TEMPORADA 2026/2027

CIRCULAR N.º 10
(Rectificativa)
Anula y sustituye a la Circular N.º 9 Reglas de Juego y criterios arbitrales
Temporada 2026/2027

Las disposiciones contenidas en la presente circular sustituyen el contenido de la circular N.º 9 – 2026-2027, de 17 de agosto de 2026, que queda sin efecto.

Se informa de las modificaciones a las Reglas de Juego del Fútbol Sala, derivadas de las enmiendas realizadas por la RFEF, aplicables a todas las competiciones organizadas por la Real Federación Española de Fútbol en la temporada 2026/2027.

Asimismo, se establecen medidas encaminadas a la dinamización del juego, criterios, directrices y recomendaciones técnicas que regirán la actuación arbitral, con el fin de unificar la interpretación y aplicación de las Reglas de Juego y garantizar la homogeneidad y coherencia arbitral en todas las competiciones.

I. MODIFICACIONES A LAS REGLAS DE JUEGO DEL FÚTBOL SALA

1. Restricción en saque de meta

En la ejecución del saque de meta, el/la guardameta, no podrá pasar con el balón directamente la línea de medio campo sin que, previamente, haya sido tocado por otro/a jugador/a o haya tocado la superficie de juego en la propia mitad.

Cuando un/a guardameta lance, directamente, el balón más allá de la línea divisoria de centro de campo, se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se lanzará desde el lugar donde el balón cruzó la línea central.

En caso de infracción nunca se aplicará la ventaja.

2. Tarjetas por protestas a miembros de banquillo son faltas acumulables

Todas las personas integrantes de los equipos deben respetar a los miembros del equipo arbitral y sus decisiones, recordando y respetando la integridad de las Reglas de Juego.

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

Las tarjetas (amarillas o rojas) a los miembros del banquillo (suplentes y/o

cuerpo técnico) que sean por protestar, acumularán una falta.

Se considerará protesta: insultos, faltas de respeto, faltas de consideración..., tanto verbales como gestuales hacia cualquier integrante del partido (árbitros/as, equipo propio, equipo adversario, público, fotógrafos/as, mopa ...). También será considerada protesta la desobediencia cuando sea manifiesta y vaya dirigida a una indicación directa de algún miembro del equipo arbitral.

Ejemplos aclaratorios:

a) Si un equipo lleva 4 faltas y hay 2 tarjetas por protestas, se suben al marcador 6 faltas pero se reanuda conforme al juego, por ello, no se lanzaría tiro libre sin barrera.

b) Si el/la fisio o el/la médico hace caso omiso de la indicación directa del árbitro/a de atender a jugador/a fuera de la superficie de juego y es amonestado/a con tarjeta amarilla será falta acumulable.

3. Faltas sancionables con penal no acumulables

Todas las infracciones sancionadas con tiro libre directo cuentan como falta acumulable; sin embargo, cuando se conceda un tiro penal, la falta no se registrará como acumulada.

4. Solicitud de soporte de vídeo en expulsión por segunda tarjeta amarilla

El/la entrenador/a de un equipo (o, en su lugar, el miembro del cuerpo técnico designado) podrá solicitar la revisión de una segunda tarjeta amarilla incorrectamente mostrada. (No se contempla la posibilidad de revisar una acción en la que jugador/a ya amonestado cometa una infracción y no sea amonestado por segunda vez).

5. Solicitud de soporte de vídeo a partir de la 5ª falta acumulable

El/la entrenador/a de un equipo (o, en su lugar, el miembro del cuerpo técnico designado) podrá solicitar revisión en una infracción sancionable con falta a partir de la 5ª o concesión errónea de una falta a partir de la 5ª.

II. MEDIDAS PARA LA DINAMIZACIÓN DEL JUEGO

1. Reducción del tiempo de revisión en soporte de vídeo *(sólo partidos con SV)*

Cuando levanta el cartón de SV el/la árbitro/a 3 informará al técnico/a de soporte de vídeo de lo que se quiere revisar y, este/a último/a, marcará el inicio y fin de la jugada para generar el bucle en todas las cámaras. La

primera visualización será una imagen congelada de la mano, o superficie de contacto, o gol no gol … La segunda visualización serán los clips a cámara lenta (en caso de mano o golpeo en cuello/cara) o al 65 % de velocidad de la acción a revisar. En caso de solicitud por tarjeta roja sólo se visualizará la acción de la posible acción merecedora de expulsión. Los/as árbitros/as podrán solicitar imágenes alternativas al protocolo previamente explicado.

2. Señalización a árbitro/a 3 de tarjetas por intercomunicador
(sólo partidos con árbitro/a 3)

La comunicación de tarjetas al árbitro/a 3 se realizará por intercomunicador incluso cuando vayan acompañadas de gol o acumulable tras ventaja. No se realizará el código de señales hacia la mesa de anotación y cronometraje.

Sí se seguirán realizando las señalizaciones a la mesa de anotación correspondientes a:

a) Goles marcados.
b) Faltas acumulables tras ventaja.
c) Faltas acumulables por tarjeta a miembros de banquillo.
d) Solicitud de tiempo muerto.

3. Diálogo frecuente y ágil por parte del equipo arbitral

Los/as árbitros/as establecerán una comunicación frecuente, ágil y basada en el respeto mutuo con los/as integrantes de ambos equipos, siempre que ésta se desarrolle por los cauces reglamentarios establecidos. Estando el juego detenido la duración de dicha comunicación será la mínima imprescindible que evite el retraso de la reanudación del juego.

4. Asistencia a jugadores/as

Los/as jugadores/as lesionados/as, incluidos/as los/as 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 protocolo que seguirán los/as árbitros/as será:

1. Preguntarán al lesionado/a si requiere asistencia externa.

2. Respuesta negativa, continúa el juego.
   Respuesta positiva, se autoriza la entrada de asistencia.

3. Valoración inicial breve.

4. El /la árbitro/a instará a atención en el exterior de la superficie de juego.

5. Si se hace caso omiso de la indicación, se permite asistencia y, a continuación, se muestra la tarjeta amarilla a la persona que realizó la asistencia acumulando una falta al equipo.

Los únicos casos en los que se podrá hacer una excepción al protocolo anterior en referencia a la salida de los/as jugadores/as lesionados/as 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, 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;

La asistencia entre jugadores/as únicamente estará permitida para ayudar a incorporarse o comprobar si el/la jugador/a puede continuar. Si tras esta comprobación el/la jugador/a no puede continuar inmediatamente, deberá solicitarse asistencia externa y aplicarse el protocolo establecido.

5. Eliminación de avisos previos con balón parado

Se eliminan los avisos previos que retrasan la reanudación del juego por parte de los/as árbitros/as, por ejemplo:

a) Ubicación del portero en penal.

b) Ubicación del portero en tiro de 10 m

c) Insistencia a jugadores/as de no adelantarse en barreras.

Sólo se realizarán los siguientes avisos previos y en una única ocasión por equipo y partido:

a) Primer aviso equipo y partido por agarrones antes de reanudación.

b) Primer aviso por equipo y partido por incumplimiento de distancia de los/as defensores/as en saque de banda y/o esquina.

6. Protocolo para la limpieza de la superficie de juego durante el partido *(Sólo Liga Prime Futsal y Primera División Iberdrola)*

Principios de actuación de las personas que limpian la superficie de juego:

a) Autonomía: no necesitan autorización de los/as árbitros/as A1 y A2.

b) Rapidez: máxima celeridad abandonando inmediatamente la pista

tras eliminar la incidencia.

c) Acceso a pista: cuando detecte zona resbaladiza y siguiendo las 5 pautas de acción.

d) No interferencia: no podrá obstaculizar el desarrollo y la reanudación. Entrada y salida por la zona más próxima.

e) Supervisión: permanente por el/la árbitro/a A3 que podrá impedir o interrumpir cualquier acción incorrecta.

f) Ubicación y uniformidad: dos personas uniformadas (en cuadrantes de esquina y cruzados) provistos de mopa y toalla/bayeta.

Pautas de acción de la incidencia:

a) Tiros libres con barrera: simultáneamente a la gestión de la barrera por parte de los/as árbitros/as.

b) Tiros libres sin barrera: simultáneamente a la gestión de la ubicación de jugadores/as por parte de los/as árbitros/as.

c) En campo propio: cuando el balón esté en juego en campo contrario.

d) Áreas en ataque: se detiene la reanudación para limpiar.

e) Porterías desplazadas: corregirán la incidencia con inmediatez desde el exterior de la superficie de juego.

7. Protocolo balones auxiliares en bases
(Sólo Liga Prime Futsal y Primera División Iberdrola)

En los márgenes exteriores de la superficie de juego habrá distribuidas 10 bases con balones para ser utilizados durante el partido.

Los/as jugadores/as podrán utilizar los 11 balones para reanudar el juego optando por un balón próximo al lugar de ejecución. Los/as jugadores/as defensores/as deberán prestar atención al punto de saque no al balón de la acción precedente.

Con el/la jugador/a en disposición de reanudar si no coge balón para ejecutar el lanzamiento el/la árbitro dará señal con el silbato de inicio de cuenta de los 4 s.

En cada partido existirán 4 recogepelotas que estarán uniformados con idéntica ropa y estarán ubicados en el exterior de la superficie de juego en los cuadrantes de esquina, éstos/as nunca podrán entregar un balón a los/as jugadores/as. Sólo repondrán balones en las bases.

Ningún suplente o miembro del cuerpo técnico podrá entregar ningún balón directamente a los/as jugadores/as para intentar sacar provecho de

la acción. Sí podrán hacerlo en el resto de circunstancias cuando un balón queda alojado en el banquillo.

III. PROTOCOLO SOPORTE DE VÍDEO *(Sólo partidos con SV)*

1. Decisiones / incidencias revisables

A) Por solicitud de entrenador/a (o persona designada)

a) Gol / no gol:
- Infracción del equipo atacante.
- Adelantamiento portero/a tiro libre sin barrera y penal.
- Balón fuera de juego antes del gol.
- Situaciones de gol dudoso gol / no gol.

b) Penal / no penal:
- Infracción sancionable con penal no sancionada.
- Concesión errónea de un penal.
- Infracción del equipo atacante en la jugada del posible penal.
- Localización de la infracción (dentro o fuera del área de penal).
- Balón fuera de juego antes del incidente.

c) Falta a partir de la 5ª / no falta a partir de la 5ª:
- Infracción sancionable con falta a partir de la 5ª no sancionada.
- Concesión errónea de una falta a partir de la 5ª.
- Infracción del equipo atacante en la jugada de la posible falta a partir de la 5ª.
- Balón fuera de juego antes del incidente.

d) Tarjeta roja
- Evitar ocasión manifiesta de gol.
- Juego brusco y grave, conducta violenta y acciones ofensivas.
- Segunda tarjeta amarilla incorrectamente mostrada (no se podrá solicitar una segunda tarjeta amarilla no mostrada).

e) Confusión de identidad en tarjeta amarilla o tarjeta roja

B) Por solicitud de los/as árbitros/as

a) Si el cronómetro no funciona para corregir el tiempo restante

b) Por error de cronometraje en reanudación o detención

c) Para comprobar si se ha marcado un gol a final de período

d) En todos los supuestos en que haya desacuerdo entre los/as dos árbitros/as y sean incidentes revisables por parte de los/as entrenadores/as.

2. Solicitudes por equipo

No habrá límite de solicitudes de revisión por equipo que provoquen la rectificación por parte de los/as árbitros/as de la decisión previa. Sin embargo, sí que lo habrá en solicitudes de revisión que ratifiquen la decisión inicial de los/as árbitros/as, en este caso, cada equipo dispondrá de 1 solicitud por equipo y período (no acumulable). En caso de tiempo suplementario se dispondrá de nuevo de 1 solicitud por equipo para todo el tiempo suplementario.

3. Aspectos prácticos

- Los/as árbitros/as deberán tomar siempre una decisión inicial (incluidas decisiones disciplinarias como si no hubiese SV (excepto incidentes graves inadvertidos).

- La solicitud de SV por parte del equipo debe realizarse con inmediatez.

- La decisión inicial arbitral no se rectificará, a menos que en las imágenes se compruebe un error claro, obvio y manifiesto o un incidente grave inadvertido.

- Tras una revisión en la que se rectifique la decisión inicial no se cancelarán las medidas disciplinarias tomadas inicialmente excepto cuando fueran por detener un ataque prometedor o evitar una OMG.

- Tras las revisiones se ajustará el cronómetro en caso de necesidad

- Si no funciona el SV parcial o totalmente se seguirá con normalidad tras informar a los equipos.

- Se podrá revisar la jugada de ataque que haya dado lugar a la decisión / incidencia pudiendo incluir la manera en la que el equipo atacante tomó posesión del balón con éste en juego en las decisiones referentes a: goles, penales, faltas a partir de la 5ª y tarjetas rojas por evitar una OMG.

- En caso de que las imágenes no sean idóneas para ser valoradas por los/as árbitros/as el equipo no perderá el derecho a una posterior solicitud.

- En tandas de penal se revisarán todos los lanzamientos por parte del equipo arbitral.

4. Aspectos prácticos

1. Solicitud del entrenador/a (o persona designada) girando el dedo en el aire al árbitro/a 3.

2. Árbitro/a 3 perita la situación por si procede SV.

3. Árbitro/a 3 levanta el cartón SV y avisa a árbitros/as 1 y 2 (mientras

levanta el cartón comunica al técnico/a SV la posible acción a revisar).

4. Árbitros 1 y 2 deciden detener el juego o permitir que finalice la jugada.
5. Árbitro/a de la banda de banquillos realiza el gesto de la pantalla.
6. Árbitros/as 1 y 2 a la pantalla. Árbitros/a 3 vela por privacidad. La primera opinión la da el contrario al que tomó la decisión en juego.
7. Toma de decisión.
8. Árbitro/a de banda de banquillos (excepto en cambio de tarjeta) realiza el gesto de pantalla y ratifica o rectifica.

IV. PROTOCOLO DISTANCIA SAQUE DE BANDA Y ESQUINA

En el momento de la ejecución de un saque de banda o esquina todos/as los/as adversarios/as deberán permanecer a una distancia mínima de 5 m del punto donde se vaya a ejecutar el saque.

Las Reglas de Juego establecen que aquel adversario que se sitúe a menos de 5 m del lugar donde se ejecuta el saque impidiendo la ejecución o interceptando el balón será amonestado por conducta antideportiva. En caso de que ya se hubiera ejecutado el saque, se concederá un libre indirecto en saque de banda o la repetición del lanzamiento en saque de esquina.

Los/as árbitros/as no medirán la distancia de los/as defensores/as en los saques de banda o esquina. Existen referencias en la pista para que los/as jugadores/as adopten la distancia mínima de 5 m.

Por el celo que se pretende implementar de cara a la dinamización del juego en la presente temporada, en caso de incumplimiento de la distancia mínima obstaculizando o interceptando el saque, los/as árbitros/as realizarán un único aviso público a todo el equipo por partido de que en la reincidencia serán amonestados.

V. MANOS

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

Con el fin de determinar con claridad las infracciones, se considera brazo desde el límite superior de éste coincidente con el punto inferior de la axila.

a) <u>Voluntarias</u>

Tocar el balón de manera voluntaria con la mano o el brazo, por ejemplo, desplazando estas partes del cuerpo en dirección al balón.

b) <u>Antinaturales</u>

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

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

- Mano o brazo están claramente despegados y alejados del cuerpo.

- Mano o brazo están claramente despegados por encima del hombro.

c) Accidentales (involuntarias)

Tocar el balón con la mano o el brazo de manera accidental no es infracción, por lo que el juego debe continuar.

- Mano en posición natural.

- Manos pegadas/próximas al cuerpo.

- Manos apoyadas o hacia el apoyo. Mano como herramienta de soporte para mantener el equilibrio. Si el/la jugador/a cae y la mano o el brazo quedan entre el cuerpo y el punto de apoyo en el suelo, pero no alejadas del cuerpo hacia un lado o en vertical.

Nunca se puede conseguir gol con la mano, por ello, se considerará infracción y se sancionará con un tiro libre indirecto las dos acciones que siguen:

- Marcar un gol directamente con la mano o el brazo (incluido/a el/la guardameta).

- Marcar un gol después de tocar con la mano o el brazo y sin que otro/a jugador/a lo haya jugado posteriormente.

MANOS	DECISIÓN TÉCNICA	DECISIÓN DISCIPLINARIA	
VOLUNTARIAS	TLD	ATAQUE PROMETEDOR	T. AMARILLA
		SIN ATAQUE PROMETEDOR	SIN TARJETA
ANTINATURALES	TLD	ATAQUE PROMETEDOR	T. AMARILLA
		SIN ATAQUE PROMETEDOR	SIN TARJETA
ACCIDENTALES	NO EXISTE INFRACCIÓN	SIN TARJETA	
	MANO + GOL TLI	DIRECTAMENTE	SIN TARJETA
		EL/LA MISMO/A JUGADOR/A	SIN TARJETA

VI. EVITAR UN GOL O UNA OCASIÓN MANIFIESTA DE GOL

A) MANOS

a) Voluntarias o antinaturales

- Cuando un/a jugador/a evite gol u OMG del equipo adversario por mano voluntaria, será expulsado, independientemente de dónde se produzca ésta (excepto el/la portero/a dentro de su área).

- Cuando un/a guardameta dentro del área (saque de meta, tiro libre) evite un gol o una OMG del equipo adversario por mano voluntaria o tocar con cualquier parte del cuerpo, será expulsado/a y se reanudará con TLI (doble toque).

- Cuando un/a guardameta fuera del área evite un gol o una OMG del equipo adversario por mano voluntaria, será expulsado/a aunque haya jugadores/as detrás de él/ella en la portería o en el área.

b) Involuntarias

- Cuando un/a jugador/a evite un gol u OMG del equipo adversario cometiendo una infracción por mano involuntaria y los/as árbitros/as conceden un tiro penal, el/la jugador/a será amonestado/a.

- Si se produce fuera del área se expulsará al jugador/a o guardameta y reanudarán con TLD.

- No se sancionarán cuando estén pegadas al cuerpo (protección sin separación alguna) o de manera natural.

MANOS	INFRACTOR	UBICACIÓN	DECISIÓN TÉCNICA	DECISIÓN DISCIPLINARIA
VOLUNTARIAS Y ANTINATURALES	JUGADOR/A	En toda la pista	TLD / PENAL	T. ROJA
	GUARDAMETA	Fuera del área	TLD	T. ROJA
		Doble toque en área tras saque de meta o TL	TLI	T. ROJA
INVOLUNTARIAS	JUGADOR/A	Dentro del área	PENAL	T. AMARILLA
	JUGADOR/A Y/O PORTERO/A	Fuera del área	TLD	T. ROJA

B) CON CONTACTO FÍSICO

A la hora de determinar si existe una ocasión manifiesta de gol se deberán valorar los siguientes tres apartados por el orden que se enumeran:

1. Si la portería está protegida o desprotegida.
   (Se considera que la portería está protegida cuando el/la guardameta se encuentra en su propia área penal, situado en el interior del

triángulo imaginario cuyos vértices son los postes y el balón).

2a. Con portería protegida para poder considerarse OMG tendrá que haber superioridad de atacantes sobre defensores/a activos/as (no se contabiliza el/la jugador/a que comete la infracción y sí se incluye el/la guardameta del equipo defensor).

2b. Con portería desprotegida para poder considerarse OMG tendrá que haber igualdad o superioridad de atacantes sobre defensores/a activos/as (no se contabiliza el/la jugador/a que comete la infracción y sí se incluye el/la guardameta del equipo defensor).

3. Será OMG si, cumplidas las premisas establecidas en el punto 1 y 2, la distancia a portería, la dirección del juego y el control del balón o la posibilidad de recuperarlo hacen posible la consecución de gol de no haber tenido lugar la infracción que se perita.

CON CONTACTO FÍSICO	EVITAR UN GOL O UNA OMG	
	Dentro del área de penal	Fuera del área de penal
Intento de jugar o disputar el balón	T. AMARILLA	T. ROJA
Sin intento de jugar o disputar el balón	T. ROJA	T. ROJA

VII. USO DE BRAZOS

Bloquear a un/a jugador/a rival puede considerarse una táctica lícita en el fútbol sala, siempre que el/la jugador/a que realice el bloqueo se encuentre quieto/a en caso de producirse contacto físico y que no se interponga en el camino de un/a oponente desplazándose intencionadamente hacia él/ella y provocando el contacto al moverse, estirando el cuerpo o utilizando los brazos.

Los brazos se pueden utilizar como herramienta pero no como arma. Además, el/la oponente deberá tener la posibilidad de evitar el bloqueo.

Podrá realizarse un bloqueo tanto si el/la jugador/a rival está en posesión del balón como si no lo está.

a) Infracción por bloqueo u obstrucción sin contacto físico

Se sancionará con tiro libre indirecto.

b) Infracción por bloqueo u obstrucción con contacto físico

Se sancionará con tiro libre directo.

El contacto con la cara o cuello de un adversario siempre será sancionado con tarjeta amarilla o roja. Será amarilla cuando se produzca un contacto sin intensidad y no exista intención de golpeo. Se mostrará la tarjeta roja cuando sea un contacto con intensidad y/o se haya cargado el brazo con intención de golpear.

VIII. SISTEMAS ELECTRÓNICOS O DE COMUNICACIÓN EN BANQUILLOS

Los sistemas electrónicos o de comunicación estarán permitidos en banquillos con fines de rendimiento o estadísticas de partido.

Si se utiliza para protestar o mostrar disconformidad señalando alguna jugada se amonestará sin advertencia previa y se expulsará de persistir dicha protesta.

La Comisión Técnica de Árbitros de Fútbol Sala circula estas directrices y recomendaciones con el deseo de que puedan llegar a todas las personas interesadas y tengan la mayor divulgación de su contenido.

Las Rozas de Madrid, 26 de agosto de 2026

Álvaro Cid Bragado
Presidente CTAFS de la RFEF