



Temporada 2019/2020

CIRCULAR Nº 92

REGLAS DE JUEGO DE FUTSAL

Temporada 2020/2021

Por medio de la presente, la RFEF desea comunicar a todos los estamentos pertenecientes a la especialidad de fútbol sala el contenido de las Reglas de Juego de Futsal para la Temporada 2020/2021.

Asimismo, se informa que la entrada en vigor de las Reglas de Juego se ha producido desde el 1 de junio de 2020, excepto para aquellas competiciones que aun se tienen que disputar en el curso de la Temporada 2019/2020.

Se adjunta el texto íntegro de las Reglas de Juego de Futsal para la Temporada 2020/2021 a fin de que sea debidamente conocida y atendida por todos los estamentos pertenecientes a la especialidad de fútbol sala.

En caso de necesitar cualquier otro tipo de información complementaria al respecto pueden contactar directamente con el Comité Técnico de Árbitros de Fútbol Sala.

Todo lo anterior se comunica para el general conocimiento y a los efectos oportunos.

En Las Rozas de Madrid, a 6 de julio de 2020.


Andreu Camps Povill
Secretario General

FIFA®

Reglas de Juego del FUTSAL

2020/21



Fédération Internationale de Football Association

Presidente:	Gianni Infantino
Secretaria general:	Fatma Samoura
Dirección:	FIFA-Strasse 20 Apdo. de correos 8044 Zúrich Suiza
Teléfono:	+41 (0)43 222 7777
Internet:	FIFA.com

REGLAS DE JUEGO DEL FUTSAL

2020/21

Aprobadas por la Comisión de Árbitros de la FIFA y el Consejo de la FIFA.

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

Entrada en vigor: 1 de junio de 2020

OBSERVACIONES SOBRE LAS REGLAS DE JUEGO DEL FUTSAL	6
REGLA 1. EL TERRENO DE JUEGO	10
1 Terreno de juego	10
2 Marcación del terreno de juego	10
3 Dimensiones del terreno de juego	12
4 Área penal	13
5 El punto de los 10 m	14
6 Zonas de sustituciones	14
7 Área de esquina	14
8 Área técnica	15
9 Porterías	16
10 Desplazamiento de las porterías	18
11 Publicidad sobre el terreno de juego	19
12 Publicidad en las redes de las porterías	19
13 Publicidad en las áreas técnicas	19
14 Publicidad alrededor del terreno de juego	19
REGLA 2. EL BALÓN	20
1 Características y medidas	20
2 Publicidad en el balón	21
3 Sustitución de un balón dañado o defectuoso	21
4 Balones adicionales	21
5 Segundo balón en el terreno de juego	22
6 Gol con un balón dañado o defectuoso	22
REGLA 3. LOS JUGADORES	23
1 Número de jugadores	23
2 Número de sustituciones y de suplentes	23
3 Entrega de la lista de jugadores y suplentes	24
4 Procedimiento de sustitución	24
5 Calentamiento	25
6 Cambio de guardameta	25
7 Infracciones y sanciones	26
8 Jugadores y suplentes expulsados	27
9 Personas no autorizadas en el terreno de juego	27
10 Gol marcado con una persona no autorizada en el terreno de juego	28
11 Regreso no autorizado de un jugador fuera del terreno de juego	29
12 Capitán del equipo	29

REGLA 4. EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES	30
1 Seguridad	30
2 Equipamiento obligatorio	30
3 Colores del uniforme	31
4 Otro tipo de equipamiento	31
5 Esloganes, mensajes, imágenes y publicidad	34
6 Infracciones y sanciones	35
7 Numeración de los jugadores	36
REGLA 5. LOS ÁRBITROS	37
1 Autoridad de los árbitros	37
2 Decisiones de los árbitros	37
3 Facultades y obligaciones	38
4 Responsabilidad del equipo arbitral	40
5 Partidos internacionales	41
6 Equipamiento del árbitro	42
REGLA 6. LOS OTROS MIEMBROS DEL EQUIPO ARBITRAL	43
1 Árbitros asistentes adicionales	43
2 Facultades y obligaciones	43
3 Partidos internacionales	46
4 Árbitro asistente de reserva	46
REGLA 7. LA DURACIÓN DEL PARTIDO	48
1 Periodos de juego	48
2 Finalización de los periodos	48
3 Tiempo muerto	48
4 Descanso	49
5 Partido suspendido definitivamente	49
REGLA 8. INICIO Y REANUDACIÓN DEL JUEGO	50
1 Saque inicial	50
2 Balón a tierra	51
REGLA 9. BALÓN EN JUEGO	52
1 Balón no en juego	52
2 Balón en juego	52
3 Canchas cubiertas	52

REGLA 10. EL RESULTADO DE UN PARTIDO	53
1 Gol válido	53
2 Equipo ganador	54
3 Tanda de penales	54
4 Goles marcados fuera de casa	56
REGLA 11. EL FUERA DE JUEGO	57
REGLA 12. FALTAS Y CONDUCTA INCORRECTA	58
1 Tiro libre directo	58
2 Tiro libre indirecto	60
3 Medidas disciplinarias	62
4 Reanudación del juego tras faltas y conducta incorrecta	68
REGLA 13. TIROS LIBRES	71
1 Tipos de tiros libres	71
2 Procedimiento	71
3 Infracciones y sanciones	73
4 Faltas acumuladas	74
5 Tiro libre directo a partir de la sexta falta acumulada en un periodo	75
REGLA 14. EL PENAL	79
1 Procedimiento	79
2 Infracciones y sanciones	80
3 Resumen	82
REGLA 15. EL SAQUE DE BANDA	83
1 Procedimiento	83
2 Infracciones y sanciones	84
REGLA 16. EL SAQUE DE META	85
1 Procedimiento	85
2 Infracciones y sanciones	85
1 Procedimiento	87
2 Infracciones y sanciones	87

	<i>Página</i>
DIRECTRICES PRÁCTICAS PARA ÁRBITROS DE FUTSAL Y OTROS MIEMBROS DEL EQUIPO ARBITRAL	89
SEÑALES	90
POSICIONAMIENTO	103
INTERPRETACIÓN DE LAS REGLAS Y OTRAS RECOMENDACIONES	124
TÉRMINOS DE FUTSAL	143
TÉRMINOS ARBITRALES	152

OBSERVACIONES SOBRE LAS REGLAS DE JUEGO DEL FUTSAL

Idiomas oficiales

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

Otros idiomas

Las federaciones nacionales de fútbol que traduzcan las Reglas de Juego del Futsal pueden solicitar a la FIFA la plantilla de la edición de 2020/21 enviando un mensaje a: refereeing@fifa.org. Se ruega a las federaciones nacionales de fútbol que traduzcan las Reglas de Juego del Futsal utilizando este formato que envíen un ejemplar a la FIFA (en el que figure claramente en la portada que se trata de la traducción oficial de la federación nacional) para publicarlo en FIFA.com como ayuda y referencia.

Aplicación de las Reglas del Futsal

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

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

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

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

Cambios en las Reglas de Juego del Futsal

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

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

La manera de disputar y arbitrar el fútbol debe ser la misma en todas las canchas del mundo. No obstante, las necesidades del fútbol en cada país determinarán la duración de un partido, el número de participantes y las sanciones aplicables a ciertos comportamientos antideportivos.

En consecuencia, las federaciones nacionales (junto con las confederaciones y la FIFA) tienen la posibilidad de adaptar todos o algunos de los siguientes aspectos organizativos de las Reglas del Fútbol de las que son responsables:

Fútbol infantil y juvenil, de veteranos, de personas con discapacidad y las categorías inferiores de fútbol (fútbol base y *amateur*):

- dimensiones del terreno de juego;
- tamaño, peso y material del balón;
- distancia entre los postes y altura del travesaño;
- duración de las dos mitades del partido de igual duración (y de las dos mitades de la misma duración de la prórroga);
- limitaciones al lanzamiento del balón por parte del guardameta.

Además, para conceder a las federaciones nacionales de fútbol una mayor flexibilidad para beneficiar y desarrollar su fútbol nacional, la FIFA ha aprobado los siguientes cambios relativos a las categorías de la disciplina:

- El fútbol femenino ya no es una categoría separada y ahora tiene el mismo estatus que el fútbol masculino.
- Se han retirado los límites de edad para el fútbol infantil y juvenil y de veteranos: las federaciones nacionales de fútbol, las confederaciones y la FIFA tienen flexibilidad para definir las restricciones de edad de estas categorías.
- Cada federación nacional de fútbol determinará qué competiciones de las categorías inferiores del fútbol son designadas como «fútbol *amateur*» o «fútbol base».

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

Limitaciones al lanzamiento del balón por parte del guardameta

La FIFA ha aprobado ciertas limitaciones en el lanzamiento del balón por parte de los guardametas en el futsal de juveniles, veteranos, personas con discapacidad y las categorías inferiores del futsal (fútbol base/*amateur*), siempre que también las apruebe la federación nacional de fútbol con competencia sobre la competición, la confederación o la FIFA, según corresponda.

En las siguientes reglas se hace referencia a las limitaciones:

Regla 12. Faltas y conducta incorrecta

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

[...]

- Cuando las reglas nacionales en el futsal juvenil, veterano, para personas con discapacidad y en el futsal base prohíban que el guardameta lance el balón más allá de la línea central (el libre directo se lanzará desde el lugar donde el balón cruzó la línea central)».

Regla 16. El saque de meta

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

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

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

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

Evolución de los cambios en las Reglas del Futsal

La última revisión de las Reglas del Futsal se produjo en el año 2014. Cada cambio propuesto debe analizarse en función de los siguientes aspectos: justicia y deportividad, integridad, respeto, seguridad, el disfrute de los participantes y la manera en que la tecnología puede beneficiar al futsal. Las Reglas del Futsal también deben motivar a todos a participar, independientemente de sus circunstancias personales o capacidad.

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

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

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

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

REGLA 1. EL TERRENO DE JUEGO

1

Terreno de juego

El terreno de juego deberá ser plano, sin asperezas y no abrasivo, preferentemente de madera o de un material sintético, de acuerdo con el reglamento de la competición. No se permite el uso de superficies que resulten peligrosas para los jugadores, los miembros del equipo técnico y el equipo arbitral.

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



FIFA Quality



IMS – International Match Standard

De manera excepcional, y únicamente para competiciones nacionales, se permitirán las canchas de césped artificial.

2

Marcación del terreno de juego

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

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

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

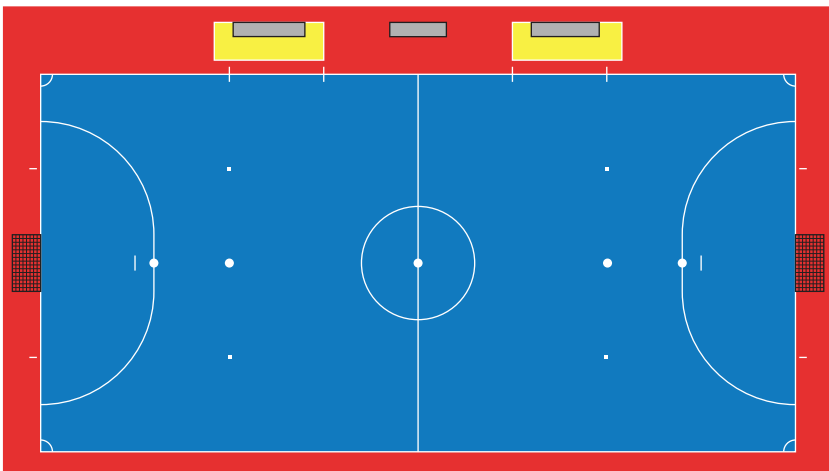
Si un jugador realizara marcas no autorizadas en el terreno de juego, será amonestado por conducta antideportiva. Si los árbitros se percataran de ello durante el partido, detendrán el juego si no pueden aplicar la ventaja y amonestarán al infractor por conducta antideportiva. Se reanudará el juego con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

Las dos líneas de demarcación más largas se denominarán líneas de banda. Las dos más cortas serán las líneas de 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 de la cancha 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 con una separación de 5 cm de la línea de meta, para señalar la distancia mínima (5 m) que deberá observarse en la ejecución de un saque de esquina. El tamaño de esta marca será de 8 cm de ancho y 40 cm de largo.

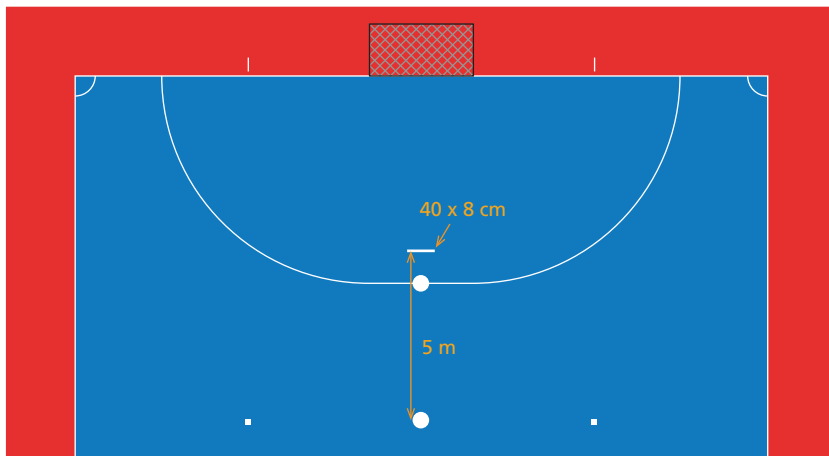


4 Área penal

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.



5 El punto de los 10 m

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

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.

6 Zonas de sustituciones

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

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

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

7 Área de esquina

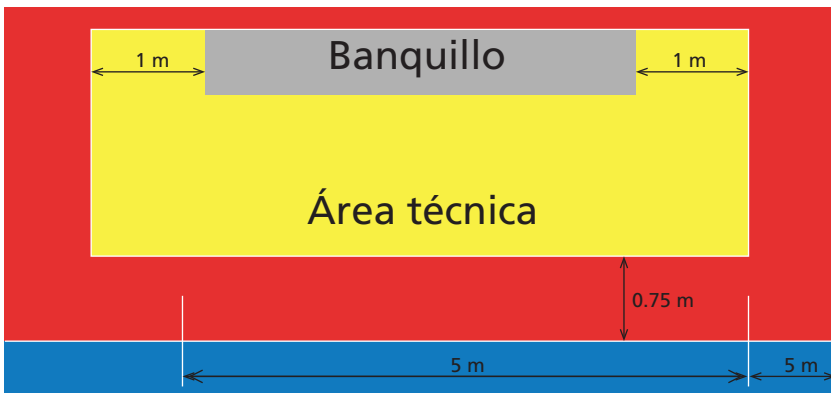
Por el interior del terreno de juego, se trazará un cuadrante con un radio de 25 cm desde cada una de las cuatro esquinas. La anchura del cuadrante de esquina será de 8 cm.

8 Área técnica

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

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

Zona de sustituciones y área técnica



Seguridad

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

9 Porterías

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

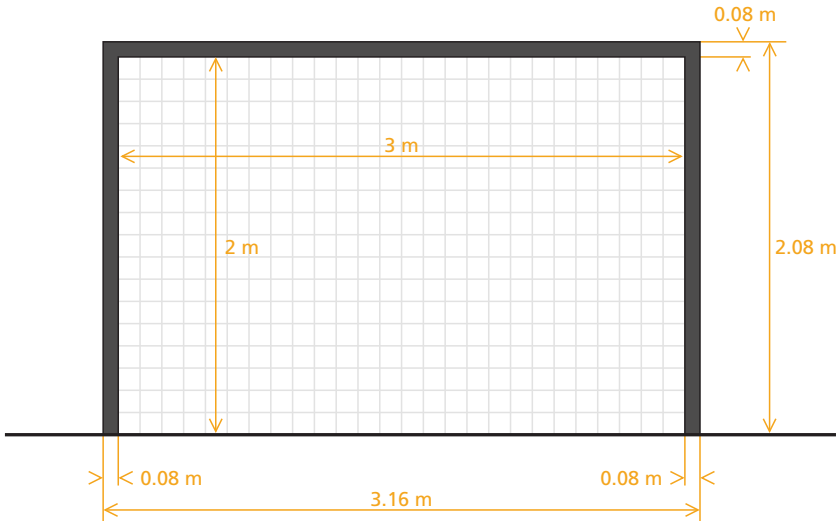
La portería consta de dos postes verticales, equidistantes de las esquinas del terreno de juego y unidos en la parte superior por un larguero o travesaño horizontal. Los postes y el travesaño deberán estar fabricados con materiales homologados. Asimismo, estos deberán tener forma cuadrada (con cantos redondeados para garantizar la seguridad de los jugadores) o redonda y no deberán constituir ningún peligro para los jugadores.

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

Los postes y el travesaño tendrán la misma anchura y profundidad que la línea de meta: 8 cm. Las redes deberán ser de un material homologado; se engancharán a la parte posterior de los postes y del travesaño con un sistema de sujeción adecuado, y no deberán estorbar al guardameta.

Si el travesaño se rompiera o se saliera de su sitio, se detendrá el juego hasta que haya sido reparado o devuelto a su posición original. Si no fuera posible repararlo, se deberá suspender el partido. No se permitirá el empleo de una cuerda para sustituir al travesaño. Si se pudiera reparar el travesaño, el partido se reanudará con un balón a tierra en el lugar donde se detuvo el juego, a menos de que sucediera dentro del área (v. Regla 8).

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



Las porterías deberán disponer de un sistema estabilizador que impida su vuelco. Aunque no deberán estar ancladas al suelo, el peso de la parte trasera de las porterías deberá permitir moverlas sin poner en riesgo la seguridad de los participantes.



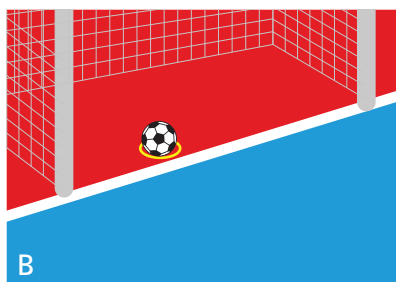
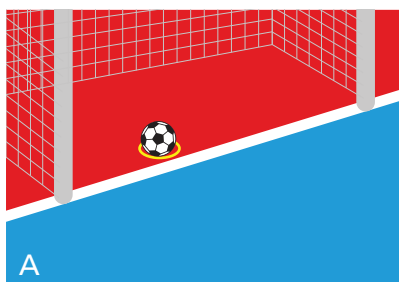
Se podrán utilizar porterías portátiles solo en caso de que se cumpla esta condición.

10

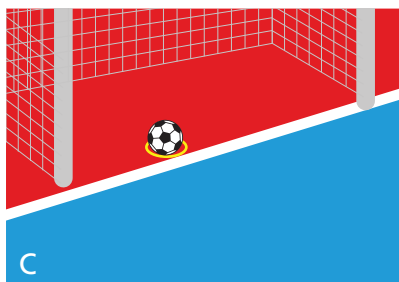
Desplazamiento de las porterías

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

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

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

11 Publicidad sobre el terreno de juego

Si el reglamento de la competición no lo prohíbe, se permitirá publicidad en el suelo del terreno de juego, siempre que no distraiga o confunda a los jugadores o árbitros y permita ver las líneas de demarcación.

12 Publicidad en las redes de las porterías

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

13 Publicidad en las áreas técnicas

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

14 Publicidad alrededor del terreno de juego

La publicidad vertical deberá estar al menos:

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

REGLA 2. EL BALÓN

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 atm (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.

Todos los balones utilizados en partidos de competición oficial organizada bajo los auspicios de la FIFA o de las confederaciones deberán portar uno de los siguientes distintivos:

FIFA Quality PRO

FIFA Quality

IMS – INTERNATIONAL MATCH STANDARD



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

Las instituciones que lleven a cabo los controles de calidad deberán estar aprobadas por la FIFA.

2 Publicidad en el balón

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

3 Sustitución de un balón dañado o defectuoso

Si el balón explota o quedara defectuoso mientras está en juego, este se detendrá y se reanudará dejando caer el balón de reserva al suelo en el sitio donde se dañó el balón original, a menos que el partido se haya interrumpido dentro del área (v. Regla 8). La única excepción a esta regla se dará en caso de que el balón explota o quedara defectuoso al chocar contra el travesaño o uno de los postes para, posteriormente, entrar en la portería.

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

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

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

4 Balones adicionales

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

5 Segundo balón en el terreno de juego

En caso de que un segundo balón entre en el terreno de juego estando el balón en juego, los árbitros deberán interrumpir el partido únicamente si el segundo balón interfiera en el juego. El partido se reanudará con un balón a tierra en el sitio donde el balón se hallaba cuando el juego fue interrumpido, a menos que se haya interrumpido en el área, en cuyo caso uno de los árbitros dejará caer el balón frente al guardameta (v. Regla 8).

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

6 Gol con un balón dañado o defectuoso

Si el balón explota o se daña tras chocar con uno de los postes o el travesaño y entra de manera directa en la portería en la que impacta, el árbitro concederá el gol.

REGLA 3. LOS JUGADORES

1 Número de jugadores

El partido lo disputarán dos equipos, formados cada uno de ellos por un máximo de cinco jugadores, de los que uno jugará de guardameta. El partido no comenzará ni se reanudará si uno de los equipos dispone de menos de tres jugadores.

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

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

2 Número de sustituciones y de suplentes

Se permitirá un número ilimitado de sustituciones durante el partido.

Competiciones oficiales

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

Otros partidos

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

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

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

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

3

Entrega de la lista de jugadores y suplentes

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

4

Procedimiento de sustitución

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

- el jugador que va a ser reemplazado saldrá del terreno de juego por la zona de sustituciones de su propio equipo, salvo en las excepciones previstas en las Reglas de Juego del Fútbol;
- el jugador que vaya a ser reemplazado no necesitará el permiso de ninguno de los árbitros para abandonar el terreno de juego;
- los árbitros no tendrán que autorizar la entrada del suplente;
- el suplente no podrá entrar en el terreno de juego hasta que el jugador al que debe reemplazar no lo haya abandonado;
- el suplente deberá entrar al terreno de juego por la zona de sustituciones de su propio equipo;
- las sustituciones serán efectivas cuando el suplente entre por completo en el terreno de juego por la zona de sustituciones de su propio equipo, tras entregar el peto al jugador al que va a sustituir, excepto si este

hubiese tenido que abandonar la cancha por otra zona por las razones previstas en las Reglas de Juego del Futsal, en cuyo caso entregará el peto al tercer árbitro;

- desde ese momento, el suplente se convierte en jugador, y el jugador que se retira pasa a ser suplente;
- en ciertas circunstancias, se podrá negar la entrada al suplente, p. ej. si su uniforme o equipamiento no cumple lo estipulado en las Reglas.
- Aquellos suplentes que no hayan completado el procedimiento de sustitución no podrán reanudar el juego con un saque de banda, un tiro penal, un tiro libre, un saque de esquina, un saque de meta o recibiendo un balón a tierra.
- Los jugadores sustituidos podrán volver a participar en el partido.
- Todos los suplentes estarán sometidos a la autoridad y jurisdicción de los árbitros, participen o no en el partido.

5 Calentamiento

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

6 Cambio de guardameta

- Cualquiera de los suplentes podrá ocupar el puesto del guardameta, sin necesidad de avisar a los árbitros ni estar el juego detenido.
- Cualquier jugador podrá ocupar el puesto del guardameta, si bien deberá hacerlo en el momento en que se haya detenido el juego y, además, deberá advertir previamente a los árbitros.
- Aquel jugador o suplente que reemplace al guardameta deberá llevar una camiseta de guardameta con su dorsal original de jugador o suplente. Si así lo exigen las reglas de la competición, los jugadores que actúen de portero-jugador deberán llevar una camiseta del mismo color que la camiseta del guardameta titular.

7 **Infracciones y sanciones**

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

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

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

Si, en una sustitución, el jugador reemplazado saliera del terreno de juego por causas no justificadas en las Reglas de Juego del Fútbol, por un lugar que no sea la zona de sustituciones de su propio equipo, los árbitros interrumpirán el juego (aunque no inmediatamente si pueden 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. En casos concretos, el juego se reanudará conforme a lo expuesto en el texto dedicado a la Regla 3 del apartado «Interpretación de las reglas y otras recomendaciones, en la sección «Directrices prácticas para árbitros de fútbol y otros miembros del equipo arbitral».

8

Jugadores y suplentes expulsados

Si un jugador es expulsado:

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

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

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

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

9

Personas no autorizadas en el terreno de juego

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

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

- 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;

El árbitro informará de la incidencia a las autoridades competentes.

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

Si el balón fuera a entrar en la portería y la presencia de la persona no autorizada no impidiera que un jugador del equipo defensor jugara el balón, se concederá gol si el balón entra en la portería (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 constataran que había una persona no autorizada en el terreno de juego cuando se marcó el gol, este no se podrá anular. Si la persona no autorizada estuviera todavía en el terreno de juego, el árbitro deberá:

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

Los árbitros informarán de la incidencia a las autoridades competentes.

Si después de la anotación de un gol y antes de reanudar el juego los árbitros se percatan de que una persona no autorizada se encontraba en 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.

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

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

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

Si los árbitros interrumpen el juego, lo reanudarán:

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

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

12 Capitán del equipo

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

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.

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: si se coloca cinta adhesiva o cualquier otro material en la parte exterior, deberá ser del mismo color que la parte de las medias sobre la que se use o que cubra;
- espinilleras: deberán estar fabricadas de un material tal que proteja de forma razonable; quedarán cubiertas por las medias;
- calzado de fútbol.

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

3 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, el árbitro autorizará que se juegue el partido.

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

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

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

4 Otro tipo de 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. También están permitidas las gorras para guardametas y las gafas de protección.

Petos

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

Protectores de cabeza

Cuando se usen protectores de cabeza (excepto gorras para guardametas) estos deberán:

- ser de color negro o del color principal de la camiseta (siempre y cuando los jugadores de un mismo equipo usen el mismo color);
- estar en consonancia con el aspecto profesional del equipamiento del jugador;
- no estar unidos o sujetos a la camiseta;
- no suponer ningún riesgo para el jugador que lo lleve ni para ningún otro (p. ej. un cierre alrededor del cuello);
- carecer de partes que sobresalgan (protuberancias).

Rodilleras y protectores de brazo

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

Comunicación electrónica

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

Se permite el uso de todo tipo de sistemas electrónicos de comunicación por parte del cuerpo técnico, en lo que respecta exclusivamente al bienestar y la seguridad del jugador o por razones tácticas o de instrucción, pero solo se pueden usar equipos pequeños y portátiles (p. ej. micrófonos, auriculares, teléfonos móviles/inteligentes, relojes inteligentes, tabletas u ordenadores portátiles). Serán expulsados del área técnica aquellos miembros del cuerpo técnico que usen equipos no autorizados o que se comporten de manera inapropiada como producto del uso de equipos electrónicos o de comunicación.

Sistemas electrónicos de seguimiento del rendimiento (EPTS)

Al usar sistemas electrónicos de seguimiento del rendimiento (EPTS) durante un partido de una competición oficial, con la aprobación de la federación nacional o del organizador de la competición, este último deberá garantizar que la información y los datos transmitidos por el EPTS al área técnica durante el partido son fiables y precisos.

La FIFA ha desarrollado un estándar profesional con el fin de asistir a los organizadores de competiciones a la hora de aprobar EPTS precisos y fiables.

La marca que aparece a continuación indica que el dispositivo o la tecnología EPTS se ha probado oficialmente y satisface los requisitos de fiabilidad y precisión de datos posicionales en el fútbol:



Cuando se usen dispositivos como parte de los EPTS de jugadores en una competición oficial auspiciada por la FIFA, una confederación o una federación nacional, el organizador de la competición deberá garantizar que los dispositivos que van adheridos al equipamiento de los jugadores no sean peligrosos. Además, deberán llevar la siguiente marca:



Este distintivo indica que se dicha tecnología ha sido probada oficialmente y satisface los requisitos mínimos de seguridad de la International Match Standard desarrollada por la FIFA. La FIFA deberá aprobar previamente las instituciones que lleven a cabo estos test.

5 Eslóganes, mensajes, imágenes y publicidad

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

Principios

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

- (Generalmente) se permite lo siguiente:
 - el número del jugador, el nombre, el escudo del equipo, eslóganes de alguna iniciativa, logotipos que promuevan el fútbol, el respeto y la integridad, así como todo tipo de publicidad autorizada en el reglamento de la competición o por el reglamento de la federación nacional, la confederación o la FIFA;
 - los datos de un partido: equipos, fecha, competición o evento, instalación.
- Los eslóganes, las imágenes y los mensajes autorizados deberán aparecer únicamente en el frontal de la camiseta o en el brazalete.
- En algunos casos, los eslóganes, las imágenes o los mensajes aparecerán únicamente en el brazalete del capitán.

Interpretación de la Regla

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

- emplear lenguaje o gestos ofensivos, insultantes o humillantes;
- gesticular de forma provocadora o exaltada.

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

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

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

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

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

6 **Infracciones y sanciones**

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

- el árbitro ordenará al jugador infractor que abandone el terreno de juego para que corrija su equipamiento;
- el jugador saldrá del 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 del árbitro.

Se amonestará a aquellos jugadores que vuelvan a entrar al terreno de juego sin el permiso expreso del árbitro; 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).

7 Numeración de los jugadores

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

Los organizadores tendrán en cuenta lo difícil e inapropiado que resulta para los árbitros señalar números superiores al 15.

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

REGLA 5. LOS ÁRBITROS

1 Autoridad de los árbitros

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

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.

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

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

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

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

3

Facultades y obligaciones

Los árbitros:

- harán cumplir las Reglas de Juego del Fútbol;
- dirigirán el partido en colaboración con los otros miembros del equipo arbitral, siempre que el caso lo requiera;
- velarán por que los balones utilizados cumplan los requisitos estipulados en la Regla 2;
- velarán por que el equipamiento de los jugadores cumpla los requisitos estipulados en la Regla 4;
- tomarán nota de las incidencias del partido;
- interrumpirán el partido cuando lo juzguen oportuno, en caso de que se contravengan las Reglas de Juego del Fútbol;
- detendrán o suspenderán temporalmente o de manera definitiva el partido por otro tipo de 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 reanudar con un balón a tierra) únicamente si interfiriera en el juego, excepto si el balón fuera a entrar en la portería y la interferencia no impidiera que un defensor jugara el balón; se concederá gol si el balón entrara en la portería (incluso si se produjo contacto con el balón), a menos que la interferencia hubiera sido causada por un miembro del equipo atacante;
 - permitir que el juego continúe si no hay interferencia en el mismo, y ordenar que el balón, objeto o animal se retire del terreno de juego lo antes posible;
- detendrán el juego si estiman que algún jugador ha sufrido una lesión grave, y permitirán que sea transportado fuera del terreno de juego. Los jugadores lesionados, 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 los que se podrá hacer una excepción a esta regla sobre la salida de los jugadores lesionados serán cuando:

- un guardameta y un jugador de campo choquen y requieran atención médica;
- 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.
- 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 ventajosa de manera inmediata o transcurridos unos pocos segundos;
- castigarán la falta más grave cuando un jugador cometa más de una falta al mismo tiempo;
- tomarán medidas disciplinarias contra jugadores que cometan infracciones merecedoras de amonestación o expulsión. No estarán obligados a tomar medidas inmediatamente, pero deberán hacerlo en cuanto el balón deje de estar en juego;
- tomarán medidas contra los miembros del cuerpo técnico que no actúen de forma responsable y podrán hacerles una advertencia, amonestarlos con una tarjeta amarilla o mostrarles tarjeta roja y expulsarlos del

terreno de juego y sus inmediaciones, incluida el área técnica. Cuando no se pueda identificar al infractor, se amonestará al primer entrenador presente en el área técnica. Si un médico miembro del cuerpo técnico comete una infracción sancionable con expulsión, podrá permanecer en el banquillo;

- con la ayuda de los otros miembros del equipo arbitral, tomarán decisiones sobre aquellas incidencias que les hayan pasado inadvertidas;
- no permitirán que personas no autorizadas entren en el terreno de juego;
- autorizarán la reanudación del partido tras una interrupción;
- deberán hacer las señales descritas en el apartado «Señales de los árbitros y otros miembros del equipo arbitral»;
- deberán situarse en la cancha o en torno a ella según lo descrito en las secciones correspondientes que forman parte del apartado «Directrices prácticas para árbitros de fútbol y otros miembros del equipo arbitral», cuando se disponga que son obligatorias;
- remitirán a las autoridades competentes un informe o acta del partido, donde se detallarán todas las sanciones impuestas a jugadores o miembros del cuerpo técnico y sobre cualquier otra incidencia que haya ocurrido antes, durante y después del partido.

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 Fútbol;
- suspenderá temporal o definitivamente el partido por cualquier tipo de interferencia externa.

El segundo árbitro:

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

4 Responsabilidad del equipo arbitral

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

- ningún tipo de lesión que sufra un jugador, miembro del cuerpo técnico o espectador;

- ningún daño a la propiedad, sea esta del carácter que sea;
- cualquier otra pérdida sufrida por una persona física, club, empresa, federación o entidad, la cual se deba o pueda deberse a alguna decisión tomada conforme a las Reglas de Juego del Fútbol 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 Fútbol o de acuerdo con sus deberes y lo estipulado por las normas o reglamentos de la FIFA, la confederación, la federación miembro o la competición bajo cuya jurisdicción y reglamento se dispute el partido.

5 Partidos internacionales

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

6 Equipamiento del árbitro

Equipamiento obligatorio

Los árbitros deberán disponer del siguiente equipamiento:

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

Otro equipamiento

Los árbitros tienen autorización para emplear:

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

Se prohíbe que los árbitros lleven cualquier otro equipamiento electrónico, cámaras incluidas.

Igualmente, se prohíbe al equipo arbitral llevar todo tipo de accesorios de joyería o adornos personales (aunque en caso de ausencia del cronometrador, el árbitro podrá portar un reloj o dispositivo similar para cronometrar el partido).

REGLA 6. LOS OTROS MIEMBROS DEL EQUIPO ARBITRAL

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 Fútbol 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.

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

Dispondrán de una mesa de cronometraje para poder ejercer correctamente sus funciones.

2 Facultades y obligaciones

El tercer árbitro:

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

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

FIFA®

TIMEOUT
TEMPS MORT
TIEMPO MUERTO
AUSZEIT

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

FIFA®

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

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

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

**DER AUSWECHSELSPIELER DARF DAS SPIELFELD BETRETEN,
WENN IN DER ____ HALBZEIT NOCH ____ MINUTE(N) UND ____ SEKUNDE(N)
ZU SPIELEN SIND.**

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

El cronometrador:

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

- pondrá en marcha el cronómetro después de la correcta ejecución del saque inicial;
- detendrá el cronómetro cuando el balón no esté en juego;
- volverá a ponerlo en marcha tras una correcta reanudación del juego después de un saque de banda, de meta, de esquina o de centro, de un tiro libre, de un tiro penal o desde el punto de los 10 m, o de un balón a tierra;
- señalará en el marcador del recinto, en caso de que exista, los goles, las faltas acumuladas y las mitades de juego;
- 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, el final 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;

- cronometrar los dos minutos de inferioridad numérica con los que se sancione a un equipo;
- anunciar, mediante un pitido o una señal acústica diferente de la de los árbitros, el final del primer tiempo, del partido o de las dos mitades del tiempo suplementario, en caso de disputarse;
- deberán situarse en el lateral de la cancha según lo descrito en las secciones correspondientes que forman parte del apartado «Directrices prácticas para árbitros de futsal y otros miembros del equipo arbitral», cuando se disponga que son obligatorias;
- 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.

3 Partidos internacionales

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

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

4 Árbitro asistente de reserva

En torneos o competiciones en los que se designe un árbitro asistente de reserva, las tareas y los deberes de este deberán cumplir lo estipulado en las Reglas de Juego del Futsal.

El árbitro asistente de reserva:

- será designado conforme al reglamento de la competición y reemplazará al tercer árbitro en caso de que uno de los árbitros no pudiera continuar;
- ayudará a los árbitros en todo momento y en todos los deberes administrativos antes, durante y después del partido, si así lo solicitan los árbitros;

- después del partido, hará entrega de un informe a las autoridades correspondientes que recoja las faltas u otras incidencias que hayan ocurrido fuera del campo visual de los árbitros, a los que avisará de la elaboración de dicho informe;
- tomará nota de todas las incidencias ocurridas antes, durante y después del partido;
- cronometrará el partido también de manera manual por si fuera necesario a causa de algún tipo de incidente;
- se posicionará de manera que pueda asistir a los árbitros proporcionándoles todo tipo de información relevante para el encuentro.

REGLA 7. LA DURACIÓN DEL PARTIDO

1 Periodos de juego

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

2 Finalización de los periodos

El cronometrador indicará con una señal acústica que han transcurrido los 20 minutos de duración de cada uno de los dos periodos (también los de la prórroga).

- 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 libre directo o el lanzamiento del penal. En cualquiera de los casos anteriores, se considerará que la jugada ha finalizado cuando ocurra alguno de los siguientes supuestos:
 - el balón deje de moverse o de estar en juego;
 - el balón sea golpeado por un jugador (incluido el encargado del lanzamiento) distinto al guardameta;
 - los árbitros interrumpan el juego por una infracción cometida por el lanzador o por un jugador de su equipo.
- Únicamente en las situaciones anteriormente descritas se concederá un gol anotado de conformidad con las Reglas 1 y 10 tras el final de un periodo de juego, indicado con la pertinente señal acústica por parte del cronometrador.

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

3 Tiempo muerto

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

Se deberán respetar las siguientes disposiciones:

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

4 Descanso

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

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

5 Partido suspendido definitivamente

Se volverán a jugar los partidos suspendidos definitivamente, a menos que el reglamento de la competición o el organizador de la competición estipulen otro procedimiento.

REGLA 8. INICIO Y REANUDACIÓN DEL JUEGO

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

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

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

1 Saque inicial

Procedimiento

- Se realizará un sorteo del campo mediante el lanzamiento de una moneda al aire y el equipo ganador del sorteo elegirá, o bien la mitad del campo desde la que atacará en el primer periodo, o bien ejecutar el saque inicial.
- En función de lo anterior, el equipo adversario realizará el saque inicial o elegirá la mitad del campo desde la que atacará en el primer tiempo.
- El equipo que elija el campo para el primer periodo ejecutará el saque de centro para iniciar el segundo periodo.
- 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.
- 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 3 m del balón hasta que este entre en juego.
- El balón se colocará en el punto central.
- El árbitro situado junto a los banquillos indicará con el silbato el momento en el que deba realizarse el saque inicial.
- El balón estará en juego en el momento en que se golpee con el pie y se desplace con claridad.
- Será posible marcar un gol directo al equipo adversario con un saque de centro; si el balón entrara directamente en la meta del lanzador, se concederá un saque de esquina al adversario.

Infracciones y sanciones

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

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

2 **Balón a tierra**

Procedimiento

- Los árbitros concederán un balón a tierra al guardameta del equipo defensor en su área si, al detener el juego:
 - el balón está en el área o
 - el último toque del balón se ha producido dentro del área.
- En el resto de casos, los árbitros concederán un balón a tierra a favor del equipo que haya tocado el balón por última vez en la posición donde se haya producido el último contacto del esférico con un jugador, un agente externo o un miembro del equipo arbitral.
- El resto de jugadores (de ambos equipos) deberán mantener una distancia mínima de 2 m con respecto al balón hasta que este entre en juego.
- El balón estará en juego en el momento en que toque el suelo.

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

REGLA 9. BALÓN EN JUEGO

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 por el aire;
- el juego haya sido detenido por el árbitro;
- 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 reanuda con un balón a tierra.

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

3 Canchas cubiertas

La altura mínima de las canchas cubiertas se establecerá en el reglamento de la competición.

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

REGLA 10. EL RESULTADO DE UN PARTIDO

1 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, a menos que las reglas nacionales del fútbol juvenil, veterano, para personas con discapacidad y del fútbol base prohíban que el guardameta lance el balón más allá de la línea central. En tal caso, se concederá un libre indirecto al equipo adversario, que se lanzará desde el lugar donde el balón cruzó la línea divisoria.

No es gol

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

2 Equipo ganador

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

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

La regla de los goles marcados fuera de casa.

- La disputa de una prórroga de dos periodos de igual duración que no excedan los cinco minutos cada uno. El reglamento de la competición deberá estipular la duración precisa de los dos tiempos de la prórroga.
- Tanda de penales.

Se podrán combinar varios de los procedimientos anteriores.

3 Tanda de penales

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

La tanda de penales no forma parte del partido.

Procedimiento

Antes de comenzar la tanda de penales

- El árbitro decidirá la portería en la que se desarrollará la tanda teniendo en cuenta una serie de consideraciones (p. ej. 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 o del tiempo suplementario.
- Los propios equipos se encargarán de seleccionar a los lanzadores, entre los jugadores habilitados para ello, y de decidir el orden en el que estos

ejecutarán los lanzamientos. No será necesario informar a los árbitros del orden fijado.

- Si, al finalizar el partido o la prórroga o antes de la tanda de penales un equipo tuviera más jugadores que su adversario (incluidos los suplentes), podrá decidir si equipara o no al equipo contrario el número de jugadores autorizados; si así lo hiciera, deberá comunicar a los árbitros el nombre y el número de los posibles jugadores excluidos. Ningún jugador excluido podrá participar en la tanda, salvo en el caso descrito a continuación.
- 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.
- 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, deje de estar en juego o los árbitros detengan el juego por una infracción; el lanzador no podrá jugar el balón por segunda vez en un mismo lanzamiento.
- 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 deberá amonestar al guardameta.
- 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:

- si el lanzamiento se fallara o se detuviera, se repetirá y se amonestará a ambos jugadores;
- si se marcara, se anulará el gol, se registrará el tiro 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 a los árbitros el nombre y el número de los posibles jugadores excluidos. Ningún jugador excluido podrá participar en la tanda, salvo en el caso descrito previamente.

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

- Los lanzamientos deberán ejecutarse por turnos.
- Cada uno de los lanzamientos deberá ejecutarlo un jugador diferente; antes de poder lanzar un segundo penal, todos los jugadores autorizados deberán haber ejecutado ya un lanzamiento.
- La regla 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.

4 Goles marcados fuera de casa

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

REGLA 11. EL FUERA DE JUEGO

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

REGLA 12. FALTAS Y CONDUCTA INCORRECTA

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

1 Tiro libre directo

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

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

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

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

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

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

Todas las infracciones arriba mencionadas cuentan como falta acumulable.

Tocar el balón con la mano

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

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

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

- toque el balón con la mano o el brazo cuando:
 - la mano o el brazo se posicionen de manera antinatural y consigan que el cuerpo ocupe más espacio;
 - la mano o el brazo se sitúen por encima de la altura del hombro o más allá de este, a menos que se juegue primero el balón de manera intencionada con otra parte del cuerpo, y luego toque este en la mano o el brazo.

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

Cometerá infracción aquel jugador, incluido el guardameta, que marque gol en la portería contraria con la mano o el brazo, aun cuando fuese de manera accidental.

Excepto en las infracciones arriba mencionadas, por regla general no se considerará infracción si el balón toca la mano o el brazo:

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

El guardameta está sujeto a las mismas restricciones que cualquier otro jugador en cuanto a tocar el balón con la mano fuera de su propia área. Si el guardameta tocara el balón con la mano en su área sin estar autorizado para ello, se señalará un libre indirecto, pero no habrá sanción disciplinaria alguna.

2 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, utilizando lenguaje o gestos ofensivos, insultantes o humillantes u otras ofensas verbales;
- impidiera que el guardameta saque o lance el balón con la mano, lo juegue o lo intente jugar cuando el guardameta está en proceso de soltarlo o lanzarlo;
- cometiera cualquier otra infracción que no haya sido mencionada en las Reglas de Juego del Fútbol, por la cual se interrumpe el partido para amonestar o expulsar a un jugador.

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

- controla el balón con las manos o los pies en su propia mitad del terreno de juego durante más de cuatro segundos;
- si tras jugar el balón en cualquier lugar de la cancha lo vuelve a tocar en su propia mitad del terreno de juego tras el pase voluntario de un compañero, sin que el balón haya sido jugado o tocado por un adversario;
- toca el balón con las manos o los brazos en su propia área después de que un jugador de su equipo se lo haya cedido con el pie;
- toca el balón con las manos o los brazos en su propia área después de haberlo recibido directamente de un saque de banda lanzado por un compañero;
- cuando las reglas nacionales en el fútbol juvenil, veterano, para personas con discapacidad y en el fútbol base prohíban que el guardameta lance el balón más allá de la línea divisoria (el libre directo se lanzará desde el lugar donde el balón cruzó dicha línea).

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

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

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 Fútbol.

Bloquear a un adversario

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

3 Medidas disciplinarias

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

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

Aquel jugador o miembro del cuerpo técnico que cometa una infracción sancionable con amonestación o expulsión, ya sea dentro o fuera del terreno de juego o atentando contra otra persona cualquiera o contra las propias Reglas de Juego del Fútbol, será sancionado conforme a la infracción cometida. La tarjeta amarilla se utiliza para comunicar una amonestación y la tarjeta roja, para comunicar una expulsión.

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

Jugadores y suplentes

Retrasar la reanudación del juego para mostrar una tarjeta

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

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

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

en cuanto el balón deje de estar en juego; no obstante, si el jugador jugara el balón, se lo disputara a un adversario o interfiriera con él, los árbitros detendrán el juego, expulsarán al jugador y reanudarán el juego con un libre indirecto, a menos que el jugador hubiera cometido una infracción más grave.

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

Si un jugador del equipo defensor comenzara a sujetar a un atacante rival fuera del área y continuará sujetándolo dentro de la misma, el árbitro señalará tiro penal.

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 infracciones ni existe otro tipo de indicación específica sobre lo que implica «infringir reiteradamente»);
- conducta antideportiva.

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

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

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

Amonestaciones por conducta antideportiva

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

- intentar engañar a los árbitros, p. ej. al fingir una lesión o aparentar haber sido objeto de una infracción (simulación);
- cometer de manera temeraria una infracción sancionable con libre directo;
- tocar el balón con la mano para obstaculizar o impedir que progrese un ataque inmediato y directo;
- cometer una falta con la que se interfiere en un ataque inmediato y directo o se acaba evitando, excepto cuando los árbitros conceden un tiro penal por una infracción con disputa del balón;
- evitar una ocasión manifiesta de gol de un adversario mediante una infracción con disputa del balón y por la que los árbitros señalan tiro penal;
- tocar el balón con la mano al intentar marcar un gol (independientemente de que lo consiga o no) o en un intento de evitar un gol del adversario sin conseguirlo;
- efectuar marcas no autorizadas en el terreno de juego;
- jugar el balón cuando está saliendo del terreno de juego, después de haber recibido permiso para abandonarlo;
- mostrar falta de respeto al espíritu del fútbol;
- emplear de forma deliberada un ardid o estratagema para pasar el balón a su guardameta (incluso mientras ejecuta un tiro libre) con la cabeza, el pecho, la rodilla, etc. a fin de burlar la regla;
- distraer con palabras y comentarios a un adversario durante el juego;
- desplazar o volcar intencionadamente la portería (sin evitar así un gol o una ocasión manifiesta de gol del equipo adversario).

Celebración de un gol

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

Tras pasar 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 la portería (de modo que impida que la pelota atraviese la línea de gol);
- evitar un gol o una ocasión manifiesta de gol de un adversario que se dirige a la portería del infractor mediante una infracción sancionable con un tiro libre (excepto aquellas situaciones descritas más abajo) cuando el guardameta defensor no esté defendiendo su portería;
- juego brusco y grave (falta de extrema dureza);
- escupir o morder a alguien;
- conducta violenta;
- emplear lenguaje o gestos ofensivos, insultantes o humillantes;
- recibir una segunda amonestación en el mismo partido.

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

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.

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

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

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

- distancia entre el lugar donde se cometió la infracción y la portería;
- dirección del juego;

- probabilidad de mantener o recuperar el balón;
- posición y número de jugadores de campo defensores y del guardameta;
- si la portería está «descubierta».

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

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

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

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 entrenador presente en el área técnica.

Advertencia

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

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

Amonestación

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

- no respetar de manera obvia o persistente los límites del área técnica de su equipo;
- retrasar la reanudación del juego cuando le corresponde hacerlo a su equipo;
- entrar de manera premeditada al área técnica del equipo adversario (sin ánimo de confrontación);
- mostrar desaprobación con palabras o acciones, por ejemplo:
 - lanzando o golpeando con los pies botellas u otros objetos;
 - gesticulando de tal modo que se falte al respeto a uno o varios miembros del equipo arbitral (p. ej. aplaudir de forma sarcástica);
- pedir con gestos exagerados o de manera insistente que se muestre tarjeta;
- gesticular o proceder de manera provocativa o exaltada;
- comportarse persistentemente de forma inaceptable (incluidas las infracciones reiteradas merecedoras de advertencia);
- mostrar falta de respeto al espíritu del fútbol.

Expulsión

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

- retrasar la reanudación del juego cuando le corresponde hacerlo al equipo adversario, p. ej. reteniendo la pelota, alejándola con el pie, obstaculizando a un jugador, etc.;
- abandonar el área técnica de forma deliberada para:
 - mostrar su desacuerdo o protestar a uno de los árbitros;
 - proceder de forma provocativa o exaltada;
- entrar al área técnica del equipo adversario de manera agresiva o con ánimo de confrontación;
- lanzar voluntariamente con la mano o con el pie un objeto a la cancha;
- entrar en el terreno de juego para:
 - enfrentarse a uno de los árbitros, incluso si la acción se produce en el descanso o al finalizar el partido;
 - intervenir en el juego u obstaculizar a un jugador adversario o uno de los árbitros;
- comportarse de manera agresiva o con intimidación física con otra persona (p. ej. escupir o morder);
- recibir una segunda amonestación en el mismo partido;
- emplear lenguaje o gestos ofensivos, insultantes o humillantes;
- utilizar equipos electrónicos o dispositivos de comunicación no autorizados o comportarse de modo inapropiado por el uso de estos equipos o dispositivos;
- conducta violenta.

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

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

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

4 Reanudación del juego tras faltas y conducta incorrecta

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

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

- Contra un adversario: libre indirecto, directo o tiro penal, según el caso.
- Contra un compañero de equipo, suplente, jugador sustituido o

expulsado, miembro del cuerpo técnico o miembro del equipo arbitral: libre directo o tiro penal, según el caso.

- Contra otras personas: balón a tierra.

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

Si el balón estuviera en juego y:

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

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

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

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

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

tiro penal si la línea de demarcación más cercana fuese la línea de meta contigua al área del equipo infractor.

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

REGLA 13. TIROS LIBRES

1

Tipos de tiros libres

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

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

Señal de tiro libre indirecto

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

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

El balón entra en la portería

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

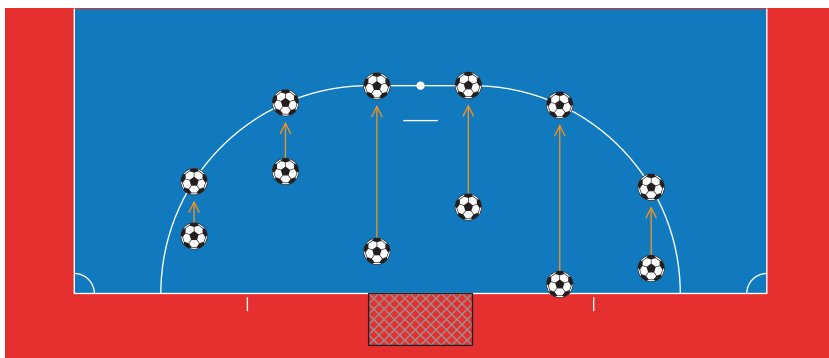
2

Procedimiento

Todos los tiros libres se ejecutarán:

- en menos de cuatro segundos;
- desde el lugar donde se hubiera producido la infracción, excepto en los siguientes casos:
 - los libres directos a favor del equipo defensor en su área podrán ejecutarse desde cualquier punto de dicha área;

- los libres indirectos concedidos a favor del equipo atacante, ya sea por una infracción dentro del área de meta del adversario o por una infracción señalada con el juego interrumpido y el balón dentro del área, se ejecutarán desde la línea del área en el punto más próximo al lugar en el que se produjo la infracción o se situaba el balón si trazáramos una línea paralela a la línea de banda (como se muestra en la siguiente imagen);



- los tiros libres concedidos cuando un jugador entra, vuelve a entrar o abandona el terreno de juego sin permiso se ejecutarán desde el lugar donde se detuvo el balón, a menos que el juego se detenga cuando el balón está dentro del área; en este caso, se ejecutarán desde la línea del área en el punto más próximo al lugar en el que se situaba el balón si trazáramos una línea paralela a la línea de banda (como se muestra en la imagen anterior). Sin embargo, cuando el jugador cometa una infracción fuera del terreno de juego, el juego se reanudará con un tiro libre ejecutado en la línea de demarcación más cercana a donde se produjese la infracción. Se señalará tiro penal si se trata de una infracción sancionable con un libre directo y la línea de demarcación más cercana fuese la línea de meta contigua al área del equipo infractor;
- aquellos casos en los que las Reglas de Juego del Fútbol 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 golpeará voluntariamente el balón contra un adversario con la intención de jugarlo de nuevo, pero no lo hiciera de manera imprudente ni temeraria, ni empleando fuerza excesiva, los árbitros permitirán que el juego continúe.

3

Infraacciones 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 equipo defensor, se concederá un libre indirecto a favor del equipo defensor.

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

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

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

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

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

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 faltas acumuladas de los dos equipos en cada uno de los periodos.
- Los árbitros podrán detener el juego, en virtud de si deciden conceder ventaja, y siempre que el equipo infractor no haya cometido ya sus primeras cinco faltas acumuladas y al equipo contrario no se le haya anulado un gol o se haya evitado una ocasión manifiesta de gol.
- Si se concediera ventaja, deberán indicar al tercer árbitro y al cronometrador, mediante las señales preceptivas, que anoten la falta acumulada una vez que el balón deje de estar en juego.
- Si se disputara tiempo suplementario, todas las faltas acumuladas durante el segundo periodo del partido continuarán acumulándose en el tiempo suplementario.

5 Tiro libre directo a partir de la sexta falta acumulada en un periodo

Cuando un equipo cometa seis o más faltas acumuladas a lo largo de un mismo periodo, se concederá un libre directo por cada falta cometida a partir de la sexta y empezando por ella. 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.
- Una vez que los jugadores hayan ocupado su posición de conformidad con la presente regla, los árbitros darán la señal para que se ejecute el libre directo.
- El ejecutor del libre directo por faltas acumuladas debe lanzar el balón hacia la portería rival con intención de marcar un gol; se permite golpearlo con el tacón siempre que el balón se mueva hacia la meta rival y se intente marcar directamente.
- El balón estará en juego en el momento en que se golpee y se desplace con claridad hacia la meta rival.

- El ejecutor del libre directo no podrá jugar el balón por segunda vez hasta que lo haya tocado otro jugador.
- Si los árbitros conceden un libre directo tras la sexta falta acumulada justo antes de que finalice uno de los dos periodos del partido, dicho periodo se considerará finalizado una vez completado el lanzamiento del libre directo. En cualquiera de los casos anteriores, se considerará que la jugada ha finalizado cuando ocurra alguno de los siguientes supuestos:
 - el balón deje de moverse o de estar en juego;
 - el balón sea golpeado por un jugador (incluido el encargado del lanzamiento) que no sea el guardameta defensor;
 - los árbitros interrumpan el juego por una infracción cometida por el lanzador o por un jugador de su equipo.
- Si un jugador del equipo defensor (incluido el guardameta) cometiera una infracción y se fallara o detuviera el libre directo, se deberá repetirse el lanzamiento.

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 lo reanudarán con un libre indirecto para el equipo contrario;
- Como excepción a lo anterior, en los siguientes casos, se detendrá el juego y se reanudará con un libre indirecto para el equipo contrario, independientemente de que se haya marcado gol o no:
- el libre directo por faltas acumuladas no se ejecuta hacia la portería rival y con intención de marcar un gol directamente;
 - el lanzamiento es 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 o un compañero de equipo 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 y el infractor será amonestado.
- si dos jugadores (uno de cada equipo) cometieran una infracción, se repetirá el lanzamiento, a menos que uno de ellos cometiera una infracción grave (p. ej. una finta antirreglamentaria). Si tanto el guardameta defensor como el lanzador cometen una infracción al mismo tiempo:
 - si el lanzamiento se fallara o se detuviera, se repetirá y se amonestará a ambos jugadores;
 - si se marcara gol, se anulará el gol, 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, 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.

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 amonestación al defensa
Infracción del guardameta	Gol	Se repite y amonestación al guardameta
Balón golpeado hacia atrás	Libre indirecto para el equipo defensor	Libre indirecto para el equipo defensor
Finta antirreglamentaria	Libre indirecto para el equipo defensor y amonestación al ejecutor	Libre indirecto para el equipo defensor y amonestación al ejecutor
Ejecutor incorrecto (no designado)	Libre indirecto para el equipo defensor y amonestación al ejecutor incorrecto	Libre indirecto para el equipo defensor y amonestación al ejecutor incorrecto
Guardameta y ejecutor cometen infracción al mismo tiempo	Libre indirecto para el equipo defensor y amonestación al ejecutor	Se repite y amonestación al ejecutor y al guardameta

REGLA 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.

1 Procedimiento

El balón deberá estar inmóvil en el punto penal, y los postes, el travesaño y la red no podrán estar tampoco en movimiento.

Deberá indicarse con claridad quién será el ejecutor del lanzamiento.

El guardameta deberá permanecer sobre su propia línea de meta, entre los dos postes de la portería, pero sin tocar estos, ni el travesaño o la red, y frente al ejecutor del tiro hasta el golpeo del balón.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

2 Infracciones y sanciones

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

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 lo reanudarán con un libre indirecto para el equipo contrario; como excepción a lo anterior, en los siguientes casos se detendrá el juego y se reanudará con un libre indirecto para el equipo contrario, independientemente de que se haya marcado gol o no:
 - cuando el penal se ejecute hacia atrás;
 - el lanzamiento sea ejecutado por otro 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 defensor o un compañero de equipo 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 y el infractor será amonestado.
- si dos jugadores (uno de cada equipo) cometieran una infracción, se repetirá el lanzamiento, a menos que uno de ellos cometiera una infracción grave (p. ej. una finta antirreglamentaria). Si tanto el guardameta defensor como el lanzador cometen una infracción al mismo tiempo:
 - si el lanzamiento se fallara o se detuviera, se repetirá y se amonestará a ambos jugadores;
 - si se marcara, se anulará el gol, 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 penal 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 de que 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.

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	Libre indirecto para el equipo defensor
Adelantamiento de un defensa	Gol	Se repite
Infracción del guardameta	Gol	Se repite y amonestación al guardameta
Balón golpeado hacia atrás	Libre indirecto para el equipo defensor	Libre indirecto para el equipo defensor
Finta antirreglamentaria	Libre indirecto para el equipo defensor y amonestación al ejecutor	Libre indirecto para el equipo defensor y amonestación al ejecutor
Ejecutor incorrecto (no designado)	Libre indirecto para el equipo defensor y amonestación al ejecutor incorrecto	Libre indirecto para el equipo defensor y amonestación al ejecutor incorrecto
Guardameta y ejecutor cometen infracción al mismo tiempo	Libre indirecto para el equipo defensor y amonestación al ejecutor	Se repite y amonestación al ejecutor y al guardameta

REGLA 15. EL SAQUE DE BANDA

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

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

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

1

Procedimiento

Al ejecutar el saque de banda:

- el balón deberá estar inmóvil y colocado sobre la línea de banda, bien en el lugar en el que haya salido del terreno de juego o desde el punto más próximo al lugar donde haya tocado el techo;
- 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 la misma línea desde donde se ejecutó el saque sin que lo toque ningún otro jugador, se concederá saque de banda al equipo rival desde la posición original.

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

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

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 se cometiera cualquier otra infracción de esta regla, sacará de banda un jugador del equipo adversario.

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.

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.

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.

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

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

REGLA 17. EL SAQUE DE ESQUINA

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

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

1

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

2

Infracciones y sanciones

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

- se concederá un libre directo;
- se concederá 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 golpeará voluntariamente el balón contra un adversario con el fin de jugarlo de nuevo, pero no lo hiciera de manera imprudente o temeraria, ni empleando fuerza excesiva, los árbitros deberán permitir que el juego continúe.

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

REGLAS DE JUEGO DEL FUTSAL

2020/21

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

SEÑALES	90
POSICIONAMIENTO	103
INTERPRETACIÓN DE LAS REGLAS Y OTRAS RECOMENDACIONES	124
TÉRMINOS DE FUTSAL	143
TÉRMINOS ARBITRALES	152

SEÑALES

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

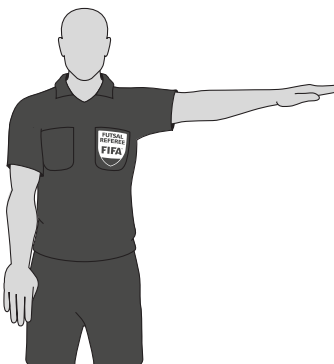
Los árbitros tienen la obligación de hacer las señales que se enumeran más adelante, teniendo en cuenta que es suficiente un solo árbitro para indicar la mayoría de las señales, pero una de ellas la deben hacer ambos árbitros al mismo tiempo.

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

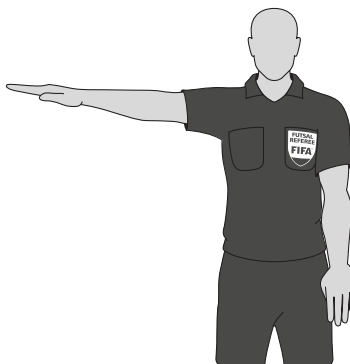
1. Señales que debe hacer al menos uno de los árbitros



Saque inicial / Reanudación del juego



Libre directo / Tiro penal (opción 1)



(opción 2)



Saque de banda (opción 1)



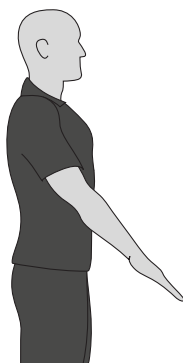
(opción 2)



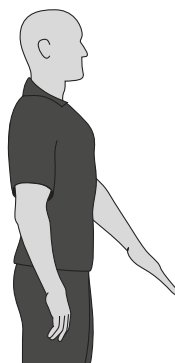
Saque de esquina (opción 1)



(opción 2)

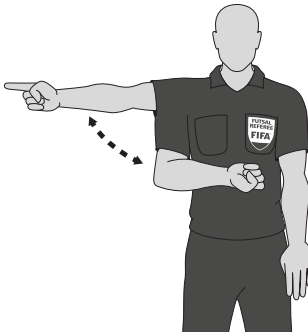


Saque de meta (opción 1)

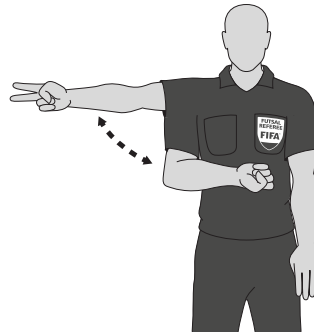


(opción 2)

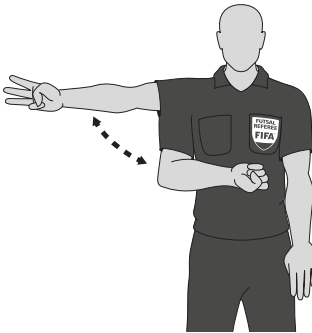
CUENTA DE CUATRO SEGUNDOS



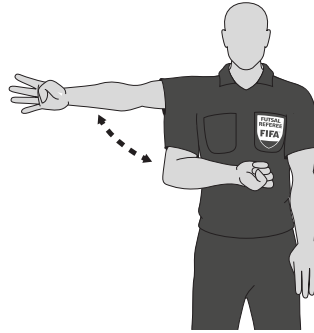
(Paso I)



(Paso II)



(Paso III)



(Paso IV)



(Paso V)

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

- en cada una de las siguientes reanudaciones:
 - saques de esquina;
 - saques de banda;
 - saques de meta;
 - tiros libres directos o indirectos (libres directos por más de seis faltas acumuladas);
- cuando un guardameta 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:

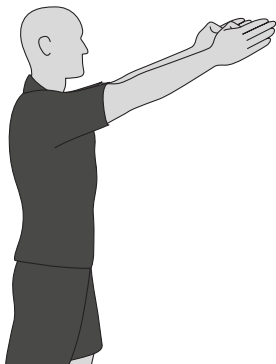
- saques de centro;
- tiros penales.



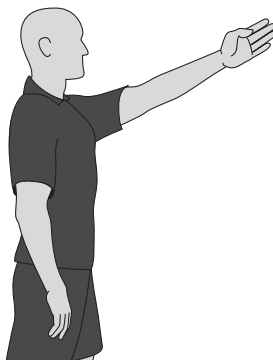
Quinta falta acumulable



Tiempo muerto



**Ventaja tras infracción de
libre directo**



**Ventaja tras infracción de
libre indirecto**



Amonestación (tarjeta amarilla)



Expulsión (tarjeta roja)

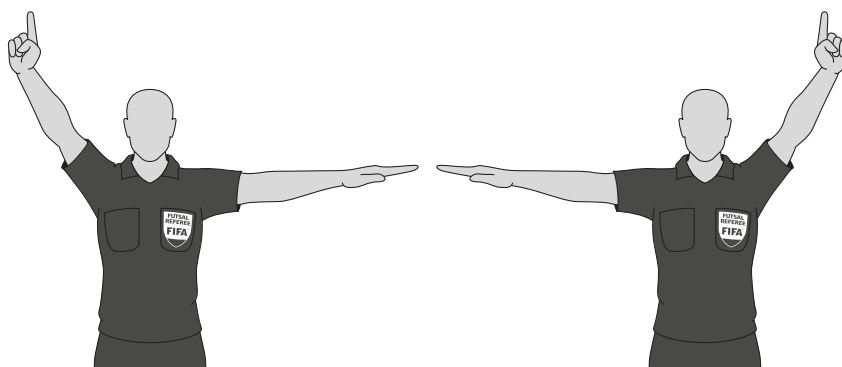
Falta acumulada: se deberá informar al cronometrador y al tercer árbitro tras conceder la ventaja y una vez el balón deje de estar en juego.



(Paso I)



(Paso II)



(Paso III: 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 I)



(Paso II)



Número del jugador: 52 (Paso I)



(Paso II)



Número del jugador: 60 (Paso I)



(Paso II)



Número del jugador: 84 (Paso I)



(Paso II)



Número del jugador: 90 (Paso I)



(Paso II)



Número del jugador: 96 (Paso I)



(Paso II)



Gol en propia meta (Paso 1)



(Paso 2)

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



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

3. Señales que hacen los árbitros asistentes



Tiempo muerto

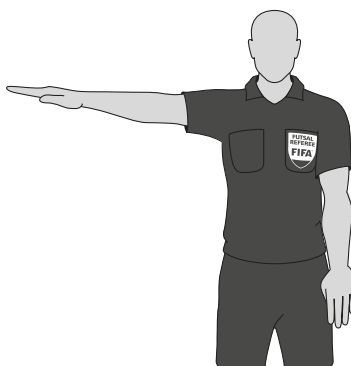


Quinta falta acumulable

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



(Paso I)



(Paso II)

POSICIONAMIENTO

1. Posicionamiento cuando el balón está en juego

Recomendaciones:

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

2. Posicionamiento general durante un partido

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

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

3. Saque del guardameta

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

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

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

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

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

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

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

5. Posicionamiento cuando el balón no está en juego

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

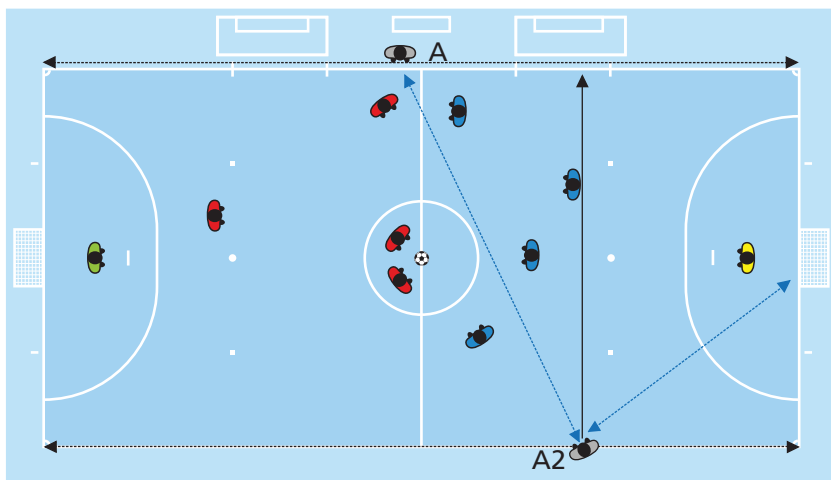
Las posiciones propuestas en los siguientes gráficos han de entenderse como directrices básicas; unas son recomendaciones para los árbitros y otras son obligatorias. La referencia a una «zona» destaca una posición recomendada en la cual los árbitros probablemente podrán ser más eficaces. Dicha zona podrá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

6. Posicionamiento en situaciones concretas

1. Posicionamiento en el saque de centro

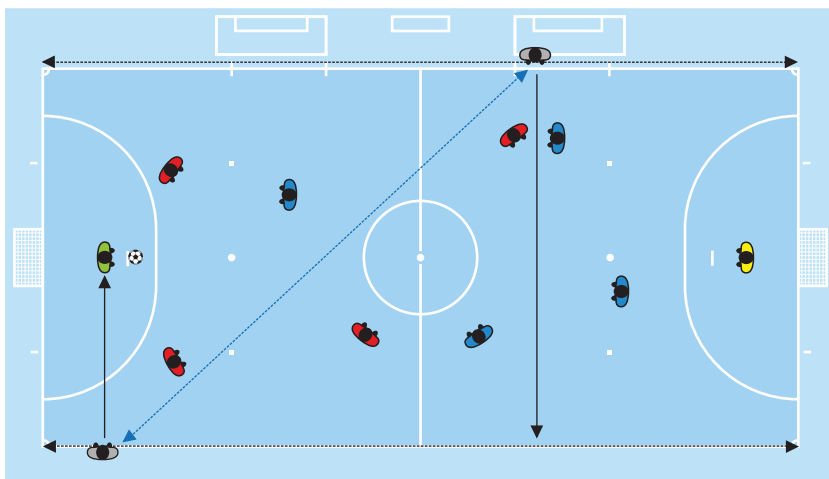
En todos los saques de centro, uno de los árbitros deberá posicionarse en la línea de banda de la zona de sustituciones, a 1 m de la línea divisoria por el lado de la mitad del campo del equipo ejecutor del saque de centro para vigilar que el saque se efectúe siguiendo el procedimiento establecido.

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



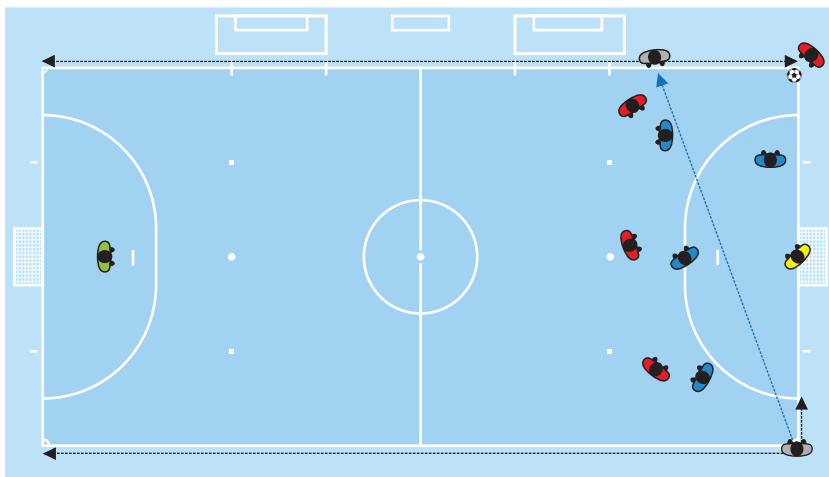
2. Posicionamiento en el saque de meta

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

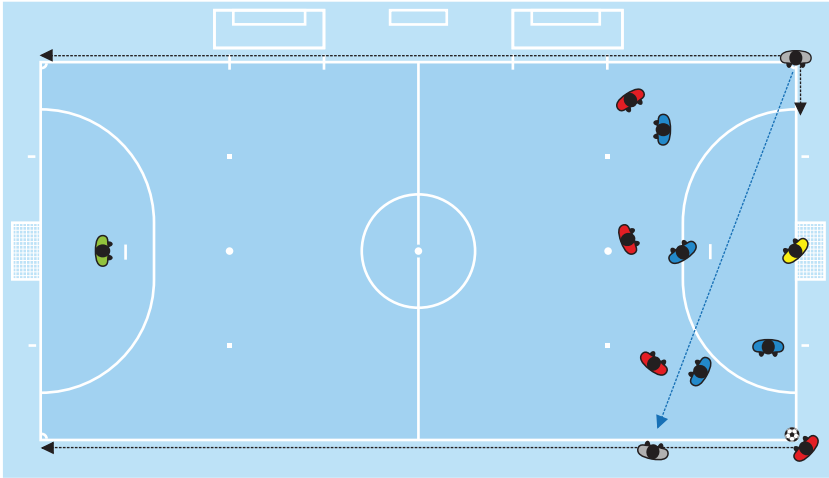


3. Posicionamiento en el saque de esquina (1)

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



4. Posicionamiento en el saque de esquina (2)

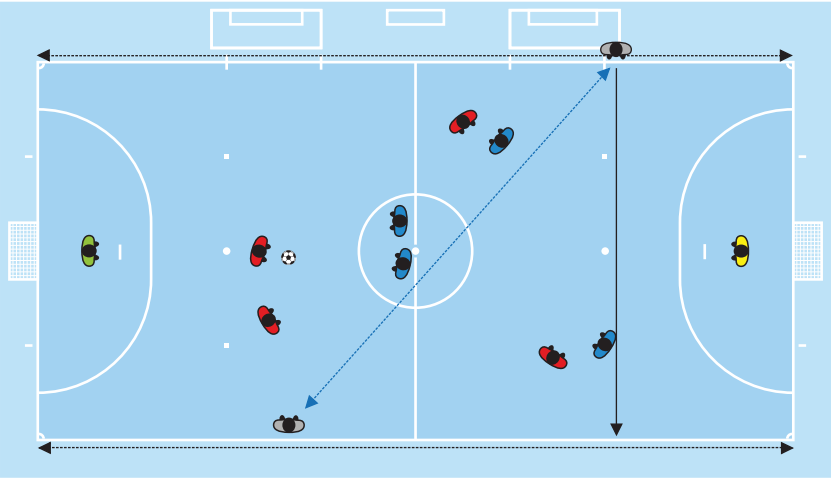


5. Posicionamiento en un tiro libre (1)

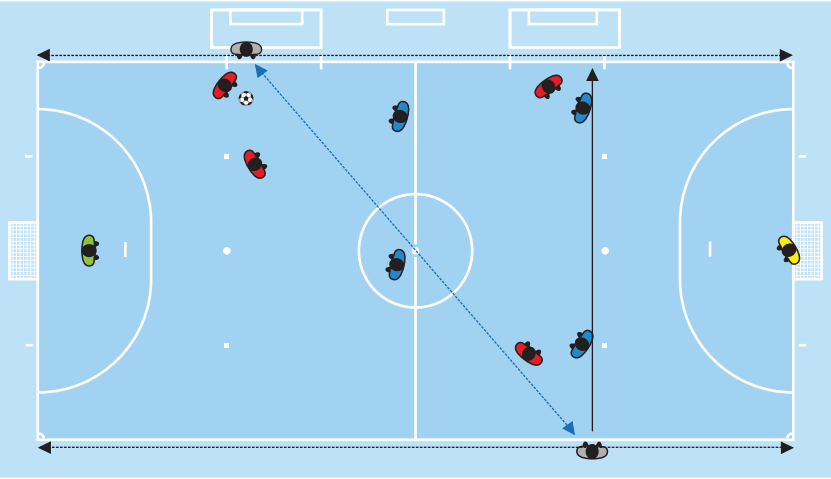
Durante un tiro libre, el árbitro más cercano se ubicará a la altura del lugar donde se ejecutará el lanzamiento y controlará que el balón esté correctamente colocado, además de observar los posibles adelantamientos de los jugadores durante la ejecución. El otro árbitro deberá ubicarse a la altura del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



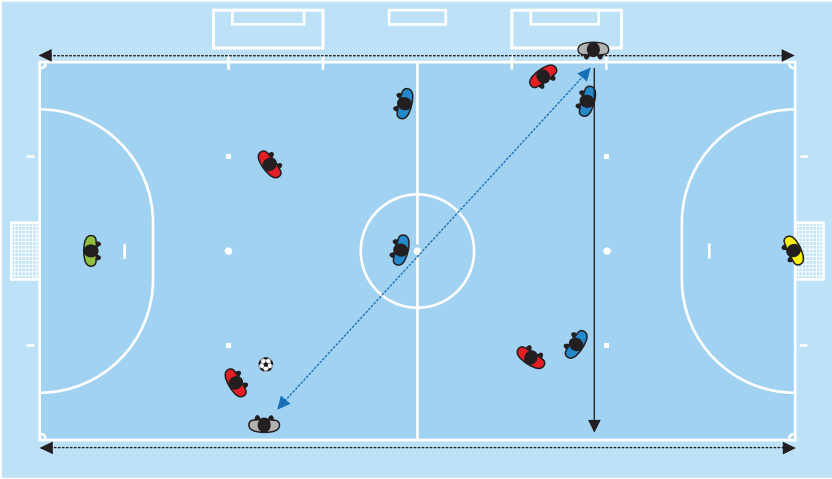
6. Posicionamiento en un tiro libre (2)



7. Posicionamiento en un tiro libre (3)

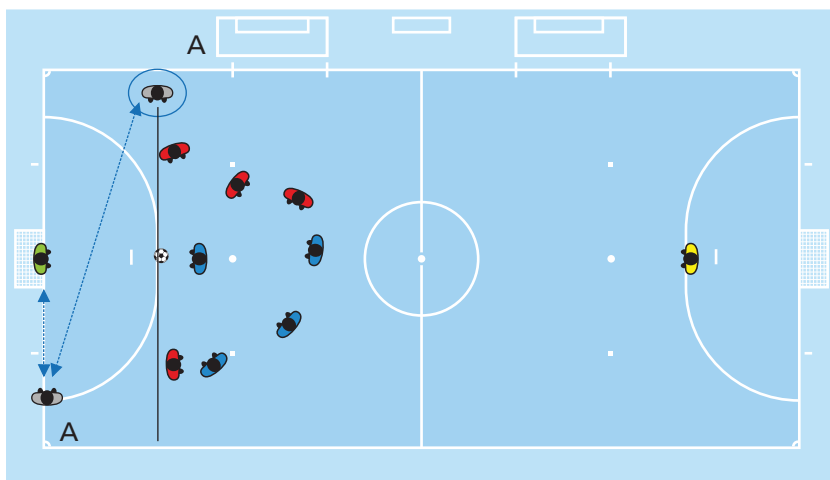


8. Posicionamiento en un tiro libre (4)



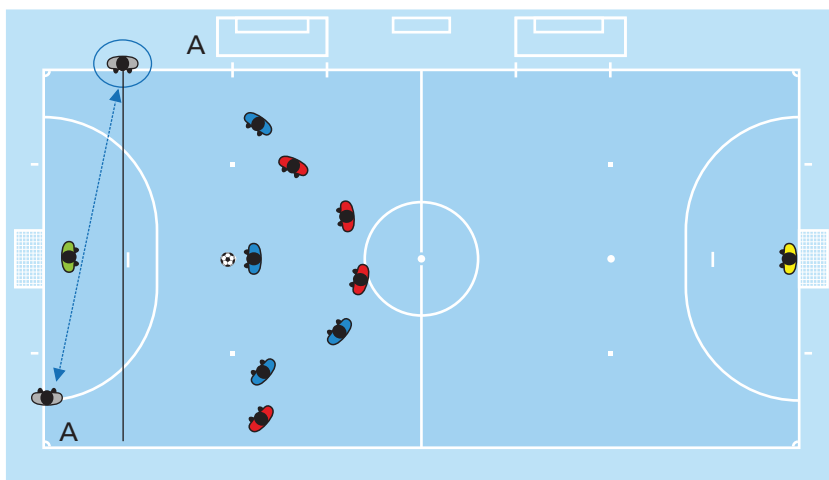
9. Posicionamiento en un tiro penal

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



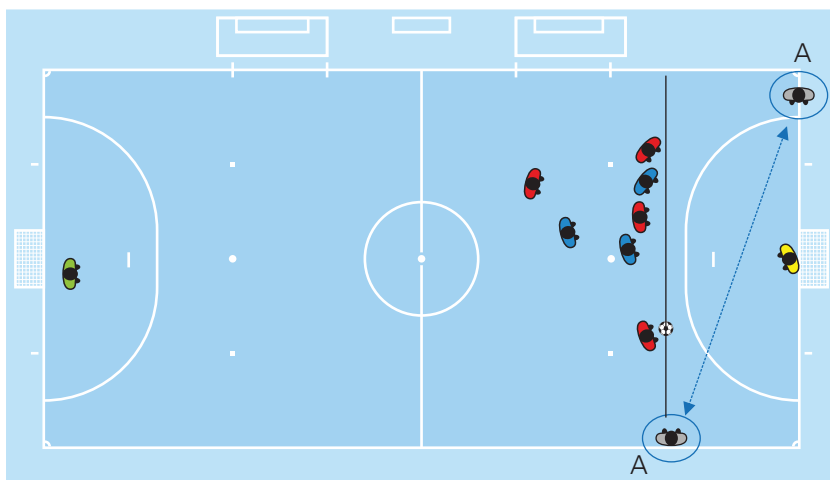
10. Posicionamiento en libres directos por faltas acumuladas (desde el punto de los 10 m)

Uno de los árbitros se ubicará a la altura de la marca del área que señala los 5 m de distancia con respecto al punto de los 10 m que debe respetar el guardameta, tal como se recoge en la Regla 1. Dicho árbitro identificará al ejecutor y controlará los posibles adelantamientos de los jugadores durante el lanzamiento. El árbitro no dará la orden de ejecución hasta que compruebe que la ubicación tanto del balón como de todos los jugadores es la correcta, ayudándose si es necesario del otro árbitro. El otro árbitro se ubicará en la intersección de la línea de meta y el área y vigilará si el balón entra en la meta. Si el guardameta defensor no cumpliera con lo establecido en la Regla 13 antes de que se ejecute el tiro y no se anotara gol, el árbitro hará sonar su silbato para que se repita el libre directo.



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

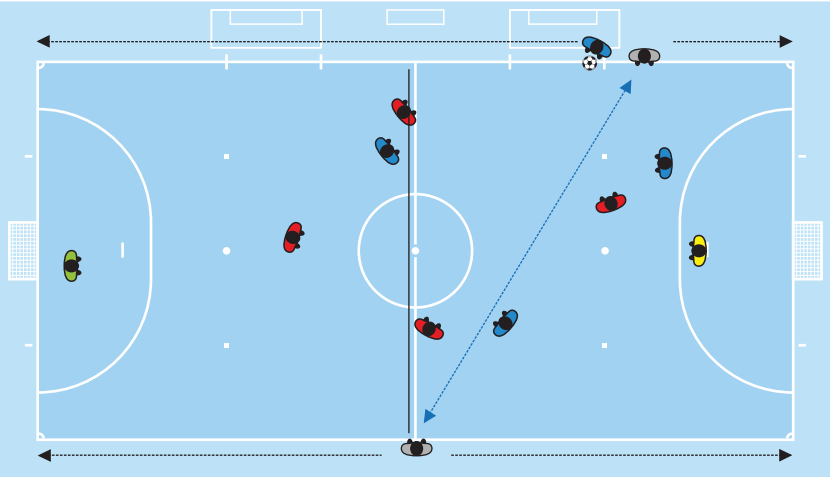
Uno de los árbitros se ubicará a la altura del balón y comprobará que este está correctamente colocado, identificará al ejecutor y controlará los posibles adelantamientos de los jugadores durante el lanzamiento. El árbitro no dará la orden de ejecución hasta que compruebe que la ubicación de todos los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



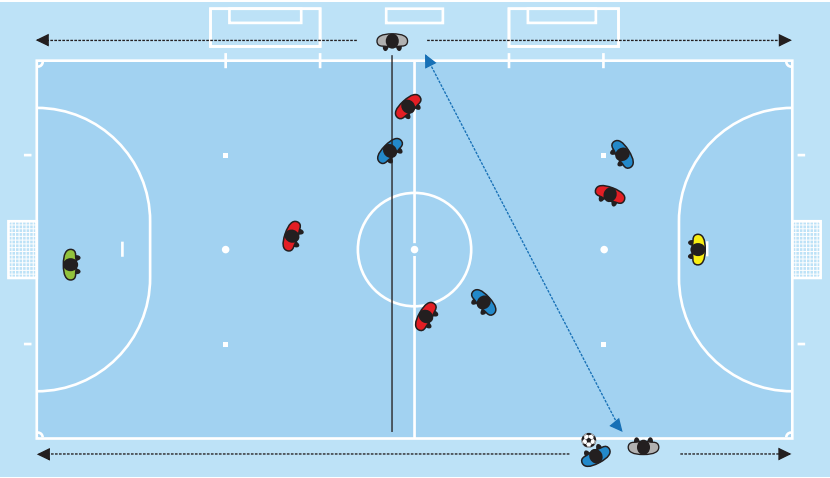
12. Posicionamiento en libres directos por faltas acumuladas desde un punto distinto al de los 10 m (2)



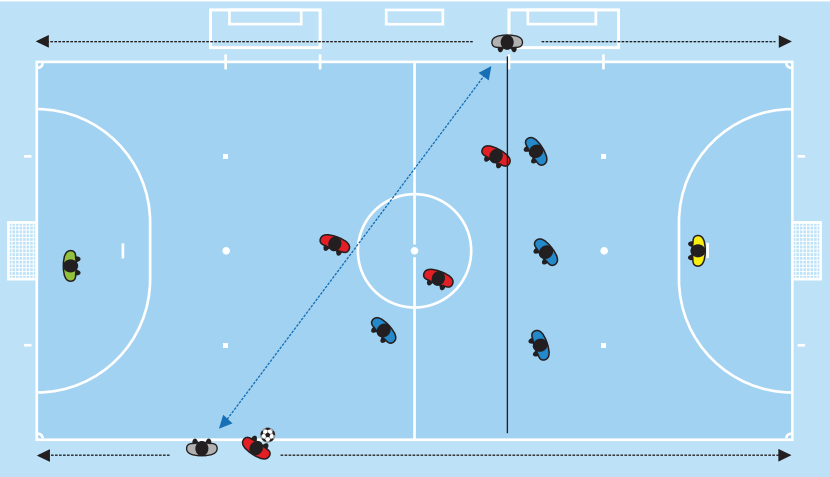
13. Posicionamiento en el saque de banda (1)



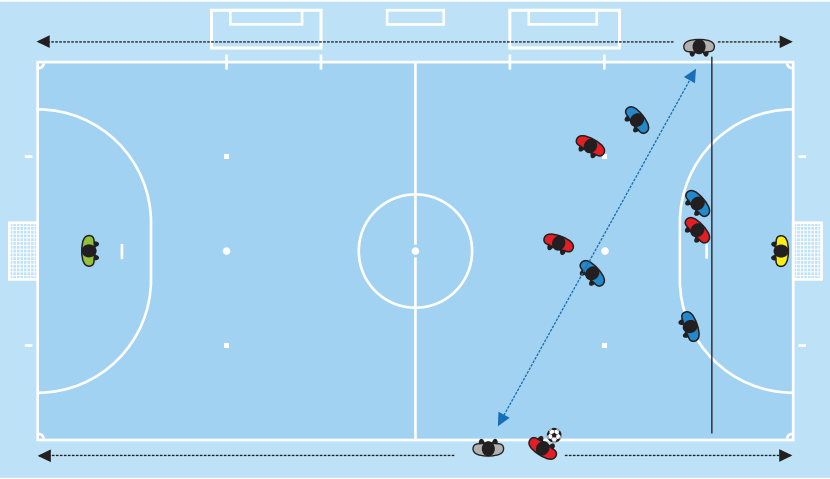
14. Posicionamiento en el saque de banda (2)



15. Posicionamiento en el saque de banda (3)

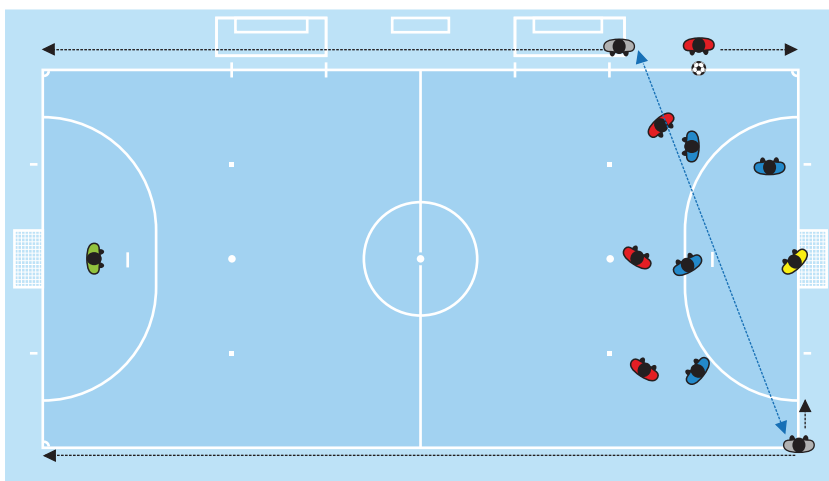


16. Posicionamiento en el saque de banda (4)



17. Posicionamiento en el saque de banda (5)

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



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

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

Si resulta claro que el balón ha atravesado la línea de meta, el árbitro establecerá contacto visual con el segundo árbitro para corroborar que no se ha cometido ninguna infracción.

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

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

El cronometrador se ubicará en la mesa de cronometraje y vigilará el correcto comportamiento de los jugadores excluidos de ejecutar los tiros penales y de los miembros de ambos cuerpos técnicos.



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

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

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

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

Si resulta claro que el balón ha atravesado la línea de meta, el árbitro establecerá contacto visual con el segundo y el tercer árbitro para corroborar que no se ha cometido ninguna infracción.

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

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

El árbitro asistente de reserva se ubicará en el círculo central para controlar a los demás jugadores autorizados de ambos equipos.

El cronometrador se ubicará en la mesa de cronometraje para:

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



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

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

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

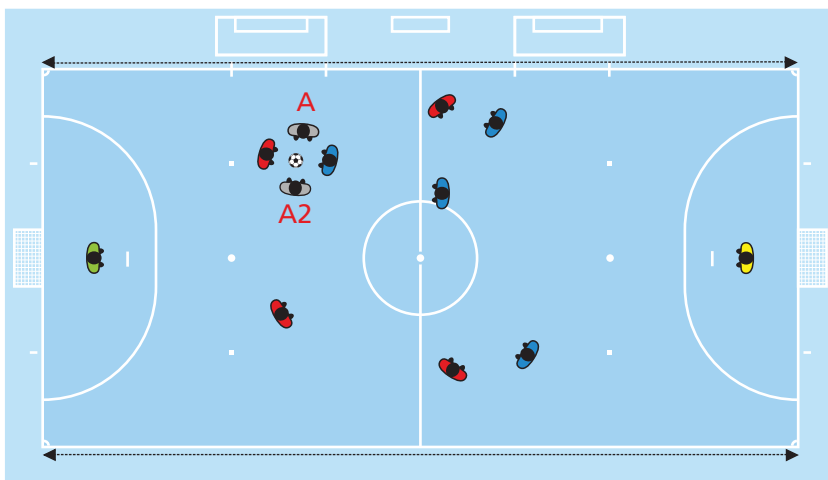
- No deberán cambiar de lado mientras el balón está en juego.
- En principio, solo cambiarán de lado cuando uno de los árbitros situado junto a los banquillos hubiera amonestado a un jugador con tarjeta roja o amarilla, o hubiera tomado otra decisión determinante que pudiera ser criticada o cuestionada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

Ejemplo

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



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



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



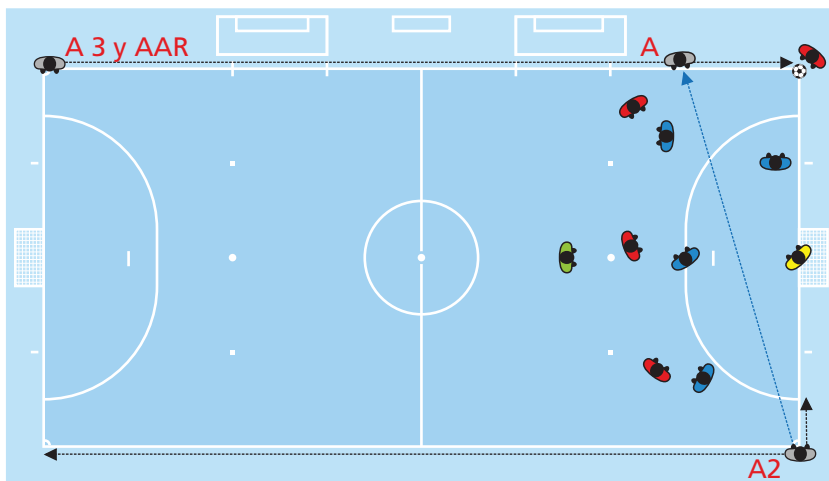
4) El árbitro que ha mostrado al jugador tarjeta roja o amarilla se acerca a la mesa de cronometraje para indicar el número del jugador amonestado al resto de miembros del equipo arbitral. Dicha señal deberá realizarse sobre la línea divisoria, a unos 5 m de la mesa de cronometraje.



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

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

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



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

INTERPRETACIÓN DE LAS REGLAS Y OTRAS RECOMENDACIONES

Regla 3. Los jugadores

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

Si un jugador cruzara involuntariamente una de las líneas de demarcación del terreno de juego, no comete infracción alguna. Del mismo modo, si un jugador sale del terreno de juego por la acción del juego, no habrá cometido ninguna infracción.

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.
- Expulsarán al suplente si este ha evitado un gol o una ocasión manifiesta de gol. De conformidad con la Regla 3, el equipo infractor jugará en inferioridad con independencia de si la infracción se produjo por incumplir el procedimiento de sustitución o porque estuvo jugando en superioridad;
- el suplente deberá abandonar el terreno de juego en la primera interrupción del partido si es que no lo ha abandonado antes, bien para completar el procedimiento de sustitución, si la infracción fue por ese motivo, o bien para ubicarse en el área técnica, si su equipo estaba jugando en superioridad.
- Si los árbitros concedieran ventaja:
 - 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.
- Si uno de los suplentes comenzara el partido en lugar de uno de los jugadores titulares previsto de inicio sin que se haya notificado el cambio a los árbitros o al resto del equipo arbitral:
 - los árbitros permitirán que el suplente siga disputando el partido;
 - no se adoptarán sanciones disciplinarias contra el suplente;
 - el árbitro informará de la incidencia a la autoridad competente.

Si un suplente cometiera una infracción sancionable con expulsión antes de entrar en el terreno de juego, su equipo no tendrá que jugar en inferioridad y podrá entrar en el terreno de juego otro suplente o el jugador al que iba a sustituir.

Salida autorizada del terreno de juego

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

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

- Para arreglar o colocarse correctamente parte de su equipamiento. El jugador necesitará la autorización de uno de los árbitros para volver a entrar al terreno de juego si no ha sido sustituido, y los árbitros u otro miembro del equipo arbitral deberán revisar su equipamiento antes de su reincorporación al juego.

Salida no autorizada del terreno de juego

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

Número mínimo de jugadores

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

El partido no proseguirá si uno de los equipos cuenta con menos de tres jugadores. No obstante, si un equipo tuviera menos de tres jugadores debido a que uno o más jugadores han abandonado intencionadamente la cancha, los árbitros no tendrán que interrumpir inmediatamente el juego y se podrá conceder ventaja. En estos casos, los árbitros no deberán reanudar el partido si un equipo no contara con un mínimo de tres jugadores.

Bebidas

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

Jugadores expulsados

- Si un jugador cometiera una segunda falta sancionable tras la aplicación de la ventaja y su equipo encajara un gol, dicho jugador deberá ser amonestado por segunda vez y expulsado por conducta incorrecta antes del saque de centro; no obstante, no se verá reducido el número de jugadores de su equipo, ya que la falta se cometió antes de marcarse

el gol, por lo que el jugador expulsado podrá ser reemplazado por un suplente.

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

Regla 5. Los árbitros

Facultades y obligaciones

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

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

Ventaja

Los árbitros podrán aplicar la ventaja siempre que se cometa una infracción y las Reglas de Juego del Fútbol no prohíban explícitamente dicha aplicación de la ventaja. Por ejemplo, si el guardameta decidiera ejecutar el saque de meta con rapidez aun cuando hubiera jugadores rivales dentro del área, podrá aplicarse la ventaja; sin embargo, no podrá aplicarse la ventaja en el caso de un saque de banda ejecutado de forma incorrecta.

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

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

- La gravedad de la infracción: si esta implica expulsión, el árbitro deberá detener el juego y expulsar al jugador, a menos que se trate de una oportunidad manifiesta de gol.

- El lugar en que se cometió la infracción: cuanto más cerca de la portería contraria, más efectiva será la ventaja.
- La posibilidad de iniciar de inmediato un ataque directo o un contraataque.
- Que la infracción cometida no constituya la sexta falta acumulable de un equipo u otra superior, a menos que se trate de una oportunidad manifiesta de gol.
- El ambiente del partido.

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

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

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

Infracciones simultáneas

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

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

Injerencias externas

Los árbitros detendrán el juego si un espectador hace sonar un silbato y consideran que dicha acción interfiere en el juego, p. ej. si un jugador, al escuchar el silbato, recogiera el balón con la mano. En caso de interrupción del juego, el partido se reanudará con un balón a tierra en el sitio donde se hallaba el balón cuando el juego fue detenido, a menos que se detuviera dentro del área (v. Regla 8).

Cuenta de los cuatro segundos con el balón en juego

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

Reanudación del juego

Los árbitros vigilarán especialmente que las reanudaciones de juego se hagan de forma rápida y no permitirán que se retrasen por motivos tácticos en saques de banda, meta, esquina o tiros libres. En estos casos, iniciarán la cuenta de los cuatro segundos y no será necesario que hagan uso del silbato para ello. En los casos en que la reanudación no permita contar los cuatro segundos prescriptivos (saques de centro o tiros penales), se amonestará al jugador o a los jugadores que lo retrasen.

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

Uso del silbato

El uso del silbato será obligatorio para:

- los saques de centro:
 - al iniciar el juego (primer y segundo periodo del partido y de la prórroga, si la hubiese);
 - al reiniciar el juego después de un gol;
- interrumpir el juego a fin de:
 - conceder un tiro libre o un tiro penal;
 - suspender temporal o definitivamente un partido o confirmar la señal acústica del cronometrador cuando da por finalizado el periodo;
- reanudar el juego en:
 - tiros libres, al ordenar a la barrera que se coloque a la distancia reglamentaria;
 - tiros desde el punto de los 10 m;
 - libres directos por seis o más faltas acumuladas;
 - tiros penales;
- reanudar el juego tras haber sido interrumpido por:
 - la amonestación o expulsión por conducta incorrecta;
 - lesión de uno o varios jugadores.

El uso del silbato no será necesario para:

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

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

Si, estando el balón en juego, uno de los árbitros hace sonar su silbato por error, los árbitros deberán detener el partido si consideran que dicha acción ha interferido en el juego. Si los árbitros detuvieran el juego, el partido se reanudará con un balón a tierra en el sitio donde se hallaba el balón cuando el juego fue detenido, a menos que se detuviera dentro del área (v. Regla 8). Si el pitido no ha interferido en el juego, los árbitros indicarán de forma clara a los jugadores que sigan jugando.

Lenguaje corporal

El lenguaje corporal es una herramienta que los árbitros utilizarán:

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

El lenguaje corporal no servirá para justificar decisiones adoptadas.

Regla 6. Los otros miembros del equipo arbitral

Deberes y responsabilidades

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

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

Posicionamiento de los árbitros asistentes y trabajo en equipo

1. Saque inicial

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

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

2. Posicionamiento general durante un partido

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

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

3. Sustituciones

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

4. Tanda de penales

Cuando no hubiera designado un árbitro asistente de reserva, el tercer árbitro deberá ubicarse en la mitad de la cancha donde no vaya a realizarse la tanda de penales, junto con los jugadores designados para ejecutar los lanzamientos. Desde ahí, observará el comportamiento de los jugadores y comprobará que ninguno repita lanzamiento antes de que lo haya hecho el resto de compañeros autorizados.

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

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

Si resulta claro que el balón ha atravesado por completo la línea de meta, el árbitro establecerá contacto visual con el segundo y el tercer árbitro para corroborar que no se ha cometido ninguna infracción.

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

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

Su deber principal será controlar si el balón ha atravesado completamente la línea de meta y asistir al árbitro principal en caso de que fuera necesario.

El árbitro asistente de reserva se colocará en el círculo central y vigilará al resto de lanzadores.

El cronometrador se ubicará en la mesa de cronometraje para:

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

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

Señales de los árbitros asistentes (obligatorias)

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

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

Señal acústica

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

Situaciones en las que será obligatorio su uso:

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

Si durante el partido el cronometrador hiciera sonar la señal acústica por error, los árbitros deberán detener el juego si consideran que dicha acción ha interferido en el juego. Si los árbitros detienen el juego, el partido se reanudará con un balón a tierra en el sitio donde se hallaba el balón cuando el juego fue detenido, a menos que se detuviera con la pelota dentro del área (v. Regla 8). Si la señal acústica no ha interferido en el juego, los árbitros indicarán claramente que prosiga el juego.

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

Cronómetro

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

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

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

- Saque de centro: tras tocar el balón con el pie y haberse puesto claramente en movimiento, cumpliéndose el procedimiento.
- Saque de meta: tras haber soltado el balón con las manos el guardameta, cumpliéndose el procedimiento.
- Saque de esquina: tras tocar el balón con el pie y haberse puesto claramente en movimiento, cumpliéndose el procedimiento.
- Saque de banda: tras tocar el balón con el pie y haberse puesto claramente en movimiento, cumpliéndose el procedimiento.
- Libre directo fuera del área: tras tocar el balón con el pie y haberse puesto claramente en movimiento, cumpliéndose el procedimiento.
- Libre indirecto fuera del área favorable a cualquiera de los dos equipos o ejecutado desde la línea del área por el equipo atacante: tras tocar el balón con el pie y haberse puesto claramente en movimiento, cumpliéndose el procedimiento.
- Libre directo o indirecto dentro del área favorable al equipo defensor: tras haberse tocado el balón y haberse puesto claramente en movimiento, cumpliéndose el procedimiento.
- Saque de esquina: tras tocar el balón con el pie hacia delante y haberse puesto claramente en movimiento, cumpliéndose el procedimiento.
- Libre directo a partir de la sexta falta acumulada: tras chutar el balón con intención de marcar gol directamente y haberse puesto este claramente en movimiento, cumpliéndose el procedimiento.
- Balón a tierra: tras soltarlo por parte de uno de los árbitros y tocado el terreno de juego, cumpliéndose el procedimiento.

Regla 8. Inicio y reanudación del juego

Saque inicial

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

Regla 12. Faltas y conducta incorrecta

Cargar sobre un adversario

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

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

Sujetar a un adversario

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

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

En estas acciones, los árbitros deberán:

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

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

Sanciones disciplinarias

- Se deberá amonestar al jugador que sujete a un adversario para evitar que reciba el balón o que se coloque en una posición ventajosa.

- Se deberá expulsar al jugador que evite una ocasión manifiesta de gol al sujetar a un adversario.
- No será necesario tomar ninguna otra medida disciplinaria en otras situaciones en que se sujete a un adversario.

Reanudación del juego

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

Tocar el balón con la mano

Sanciones disciplinarias

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

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

Sin embargo, se expulsará al jugador que impida un gol o una ocasión manifiesta de gol tocando deliberadamente el balón con la mano. Esta sanción no emana de la acción del jugador de tocar intencionadamente el balón con la mano, sino de la intervención inaceptable y antideportiva de evitar el gol.

Reanudación del juego

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

Fuera de su propia área, el guardameta estará sujeto a las mismas restricciones que cualquier otro jugador en cuanto a tocar el balón con la mano. Dentro de su área, el guardameta no cometerá infracción de mano sancionable con un tiro penal, salvo que se trate de una infracción por el lanzamiento de un objeto contra el balón o por contactar con el balón mediante un objeto. Podrá, no obstante, ser culpable de varias infracciones sancionables con libre indirecto.

Infracciones cometidas por el guardameta

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

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

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

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

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

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

Reanudación del juego

- Libre indirecto.

Infracciones contra el guardameta

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

Se considerará infracción:

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

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

Reanudación del juego

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

Juego peligroso

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

Sanciones disciplinarias

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

Reanudación del juego

- Libre indirecto.

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

Mostrar desaprobación con palabras o acciones

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

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

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

Retrasar la reanudación del juego

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

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

Simulación

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

Actuación en casos de enfrentamiento entre varios jugadores

En caso de producirse este tipo de confrontaciones o tanganas:

- los árbitros deberán identificar de forma rápida y eficiente al jugador o jugadores que iniciaron la tangana para manejar la situación;
- también deberán situarse en una posición que les permita observar el enfrentamiento sin perder detalle de los incidentes e infracciones que pudieran producirse;
- el tercer árbitro y el árbitro asistente de reserva (si lo hubiera) deberán entrar al terreno de juego para asistir a los árbitros;
- tras el enfrentamiento, deberán imponerse las medidas disciplinarias oportunas.

Infracción reiterada

Los árbitros deberán prestar especial atención a los jugadores reincidentes que infringen de manera repetida las Reglas de Juego del Fútbol. En particular, deberán tener en cuenta que, incluso cuando un jugador cometa diferentes infracciones, se le habrá de amonestar por infringir reiteradamente las Reglas de Juego.

No está definido el número de infracciones que constituye una «reiteración» o tendencia a la misma; esta apreciación quedará a juicio de los árbitros y deberá ser evaluada en el contexto de una gestión efectiva del partido.

Juego brusco y grave (falta de extrema dureza)

Será expulsado el jugador culpable de juego brusco y grave (falta de extrema dureza); el juego se reanudará mediante un libre directo desde el lugar donde se produjo la infracción o un penal si la infracción se produjo en el área del infractor.

No se debe conceder ventaja en el caso de juego brusco y grave (falta de extrema dureza) a menos de que se trate de una ocasión manifiesta de gol. En este caso, los árbitros deberán expulsar al jugador en la siguiente interrupción del juego.

Regla 13. Tiros libres

Distancia

Si el jugador decide ejecutar un tiro libre rápidamente y un adversario que se halla a menos de 5 m intercepta el balón, los árbitros deberán permitir que el juego continúe.

Si el jugador decide ejecutar un tiro libre rápidamente y un adversario que se halla cerca del balón obstaculiza intencionadamente la ejecución, este deberá ser amonestado por los árbitros por retrasar la reanudación del juego.

Si el equipo que defiende decidiera ejecutar rápidamente un tiro libre desde el interior de su área y uno o varios adversarios siguen todavía dentro de la misma porque no tuvieron tiempo de abandonarla, los árbitros permitirán que el juego continúe.

Regla 14. El penal

Procedimiento

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

- Si el balón explotara tras chocar en uno de los postes o con el travesaño y no entrara en la portería, los árbitros no ordenarán repetir el penal, sino que detendrán el juego, que se reanudará con un balón a tierra.
- Si los árbitros ordenaran repetir el lanzamiento del penal, no será necesario que sea el mismo jugador quien lo lance.
- Si el ejecutor lanzara el penal antes de que los árbitros hayan dado la señal correspondiente, mandarán repetirlo y amonestarán al jugador.

Regla 15. El saque de banda

Procedimiento en caso de infracción

Se recuerda a los árbitros que los defensores deberán permanecer a una distancia mínima de 5 m del lugar en que se ejecute el saque de banda. Cuando sea necesario, los árbitros deberán llamar la atención al jugador que se encuentre a una distancia inferior antes de que se ejecute el saque de banda, y amonestarán al jugador que no se sitúe a la distancia correcta. El juego se reanudará con un saque de banda; la cuenta de los cuatro segundos deberá reiniciarse si se hubiese comenzado anteriormente.

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 el guardameta efectuase el saque de meta y uno o varios adversarios aún se hallasen dentro de dicha área debido a que el guardameta decidió lanzar el balón rápidamente y los adversarios no tuvieron tiempo de salir de la misma, los árbitros deberán permitir que el juego continúe si el balón ya estuviera en juego.

Si, durante la ejecución correcta de un saque de meta, el guardameta lanzara voluntariamente el balón contra un adversario, pero no lo hiciera

de manera imprudente o temeraria, ni empleando fuerza excesiva, los árbitros deberán permitir que el juego continúe.

Si, durante la ejecución de un saque de meta, el guardameta no soltara el balón desde el interior de su área, los árbitros harán repetir el saque de meta; la cuenta de los cuatro segundos deberá proseguir desde el momento en el que el guardameta esté en disposición de volver a ejecutar el saque.

Los árbitros iniciarán la cuenta de cuatro segundos cuando el guardameta tenga el control del balón, ya sea con las manos o con los pies.

Si el guardameta que ha ejecutado correctamente un saque de meta tocara deliberadamente el balón con la mano o el brazo después de que este hubiera salido del área y sin que otro jugador hubiera tocado antes el balón, los árbitros, además de conceder un libre directo al equipo adversario, podrán adoptar medidas disciplinarias conforme a lo estipulado en las Reglas de Juego del Fútbol.

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

Regla 17. El saque de esquina

Procedimiento en caso de infracción

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

El balón deberá colocarse en el cuadrante de esquina y estará en juego en el momento en el que se golpee, de modo que no es necesario que salga del cuadrante para estar en juego.

Si, por circunstancias del juego, el guardameta terminase fuera de su portería o del terreno de juego, el equipo adversario podrá ejecutar rápidamente el saque de esquina.

TÉRMINOS DE FUTSAL

A

Agente externo

Toda persona ajena al equipo arbitral o no inscrita en la lista del equipo como jugador, suplente o miembro del cuerpo técnico; se incluyen también animales, objetos, estructuras, etc.

Amonestación

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

Área de acción

Zona de la cancha en la que se encuentra el balón y donde se está desarrollando el juego.

Área de influencia

Zona del terreno de juego en la que, aun no encontrándose el balón, podría darse una disputa entre jugadores.

Área técnica

Zona delimitada y provista de asientos para los miembros del cuerpo técnico y los suplentes.

B

Balón a tierra

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

Bloqueo

Acción en la que un jugador adopta una posición determinada para distraer a un oponente o evitar que este llegue al balón o a una zona concreta del campo, pero sin provocar el contacto de forma voluntaria.

Brutalidad

Acción especialmente dura, desmesurada o premeditadamente violenta.

C**Carga (sobre un adversario)**

Pugna física contra un adversario en la que generalmente se utiliza el hombro y la parte superior del brazo, el cual se mantiene cerca del cuerpo.

Conducta antideportiva

Acción o comportamiento contrarios al espíritu del juego limpio y la deportividad, sancionables con amonestación.

Conducta violenta

Acción sin el balón en disputa en la que el jugador se emplea o tiene la intención de emplearse con fuerza excesiva o con brutalidad contra un adversario, o golpea intencionadamente a alguien en la cabeza o en la cara, salvo que la fuerza empleada fuera mínima.

Criterio

Potestad que permite a los miembros del equipo arbitral tomar la que es, a su juicio, la decisión más oportuna.

D**Desaprobación**

Protesta o muestra de desacuerdo (verbal o física) con la decisión tomada por un miembro del equipo arbitral; sancionable con una amonestación (tarjeta amarilla).

Disputa

Acción en la que un jugador pugna con un adversario por un balón cercano con el fin de arrebátárselo.

Distancia de juego

Espacio existente entre el balón y el jugador que permite a este jugarlo extendiendo el pie o la pierna o bien saltando (en el caso de los guardametas, saltando con los brazos extendidos). Esta distancia dependerá de la envergadura física del jugador.

Distracción

Acción dirigida a confundir, molestar o llamar la atención (generalmente de forma antideportiva).

E

Engaño

Acción encaminada a confundir a los árbitros con el fin de que tomen una decisión equivocada o adopten una medida disciplinaria incorrecta en beneficio del propio jugador o de su equipo.

Entrada

Disputa con el pie por el balón (a ras de suelo o por el aire).

Espíritu del juego

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

Examen a jugadores lesionados

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

Expulsión

Sanción disciplinaria en la que se obliga al jugador a abandonar el terreno de juego por lo que resta de partido por haber cometido una infracción merecedora de expulsión, lo cual se indica mediante una tarjeta roja.

F

Falta acumulada

Falta cometida por un jugador y amonestada con un libre directo o penal que se suma a la cuenta total de faltas de este tipo cometidas por el mismo equipo en cada periodo de un partido. Si se disputara prórroga, todas las faltas acumuladas durante el segundo periodo del partido continuarán acumulándose en esta.

Finta

Acción destinada a confundir a un adversario. Las Reglas de Juego del Futsal definen fintas reglamentarias y antirreglamentarias.

Fuerza excesiva

Acción o disputa en la que el jugador se emplea con más ímpetu del necesario.

G

Goles marcados fuera de casa, regla de los

Método empleado para dilucidar el ganador de una eliminatoria a doble partido si, a la conclusión del encuentro de vuelta, ambos equipos hubieran anotado el mismo número de goles; en ese caso, los tantos marcados fuera de casa cuentan doble.

Golpeo

Acto ejecutado por el jugador al entrar en contacto con el balón con el pie (tobillo incluido) y que pone el esférico en movimiento.

I

Imprudente

Acción (en general, una entrada o una disputa del balón) en la que un jugador muestra falta de atención o de consideración o actúa sin precaución.

Inferioridad numérica de dos minutos

Situación en la que uno de los equipos ha de jugar en inferioridad numérica durante dos minutos tras la expulsión de uno de sus integrantes; en determinadas circunstancias, si el equipo oponente marcara gol, el equipo en inferioridad podría recuperar a su jugador antes de que concluyan los dos minutos.

Infracción

Acción que vulnera o viola las Reglas de Juego del Fútbol. También denominada «falta».

Intercepción

Acto de impedir que el balón llegue a su destinatario.

Interferencia indebida

Acción o medida innecesaria.

J**Juego brusco y grave (falta de extrema dureza)**

Entrada o disputa que pone en peligro la integridad física de un adversario en la que el infractor se emplea con fuerza excesiva o actúa con brutalidad; sancionable con expulsión (tarjeta roja).

Jugar

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

L**Lenguaje o gestos ofensivos, insultantes o humillantes**

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

Lesión de extrema gravedad

Daño de tal gravedad que provoca la detención del juego y que el equipo médico deba examinar o tratar al jugador sobre el campo antes de retirarlo. Se trata de posibles casos de conmoción cerebral, fractura de huesos o lesiones de columna.

Lesión grave

Daño de tal gravedad que provoca la detención del juego y la rápida atención del equipo médico para sacar al jugador del campo para su tratamiento o examen a fin de que se reanude el partido.

Lista del equipo

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

M

Miembro del cuerpo técnico

Todo aquel que, no siendo jugador, figure en la lista oficial, tal como el entrenador, el fisioterapeuta o el médico.

O

Obstrucción

Acto de entorpecer, bloquear o impedir el movimiento o la acción de un jugador rival.

P

Portero-jugador

Guardameta de un equipo que juega de manera temporal como jugador de campo, a menudo en campo contrario, dejando desprotegida su portería. Podrá ejercer de portero-jugador tanto el guardameta regular como un jugador de campo que le hubiera reemplazado a fin de emplear esta táctica.

R

Reanudación

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

S

Sanción

Amonestación con la que los árbitros castigan una infracción.

Sancionar

Penalizar una acción que infringe las Reglas de Juego; en general, conlleva detener el juego y conceder un libre directo o un penal al equipo contrario.

Señal

Indicación física de los árbitros o de cualquier miembro del equipo arbitral; por lo general, implica un movimiento de la mano o del brazo, o el uso del silbato.

Simulación

Acción voluntaria que produce la impresión incorrecta o falsa de que ha sucedido algo que, en realidad, no ha sucedido; cometida por un jugador para obtener ventaja de forma inmerecida. Ver también «engaño».

Sistemas electrónicos de seguimiento del rendimiento (EPTS)

Cualquiera de los diferentes dispositivos o sistemas de registro y análisis de datos sobre el rendimiento físico y fisiológico de un jugador.

Suspender definitivamente

Finalizar o dar por concluido un partido antes de consumirse el tiempo reglamentario.

Suspender temporalmente

Detener un partido durante determinado tiempo con la intención de reanudarlo más adelante (p. ej.: por goteras sobre el terreno de juego, lesión grave, etc.).

T

Tanda de penales

Procedimiento para definir el resultado de un partido concluido en empate mediante el cual cada equipo lanza un penal por orden alterno hasta que uno de los dos marque un gol más y ambos hayan ejecutado el mismo número de lanzamientos, a menos que durante los cinco primeros uno de ellos matemáticamente ya no pueda igualar los tantos del otro aunque marcara todos sus lanzamientos restantes.

Temeraria

Acción (en general, una entrada o una disputa del balón) realizada por el jugador ignorando o sin tener en cuenta el riesgo o las consecuencias para su adversario.

Terreno de juego

Superficie delimitada por las líneas de banda y las de meta y, de utilizarse, las redes de las porterías.

Tiempo de juego

Tiempo efectivo en el que el balón está en juego; el cronómetro deberá ser detenido cuando el balón deje de estar en juego o el juego sea interrumpido por cualquier otra razón.

Tiempo muerto

Descanso de un minuto que podrá solicitar un equipo en cada uno de los dos periodos de un partido.

Tiempo suplementario

Procedimiento empleado a la conclusión del tiempo reglamentario de un partido acabado en empate con el fin de deshacer dicho resultado. Consta de dos periodos de un máximo de 5 minutos cada uno. También denominado «prórroga».

Tiro libre directo

Golpeo del balón al objeto de ejecutar un lanzamiento de falta y con el que se puede marcar gol directamente en la portería adversaria sin que el balón toque en ningún jugador.

Tiro libre indirecto

Golpeo del balón al objeto de ejecutar un lanzamiento de falta y con el que se puede marcar gol únicamente si otro jugador (de cualquiera de los dos equipos) toca el balón después del saque.

Tiro libre rápido

Tiro libre ejecutado (con permiso de uno de los árbitros) justo después de detenerse el juego.

V

Ventaja

Concesión por la cual los árbitros permiten que el juego continúe tras cometerse una infracción, en el caso de que esta decisión beneficie al equipo que ha sufrido dicha infracción.

Voluntario

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

TÉRMINOS ARBITRALES

Miembro(s) del equipo arbitral

Término general que designa a una o varias personas responsables de dirigir un partido de fútbol en representación de la federación o competición bajo cuya jurisdicción se juegue el partido.

Miembros del equipo arbitral en el terreno de juego

Árbitro principal

Miembro principal del equipo arbitral de un partido, el cual desempeña sus funciones dentro del terreno de juego. El resto de miembros del equipo arbitral ejercen sus funciones bajo el control y la dirección de este. Es además el responsable último en la toma de decisiones.

Segundo árbitro

Segundo miembro del equipo arbitral de un partido, el cual desempeña sus funciones dentro del terreno de juego. El resto de miembros del equipo arbitral ejercen sus funciones bajo el control y la dirección del árbitro principal. Por tanto, el segundo árbitro actuará siempre bajo la supervisión del árbitro principal.

Otros miembros del equipo arbitral

En las diferentes competiciones, se podrá designar a otros miembros del equipo arbitral para que ayuden al árbitro principal:

- Tercer árbitro
Miembro del equipo arbitral que particularmente asiste a los árbitros, especialmente a la hora de controlar a los miembros del cuerpo técnico y a los suplentes, registrar datos del partido como faltas acumuladas y en la toma de decisiones.
- Árbitro asistente de reserva
Árbitro que sustituirá al tercer árbitro o al cronometrador que no estuviera en condiciones de continuar con su labor.
- Cronometrador
Miembro del equipo arbitral cuyo principal cometido es controlar el tiempo de juego.

Fédération Internationale de Football Association

