizado un periodo cuando suene la señal acústica, incluso si los árbitros no hubieran señalado el final del periodo con el silbato.
- Si los árbitros concedieran un libre directo tras la sexta falta acumulada o un tiro penal antes de que finalice uno de los periodos, el periodo finalizará tras la ejecución del lanzamiento. En cualquiera de los casos anteriores, se considerará que la jugada ha finalizado cuando ocurra alguno de los siguientes supuestos:

    - El balón deje de moverse o de estar en juego.
    - El balón sea golpeado por un jugador (incluido el encargado del lanzamiento) queno sea el guardameta defensor.
    - Los árbitros interrumpan el juego por una infracción cometida por el lanzador opor un jugador de su equipo.

    Si un jugador del equipo defensor cometiera una infracción antes de que se ejecutase el tiro, los árbitros ordenarán que se vuelva a ejecutar o señalar otro tiro libre por faltas acumuladas o tiro penal, según corresponda, de conformidad con las Reglas de Juego del Futsal.
- Únicamente en las situaciones anteriormente descritas se concederá un gol anotado de conformidad con las Reglas 1 y 10 tras el final de un periodo de juego, indicado con la pertinente señal acústica por parte del cronometrador y, en su ausencia, del árbitro principal.

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

7.3 Tiempo muerto

Los equipos tendrán derecho a un minuto de tiempo muerto en cada uno de los periodos. Durante este minuto el reloj deberá permanecer parado.

Se deberán respetar las siguientes disposiciones:

- Los miembros del cuerpo técnico de los dos equipos estarán autorizados a solicitar al árbitro o al cronometrador, un minuto de tiempo muerto.
- El árbitro o el cronometrador concederán el tiempo muerto cuando el equipo solicitanteesté en posesión del balón y este no se encuentre en juego.
- Durante el tiempo muerto:
    - Los jugadores podrán permanecer dentro o fuera del terreno de juego. Si los jugadores quieren beber, deberán salir del terreno de juego.
    - Los suplentes deberán permanecer en el exterior del terreno de juego.
    - No se permitirá que los miembros del cuerpo técnico impartan instrucciones enel 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.

7.4 Descanso

Los jugadores tendrán derecho a una pausa entre los dos periodos no superior a 10 minutos.

Regla 8.- Inicio Y Reanudación Del Juego

El partido comenzará con un saque inicial -también denominado saque de centro- al comienzo de cada uno de los dos periodos de un partido 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.

8.1 Saque inicial

Procedimiento

- El árbitro lanzará una moneda al aire y el equipo que gane el sorteo decidirá si sacar de centro en el primer o en el segundo periodo.
- El equipo local (el primero que figure en la designación) elegirá la mitad de campo desde la que atacará en el primer periodo.
- El equipo que no ejecute el saque de centro en el primer periodo lo ejecutará en el segundo.
- En el segundo periodo, los equipos cambiarán de campo y atacarán la portería opuesta.
- Durante el descanso, los equipos cambiarán de banquillo de manera que cada uno ocupe el banco de su mitad defensiva del terreno de juego.
- Cuando un equipo marque un gol, el equipo adversario reanudará el juego con un saque de centro.

En los saques de centro:

- Todos los jugadores, excepto el que ejecute el saque, deberán encontrarse en su propia mitad del terreno de juego.
- Los adversarios del equipo que efectúe el saque deberán encontrarse como mínimo a 3m del balón hasta que este entre en juego.
- El balón se colocará en el punto central.
- El árbitro indicará con el silbato el momento en el que deba realizarse el saque inicial.
- El balón estará en juego en el momento en que se golpee con el pie y se desplace con claridad.
- Será posible marcar un gol directo al equipo adversario con un saque de centro; si el balón entrara directamente en la meta del lanzador, se concederá un saque de esquina al adversario.

Infracciones y Sanciones

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

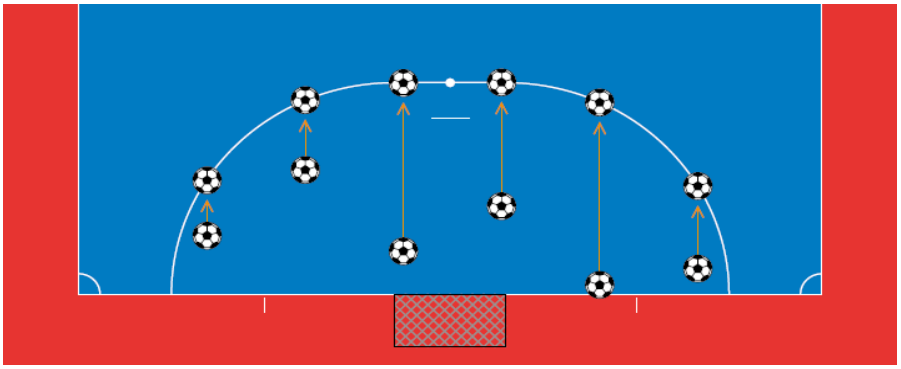
Para cualquier otra infracción del procedimiento de saque inicial, se repetirá dicho saque.

8.2 Balón a tierra

Procedimiento

- Los árbitros concederán un balón a tierra a favor del equipo que haya tocado el balón por última vez en desde la posición donde se hallase el balón cuando se detuvo el juego o donde se haya producido el último contacto del esférico con un jugador, un agente externo

o un miembro del equipo arbitral, a menos que el juego se detuviera en el área penal del equipo defensor y el equipo atacante hubiera tocado el balón por última vez. En tal caso, se señalará balón a tierra a favor del equipo atacante desde el punto de la línea del área penal más cercano a la posición del balón cuando se detuvo el juego, o desde donde se haya producido el último contacto del esférico con un jugador, un agente externo o un miembro del equipo arbitral tras trazar una línea paralela imaginaria a la línea de banda (como se muestra a continuación).



- El resto de jugadores (de ambos equipos) deberán mantener una distancia mínima de 2m con respecto al balón hasta que este entre en juego.
- El balón estará en juego en el momento en que toque el suelo. A partir de ese momento, los jugadores de ambos equipos podrán jugarlo.

Infracciones y Sanciones

- Se repetirá el balón 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.
- 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.

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 (por ejemplo: las condiciones meteorológicas o la incorrecta ejecución de la acción), se deberá repetir el balón a tierra.

Regla 9.- Balón En Juego

9.1 Balón no en juego

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 porel aire.
- El juego haya sido detenido por los árbitros.
- Golpee en el techo.

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.

9.2 Balón en juego

El balón estará en juego en el resto de situaciones en las que entre en contacto con un miembro del equipo arbitral, además de cuando rebote en un poste o un travesaño y permanezca dentro del terreno de juego.

9.3 Canchas cubiertas

La altura mínima de las canchas cubiertas será de 4 m.

Si el balón golpeara el techo o cualquier otro elemento anexo de la instalación situado de manera elevada sobre la cancha, 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 o el elemento (canasta, árbol, farola, etc.).

Regla 10.- El Resultado De Un Partido

10.1 Gol válido

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

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

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.

Si el guardameta lanzara el balón con la mano y este entrara en la portería contraria directamente, se concederá saque de meta.

No es gol

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

10.2 Equipo ganador

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

Si durante la disputa de un encuentro de fútbol sala, un equipo supera en el marcador a su rival por una diferencia de 10 goles, el tanteo se dará por finalizado, siendo el resultado final el recogido en ese momento en el acta. Con los minutos restantes, se continuará el encuentro con las siguientes indicaciones:
1. Las faltas, amonestaciones, expulsiones y tiempos muertos seguirán registrándose en el acta del encuentro.
2. Se reflejará como incidencia en el acta.
3. El partido se celebrará en su totalidad. La retirada de uno de los equipos del terreno de juego antes de la finalización del encuentro conllevará la correspondiente sanción.

En caso de empate en una eliminatoria, los goles en campo contrario no tienen valor doble. Las eliminatorias que acaben en empate se resolverán de la siguiente manera:

1. Con una prórroga de 10 minutos, dividida en dos tiempos de 5 minutos.

En caso de persistir el empate en la eliminatoria:

2. Se procederá a la tanda de penaltis.

10.3 Tanda de penales

La tanda de penales se ejecutará una vez terminado el partido y, a menos que se estipulelo

contrario, se aplicarán las correspondientes Reglas de Juego del Futsal.

La tanda de penales no forma parte del partido.

Los jugadores expulsados a lo largo del partido no podrán participar en la tanda de penaltis. Por otro lado, las advertencias y amonestaciones registradas durante el encuentro no se tendrán en consideración en la tanda de penales.

Los goles de la tanda de penaltis se anotan entre paréntesis detrás de los goles del resultado del encuentro. Ejemplo: EQUIPO A 1 (2) - EQUIPO B 1 (3).

Procedimiento

Antes de comenzar la tanda de penales

- El árbitro decidirá la portería en la que se desarrollará la tanda teniendo en cuenta una serie de consideraciones (por ejemplo: el estado del terreno de juego, seguridad, ubicación de las cámaras, etc.), si el reglamento de la competición no estipula lo contrario.
- El árbitro realizará un nuevo sorteo con una moneda y el equipo que resulte favorecido decidirá si ejecutará el primer o el segundo lanzamiento.
- Estarán autorizados a participar en la tanda de penales todos los jugadores y suplentes, a excepción de los jugadores expulsados o lesionados al término del partido.
- 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 al árbitro del orden fijado.
- Si, al finalizar el partido 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 al árbitro el nombre y el número de los posibles jugadores excluidos. Ningún jugador excluido podrá participar en la tanda, ya sea como lanzador o como guardameta, salvo en el caso descrito a continuación.
- 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.
- Si el guardameta hubiera ejecutado ya un lanzamiento, el suplente no podrá ejecutar otro hasta la siguiente ronda de lanzamientos.

Durante la ejecución de la tanda de penales

- 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.
- 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.

- El guardameta del equipo ejecutor del lanzamiento deberá permanecer en el terreno de juego fuera del área, aproximadamente en línea con el punto penal, pero al menos a 5 m de este, y en el lado opuesto a los banquillos y al segundo árbitro (si lo hubiera).
- Cualquiera de los jugadores autorizados para participar en la tanda de penales podrá intercambiar su puesto con el guardameta.
- Se considerará que el penal se ha completado cuando el balón deje de moverse, dejede 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.
- Los árbitros llevarán el control de todos los lanzamientos.
- Si el guardameta cometiera una infracción y, como resultado de ello, se tuviera que repetir el lanzamiento, se advertirá al guardameta por la primera infracción y se le amonestará en caso de reincidencia.
- Si el lanzador es penalizado por una infracción cometida después de que los árbitros hayan dado la señal para ejecutar el lanzamiento, se registrará este como fallado y se amonestará al lanzador.
- Si tanto el guardameta como el lanzador cometieran una infracción al mismo tiempo, se registrará este como fallado y se amonestará al lanzador.
- Si, durante la tanda de penales, un equipo tuviera menos jugadores que su adversario,el equipo con más jugadores podrá decidir si se equipara en número de jugadores al equipo contrario; si así lo hiciera, deberá comunicar al árbitro el nombre y el número de los posibles jugadores excluidos. Ningún jugador excluido podrá participar en la tanda, ya sea como lanzador o como guardameta, salvo en el caso descrito a continuación.

<u>Cada equipo ejecutará cinco lanzamientos ateniéndose a las condiciones detalladas a continuación:</u>

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

Sustituciones y expulsiones durante la tanda de penales

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

Regla 11.- El Fuera De Juego

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

Regla 12.- Faltas Y Conducta Incorrecta

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

12.1 Tiro libre directo

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

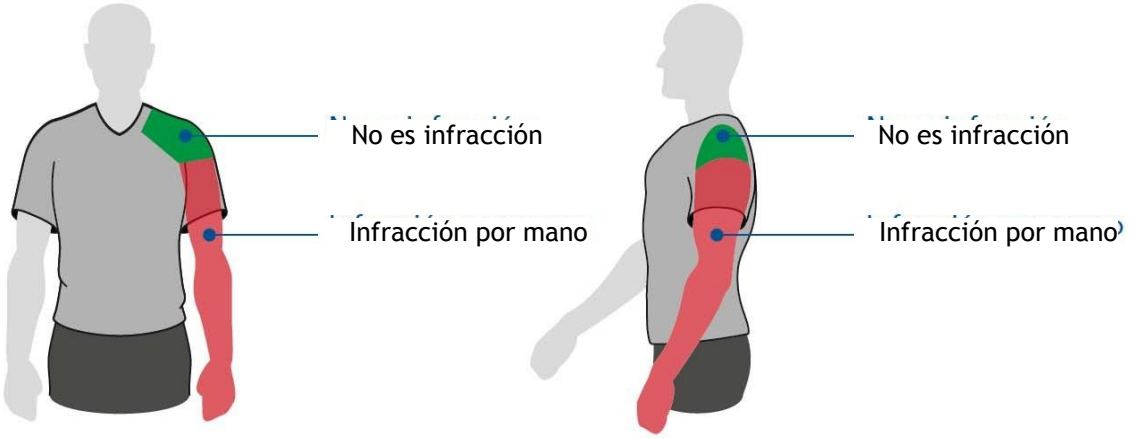
Se concederá asimismo un libre directo si un jugador cometiera una de las siguientes faltas:

- Una infracción por mano voluntaria o de manera antinatural, con la que el jugador consiguiera ocupar más espacio (excepto el guardameta dentro de su propia área).
- Sujetar a un adversario.
- Obstaculizar a un adversario mediante contacto físico.
- Escupir o morder a alguien que figure en la ficha del equipo o sea miembro del colectivo arbitral.
- Lanzar o golpear un objeto contra el balón, a un adversario o a un árbitro, o golpear el balón con un objeto, o mover intencionalmente la portería de forma que esta entre en contacto con el balón.

Todas las infracciones arriba mencionadas cuentan como falta acumulable.

Tocar el balón con la mano

Con el fin de determinar con claridad las infracciones por mano, el límite superior del brazo coincide con el punto inferior de la axila.



No todos los contactos del balón con la mano o el brazo constituyen infracción. Cometerá infracción el jugador que:

- Toque el balón de manera voluntaria con la mano o el brazo, por ejemplo, desplazando estas partes del cuerpo en dirección al balón.
- Toque el balón con la mano o el brazo cuando la mano o el brazo se posicionen de manera antinatural y consigan que el cuerpo ocupe más espacio. Se considerará que el jugador ha conseguido que su cuerpo ocupe más espacio de manera antinatural cuando la

posición de su mano o brazo no sea consecuencia del movimiento de su cuerpo en esa acción concreta o no se pueda justificar por dicho movimiento. Al colocar la mano o brazo en dicha posición, el jugador se arriesga a que el balón golpee esa parte de su cuerpo y esto suponga una infracción.

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

12.2 Tiro libre indirecto

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, empleando un lenguaje ofensivo, insultante o humillante, actuando de tal modo o emitiendo otras ofensas verbales.
- Impidiera que el guardameta lance el balón con la mano, lo juegue o lo intente jugar cuando el guardameta está en proceso de soltarlo o lanzarlo.
- Iniciara una acción que trate de burlar la Regla deliberadamente para hacerle llegar el balón al guardameta (incluso desde un tiro libre) con la cabeza, el pecho, la rodilla, etc., independientemente de que el guardameta llegue a tocar el balón con la mano. Se sancionará al guardameta en caso de ser responsable de iniciar la acción de manera deliberada.
- Marcara un gol en la portería adversaria.
    - Directamente con la mano o el brazo (incluido el guardameta), siempre que sea de manera accidental y la mano o el brazo no provoque que su cuerpo ocupe más espacio de manera antinatural.
    - Inmediatamente después de que el jugador autor del tanto hubiera tocado accidentalmente la pelota con la mano o el brazo, siempre que la mano o el brazo no provoque que su cuerpo ocupe más espacio antinatural.

- Cuando un jugador toca la pelota accidentalmente con la mano y/o el brazo colocados de forma natural, y saca un provecho injusto. (Si no lo saca, el juego continuará sin más).

- Cometiera cualquier otra infracción que no haya sido mencionada en las Reglas de Juego del Futsal, por la cual se interrumpe el partido para amonestar o expulsar a un jugador.

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

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 haber jugado 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 (incluso desde un saque de banda).
- 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.
- Saca de meta traspasando la línea divisoria del medio del campo, sin que haya tocado antes el suelo o a cualquier jugador, situado en la mitad de la superficie de juego del portero que efectúa el lanzamiento. (No aplicable en categorías Juvenil y Sénior).

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

- Retenga el balón en las manos o entre la mano y una superficie (por ejemplo: 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.

Juego peligroso

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

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

Obstaculizar el avance de un adversario sin que exista contacto

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

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

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

Bloquear a un adversario

Bloquear a un jugador rival puede considerarse una táctica lícita en el futsal, siempre que el jugador que realice el bloqueo se encuentre quieto en caso de producirse contacto físicoy 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.

12.3 Medidas disciplinarias

Los árbitros tienen la autoridad para tomar medidas disciplinarias desde que entran en el recinto deportivo 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.

Si los árbitros amonestaran a un jugador, suplente u oficial del equipo determinado antes de que comience el partido, lo harán verbalmente en lugar de mostrándole tarjeta amarilla, e informarán de ello después del partido a las autoridades.

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

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

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

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

Retrasar la reanudación del juego para mostrar una tarjeta

Cuando los árbitros hayan decidido mostrar una tarjeta, ya sea para amonestar o expulsar aun jugador, el juego no deberá reanudarse hasta que se haya mostrado la tarjeta a menos que el equipo no infractor quiera realizar un tiro libre rápido, disponga de una clara ocasión de gol o los árbitros no hayan iniciado el procedimiento de sanción disciplinaria. Latarjeta se mostrará en la siguiente interrupción del juego. Si con la infracción se evitó una ocasión manifiesta de gol para el equipo adversario, se amonestará al jugador. Sin embargo, no se amonestará al jugador si con la infracción se interfiriera en un ataque prometedor (una clara jugada de ataque) o se acabara evitando.

Ventaja

Si los árbitros concedieran ventaja por una infracción merecedora de amonestación o expulsión, dicha amonestación o expulsión deberá aplicarse en cuanto el balón deje de estar en juego. Sin embargo, si con la infracción se evitase una ocasión manifiesta de gol, el jugador será amonestado por conducta antideportiva.

No obstante, no se amonestará al jugador si con la infracción se interfiriera en un ataque prometedor o se acabara evitando.

No se concederá ventaja en el caso de juego brusco y grave (falta de extrema dureza), conducta violenta, faltas merecedoras de una segunda amonestación o tras la sexta y sucesivas faltas acumulables, a no ser que se trate de una ocasión manifiesta de gol. Los árbitros deberán entonces expulsar al jugador 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 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.

Infracciones sancionables con amonestación

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

- Retrasar la reanudación del juego.
- Mostrar desaprobación con palabras o acciones.
- Entrar 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 infraccionesni existe otro tipo de indicación específica sobre lo que implica «infringirreiteradamente»).
- 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. Por ejemplo 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.

Amonestaciones por conducta antideportiva

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

- Intentar engañar al árbitro. Por ejemplo, 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 ataqueinmediato 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.
- Detiene un tiro a puerta cometiendo infracción por mano cuando la portería esté defendida por un guardameta.
- Efectuar marcas no autorizadas en el terreno de juego.
- Jugar el balón cuando está saliendo del terreno de juego, después de haber recibido permiso para abandonarlo.
- Mostrar falta de respeto al espíritu del futsal.
- Iniciar una acción que trate de burlar la Regla deliberadamente para hacerle llegar el balón al guardameta (incluso mientras ejecuta un tiro libre) con la cabeza, el pecho, la rodilla, etc. independientemente de que el guardameta llegue a tocar el balón con la mano. Se sancionará al guardameta en caso de ser responsable de iniciar la acción de manera deliberada.
- Distraer con palabras y comentarios a un adversario durante el juego.
- Desplazar o volcar intencionadamente la portería (sin evitar así un gol o una ocasión manifiesta de gol del equipo adversario).

Celebración de un gol

Los jugadores pueden celebrar la consecución de un gol, pero sin extralimitarse 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.

Infracciones sancionables con expulsión

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 intencionadamente 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 actuar de modo ofensivo, insultante o humillante.
- Recibir una segunda amonestación en el mismo partido.

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

Evitar un gol o una ocasión manifiesta de gol

Cuando un jugador evite un gol o una ocasión manifiesta de gol del equipo adversario cometiendo una infracción por mano, deberá ser expulsado, independientemente de dónde se produzca esta (a excepción del guardameta dentro de su área).

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 (por ejemplo: 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».

Si el guardameta evitara una ocasión manifiesta de gol cometiendo una infracción por mano fuera de su área, y su portería estuviera descubierta o defendida por un jugador de campo situado detrás de él, se considerará que el guardameta ha cometido una infracción merecedora de expulsión.

Si el número de jugadores del equipo atacante fuera igual o superara al número de jugadores del equipo defensor cuando la portería no esté defendida por el guardameta y se cumplan otros criterios para señalar la infracción por evitar una ocasión manifiesta de gol, se considerará que se ha cometido dicha infracción.

Si un jugador del equipo defensor cometiera una infracción sin intentar jugar el balón (p. ej. agarrar, arrastrar, empujar, imposibilidad de jugar el balón, etc.) y la cantidad de atacantes fuera superior a la de defensores, se considerará que se trata de una infracción del tipo «evitar una ocasión manifiesta de gol», aunque la portería esté defendida por un guardameta.

Juego brusco y grave (falta de extrema dureza)

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

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

Conducta violenta

Si un jugador se emplea o tiene la intención de emplearse con fuerza excesiva o con brutalidad contra un adversario cuando no le está disputando el balón, o contra cualquier otra persona, independientemente de 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.

Miembros del cuerpo técnico

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

Advertencia

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

- Entrar en el terreno de juego de manera respetuosa y pacífica.
- No cooperar con un miembro del equipo arbitral. Por ejemplo, al desoír una orden ouna 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.
- Levantarse del banquillo, convirtiéndose en el segundo delegado de su equipo que se pone de pie.

Amonestación

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

- No respetar de manera obvia o persistente los límites del área técnica de su equipo.
- Retrasar la reanudación del juego cuando le corresponde hacerlo a su equipo.
- Entrar de manera premeditada al área técnica del equipo adversario (sin ánimo de confrontación).
- Mostrar desaprobación con palabras o acciones, por ejemplo:
    - Lanzando o golpeando con los pies botellas u otros objetos.
    - Gesticulando de tal modo que se falte al respeto a uno o varios miembros del equipo arbitral (por ejemplo: 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.

Expulsión

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

- Retrasar la reanudación del juego cuando le corresponde hacerlo al equipo adversario. Por ejemplo, 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 al árbitro.
        - 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 al árbitro, incluso si la acción se produce en el descanso o al finalizarel partido.
    - Intervenir en el juego u obstaculizar a un jugador adversario o al árbitro.
- Comportarse de manera agresiva o con intimidación física con otra persona (porejemplo: 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.

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

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

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

12.4 Reanudación del juego tras faltas y conducta incorrecta

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

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

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.

- Un suplente, jugador expulsado o miembro del cuerpo técnico cometiera una infracción contra un suplente, un jugador expulsado o un miembro del cuerpo técnico del equipo, el juego se reanudará con un balón a tierra.

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

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

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

Si un jugador que se halla dentro o fuera del terreno de juego lanzara con la mano o el pie un objeto (distinto al balón con el que se está jugando el partido) contra un adversario, o si lanzara, con la mano o el pie, un objeto (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 desde el punto más cercano de la línea de demarcación. Se señalará tiro penal si la línea de demarcación más cercana fuese la línea de 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).

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

Regla 13.- Tiros Libres

13.1 Tipos de tiros libres

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

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

Los árbitros siempre ordenarán el saque con un toque de silbato en caso de tiro libre directo, pero no será necesario en caso de libre directo indirecto, salvo que se solicite distancia por parte del ejecutor, que haya una interrupción del partido desde que se señalela falta hasta que se reanude el juego (lesión, tarjeta, etc.) o que el defensor no guarde la distancia reglamentaria y los árbitros decidan por su propia potestad contar la misma (5 metros).

Señal tiro libre indirecto

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

Si ambos árbitros se le olvidaran indicar que el tiro es indirecto y, tras el lanzamiento, el balón entrara directamente en la portería, se deberá repetir el tiro.

El balón entra en la meta

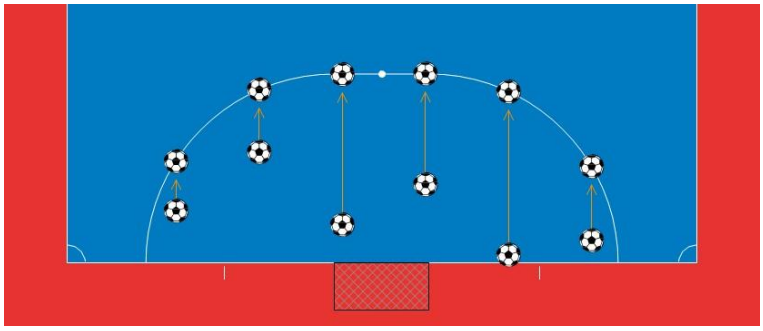
- Si un libre directo entra directamente en la portería contraria, se concederá gol.
- Si un libre indirecto entra directamente en la meta contraria, se concederá saque de meta al equipo adversario (a no ser que ambos árbitros se hubieran olvidado de realizar la señal del libre indirecto).
- Si un libre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

13.2 Procedimiento

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 tiros libres a favor del equipo defensor en su área podrán ejecutarse desde cualquier punto de dicha área.

- Los libres indirectos señalados por una infracción cometida por el equipo defensor en su propia área penal o por una infracción señalada con el juego interrumpido y el balón dentro del área de penal del equipo defensor, se ejecutarán desde la línea del área en el punto más próximo al lugar en el que se produjo la infracción o se situaba el balón si trazáramos una línea paralela a la línea de banda (como se muestra en la imagen).



- Los tiros libres indirectos concedidos cuando un jugador entra, vuelve a entrar o abandona el terreno de juego sin permiso se ejecutarán desde el lugar donde se detuvo el balón, a menos que el juego se detenga cuando el balón está dentrodel 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 ala línea de banda (como se muestra en la imagen anterior). Sin embargo, cuando el jugador cometa una infracción fuera del terreno de juego (excepto contra un agente externo), el juego se reanudará con un tiro libre directo ejecutado en el punto de la línea de demarcación más cercana a donde se produjese la infracción. Se señalará tiro penal si se trata de una infracción sancionable con un libre directo y la línea de demarcación más cercana fuese la línea de meta contigua al área del equipo infractor.
- Aquellos casos en los que las Reglas de Juego del Futsal indiquen otra posición.

El balón:

- Deberá estar inmóvil y el ejecutor no deberá tocarlo por segunda vez hasta que lo haya hecho otro jugador.
- Estará en juego una vez golpeado con el pie y se mueva con claridad.

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

- A un mínimo de 5 m del balón.
- Fuera del área en el caso de tiros libres dentro del área del adversario.

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

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

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

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

13.3 Infracciones y Sanciones

Si, al ejecutar un tiro libre, un adversario no respetara la distancia reglamentaria del balón, se volverá a ejecutar el tiro a menos que se pueda conceder ventaja; sin embargo,si un jugador ejecutara un tiro libre rápido y un adversario que se halla a menos de 5 m interceptara el balón, los árbitros permitirán que el juego continúe. No obstante, aquel adversario que obstaculice deliberadamente 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 equipodefensor, 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 entraen 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 del punto 2 de esta regla).

13.4 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 5 primeras faltas acumuladas de los dos equiposen cada uno de los periodos.
- Los árbitros podrán detener el juego, en virtud de si decide 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, deberá indicar a los delegados, al tercer árbitro o al cronometrador, mediante las señales preceptivas, que se ha acumulado una falta, una vez que el balón deje de estar en juego.

13.5 Tiro libre directo a partir de la sexta falta acumulada en cada periodo por un equipo

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.

Procedimiento

- 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.

**La posición del jugador en la reanudación del juego la marcan sus pies o cualquier otra parte del cuerpoque esté en contacto con el terreno de juego.*

- 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 finalizadouna 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) queno sea el guardameta defensor.
    - Los árbitros interrumpan el juego por una infracción cometida por el lanzador o por un jugador de su equipo.

Infracciones y sanciones

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

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

- El ejecutor del libre directo por faltas acumuladas o un compañero de equipo comete una

infracción:

- Si el balón entrara en la portería, se repetirá el lanzamiento.
- Si el balón no entrara en la portería, los árbitros detendrán el juego y loreanudarán con un libre indirecto para el equipo contrario.

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

- El libre directo por faltas acumuladas no se ejecuta hacia la portería rival y con intención de marcar un gol directamente.
- El lanzamiento fuera ejecutado por otro jugador distinto al designado para ello; los árbitros amonestarán al jugador que haya lanzado el tiro libre.
- El ejecutor del lanzamiento finta al golpear el balón tras haber finalizado la carrera (sí se permite fintar durante la carrera); los árbitros amonestarán al ejecutor.
- El guardameta del equipo defensor comete una infracción:
  - Si el balón entrara en la portería, se concederá gol.
  - Si el balón no entrara en la portería o rebotara en el travesaño o los postes, únicamente se repetirá el tiro si la infracción del guardameta influye claramente en el lanzador.
  - Si el guardameta evitara que el balón entrara en la portería, se repetirá el tiro. Si la infracción del guardameta conllevara la repetición del tiro, se advertirá al guardameta por la primera infracción del partido, y se le amonestará en caso dereincidencia durante el encuentro.

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

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

- Tras el lanzamiento del libre directo por faltas acumuladas:
  - Si el ejecutor del libre directo volviera a tocar el balón antes de que lo toque otro jugador:
    - Se concederá libre indirecto (o libre directo en caso de que el lanzador cometa una infracción por mano) al equipo contrario.
  - Si un agente externo tocara el balón cuando este se mueve hacia la meta rival:

- Se repetirá el tiro, a menos que el balón vaya a entrar en la portería y la interferencia no impida que el guardameta u otro defensor juegue el balón, en cuyo caso se concederá gol si entra en la portería (incluso si se produjo contacto con el balón), a menos que el equipo atacante haya sido el responsable de la interferencia.

- Si el balón volviera al terreno de juego tras rebotar en el guardameta, eltravesaño o los postes, y un agente externo lo tocara después:
  - Los árbitros detendrán el juego.
  - El juego se reanudará con un balón a tierra en el lugar donde el agente externo hubiera tocado el balón.

Resumen

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 advertencia al defensa; se le amonestará en caso dereincidencia
Adelantamiento de un defensa y un atacante	Se repite el lanzamiento	Se repite el lanzamiento y advertencia al infractor; se le amonestará en caso de reincidencia
Infracción del guardameta	Gol	No detenido: No se repite el lanzamiento (a menos que la infracciónінfluyera en el ejecutor) Detenido: Se repite el lanzamiento y advertencia al guardameta; se le amonestará en caso de reincidencia
El balón no se golpea hacia la portería rival y con intención de marcar un gol directamente	Libre indirecto para el equipo defensor	Libre indirecto para el equipo defensor
Finta antirreglamentaria	Libre indirecto para el equipo defensory amonestación al ejecutor	Libre indirecto para el equipo defensory amonestación al ejecutor
Ejecutor incorrecto (no designado)	Libre indirecto para el equipo defensory amonestación al ejecutor incorrecto	Libre indirecto para el equipo defensory amonestación al ejecutor incorrecto
Guardameta y ejecutor cometeninfracción al mismo tiempo	Libre indirecto para el equipo defensory amonestación al ejecutor	Libre indirecto para el equipo defensory amonestación al ejecutor

Regla 14.- 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.

14.1 Procedimiento

El balón deberá estar inmóvil en el punto penal, y los postes, el travesaño y la red tampoco podrán estar en movimiento.

Deberá indicarse con claridad quién será el ejecutor del lanzamiento.

El guardameta deberá permanecer sobre su propia línea de meta, entre los dos postes de la portería, 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 con la línea de meta, sobre ella o por detrás de esta.

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

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

Si se concediera un penal justo antes de que finalice uno de los dos periodos del partido, dicho periodo se dará por finalizado una vez completado el lanzamiento del penal.

En cualquiera de los casos anteriores, se considerará que la jugada ha finalizado cuando ocurra alguno de los siguientes supuestos:

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

14.2 Infracciones y Sanciones

Una vez que los árbitros hayan dado la señal para ejecutar el penal, este deberá lanzarse. De no ser así, podrán 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:

- El ejecutor del penal o un compañero de equipo comete una infracción:
    - Si el balón entrara en la portería, se repetirá el lanzamiento.
    - Si el balón no entrara en la portería, los árbitros detendrán el juego y loreanudarán con un libre indirecto para el equipo contrario.

    Como excepción a lo anterior, en los siguientes casos se detendrá el juego y se reanudará con un libre indirecto para el equipo contrario, independientemente de que se haya marcado gol o no:
    - Cuando el penal se ejecute hacia atrás.
    - El lanzamiento fuera ejecutado por un jugador distinto al designado para ello; los árbitros amonestarán al jugador que haya lanzado el tiro libre.
    - El ejecutor del lanzamiento finte al golpear el balón tras haber finalizado la carrera (sí se permite fintar durante la carrera); los árbitros amonestarán al ejecutor.
    - El guardameta del equipo defensor comete una infracción:
        - Si el balón entrara en la portería, se concederá gol.
        - Si el balón no entrara en la portería o rebotara en el travesaño o los postes, únicamente se repetirá el tiro si la infracción del guardameta influye claramente en el lanzador.
        - Si el guardameta evitara que el balón entrara en la portería, se repetirá el tiro. Si la infracción del guardameta conllevara la repetición del tiro, se advertirá al guardameta por la primera infracción del partido, y se le amonestará en caso dereincidencia durante el encuentro.
    - Un compañero del equipo del guardameta defensor comete una infracción:
        - Si el balón entrara en la portería, se concederá gol.
        - Si el balón no entrara en la portería, se repetirá el lanzamiento.
    - Si un jugador del equipo defensor y otro del equipo atacante cometen una infracción,se repetirá el tiro, a menos que un jugador cometiera una infracción grave (porejemplo: una finta antirreglamentaria).
    - Si tanto el guardameta defensor como el lanzador cometen una infracción al mismo tiempo, se amonestará al lanzador y se reanudará el juego con un libre indirecto

para el equipo defensor.

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

Tras el lanzamiento del penal:

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

14.3 Resumen

	Resultado del penal	
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
Adelantamiento de un defensay un atacante	Se repite el lanzamiento	Se repite el lanzamiento
Infracción del guardameta	Gol	No detenido: No se repite el lanzamiento (a menos que la infracciónінfluyera en el ejecutor) Detenido: Se repite el lanzamiento y advertencia al guardameta; se le amonestará en caso de reincidencia
Balón golpeado hacia atrás	Libre indirecto para el equipo defensor	Libre indirecto para el equipo defensor
Finta antirreglamentaria	Libre indirecto para el equipo defensory amonestación al ejecutor	Libre indirecto para el equipo defensory amonestación al ejecutor
Ejecutor incorrecto (no designado)	Libre indirecto para el equipo defensory amonestación al ejecutor incorrecto	Libre indirecto para el equipo defensory amonestación al ejecutor incorrecto
Guardameta y ejecutor cometeninfracción al mismo tiempo	Libre indirecto para el equipo defensory amonestación al ejecutor	Libre indirecto para el equipo defensory amonestación al ejecutor

Regla 15.- El Saque De Banda

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

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

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

15.1 Procedimiento

Al ejecutar el saque de banda:

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

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

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

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

Si, durante la ejecución correcta de un saque de banda, el ejecutor lanzaravoluntariamente el balón contra un adversario con la intención de jugarlo de nuevo, perono 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.

15.2 Infracciones y sanciones

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

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

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

Si un compañero de equipo del ejecutor del saque se encontrara fuera de la cancha 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 al equipo contrario y se amonestará al jugador infractor.

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

Regla 16.- El Saque De Meta

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

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.

16.1 Procedimiento

- El guardameta del equipo defensor lanzará o dejará caer el balón con las manos desde dentro del área.
- El balón estará en juego en el momento en que se haya lanzado o soltado 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.
- Los adversarios deberán permanecer fuera del área hasta que el balón esté en juego.

16.2 Infracciones y sanciones

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.

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

En categorías desde prebenjamín a cadete si el guardameta saca el balón, más allá de la línea central, se concederá un libre indirecto al equipo adversario, que se lanzará desde el lugar donde el balón cruzó la línea central.

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

Regla 17.- El Saque De Esquina

Se concederá saque de esquina cuando el balón haya atravesado completamente la línea de 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 equipoadversario; si el balón entrara directamente en la portería del ejecutor del saque, se concederá saque de esquina al adversario.

17.1 Procedimiento

- 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.
- Cuando se ponga en juego el balón, únicamente el ejecutor del saque podrá estar fuera del terreno de juego (a menos que se estipule lo contrario en las Reglas de Juego del Futsal; ver el apartado sobre la salida no autorizada del terreno de juego en la sección «Interpretación de las reglas y otras recomendaciones»).
- Los adversarios deberán permanecer a un mínimo de 5 m del cuadrante de esquina hasta que el balón esté en juego.

17.2 Infracciones y sanciones

Si, una vez que el balón esté en juego, el jugador que ejecutó el saque volviera a tocarlo antes

de que lo toque otro jugador, se concederá libre indirecto. En caso de que cometa una infracción por mano:

- Se concederá un libre directo.
- Se concederá 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 un compañero de equipo del ejecutor del saque se encontrara fuera de la cancha 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 al equipo contrario y se amonestará al jugador infractor.

En caso de que se produjera cualquier otra infracción, incluido si no se ejecutara el saque de esquina en menos de cuatro segundos o desde el cuadrante de esquina, se concederá saque de meta para el equipo rival.

SEÑALES

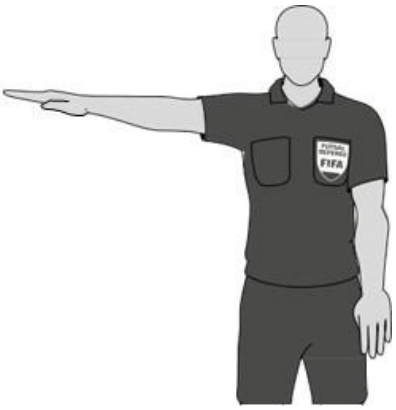
Señales de los árbitros de futsal y de otros miembros del equipo arbitral

Los árbitros tienen la obligación de hacer las señales que se enumeran más adelante.

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

Saque inicial / Reanudación del juego

Libre directo / Tiro penal (opción 1)



Libre directo / Tiro penal (opción 2)

Saque de banda (opción 1)

Saque de banda (opción 2)

Saque de esquina (opción 1)

Saque de esquina (opción 2)

Saque de meta (opción 1)

Saque de meta (opción 2)

Cuenta de cuatro segundos

(Paso 1)

(Paso 2)

(Paso 3)

(Paso 4)

(Paso 5)

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

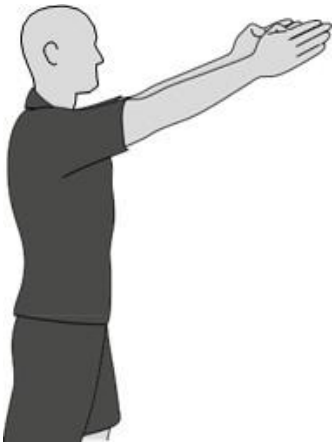
- En cada una de las siguientes reanudaciones:
    - Saques de esquina.
    - Saques de banda.
    - Saques de meta.
    - Tiros libres directos o indirectos (libres directos por más de seis faltas acumuladas).
- Cuando un guardameta esté en posesión del balón en su propia mitad del terreno de juego.

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

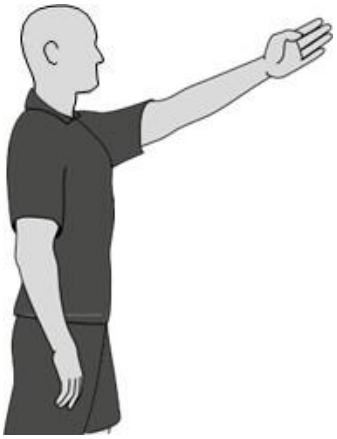
- Saques de centro.
- Tiros penales.

Quinta falta acumulable

Tiempo muerto



Ventaja tras infracción de libre directo



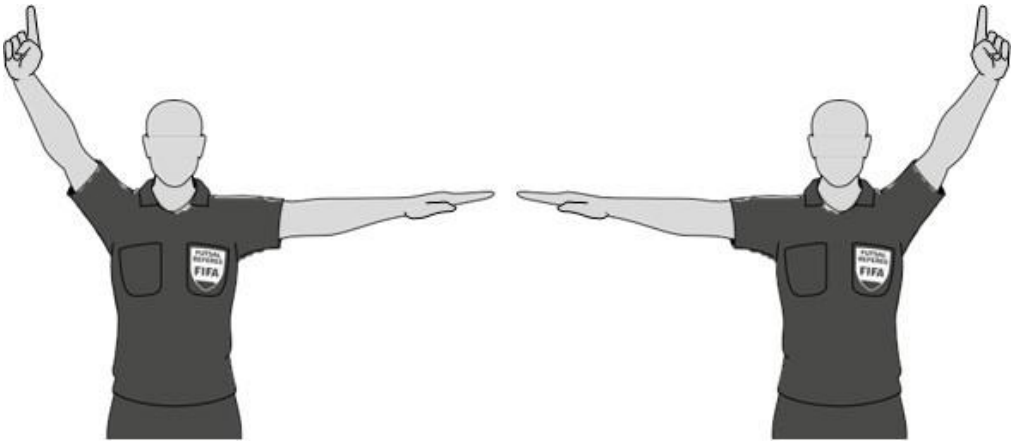
Ventaja tras infracción de libre indirecto

Amonestación (tarjeta amarilla)

Expulsión (tarjeta roja)

Falta acumulada: se deberá informar al público (o al árbitro asistente en caso de que lohaya) tras conceder la ventaja y una vez el balón deje de estar en juego.

(Paso 1) (Paso 2)



(Paso 3: ambas opciones son válidas)

Número del jugador: 1

Número del jugador: 2

Número del jugador: 3

Número del jugador: 4

Número del jugador: 5

Número del jugador: 6

Número del jugador: 7

Número del jugador: 8

Número del jugador: 9

Número del jugador: 10

Número del jugador: 11

Número del jugador: 12

Número del jugador: 13

Número del jugador: 14

Número del jugador: 15

Número del jugador: 30 (Paso 1)

(Paso 2)

Número del jugador: 60 (Paso 1)

(Paso 2)

Número del jugador: 84 (Paso 1)

(Paso 2)

Número del jugador: 90 (Paso 1)

(Paso 2)

Número del jugador: 96 (Paso 1)

(Paso 2)

Libre indirecto

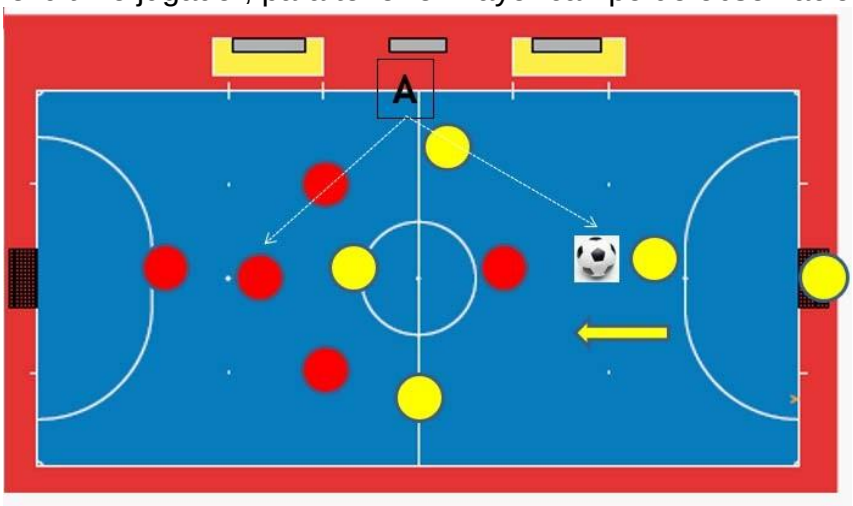
Tiempo muerto

Quinta falta acumulable

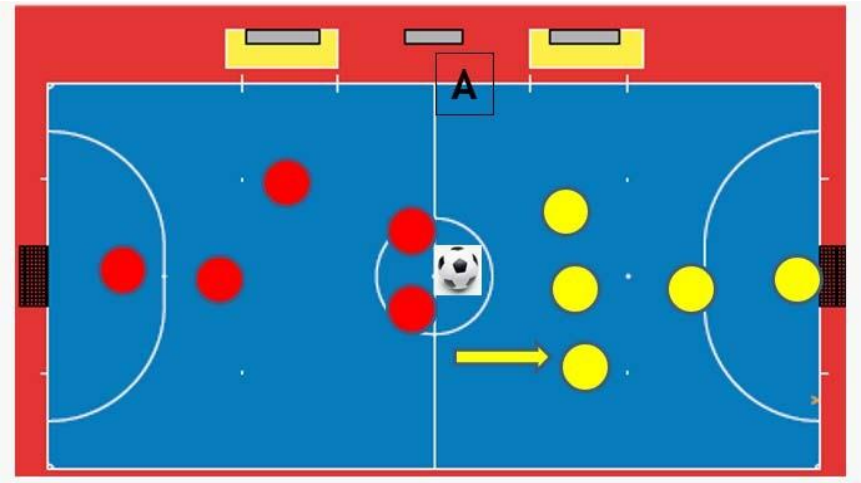
POSICIONAMIENTO PARA UN SOLO ÁRBITRO

- La colocación estará en función del balón y de la jugada.
- Es mejor pitar desde la banda que están situados los banquillos, realizando cambios de banda cuando se requiera y siempre que el juego esté detenido (saques de banda, tiros libres,…)
- Se podrá penetrar en el terreno de juego para ver la otra banda, pero sin estorbar el juego y sin llegar a la altura del medio campo.
- Los desplazamientos tienen que ser más largos que si fueran 2 árbitros, por lo que es importante una buena preparación física. Procurar siempre seguir de cerca la jugada.
- En los desplazamientos laterales no hay que acomodarse a colocarse a distanciaslejanas, corriendo de todas las maneras (lateral, de espaldas,…) y llegando a la línea de fondo si fuera necesario.

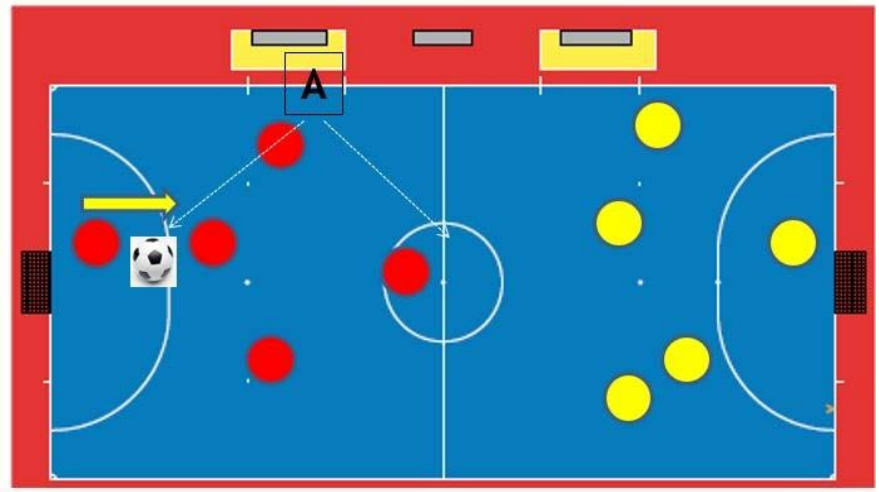
Generalmente, **la colocación ideal durante el juego** será sobre la banda o fuera del campo, entre el balón y el último jugador, para tener el mayor campo de observación posible.



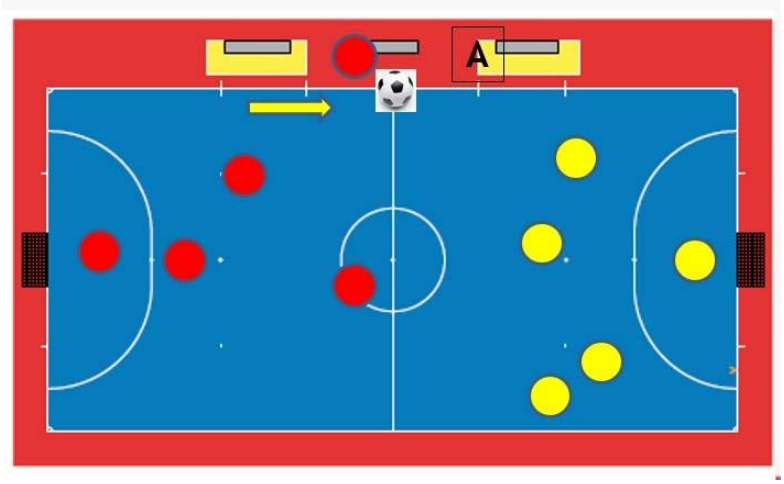
<u>En el saque de inicio</u> colocarse de forma lateral, sobre la banda o fuera del campo, algo volcado hacia el campo al que va la jugada, para controlar el saque hacia adelante y la posición de los jugadores atacantes y defensores.



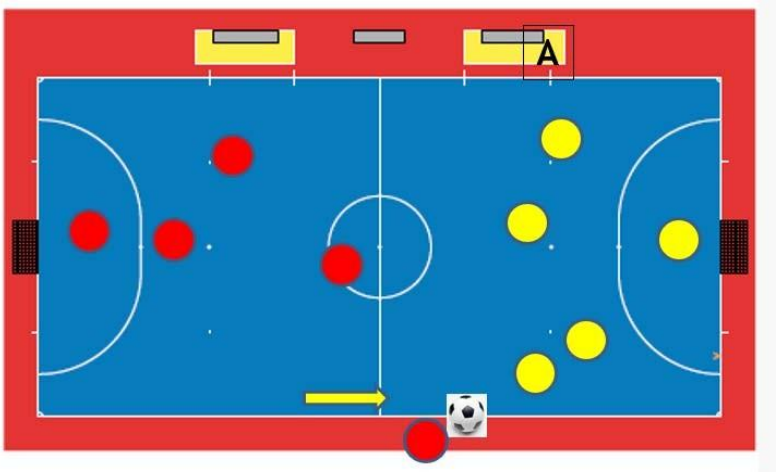
<u>En los saques de meta</u>, colocarse sobre la banda o fuera del campo entre la línea del área y el centro del campo.



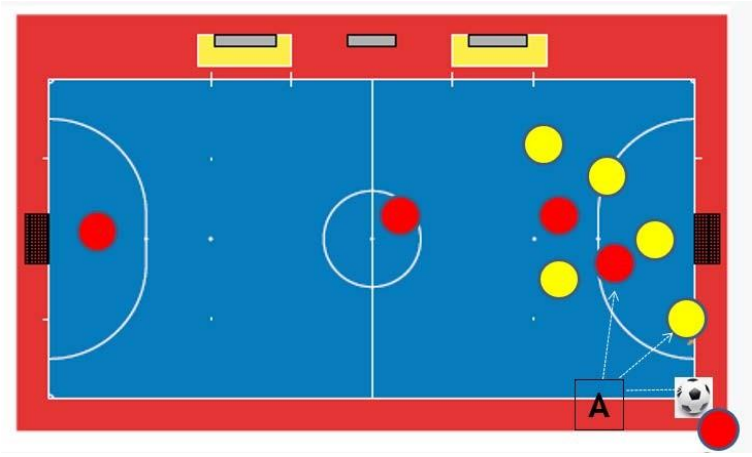
<u>En los saques de banda</u>, colocarse sobre la banda o fuera del campo a cinco metros del lugar donde se realiza el saque y en la dirección de la jugada.



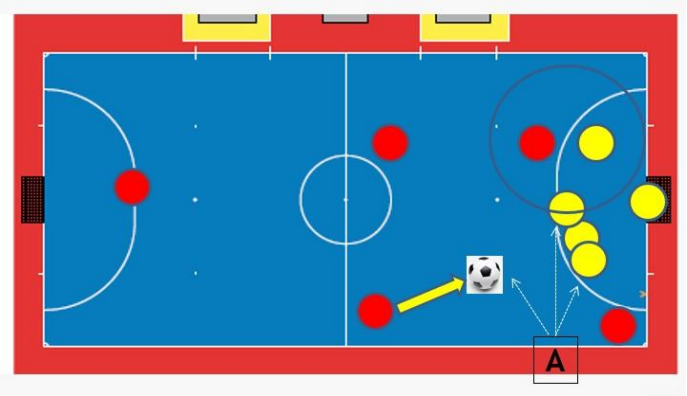
<u>En saque de banda en lado contrario</u>, colocarse a cinco metros del lugar donde se realiza el saque y en la dirección de la jugada.



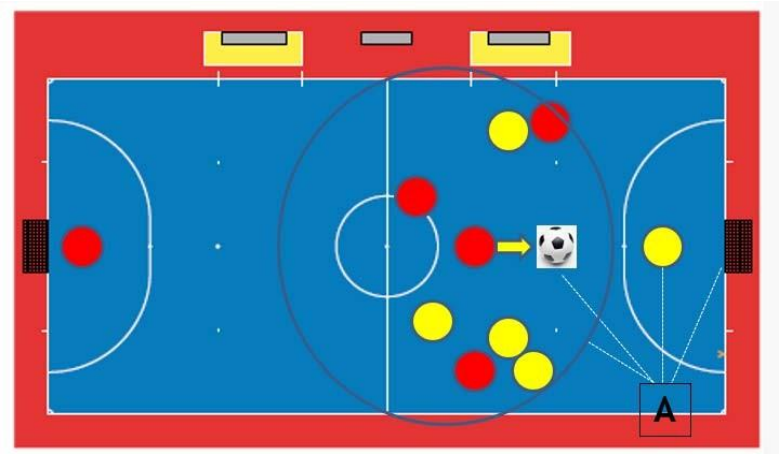
<u>En los saques de esquina</u>, colocarse abiertos para tener un mayor campo de visión y controlar la jugada y un posible contragolpe (sobre frontal del área).



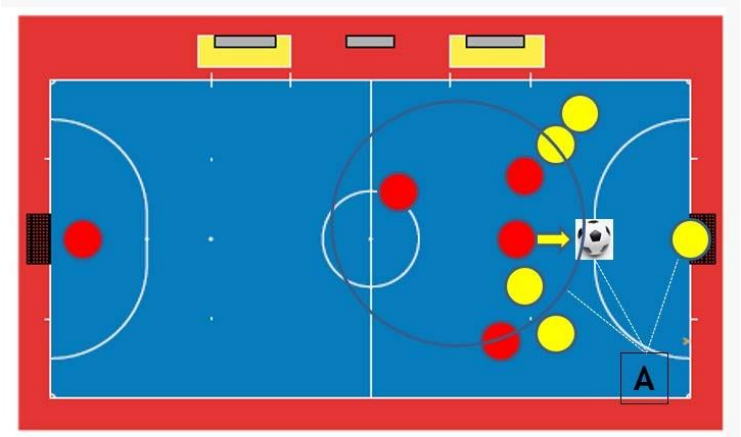
En la ejecución de los **tiros libres directos o indirectos con barrera**, situarse en dirección a la jugada entre el balón y la barrera. Los tiros libres directos se indicarán desde un lugar cercano a la jugada, sin interferir en el juego, de cara a la portería del equipo infractor. Previamente la barrera se cuenta de espaldas sin perder de vista el balón.



En los tiros de diez metros situarse a 5 metros del balón en dirección a la meta para controlar el adelantamiento de los jugadores (incluido el portero), la posición del balón yel posible gol.



En los penaltis situarse entre el punto de penalti y la línea de meta para controlar el adelantamiento de los jugadores (incluido el portero) y el posible gol.



POSICIONAMIENTO PARA DOS ÁRBITROS

Remitirse a la página 105 de la Reglas de Juego de Futsal de la FIFA 22-23:

https://digitalhub.fifa.com/m/58dd40ada0a37b3/original/Futsal-Laws-of-the-Game-2022-2023-ES.pdf

INTERPRETACIÓN DE LAS REGLAS Y OTRAS RECOMENDACIONES

Regla 3. Los jugadores

Si un jugador que está fuera del terreno de juego con permiso de uno de los árbitros, y no ha sido sustituido, volviera a entrar en el terreno de juego sin permiso de uno de los árbitros y, además, cometiera otra infracción sancionable con amonestación, los árbitros lo expulsarán por doble amonestación. Por ejemplo, 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.

Suplentes

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

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

tomarán, además, la medida disciplinaria correspondiente a la infracción cometida.

Salida autorizada del terreno de juego

Además de en una sustitución reglamentaria, los jugadores podrán salir del terreno de juego sin el permiso de uno 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 engañara los adversarios; si esto ocurriera, los árbitros detendrán el juego si no pueden aplicar la ventaja. Si detuviera el juego, este se reanudará con un libre indirecto. Además, se amonestará al jugador por abandonar el terreno de juego sin permiso de uno 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 volveral 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 dejuego si no ha sido sustituido, los árbitros 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 del Futsal, el cronometrador o el tercer árbitro hará sonar la señal acústica para advertir a los árbitros, siempre que no se pueda aplicar la ventaja. En caso de que sea necesario detener el juego, los árbitros sancionarán al equipo del jugador infractor con un libre indirecto. Si conceden ventaja, el cronometrador o el tercer árbitro deberán hacer sonar la señal acústica en la siguiente interrupción del juego. Además, se amonestará al jugador por abandonar el terreno de juego sin permiso de los árbitros.

Regla 5. Los árbitros

Ventaja

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

- La gravedad de la infracción: si esta implica expulsión, los árbitros deberán 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 considera que dicha acción interfiere en el juego. Por ejemplo 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 permitirá que se retrasen por motivos tácticos en saques de banda, meta, esquina o tiros libres. En estos casos, iniciará la cuenta de los cuatro segundos y no será necesario que haga uso del silbato para ello. Si los árbitros consideran que el jugador está retrasando el reinicio del juego por motivos tácticos, deberán hacer sonar el silbato e iniciar la cuenta atrás de cuatro segundos esté o no listo el jugador. 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.

Uso del silbato

El uso del silbato será obligatorio para:

- Los saques de centro.
    - Al iniciar el juego en el primer y en el segundo periodo del partido o en la prórroga, si la hubiese (1 pitido).
    - Al reiniciar el juego después de un gol (1 pitido).
- Interrumpir el juego a fin de:
    - Conceder un tiro libre o un tiro penal (1 pitido).
    - Suspender temporal o definitivamente un partido o confirmar la señal acústica del cronometrador cuando da por finalizado el periodo (3 pitidos).
- Reanudar el juego en:
    - Tiros libres directos (1 pitido).
    - Tiros desde el punto de los 10 m (1 pitido).
    - Libres directos por seis o más faltas acumuladas (1 pitido).
    - Tiros penales (1 pitido).

- Reanudar el juego tras haber sido interrumpido por:
    - La amonestación o expulsión por conducta incorrecta (1 pitido).
    - Lesión de uno o varios jugadores (1 pitido).

El uso del silbato no será necesario para:

    - La consecución de un gol (no necesario pero si recomendable, 2 pitidos).

- Detener el juego por:
    - Un saque de meta, saque de esquina o saque de banda (es obligatorio si son situaciones poco claras, en ese caso 1 pitido).
- Reanudar el juego en caso de:
    - Un tiro libre indirecto, si no se solicita la distancia mínima de 5 m.
    - Un saque de meta, saque de esquina o saque de banda, si no se solicita la distancia mínima de 5 m.
- Reanudar el juego con un balón a tierra.

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 jugadoresadversarios 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 considera que dicha acción ha interferido en eljuego. Si

los árbitros detuvieron 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.

Regla 8. Inicio y reanudación del juego

Saque inicial

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

Regla 13. Tiros libres

Distancia

Si el jugador decide ejecutar un tiro libre indirecto 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 indirecto 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 indirecto 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

Procedimiento

- Si el balón quedara defectuoso tras impactar en uno de los postes o con el travesaño y no entrara en la portería, los árbitros no ordenarán repetir el penal, sino que detendrán el juego, que se reanudará con un balón 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

Procedimiento en caso de infracción

Se recuerda al árbitro que los defensores deberán permanecer a una distancia mínima de 5 metros 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

Procedimiento en caso de infracción

Si un adversario siguiera estando dentro del área o entrara en ella antes de que el balón esté en juego y cometiera una infracción contra un rival o fuera objeto de una infracción, deberá repetirse el saque de meta y el infractor podrá ser amonestado o expulsado, según la gravedad de la infracción.

Si, 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 juegocontinúe.

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.

Si el guardameta ejecutase el saque de meta con el pie, los árbitros le advertirán y le ordenarán que lo ejecute con la mano, pero la cuenta de los cuatro segundos continuará donde se detuvo una vez que el guardameta esté en disposición de volver a ejecutarlo.

Regla 17. El saque de esquina

Procedimiento en caso de infracción

Se recuerda a los árbitros que los defensores deberán permanecer a una distancia mínima de 5 metros del cuadrante de esquina hasta que el balón esté en juego. Cuando sea necesario, los árbitros deberán llamar la atención al jugador que se encuentre a una distancia inferior antes de que se ejecute el saque de esquina, y amonestarán al jugador que no se sitúe a la distancia correcta tras la advertencia.

El balón deberá colocarse en el cuadrante de esquina, si lo hubiera, y en caso contrario sobre el vértice que forman la línea de meta y la línea de banda y estará en juego en el momento en el que se golpee.

Juegos Deportivos Escolares

compitiendo en valores

escuelas católicas
sevilla