

Areto Futbol Epailen Euskal Batzorde Teknikoa
Comisión Técnica Vasca de Árbitros de Fútbol Sala

RESUMEN DE LAS MODIFICACIONES A LAS REGLAS DE JUEGO DEL FUTSAL 2020/2021



Realizado por: David Urdanoz Apezteguia y
Aitor Felipe Madorrán
Árbitros de 1ª División de Fútbol Sala

Areto Futboleko Arbitroen Etengabeko Prestakuntza
Área de Formación Continua Árbitros de Fútbol Sala

ASPECTOS GENERALES DE LAS REGLAS:

- Los árbitros deben aplicar las Reglas en sintonía con el espíritu del futsal para conseguir que los partidos sean justos y seguros, en favor del espectáculo; Proteger la integridad física del jugador; El juego debe estar siempre por encima de las reglas.
- Todos deben respetar a los miembros del equipo arbitral y sus decisiones, recordando y respetando la integridad de las Reglas del Futsal.
- Posibles modificaciones de las reglas en las categorías de: Infantil y Juvenil (sub 16), veteranos, con discapacidad, y futsal base / amateur (lo marca reglamento de competición): Se puede variar: Dimensiones del terreno de juego; El balón. Tamaño, peso y material; Tamaño de la portería; Duración de las dos mitades del partido y de la prórroga; Limitaciones del lanzamiento del balón por el guardameta (*En saque de portero -regla 12- y saque de meta -regla 16-, libre indirecto en la línea del centro de campo, en caso de que el portero lance directamente el balón más allá de la línea central*).

REGLA 1: EL TERRENO DE JUEGO

- **Marcación del terreno de juego (pág. 11):** Si un jugador realiza marcas no autorizadas, será amonestado. Si se detiene el juego libre indirecto donde se encontraba el balón (no pueden aplicar ventaja).
- **Área penal (pág. 13):** Marca de adelantamiento de portero para tiros libres sin barrera. A 5m de distancia, una línea de 8 cm grosor y 40 cm de longitud.
- **Porterías:** Sistema estabilizador que impida su vuelvo.
- **Desplazamiento de las porterías (pág. 18):**
 - Portería bien posicionada: Una portería tiene ambos postes sobre la línea, aunque ligeramente movida, estará correctamente posicionada.
 - Portería desplazada: Si alguno de los postes no está situado sobre la línea de meta.



REGLA 2: EL BALÓN

- **Sustitución de balón dañado o defectuoso (pág. 21):** Balón dañado o defectuoso estando en juego, balón a tierra. Si al explotar contra travesaño o postes, entra en la portería, será gol. Si explota en la puesta en juego del mismo, se repetirá el lanzamiento (en tiro penal o tiro de 10 metros o tiro libre sin barrera, hasta que toque un jugador, el travesaño o postes).

REGLA 3: LOS JUGADORES

- **Número de jugadores (pág. 23):** Si un equipo acaba con menos de tres jugadores por salida voluntaria de los jugadores, los árbitros no tienen que parar el juego y pueden aplicar ventaja. Posteriormente no se permitirá su reanudación con menos de tres jugadores.
- **Procedimiento de sustitución (pág. 25):** Para que un sustituto pueda reanudar el juego (banda, esquina, balón a tierra, etc.) debe completar el procedimiento (entrar en la pista).
- **Petos:** Medida temporal 31/12/20 — NO hay entrega de petos en las sustituciones.
- **Calentamiento (pág. 25):** Solo podrán calentar un máx. de cinco suplentes por equipo.
- **Personas no autorizadas en el terreno de juego (pág. 28):** Si se detiene el juego y la interferencia fue causada por un agente externo: balón al suelo, pero si la interferencia es realizada por un oficial, un sustituto (no durante un cambio) o un expulsado: TLD o penal, acumulativa y la correspondiente medida disciplinaria.
- **Gol marcado con una persona no autorizada en la pista (pág. 28):**
 - ❑ Si es del equipo defensor, incluso aunque toque el balón intentando evitar un gol, si no lo consigue, concederemos el gol.
 - ❑ Si es del equipo atacante, no gol y reanudación con libre directo desde donde estaba la persona no autorizada.
 - ❑ Persona ajena que interfiere en el juego, balón al suelo. No interfiere en el juego, gol válido.
- **Regreso no autorizado de un jugador (pág. 29):** Si un jugador que requiere autorización, entra en el terreno de juego sin autorización, detener el juego (salvo ventaja) y amonestación. Si interfiere en el juego, libre directo. Si no interfiere en el juego libre indirecto.

REGLA 4: EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

- **Equipamiento obligatorio (pág. 30):** Si un jugador pierde accidentalmente una zapatilla, podrá conseguir gol, si se produce antes de que el balón deje de estar en juego.
- **Rodilleras y protectores de brazo (pág. 32):** Deberán ser del mismo color principal que la camiseta o pantalón, o en su defecto negras (ambas) o blancas (ambas). Igual para todos los porteros de cada equipo.
- **Comunicación electrónica (pág. 32):** Se permite al cuerpo técnico para el bienestar y seguridad del jugador o razones tácticas o de instrucción, deberán hacer buen uso (no se pueden ver repeticiones para recriminar una decisión a un árbitro), jugadores solo medidores de rendimiento, y también se permite a los árbitros.
- **Infracciones y sanciones (pág. 36):** Si un jugador entra al terreno de juego sin autorización, al haberlo abandonado por equipamiento incorrecto, deberá ser amonestado. Si interfiere en el juego, libre directo. Si no interfiere en el juego, libre indirecto.

REGLA 5: LOS ÁRBITROS

- **Decisiones de los árbitros (pág. 37):** Si un 3º comunica una infracción sancionable a un árbitro de pista después de que se haya reanudado el juego, la decisión técnica no se cambiará (Ejemplo: un gol) pero la disciplinaria sí (Ejemplo: una expulsión).

- **Jugadores lesionados (pág. 38 y ss.):** El jugador, GUARDAMETA INCLUIDO, no puede ser atendido en el terreno de juego y debe abandonar la pista hasta que el juego se haya reanudado, salvo:
 - ❑ Lesión de choque entre guardameta y jugador.
 - ❑ Varios jugadores del mismo equipo.
 - ❑ Lesión de extrema gravedad.
 - ❑ Jugador lesionado como resultado de una falta que se saque amarilla o roja.
 - ❑ Se conceda un penal y el jugador lesionado vaya a lanzarlo.
- **Tarjetas a cuerpo técnico (pág. 39):** Amonestaciones y Expulsiones. Se deberán mostrar de forma visible las tarjetas a los OFICIALES. Sigue pudiéndose advertir. Se señalará al crono.
- **Protesta de un oficial no identificado (pág. 40):** Amonestar/Expulsar al entrenador. (si no está, al 2º), pero únicamente protestas del cuerpo técnico, no sustitutos.
- **Médico expulsado (pág. 40):** Un médico expulsado se le mostrará la roja y se le ofrecerá la posibilidad de quedarse en el banquillo. Si persiste en la protesta, a la tribuna.
- **Equipamiento del árbitro (pág 42):** Los árbitros pueden llevar intercomunicadores y reloj.

REGLA 6: LOS OTROS MIEMBROS DEL EQUIPO ARBITRAL

- **El tercer árbitro (pág. 43):** informará de cualquier infracción, incidencia o conducta antideportiva. El tercero ya no es un turista, ahora se explicita en el reglamento que ante una roja se llame a los árbitros y que ellos decidan.
- **Árbitro asistente de reserva (pág. 46):** Se introduce la figura del árbitro asistente de reserva. Ayudará a los árbitros en todo momento.

REGLA 7: LA DURACIÓN DEL PARTIDO

- **Finalización de los periodos (pág. 48):**
 - ❑ Se considerará finalizado un periodo cuando suene la señal acústica.... El final del partido lo marca ahora la bocina y si comienza a sonar 1 cm. antes de entrar, no es gol.
 - ❑ Después de la bocina no es obligatorio PITAR, pero no queda mal pitar.
 - ❑ Si la bocina ha sonado sólo puede lanzarse un tiro penal o un tiro libre sin barrera (ya no se lanzan TLD o TLI) y si se lanza con 0.1 seg. un tiro penal o un tiro libre sin barrera, aunque suene la bocina, hay que esperar a que finalice el lance (gol, fuera de juego, deje de moverse o nueva infracción). Si ocurre en un TLD o TLI, el partido habrá finalizado.

REGLA 8: INICIO Y REANUDACIÓN DEL JUEGO

- **Saque inicial (pág. 50):**
 - ❑ En el sorteo inicial, el equipo puede elegir campo o saque. Sí elige saque, el otro equipo elige campo. En la segunda parte, saca de centro el equipo que eligió campo en la primera parte.
 - ❑ Se puede sacar de centro hacia delante o hacia atrás. Sólo el EJECUTOR puede estar en campo contrario para efectuar el saque.
 - ❑ Se puede meter gol directo en portería contraria, pero en propia no, sería s. de esquina.

- **Balón al suelo (pág. 51): Procedimiento:**
 - ❑ Balón al suelo al guardameta si:
 - Balón está en el área.
 - El último toque del balón se ha producido dentro del área.
 - ❑ Resto de casos: Balón al suelo para el equipo que tocó el último el balón. ¿Dónde? Donde se tocó por última vez (jugador, árbitro, oficial, agente externo..)
 - ❑ En los balones al suelo, sólo puede haber UN jugador y todos los demás, a un mínimo de 2 metros de distancia.
 - ❑ No se puede meter gol directamente de un balón al suelo. Será Saque de esquina (propia meta), Saque de meta (meta contraria) o repetición si no tocó nadie. Pero si toca a dos jugadores y entra a gol en cualquier portería, es gol válido.
 - ❑ Ahora Sí podemos dar tiempo muerto en un balón al suelo (al equipo en posesión).

REGLA 9: BALÓN EN JUEGO

- **Balón no en juego (pág. 52):** Si el balón toca al árbitro que está dentro de la pista, pitaremos un balón al suelo si: El toque supone un ataque directo, cambia la posesión del balón o entra directamente a portería.

REGLA 10: EL RESULTADO DE UN PARTIDO

- **Gol válido (pág. 53):** Si la portería se desplaza y se consigue GOL:
 - ❑ Defensor de forma involuntaria: GOL y sin sanción.
 - ❑ Defensor de forma voluntaria: GOL y amonestación.
 - ❑ Atacante de forma involuntaria: NO GOL, balón al suelo, sin amonestación.
 - ❑ Atacante de forma voluntaria: NO GOL, TLI en el área y amonestación.
- **Si la portería se desplaza y NO se consigue GOL:**
 - ❑ Defensor de forma involuntaria: Balón al suelo o meta (si sale por la línea de meta), sin amonestación.
 - ❑ Defensor de forma voluntaria: Amonestación en caso de cortar un ataque prometedor y no consigue evitar el gol; o Expulsión si evita Ocasión Manifiesta de Gol (por ejemplo metiendo el poste y golpeando el balón dentro de la pista) y Libre Indirecto.
 - ❑ Atacante de forma involuntaria: Balón al suelo, sin amonestación.
 - ❑ Atacante de forma voluntaria: TLI en el área y amonestación.
- **Resumen rápido: Si no hay voluntariedad no se amonesta, y si la infracción es de un atacante nunca podrá ser GOL válido.**
- **Tanda de penales (pág. 54):**
 - ❑ Se tiran 5 penales por equipo.
 - ❑ Ahora el equipo con más jugadores elegibles puede decidir igualar o no los jugadores. Eso significa que, si no igualan, un equipo repetirá lanzador antes que otro.
 - ❑ Posicionamiento con Árbitro Asistente de Reserva, el 3º árbitro a la línea de gol y le cubre en el centro del campo el AAR. (4º árbitro).
 - ❑ La tanda no pertenece al partido. Un jugador lesionado o expulsado no puede lanzar, pero las amarillas se “resetean”. Nadie empieza la tanda con amarilla. Las amarillas, doble amarillas o rojas de la tanda se apuntan en el acta por detrás.

REGLA 12: FALTAS Y CONDUCTA INCORRECTA

- **TLD. Tocar el balón con la mano. (pág. 59):** Las manos son el brazo completo, excluyendo el hombro (axila hacia abajo).

Nuevo Criterio de aplicación de la mano:

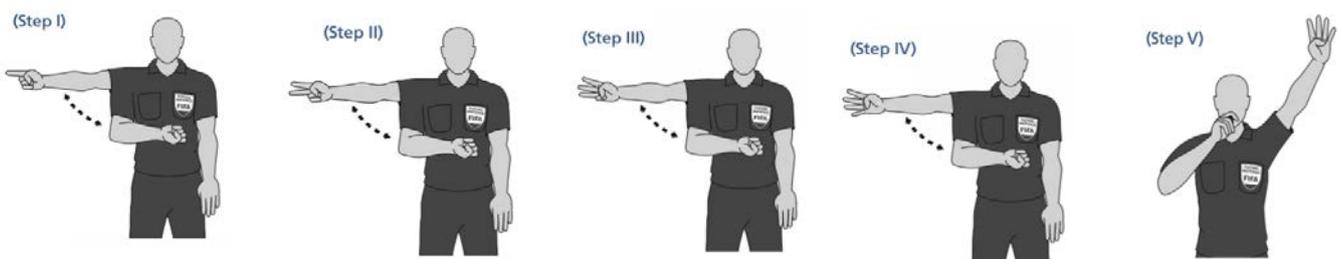


- Son infracción por manos accidentales (sin tarjeta) cuando:
 - Atacante toca mano accidentalmente y se consigue gol en portería contraria.
 - Atacante toca mano accidentalmente y se origina una ocasión de gol.
- También son infracción por manos accidentales (sin tarjeta) cuando:
 - La mano o brazo se sitúa por encima del hombro.
 - La mano o brazo se posiciona antinatural y "haciendo más grande su cuerpo".
- Los rebotes propios se entienden como tales y no debemos pitarlos, pero un rebote de un balón que viene de otro jugador y se consigue un beneficio injusto, debe señalarse.
- Las manos voluntarias siguen igual. TLD y amonestación.
- No se puede marcar gol en portería contraria, incluso de manera accidental, con la mano.
- Malograr una OMG con una infracción por mano: Tiro penal y roja. ¡OJO!: una mano accidental que haga su cuerpo más grande o esté por encima de los hombros, al ser una infracción por mano, también sería OMG y por tanto roja. (incluido accidental)
- **Bloquear a un adversario (pág. 61):** Se introduce el concepto de bloqueo como algo positivo y aceptable. Para que un bloqueo sea correcto el jugador deberá estar quieto en caso de contacto físico y éste deberá realizarse sin movimiento (ni hacia adelante ni hacia el lateral para cortar la trayectoria del defensor), y sin uso de brazos, eso es agarrar/empujar al rival. El oponente deberá tener la posibilidad de evitar el bloqueo.
- **Aminoración de la sanción en caso de sancionar penalti (pág. 64):** Si un jugador que dentro del área intente jugar el balón para cometer una ofensa (infracción), será sancionado con penalti, pero la sanción disciplinaria se "bajará un grado". Es decir, si era roja pasará a amarilla, y si debía ser amarilla pasará a no tener sanción disciplinaria.
- **Evitar un gol o una ocasión manifiesta de gol (pág 65):**
 - Ya no son solo 4 factores DDCD a tener en cuenta en la OMG, sino que se le añade un quinto factor, si la portería está "descubierta". Se introduce el concepto de portería guarnecida o desguarnecida. En caso de que la portería esté guarnecida por el portero (no jugador de pista) no es OMG y por tanto no se expulsa.
 - Si no hay portero guarneciendo portería, la superioridad de atacantes contra defensores (sin contar el guardameta) también será OMG y roja.
 - El portero fuera del área es un defensor más, por lo tanto, ya no puede guarnecer la portería y si evita una ocasión manifiesta de gol fuera del área, será expulsado.
 - El único que puede guarnecer la portería es el portero, por lo tanto aunque haya un defensor para poder parar el balón en línea de gol, si un jugador comete OMG, será expulsado.

- ❑ **La minoración de la sanción disciplinaria en una OMG (un defensor o portero).** Una OMG dentro del área y en la que se pite penalti, si el jugador al cometer la infracción pretendía jugar el balón, pasara de roja a amarilla. Ojo: sólo si pretendía jugar el balón, el resto (agarrón, empujón, mano, ...) será roja y Ojo 2: Fuera del área es TLD y roja.
- **Reanudación del juego tras faltas y conducta incorrecta (Pág. 68):**
 - ❑ Con balón en juego, las faltas cometidas por un jugador contra un compañero, suplente, jugador sustituido o expulsado, miembro del cuerpo técnico o miembro del equipo arbitral serán Libre directo o penal según el caso y acumulativa. Mismo caso en el caso de lanzamiento de objetos o balón por esas personas, se sanciona con TLD o penal.
 - ❑ Las Infracciones verbales se sancionarán siempre con Libre Indirecto.
 - ❑ Balón al suelo: Jugador dentro de la pista contra un agente externo y todo el resto de casos que no haya un jugador involucrado (entre oficiales, sustitutos, etc.. del mismo o diferente equipo).
- **Faltas Fuera del terreno de juego (Pág. 68):** Se sancionarán según su infracción en la línea banda o penal si la línea más cercana es la de meta dentro del área (libres directos) y en el caso de los libres indirectos sobre la línea de banda o en caso de línea más cercana de meta, sobre la línea del área de meta:
 - ❑ Jugador, contra árbitros o cualquier componente del equipo adversario: TLD o penal o TLI, según el caso.
 - ❑ Suplente contra jugador adversario o árbitros: TLD o penal o TLI, según el caso.
 - ❑ Jugador fuera de la pista contra alguien de su equipo: TLI.
- **Medidas disciplinarias. Juego brusco grave o Conducta violenta (pág. 65):** NO hay que dar ventaja, pero si se diera y el jugador toca el balón o interfiere en el juego, hay que detener, expulsar y TLI (si no ha hecho nada más grave).
- **Apercibimiento Miembros del cuerpo técnico. (pág. 67):** Se indica en el reglamento, la posibilidad de apercibir sin tarjeta para un oficial: Salir del área técnica ocasionalmente, desacuerdo de baja intensidad, ignorar al tercero, etc. También están reflejadas las tarjetas.

REGLA 13: TIROS LIBRES

- **Cuenta de 4 segundos (pág. 71):** La cuenta de 4 segundos se hace visible en todas las reanudaciones del juego, incluido los tiros libres, excepto en el penalti. (Saque de inicio tampoco). Se modifica la forma de contar, con el brazo hacia un lado, horizontal al suelo.



- **Falta dentro del área propia (pág. 72):** Un TLD o TLI dentro del área se podrá sacar en cualquier punto de dicha área y estará en juego una vez golpeado con el pie y se mueva con claridad. Los adversario deberán estar fuera del área.
- **Número de jugadores en barreras (pág. 73):** En un tiro libre y hasta que el balón esté en juego, no podrá haber ningún atacante a menos de 1m de una barrera formada por al menos 2 defensores. Si no, TLI donde se comete la infracción. ¡Ojo! sólo la primera barrera con 2!!



- **Adelantamientos: Posición de los pies:** La posición de un jugador, en los 5m de distancia (en una reanudación del juego), solo se tiene en cuenta la parte de su cuerpo que apoya el suelo o los pies. Esto es útil para los 10 m y el guardameta.
- **Adelantamiento del portero en TLD a partir de la 6ª falta (pág. 76):**
 - Si el portero se adelanta y no se consigue gol, siempre se repite y se amonesta al portero (da igual si ha tocado el balón o no).
 - Si el portero se adelanta y toca el balón fuera de su área, no es roja, es amarilla, porque infracción del adelanto es previa al contacto con la mano.

REGLA 14: EL PENAL

- **Procedimiento (pág. 80):** 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 (un solo pie).
- **Infracciones y sanciones (pág. 80):** Si un jugador ejecuta el penalti hacia atrás, se sancionará un libre indirecto.
- **Errata en el cuadro de resumen de infracciones (pág 82):** Si se adelanta un defensa y el balón no entra en el penalti, se sanciona con repetición y Amonestación.

REGLA 15: EL SAQUE DE BANDA

- **Procedimiento (pág. 83):**
 - El balón inmóvil sobre la línea y estará en movimiento cuando se golpee con el pie y se desplace con claridad. Se acabó lo de tener un pie sobre la línea o fuera, y se acabó lo de los 25 cm. ¡Ojo! no se puede pisar el balón, hay que patearlo.
 - Un jugador puede ejecutar el saque de banda desde dentro del terreno de juego.

REGLA 16: EL SAQUE DE META

- **Procedimiento (pág. 85):**
 - El balón estará en juego en el momento en que se haya lanzado o soltado y se desplace con claridad (no cuando salga del área). Los defensores pueden estar dentro del área.
 - El portero saca rápido y aún hay un atacante que corta el balón dentro del área. Se repite el lanzamiento. Los adversarios tienen que estar fuera del área hasta que el balón esté en juego.
- **Infracciones y sanciones – Tocar el balón 2 veces (pág. 85):** Soltar el balón y volver a cogerlo es doble toque, ya que está en juego cuando se lanza o soltado.
 - Dentro del área se reanuda con Libre Indirecto.
 - Fuera del área, será Libre Directo por mano.
 - Tener en cuenta, que el portero sigue en posesión del balón mientras lo tenga en la palma de la mano o lo esté botando, por lo tanto, en estos casos no será tocar dos veces el balón el portero. Si sería, si se le escapa el balón y lo vuelve a coger dentro del área.
 - Sólo es infracción para un saque de meta, para saque de portero en continuación de jugada no (en este caso el portero puede jugar el balón durante 4 seg.)

- **4 segundos del portero fuera del terreno:** Si el portero pasase 4 segundos y aún no ha entrado en la pista con el balón, se le amonestará y se repite o ejecuta el saque de meta.
- **Modificación de reglas futsal (pág. 86):** En caso de futsal juvenil, veteranos, personas con discapacidad o futsal base, si el reglamento de competición lo indica y el portero lanza el balón más allá de la línea de medio campo, se concederá un libre indirecto.

REGLA 17: EL SAQUE DE ESQUINA

- **Procedimiento (pág. 87):** 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.
- **Infracciones y sanciones (pág. 88):** Un saque de esquina mal realizado (Ej: balón en movimiento) ya no se repite, ahora es saque de meta. Cualquier otra infracción al saque de esquina es saque de meta.

DIRECTRICES PARA ÁRBITROS

- **Señales (pág. 90 y ss.):**
 - ❑ Las tarjetas amarillas y rojas al cuerpo técnico se muestran físicamente.
 - ❑ La cuenta de 4 segundos será de nuevo visible en los TLD y TLI, y en los tiros libres sin barrera. Seguimos sin hacer cuenta en tiros penal y saque de centro.
 - ❑ Todas las cuentas de 4 segundos se hacen ahora con el brazo realizando un movimiento en horizontal. Si llegamos a 4, está bien levantar la misma mano para señalar el 4.



- ❑ Los dorsales se hacen igual del 1 al 15, pero del 16 hacia adelante, lo hacemos en dos movimientos. Ejemplo, número 30: primero indicamos la primera cifra (3 -tres-) y luego la segunda cifra (10 -diez-), usando cada vez las manos que se necesiten.

- ❑ El árbitro asistente en línea de gol marca el gol, levantando la mano y marcando el centro/brazo horizontal.
- **Posicionamiento (pág. 103 y ss.):**
 - ❑ Saque de meta (pág. 103). Nos colocaremos a la altura del guardameta (no en el borde del área) para controlar que no toque por segunda vez.
 - ❑ Saque de centro (pág. 105). El árbitro que marca la reanudación se colocará a 1m. de la línea divisoria en el lado del equipo que efectúa el saque.
 - ❑ Tiros de 10 m. (pág. 111) el 3º árbitro de colocará para controlar el adelantamiento de los defensores y atacantes. Avisará por intercomunicador o levantando la mano. Nota 1: Es para un adelantamiento SÚPER claro, si no nada. Nota 2: Esto es una indicación estándar, si por otra razón está en otras funciones, no se hace y no ocurre nada.
- **Infracciones simultáneas (pág. 128):** Dos jugadores de diferentes equipos (no está en el reglamento). Balón al suelo (para el equipo que tocó el balón el último) y se apuntan las dos faltas acumulativas si lo son y se toman las medidas disciplinarias correspondientes.