

CONSIDERACIONES ESPECIALES FUTSAL

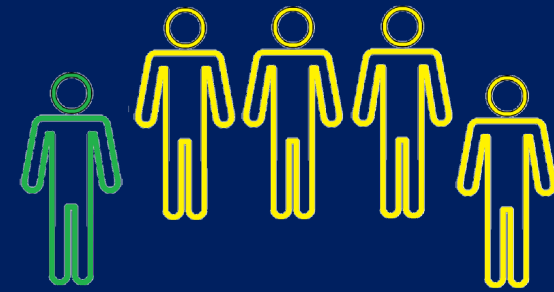


DESPLAZAMIENTO DE PORTERIAS - RESUMEN

SITUACION	PROCEDIMIENTO	SANCION
DEFENSOR O ATACANTE DESPLAZAN LA META SIN INTENCION Y EL BALON NO TOCA EL ARCO.	BALON AL SUELO EQUIPO QUE TOCO ULTIMO EL BALON.	SIN SANCION.
DEFENSOR DESPLAZA LA META SIN INTENCION Y EL BALON TOCA EL ARCO, PERO NO ENTRA.	BALON AL SUELO.	SIN SANCION.
DEFENSOR DESPLAZA LA META CON INTENCION Y EL BALON NO TOCA EL ARCO NI ENTRA.	TIRO LIBRE INDIRECTO.	<u>AMONESTACION.</u>
DEFENSOR DESPLAZA LA META CON INTENCION Y EL BALON TOCA EL ARCO, PERO NO ENTRA.	TIRO PENAL.	<u>EXPULSION.</u>
SI EL BALON SE INTRODUCE EN LA PORTERIA Y ENTRA O NO EN CONTACTO POR DONDE HUBIERA ESTADO CORRECTAMENTE COLOCADO EL ARCO.	GOL VALIDO.	SIN SANCION, SI ES SIN INTENCION. AMONESTACION, SI ES CON INTENCION
ATACANTE DESPLAZA LA META INTENCIONALMENTE Y EL BALON CONTACTA LA PORTERIA	TIRO LIBRE DIRECTO. NO CONCEDER EL GOL.	<u>AMONESTACION.</u>
ATACANTE DESPLAZA LA META INTENCIONALMENTE Y EL BALON NO CONTACTA LA PORTERIA	TIRO LIBRE INDIRECTO. NO CONCEDER EL GOL.	<u>AMONESTACION.</u>

NUMERO DE JUGADORES

AL INICIO:
MINIMO 3.
MAXIMO 5.



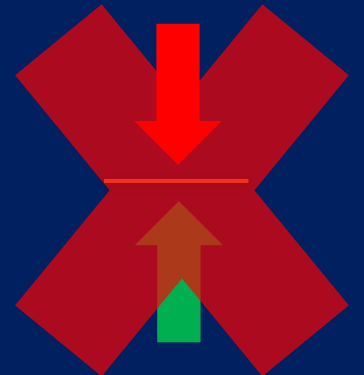
Antes del comienzo de todos los encuentros, deberán facilitarse a los árbitros los nombres de los jugadores y los suplentes, estén o no presentes. Aquel jugador o suplente cuyo nombre no se haya notificado a los árbitros en dicho momento no podrá participar en el partido.

JUGADORES Y SUPLENTE EXPULSADOS

Si un jugador es expulsado:

- antes de la entrega de la lista del equipo, no podrá figurar en ningún puesto de dicha lista;
- Tras ser inscrito en la lista del equipo y antes del saque 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.



JUGADORES Y SUPLENTE EXPULSADOS

Un suplente podrá sustituir a un jugador expulsado tras el saque inicial y entrar al campo de juego cuando pasen 2 minutos netos de juego desde la expulsión, es decir, cuando su equipo haya estado 2 minutos en inferioridad numérica, siempre que cuente con el permiso del cronometrador o del tercer árbitro, a menos que reciba un gol durante esos 2 minutos. En ese caso se aplican las siguientes disposiciones:

- Si hay una superioridad numérica de 5 contra 4 o de 4 contra 3 y el equipo en superioridad numérica marca un gol, un jugador del equipo en inferioridad podrá entrar al campo.
- Si los dos equipos cuentan con 3 o 4 jugadores sobre el campo y se marca un gol, el número de jugadores ambos equipos NO SUFRIRÁ MODIFICACIONES hasta que acaben los 2 minutos.
- Si hay superioridad numérica de 5 contra 3 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 2 minutos, a menos que el equipo en superioridad marque antes.



TIEMPOS DE EXPULSIONES

Para los torneos organizados por Argenliga en los que no haya un Cronometrista y el partido se juegue con un reloj controlado por los árbitros y de forma continua, el equipo que haya recibido una expulsión deberá jugar 5 MINUTOS con jugador menos, o hasta que reciba un gol.

**RELOJ
PARADO**

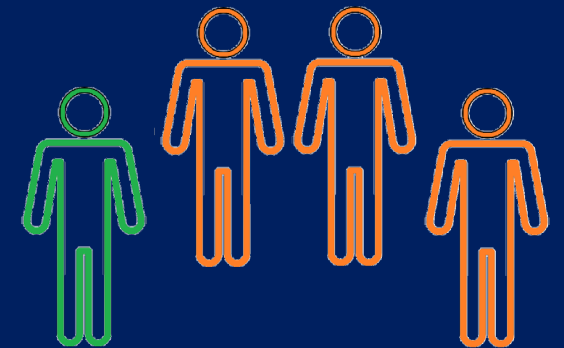
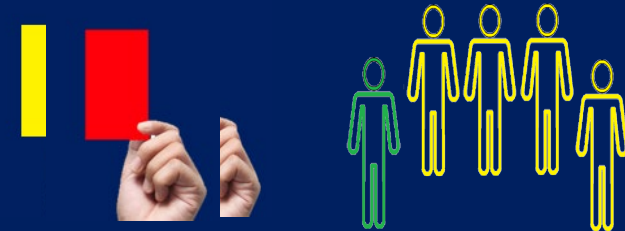
2 MINUTOS

**RELOJ
CONTINUO**

5 MINUTOS

JUGADORES EXPULSADOS

- Si un jugador cometiera una segunda falta sancionable con **tarjeta amarilla** (estando previamente amonestado) tras lo cual los árbitros aplican ventaja y su equipo recibiera un gol, dicho jugador deberá ser amonestado por segunda vez y expulsado de la superficie de juego antes del saque del 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 períodos 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.



EQUIPAMIENTO EN ORDEN

Se deberá inspeccionar a los jugadores antes del inicio del partido.

Si algún jugador llevar equipamientos 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 detención.**



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 cuerpo arbitral.**
- **Regresar al terreno de juego únicamente con permiso del árbitro.**

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

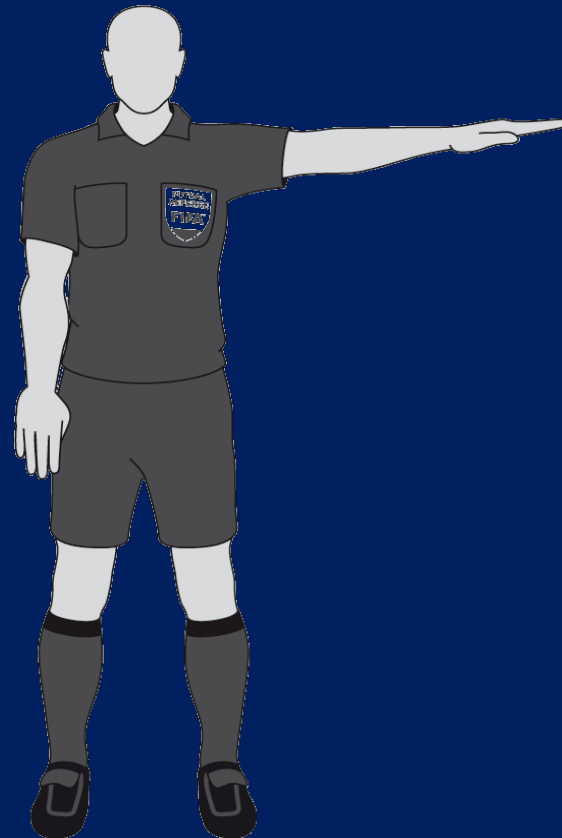


SEÑALES DE LOS ARBITROS

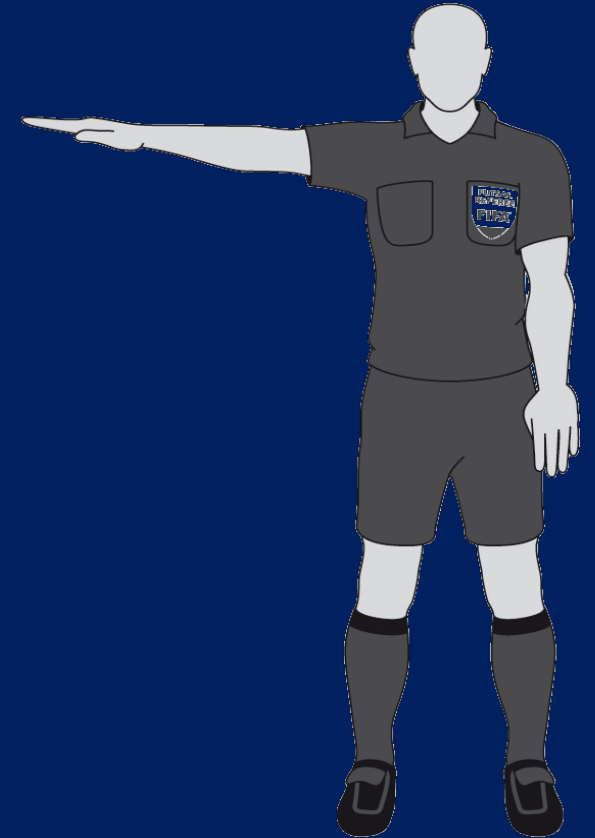
SOLAMENTE UN ARBITRO SEÑALA



SAQUE DE
SALIDA

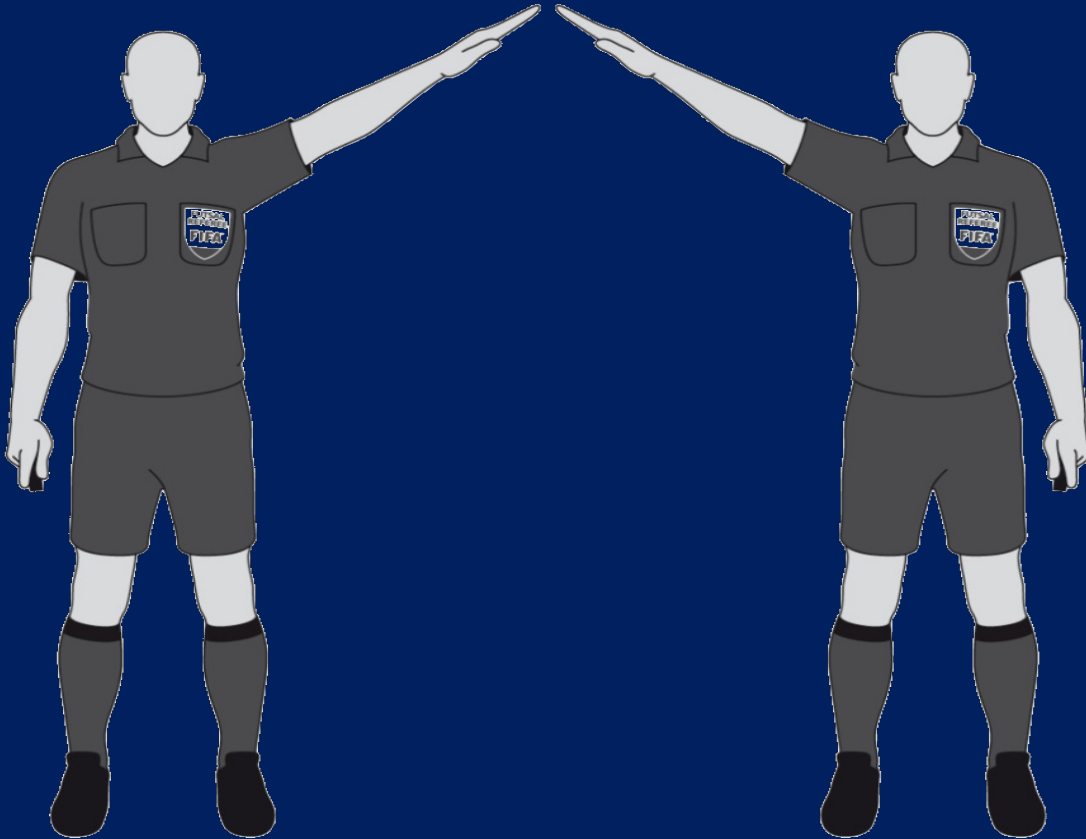


TIRO LIBRE DIRECTO O
PENAL

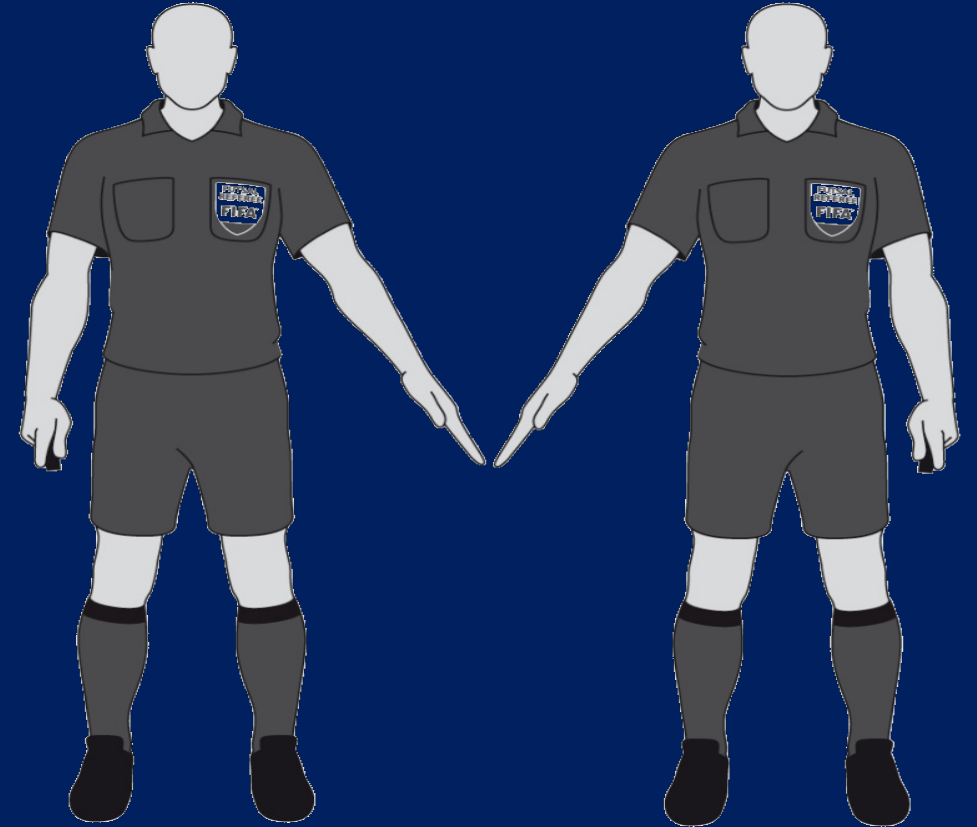


SEÑALES DE LOS ARBITROS

SOLAMENTE UN ARBITRO SEÑALA



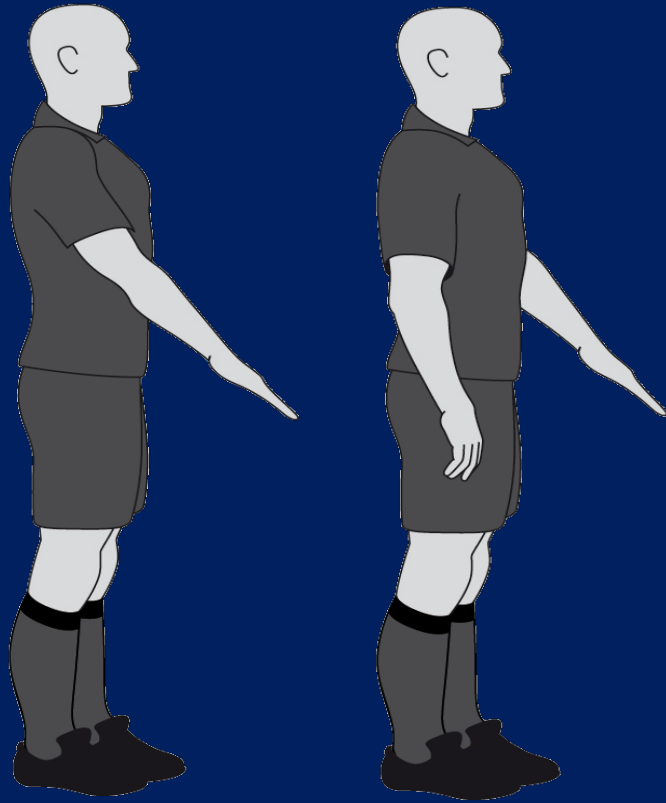
SAQUE DE
BANDA



SAQUE DE
ESQUINA

SEÑALES DE LOS ARBITROS

SOLAMENTE UN
ARBITRO SEÑALA



SAQUE DE META

Uno de los árbitros y los otros
miembros del equipo arbitral
señalan.



TIEMPO MUERTO

CUENTA DE 4 SEGUNDOS

OBLIGATORIO

SAQUES DE BANDA

SAQUES DE META

SAQUES DE ESQUINA

Cuando el arquero posea el
balón en su propio campo

TIROS LIBRES DIRECTOS

TIROS LIBRES INDIRECTOS

TIROS DE 10M. POR
FALTAS ACUMULADAS

NO HAY QUE
HACERLA

SAQUES DE SALIDA

TIRO PENAL

CUENTA DE LOS 4 SEGUNDOS

SOLAMENTE UN ARBITRO SEÑALA



SEÑALES DE LOS ARBITROS

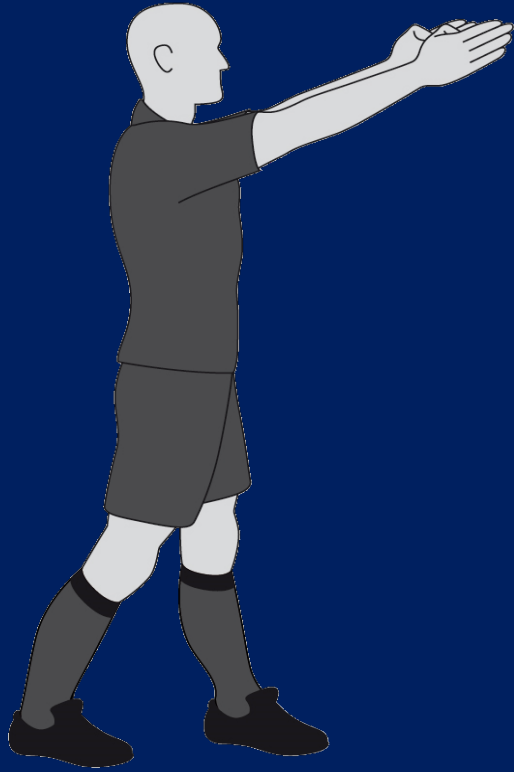
Uno de los árbitros y los otros miembros del equipo arbitral señalan.



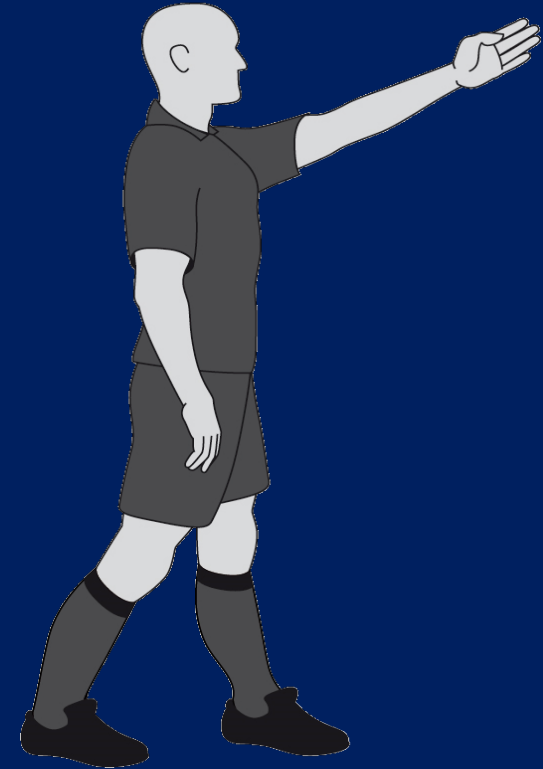
QUINTA FALTA
ACUMULADA

SEÑALES DE LOS ARBITROS

SOLAMENTE UN ARBITRO SEÑALA



VENTAJA EN FALTA
ACUMULADA (TIRO LIBRE
DIRECTO)



VENTAJA EN FALTA NO
ACUMULADA (TIRO LIBRE
INDIRECTO)

SEÑALES DE LOS ARBITROS

SOLAMENTE UN ARBITRO SEÑALA



FALTA ACUMULADA DESPUES DE VENTAJA

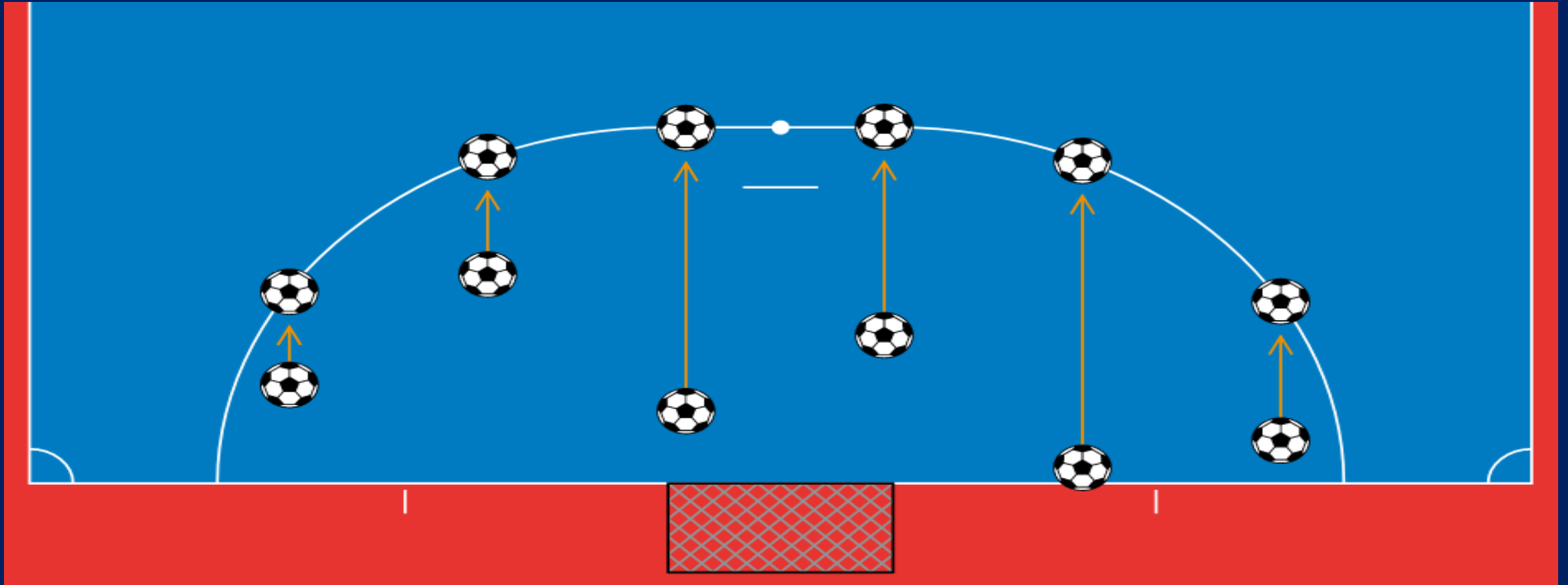
SEÑALES DE LOS ARBITROS

SOLAMENTE UN ARBITRO SEÑALA, PERO AMBOS ARBITROS
SEÑALAN EN LA REANUDACION DEL JUEGO.



TIRO LIBRE
INDIRECTO

BALON A TIERRA / PROCEDIMIENTO

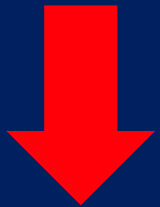


JUGADORES A 2m. HASTA QUE
EL BALON TOQUE EL SUELO.

BALON A TIERRA INFRACCIONES Y SANCIONES

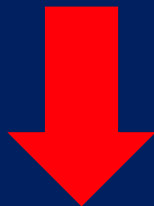
Si tras un balón a tierra, este entrara en una portería sin TOCAR
COMO MINIMO A 2 JUGADORES:

**META
ADVERSARIA**



**SAQUE
DE META**

**PROPIA
META**



**SAQUE DE
ESQUINA**

**POR CIRCUNSTANCIAS
AJENAS AL CONTROL
DEL JUGADOR
Y EN CUALQUIER META**



**REPETICION
DEL SAQUE**

REGLA 12

Tiro libre indirecto (guardameta)



SI TOCA EL BALON CON LAS MANOS LUEGO DE SER CEDIDO CON EL PIE POR UN COMPAÑERO.

SI TOCA EL BALON CON LAS MANOS LUEGO DE QUE LO HAYA RECIBIDO DIRECTAMENTE UN SAQUE DE BANDA A FAVOR.

SI CONTROLA EL BALON DURANTE MAS DE 4 SEGUNDOS EN SU PROPIO CAMPO.

SI EL GUARDAMETA TRAS TOCAR EL BALON, VUELVE A JUGARLO EN SU CAMPO, TRAS UN PASE VOLUNTARIO DE UN COMPAÑERO, SIN QUE HAYA SIDO TOCADO POR UN RIVAL O SALIDO DEL JUEGO.

ACLARACION DE TERMINOS



JUEGO PELIGROSO



Al intentar jugar el balón puede haber riesgo de lesión para el jugador que realiza la acción o para su rival.



OBSTACULIZAR A UN RIVAL



Interponerse en el camino de un rival para obstruir, bloquear, ralentizar o forzar el cambio de dirección, sin el balón a distancia de ellos.



BLOQUEAR A UN RIVAL



Un bloqueo será lícito, siempre que el jugador que bloquea se quede quieto y que no se interponga al rival desplazándose hacia él.

El rival debe poder evitar el bloqueo.

REGLA 12: FALTAS E INCORRECCIONES

EVITAR UNA OPORTUNIDAD MANIFIESTA DE GOL:

- Distancia a la meta / portería.
- Dirección del juego.
- Probabilidad de controlar/mantener el balón.
- Posición y número de defensores y del guardameta.
- **QUE LA PORTERÍA ESTÉ DESCUBIERTA.**



EVITAR UNA OPORTUNIDAD MANIFIESTA DE GOL



INFRACCION
POR MANO



INDEPENDIENTEMENTE
DEL LUGAR



EXPULSION



INFRACCION
DENTRO DEL AREA



TIRO PENAL



EN DISPUTA DEL BALON



AMONESTACION



INFRACCION DENTRO
DEL AREA



TIRO PENAL



AGARRON, EMPUJON, ETC



EXPULSION

EVITAR UNA OPORTUNIDAD MANIFIESTA DE GOL



GUARDAMETA
TOCA EL BALON
CON LA MANO



FUERA DE SU AREA



DEFENSOR DEFIENDE
PORTERIA



EXPULSION



GUARDAMETA
COMETE INFRACCION
O MANO FUERA DEL
AREA



DEFENSOR SITUADO
DETRÁS DE EL



EXPULSION



MAYOR CANTIDAD DE
ATACANTES



QUE DEFENSORES DE LA
PORTERIA



EXPULSION

EVITAR UNA OPORTUNIDAD MANIFIESTA DE GOL



DEFENSOR COMETE
INFRACCION SIN
INTENTAR JUGAR
EL BALON



MAYOR CANTIDAD DE
ATACANTES



ARQUERO DEFIENDE
PORTERIA



EXPULSION



SUPLENTES, JUGADOR
EXPULSADO O
MIEMBRO DEL C.
TECNICO



EVITA OMG



EQUIPARAR NUMERO
DE JUGADORES
SEGÚN REGLA 3

INFRACCIONES

¿QUIEN COMETE LA FALTA?	¿CONTRA QUIEN?	REANUDACION
JUGADOR DENTRO DEL CAMPO (CON BALON EN JUEGO).	JUGADOR, SUPLENTE, MIEMBRO DEL CUERPO TECNICO RIVAL, O ARBITROS.	TIRO LIBRE DIRECTO / INDIRECTO O PENAL (SEGÚN EL CASO)
SUPLENTE, EXPULSADO O MIEMBRO DEL CUERPO TECNICO (CON BALON EN JUEGO).	SUPLENTE, MIEMBRO DEL CUERPO TECNICO.	BALON A TIERRA.
JUGADOR FUERA DEL CAMPO (CON BALON EN JUEGO).	JUGADOR, SUPLENTE O MIEMBRO DEL CUERPO TECNICO DE SU EQUIPO.	TIRO LIBRE INDIRECTO.
JUGADOR DENTRO DEL CAMPO (CON BALON EN JUEGO).	CUALQUIER OTRA PERSONA	BALON AL SUELO.
JUGADOR DENTRO DEL CAMPO (CON BALON DETENIDO).	CUALQUIER PERSONA AUTORIZADA O NO.	SEGÚN LA DECISION ADOPTADA PARA DETENER EL JUEGO.

T. LIBRES: SI EL BALON ENTRA EN:



LA PORTERIA
CONTRARIA



DESDE UN TIRO LIBRE
DIRECTO



GOL



LA PORTERIA
CONTRARIA



DESDE UN TIRO LIBRE
INDIRECTO



SAQUE DE META



LA PROPIA
PORTERIA



DESDE UN TIRO
LIBRE DIRECTO O
INDIRECTO



SAQUE DE ESQUINA

TLD a partir de la 6ª falta acumulada en un período

- Cuando un equipo cometa 6 o más faltas acumuladas durante un mismo período, se concederá un Libre Directo por cada falta cometida a partir de la sexta falta y empezando por ella, Si la sexta falta o cualquiera de ellas ocurra dentro del área del equipo infractor, se concederá un tiro penal.
- Se podrá marcar un gol directamente al lanzar los libres directos concedidos por faltas acumuladas. El lanzador deberá intentar marcar.
- Los jugadores defensores 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 los 10 m. y la línea de meta, fuera del área, pero dentro del terreno de juego.
- Si dicha falta acumulada se hubiera cometido en dicha zona, el lanzador deberá elegir el punto de ejecución del Libre Directo: Desde el punto de 10 m. o desde el lugar de la falta.
- Los postes, el travesaño y la red no podrán estar en movimiento.
- Deberá indicarse con claridad quien será el ejecutor del lanzamiento.
- El guardameta defensor deberá situarse a un mínimo de 5 m del balón hasta que se golpee.

PROCEDIMIENTO

- 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.
- Una vez que los jugadores hayan ocupado su posición adecuada, los árbitros darán la señal de ejecución.
- El ejecutor, deberá tener intención de anotar un gol; se permite golpearlo con el taco, siempre que el balón se mueva hacia el arco rival y se intente marcar un gol.
- El balón estará en juego una vez que se golpee y se desplace con claridad hacia la meta rival.



TIRO LIBRE DESDE LOS 10 m. RESUMEN

INFRACCION	GOL	NO GOL
ADELANTAMIENTO DE UN ATACANTE	SE REPITE	T. LIBRE INDIRECTO EQUIPO DEFENSOR.
ADELANTAMIENTO DE UN DEFENSOR	GOL	SE REPITE Y ADVERTENCIA. AMONESTACION SI REINCIDE.
ADELANTAMIENTO DE UN DEFENSOR Y UN ATACANTE	SE REPITE	SE REPITE.
INFRACCION DEL ARQUERO	GOL	<u>NO DETENIDO:</u> NO SE REPITE. <u>DETENIDO:</u> SE REPITE Y ADVERTENCIA.
ARQUERO Y EJECUTOR INFRINGEN AL MISMO TIEMPO	T. LIBRE INDIRECTO EQUIPO DEFENSOR Y AMONESTACION AL EJECUTOR	T. LIBRE INDIRECTO EQUIPO DEFENSOR Y AMONESTACION AL EJECUTOR.
BALON GOLPEADO HACIA ATRAS	T. LIBRE INDIRECTO EQUIPO DEFENSOR	T. LIBRE INDIRECTO EQUIPO DEFENSOR
FINTA ANTIRREGLAMENTARIA	T. LIBRE INDIRECTO EQUIPO DEFENSOR Y AMONESTACION AL EJECUTOR	T. LIBRE INDIRECTO EQUIPO DEFENSOR Y AMONESTACION AL EJECUTOR
EJECUTOR NO DESIGNADO	T. LIBRE INDIRECTO EQUIPO DEFENSOR Y AMONESTACION AL EJECUTOR INCORRECTO.	T. LIBRE INDIRECTO EQUIPO DEFENSOR Y AMONESTACION AL EJECUTOR INCORRECTO.

TIRO PENAL - RESUMEN

INFRACCION	GOL	NO GOL
ADELANTAMIENTO DE UN ATACANTE	SE REPITE.	T. LIBRE INDIRECTO EQUIPO DEFENSOR.
ADELANTAMIENTO DE UN DEFENSOR	GOL.	SE REPITE.
ADELANTAMIENTO DE UN DEFENSOR Y UN ATACANTE	SE REPITE.	SE REPITE.
INFRACCION DEL ARQUERO	GOL.	<u>NO DETENIDO:</u> NO SE REPITE. <u>DETENIDO:</u> SE REPITE Y ADVERTENCIA.
ARQUERO Y EJECUTOR INFRINGEN AL MISMO TIEMPO	T. LIBRE INDIRECTO EQUIPO DEFENSOR Y AMONESTACION AL EJECUTOR.	T. LIBRE INDIRECTO EQUIPO DEFENSOR Y AMONESTACION AL EJECUTOR.
BALON GOLPEADO HACIA ATRAS	T. LIBRE INDIRECTO EQUIPO DEFENSOR.	T. LIBRE INDIRECTO EQUIPO DEFENSOR.
FINTA ANTIRREGLAMENTARIA	T. LIBRE INDIRECTO EQUIPO DEFENSOR Y AMONESTACION AL EJECUTOR INCORRECTO.	T. LIBRE INDIRECTO EQUIPO DEFENSOR Y AMONESTACION AL EJECUTOR INCORRECTO.
EJECUTOR NO DESIGNADO	T. LIBRE INDIRECTO EQUIPO DEFENSOR Y AMONESTACION AL EJECUTOR INCORRECTO.	T. LIBRE INDIRECTO EQUIPO DEFENSOR Y AMONESTACION AL EJECUTOR INCORRECTO.