

Reglas De Futsal Muy Simplificadas – 2023

El juego se compone de dos (2) periodos iguales de 20 minutos para 15U y mayores – puede ser más corto para jugadores más jóvenes.

- A cada equipo se le permite un minuto de TIEMPO MUERTO por periodo
- Los Tiempos Muertos solo se otorgan cuando el equipo que realiza la solicitud tiene posesión del balón para una reanudación

Saque de Salida:

- Todos los jugadores deben estar en su propia mitad, excepto el jugador que realiza el saque inicial
- Los defensores deben estar a un mínimo de 3 metros de distancia (fuera del círculo central)
- El balón debe estar estacionaria en el centro
- El árbitro da una señal (un silbato o una "jugada" verbal)
- El balón estará en juego en el momento en que se golpee con el pie y se desplace con claridad. (El balón ya no debe avanzar.)
- **Un gol NO puede puntuarse directamente** desde un Saque de Salida. (Cambiada por la USFF.)

Saque de Banda o “Patada en” (después de que el balón sale de la cancha a través de una Línea de Banda):

- Los Saques de Bandas se deben realizar en el punto donde el balón cruzó la línea de banda
- El balón debe colocarse en la línea de banda y detenerse antes de patear
- El balón puede ser jugado al guardameta, pero el guardameta no puede jugarlo con las manos

Saque de Meta, también conocido como “Tirar por el Portero” (siguiendo el balón cruzando la Línea de Meta tocada por última vez por un atacante):

- El guardameta debe lanzar o hacer rodar el balón desde dentro del Área Penal (en cualquier lugar dentro)
- El guardameta que arrojó el balón, no puede tocar el balón otra vez (con manos, pies, cabeza o cualquier parte del cuerpo) en la mitad defensiva hasta que haya sido tocado por un adversario.

Guardameta or Portero:

- No puedes jugar el balón con las manos cuando pasaste intencionalmente desde el pie de un compañero de equipo.
- Después de guardar y distribuir el balón, no podrá tocar el balón nuevamente (con manos, pies, la cabeza o cualquier parte del cuerpo) en la mitad defensiva hasta que haya sido tocada por un adversario.

Los adversarios deben estar a un mínimo de 5 metros de todos los Tiros Libres Directos, Tiros Libres Indirectos, Tiros Penales y Saques de Esquina y a un mínimo de 3 metros de Saques de Salida. Los adversarios deben estar a un mínimo de 3 metros de Saques de Banda. (Cambiada por la USFF.)

Faltas: TODAS LAS FALTAS DE FÚTBOL SE APLICAN, ADEMÁS, las siguientes son también faltas:

- **Atajar o realizar una entrada contra un adversario** que tiene una clara posesión del balón (a excepción del guardameta en su propia Área Penal).
- **Cargar sobre un adversario** (toparse con un oponente), incluida la carga hombro a hombro. Se permite el contacto inevitable hombro a hombro siempre que, en opinión de los árbitros:
 - Ambos jugadores simplemente están jugando por el balón y el contacto se debe a ese hecho, no porque uno tenga la intención de iniciar el contacto con el otro, y
 - El contacto no se considera descuidado, imprudente, temeraria o con uso de fuerza excesiva por parte de los árbitros.
- **Bloquear a un adversario**, lo que se será como impedir. (Cambiada por la NAFL.)

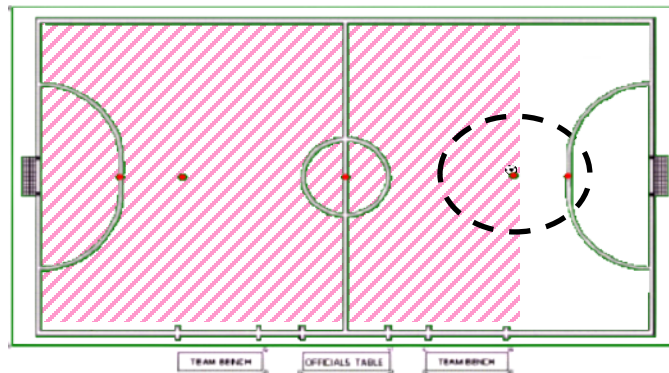
TODAS LAS FALTAS DE TIROS LIBRES DIRECTOS son FALTAS ACUMULADAS, incluyendo faltas de Tiros Libres Directos cuando se usa ventaja independientemente de si la ventaja se realiza o no.

Cualquier TIRO LIBRE INDIRECTO PUEDE oponerse con una BARRERA

Los primeros cinco (5) TIROS LIBRES DIRECTOS PUEDEN oponerse con una BARRERA

Comenzando con la sexta FALTA ACUMULADA por un equipo, no solo NO SE PERMITE NINGUNA BARRERA, todos los jugadores (excluyendo al guardameta defensor) deben estar igualados con o detrás del balón y fuera del Área Penal, y al menos a 5 metros del balón hasta que el balón es pateado. El pateador debe disparar directamente a la meta y el guardameta debe estar en su Área Penal.

- Para la 6ª, 7ª, etc., falta cometida por un equipo, si la falta se comete en el área entre el segundo Punto Penal en el ala defensiva del equipo y la Línea de Meta del equipo adversario, el tiro libre se realiza desde el segundo Punto Penal en el ala defensiva del equipo.



- Para la 6ª, 7ª, etc., falta cometida por un equipo, si la falta se comete en el área entre el segundo Punto Penal en el extremo defensivo del equipo y la Línea de Meta del equipo, pero no dentro del Área Penal, el tiro libre se puede tomar desde donde ocurrió la falta o desde el segundo Punto Penal en la mitad defensiva del equipo. (Si la falta se comete en el Área Penal, es un Tiro Penal ordinario.)

