



**REGLAS DE JUEGO
FÚTBOL DE SALÓN AMF
(ACTUALIZADO 2016)**



REGLAS DE JUEGO **FÚTBOL DE SALÓN AMF**

REGLAS INTERNACIONALES ACTUALIZADAS 2016

REGLAS BASICAS:

| | |
|------------|----------------------------|
| Regla No 1 | Superficie de juego |
| Regla No 2 | Balón |
| Regla No 3 | Número de Jugadores |
| Regla No 4 | Uniforme de Participantes. |

REGLAS COMPLEMENTARIAS:

| | |
|------------|---|
| Regla No 5 | Sustitución y cambios de jugadores. |
| Regla No 6 | El Juego |
| Regla No 7 | Inicio y Reanudación de juego. Tiro inicial |
| | 1. Balón a Tierra |
| | 2. Balón en juego |
| | 3. Balón fuera de juego |

| | |
|------------|--------------------------|
| Regla No 8 | El gol |
| Regla No 9 | Infracciones |
| | 1. Faltas Personales |
| | 2. Faltas Técnicas |
| | 3. Faltas disciplinarias |
| | a. De los jugadores |
| | b. De los Entrenadores |
| | c. Graves |

| | |
|-------------|------------------------------------|
| Regla No 10 | Faltas acumulables y tiros libres. |
| Regla No 11 | Penalización máxima. |
| Regla No 12 | Saque de meta |
| Regla No 13 | Lanzamientos |
| | 1. Lateral |
| | 2. Esquina |
| | 3. Portero |

REGLA REGLAS BASICA:

| | |
|-------------|---|
| Regla No 14 | El Árbitro, Segundo Árbitro, anotador y Cronometrista |
|-------------|---|

CODIGO DE SEÑALES.

REGLAS DE JUEGO ACTUALIZADAS 2016

REGLA N° 1: LA SUPERFICIE DE JUEGO.

La superficie será rectangular y sus medidas básicas serán:

LARGO Mínimo 28 m, Máximo 40 m

ANCHO Mínimo 16 m, Máximo 20 m

TORNEOS INTERNACIONALES

LARGO Mínimo 36 m, Máximo 40 m

ANCHO Mínimo 18 m, Máximo 20 m

MARCACION: El trazado y la demarcación se realizarán con líneas blancas o de color que se destaque al del piso de 8 centímetros de ancho; las dos líneas mayores se denominarán *LINEAS LATERALES* y las dos menores, *LINEAS DE META*; los tramos de líneas comprendidas entre los postes de los arcos se denominarán *LINEA DE GOL*.

La superficie estará dividida en dos mitades iguales por una línea media denominada *LINEA DE MEDIO CAMPO*. Se indicará el centro de la superficie de juego con un círculo de 3m de radio.

AREA DE META: Situada en ambos extremos de la superficie de juego, se demarcará de la siguiente manera: para la superficie de juego con medida de ancho de 18 m o superior se trazará dos líneas imaginarias de 6 m de longitud, tomando desde el exterior de cada poste y perpendiculares a la línea de meta; a la misma distancia (6 m) y en forma paralela a la línea de gol se trazará una línea recta de 3,16 m. Estos extremos se unirán mediante dos círculos tomados desde la base de los postes respectivos.

Se marcará obligatoriamente una línea blanca de 8 cm de ancho por debajo del caño de apoyo al piso con un largo de 30 cm como mínimo desde el punto de unión con los postes hacia atrás.

Para la superficie de juego con un ancho menor de 18 m, el sistema de marcado será similar pero con medidas de 4 m.

PUNTO DE PENA MAXIMA: Se marcará un círculo de 10 cm de diámetro a 6 m de distancia desde el medio de la línea de gol frente a cada arco.

PUNTO DE TIRO CASTIGO: Se marcará un círculo de 10 cm de diámetro a 9 m de distancia desde el medio de la línea de gol frente a cada arco.

ZONAS DE SUSTITUCIONES: Es la zona situada sobre la línea lateral ubicada frente a los bancos de suplentes, por donde los jugadores podrán entrar y salir de la superficie de juego. Estarán ubicados a los costados de la mesa de control, dejando una distancia libre de 3 m; a partir de allí se marcará la zona con una línea de 40 cm hacia afuera en sus extremos y un largo de 4 m que también será utilizado por el Director Técnico para dar instrucciones a sus jugadores no pudiendo salir de ella.

Únicamente en caso de lesión comprobada de un jugador, éste podrá ser retirado de la superficie de juego por otro sector que no sea la zona de sustitución.

UBICACIÓN DE LOS EQUIPOS: El equipo local se ubicará al lado derecho de la mesa de control al inicio del encuentro y cambiará de banco para el segundo periodo. Los equipos deben atacar SIEMPRE hacia su banco de suplentes.

LOS ARCOS: Serán colocados en el centro de cada línea de meta, consistirán en dos postes verticales de madera o metal, cuadrado o redondo de 8 cm de lado o diámetro, unidos en la parte superior por un travesaño similar horizontal, pintados totalmente de blanco.

Sus medidas interiores entre los postes verticales serán de 3 m de largo y 2 m de altura entre el larguero horizontal y el piso. Las redes serán de nylon, yute o algún material sintético de mallas cuadradas que estarán sujetas a los postes y travesaños y en la parte inferior por algún soporte adecuado. Los arcos deberán ser móviles y NUNCA fijados firmemente al piso.

SUPERFICIE DE JUEGO: Será homogénea, que permita el bote regular y el suave desplazamiento del balón, deberá ser lisa y no resbaladiza; se podrá construir de madera, cemento, baldosa o superficie sintética artificial (no imitación a césped).

MESA DE CONTROL: Se dispondrá obligatoriamente de un lugar central, junto a una de las líneas laterales inaccesibles al público y de libre visión para instalar una mesa con los elementos necesarios para el control del encuentro en el que el anotador y el cronometrista podrán ejercer sus funciones libremente; estará separada de la línea lateral a más de 1 m de distancia; se ubicarán sillas a los costados de la misma, donde podrán permanecer los miembros del cuerpo técnico y los suplentes de los equipos participantes.

SEGURIDAD: Para seguridad de los jugadores existirá una zona perimetral libre de obstáculos de 1 m de ancho como mínimo a lo largo de las líneas laterales y de 2 m por las líneas de meta.

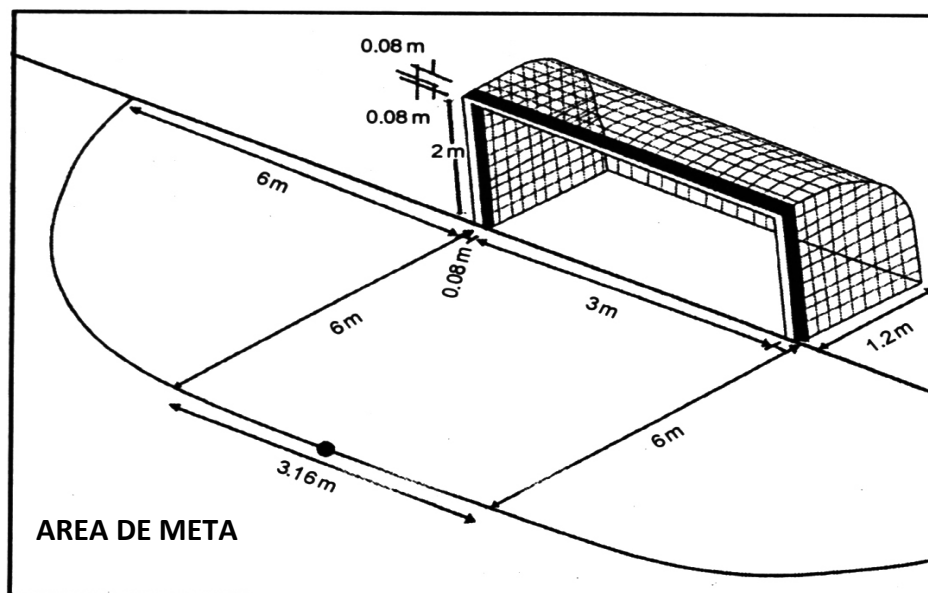
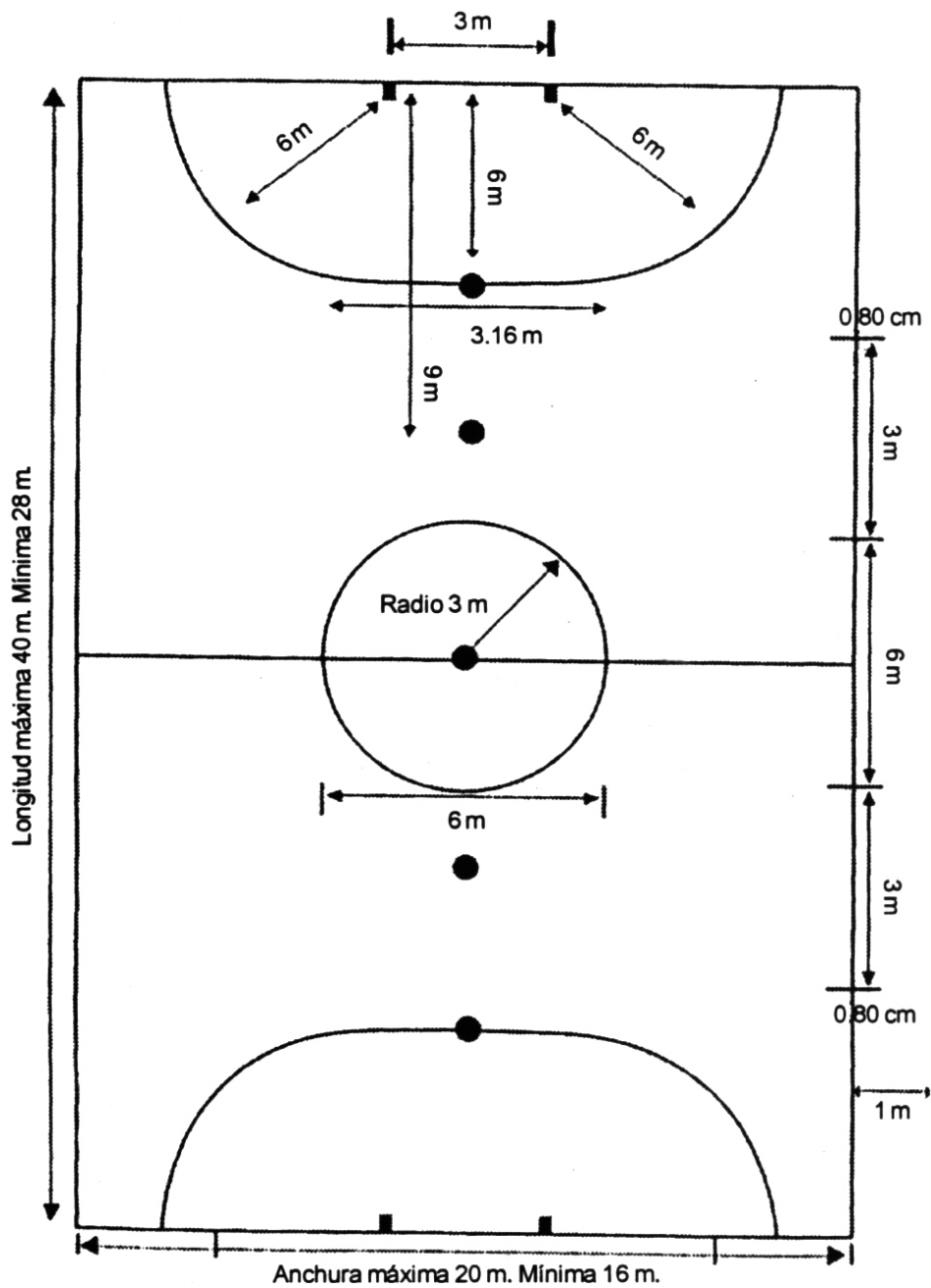
En los recintos cubiertos, la altura mínima admisible del techo será de 5 m. Deberán estar señalizados los lugares para SALIDAS DE EMERGENCIAS, se deberá verificar si el estadio reúne las condiciones de seguridad (portones que se abran hacia afuera sin trabas ni candados durante los encuentros) camilla, camilleros y servicios de ambulancia.

Se dispondrá de lugares destinados para el periodismo, fotógrafos y cámaras de televisión.

CRONÓMETRO ELECTRÓNICO:

Los estadios deberán poseer Tableros Electrónicos obligatoriamente, ubicados en un lugar bien visible para los jugadores, las autoridades de mesa y el público en general; independientemente del tablero, se deberá contar en la mesa de control con un cronómetro manual.

**ASOCIACIÓN MUNDIAL DE FÚTBOL DE SALÓN A.M.F
FEDERACIÓN COLOMBIANA DE FÚTBOL DE SALÓN - FECOLFUTSALON - DFS**



REGLA N° 2: EL BALON

1. Será esférico, de cuero u otro material sintético adecuado.
2. Para la categoría mayores, tendrá una circunferencia mínima de 60 cm y máxima de 62 cm y un peso de entre 430 y 450 g.
3. Se tendrá en cuenta las siguientes especificaciones; una calibración de (nueve) 9 libras y en su condición aerodinámica en un lanzamiento de 2 m de altura, el primer bote no deberá pasar los 30 cm y el segundo no más de 10 cm.
4. Para las categorías femeninas y masculinas desde 13 hasta 16 años, tendrá una circunferencia mínima de 58 cm y máxima de 60 cm con un peso comprendido entre 400 g y 430 g.
5. Para las categorías menores de 12 años tendrá una circunferencia mínima de 53 cm y máxima de 55 cm con un peso comprendido entre 320 g y 350 g.
6. Para cada juego deberá proveerse tres balones; el árbitro verificará sus condiciones y observará la permanencia de 2 (dos) en la mesa de control como balones de reserva.
7. Si el balón se daña durante el juego, el árbitro interrumpirá el mismo para cambiarlo; luego el juego se reanudará haciendo un bote al piso en el lugar más cercano, al sitio donde se interrumpió la jugada.
8. El balón no podrá ser reemplazado durante el juego sin la autorización del árbitro.

REGLA N° 3: NÚMERO DE JUGADORES

1- Cada equipo se integrará de cinco jugadores titulares, incluyendo al portero y uno de ellos ejercerá la función de capitán.

2- Al capitán le corresponde las siguientes funciones:

- a- Representar a su equipo, siendo responsable de la conducta de sus jugadores, público y dirigentes, antes, durante y después del encuentro.
- b- Firmará el acta de juego antes del inicio.
- c- Es el único jugador que podrá dirigirse a los árbitros para realizar consultas, siempre en términos corteses.
- d- Avisará a los árbitros cuando su portero realice cambio posicional.
- e- Deberá estar identificado con un brazalete bien visible en el brazo.

3 – Cada equipo podrá inscribir un máximo de 12 jugadores y un mínimo de 7, de los cuales 5 comenzarán el encuentro y el resto permanecerá en el banco de suplentes en condiciones de ingresar a la superficie de juego.

4- Un encuentro no podrá iniciarse sin que los equipos presenten un mínimo de cinco jugadores. Tampoco podrá continuar si un equipo queda con tres jugadores o menos. En este caso el árbitro dará por finalizado el encuentro. (Finaliza, no suspende, deberá hacer informe)

5- Los integrantes del cuerpo técnico no podrán ser más de cinco (5), un (1) Director Técnico, un (1) Asistente Técnico, un (1) Kinesiólogo, un (1) Preparador Físico y un (1) Médico, todos debidamente acreditados en la planilla de juego e identificados antes de comenzar el encuentro. El médico deberá poseer el carnet habilitante para ejercer su función.

6- Solo cuatro de los jugadores sustitutos podrán realizar calentamiento, utilizarán un chaleco de color diferente al uniforme de su equipo; los árbitros informarán donde podrán realizar los movimientos pre competitivos. No se permitirá calentamiento detrás de los arcos.

REGLA N° 4: UNIFORME DE LOS PARTICIPANTES

A) DE LOS JUGADORES:

1 – El uniforme del jugador constará de: casaca mangas largas o cortas, pantalones cortos sin bolsillos, medias largas o tres cuartos hasta las rodillas, calzados deportivos de lona o cuero suave con suela lisa de goma, plástica o material similar y el par deberá ser del mismo color.

2 – Podrán utilizar elementos elásticos u ortopédicos, suspensores, protectores, canilleras o espinilleras, los cuales deberán estar cubiertos completamente con las medias y ser de un material apropiado (goma, plástico o material similar) y deberán proporcionar un grado razonable de protección; deberá mantenerse la uniformidad.

3 – Si se utilizara pantalones térmicos, éstos deberán tener el color principal del pantalón.

4 – Los porteros utilizarán uniformes de color diferente al de los restantes jugadores, se le permitirá el uso de pantalones largos sin bolsillos ni cierre.

5 – Utilizarán obligatoriamente casacas numeradas del uno (1) al veinte (20) en las espaldas, sus medidas no deberán superar los veinte centímetros (20 cm) y un mínimo de quince centímetros (15 cm), siendo necesaria una clara diferencia entre el número y la casaca. No deberán repetirse los números y el cero (0) no existe.

6 – Será obligatorio el uso de los números seriados, cuya medida será de 10 a 12 cm de alto en un lugar visible, en la parte delantera de la casaca y/o del pantalón.

7 – No se permitirá el uso de objetos peligrosos o inconvenientes para la práctica del juego, (aros, anillos, piercing, extensiones, pulseras de ningún material, pinzas de metal en los cabellos etc.) Se notificará al capitán antes del inicio del encuentro que los jugadores deben excluir de sus vestimentas todos los elementos mencionados y no se permitirá el uso de vendas adhesivas sobre los mismos. Quien lo haga no podrá participar del encuentro.

8 – El jugador que no se presentara debidamente uniformado, tuviera medias bajas, casaca fuera del pantalón etc. deberá ser advertido inmediatamente, en caso de persistir deberá abandonar la superficie de juego pudiendo retornar cuando reúna las condiciones normales y el juego esté detenido. Si un jugador tuviera sangrado, deberá ser asistido en forma urgente; en caso de que vuelva a participar en el juego, el árbitro verificará de que sus indumentarias no tengan manchas de sangre.

9 – El juego no deberá detenerse para cumplir las normas, tampoco cuando un jugador deba reponer sus calzados deportivos y/o atarse los cordones.

10 – El árbitro informará al capitán antes de comenzar el encuentro, que en caso de sustituir al portero con un jugador de superficie, éste deberá tener una casaca de distinto color con el mismo número que figura en la planilla.

B) UNIFORME DEL CUERPO TECNICO

- 1- Los integrantes del cuerpo técnico podrán utilizar camisa y corbata. También se les permitirá la utilización de indumentarias deportivas pero deberán ser uniformes. No se permitirá el uso de bermudas, musculosas (esqueletos), calzados playeros ni gorros.
- 2- Los árbitros deberán controlar las vestimentas de todos los integrantes del Cuerpo Técnico antes del inicio de un encuentro a fin de evitar una posterior interrupción del mismo.
- 3- Los árbitros se hallan facultados para excluir a quienes no cumplieran con estos requisitos.

C) UNIFORME DE LOS ARBITROS

En cada juego, la indumentaria a ser utilizada por los árbitros deberá ser uniforme, teniendo en consideración las siguientes características: remeras mangas cortas o largas, de color, pantalones largos blancos, cinturón blanco, medias y calzados deportivos blancos. Las afiliadas podrán determinar diseños especiales para competencias a nivel nacional e internacional autorizadas por la AMF.

El uniforme de las autoridades de mesa y auxiliares deberán ser de color gris o similar al color de los árbitros. Si un equipo tuviera similitud de color entre su casaca y el uniforme de los árbitros, éstos (los árbitros) deberán cambiarlos.

Los árbitros deberán llevar en el lado izquierdo de la remera, el escudo de la entidad a la que pertenecen. Los árbitros de las Asociaciones Continentales o de la AMF utilizarán el escudo respectivo de esta Institución. En época de climatología extrema se permitirá a los árbitros y autoridades de mesa, utilizar uniforme acorde a la temperatura conservando las características básicas de su diseño original.

REGLA N° 5: SUSTITUCION DE JUGADORES

- 1- Cada equipo podrá efectuar sustituciones de jugadores en números ilimitados estando el juego interrumpido sin mediar ninguna otra acción o demora por este hecho.
- 2- El jugador sustituido podrá volver a la superficie de juego mediante una posterior sustitución.
- 3- El jugador descalificado o expulsado no podrá permanecer en el banco de suplentes y tendrá que retirarse a un lugar alejado de ese sector.
- 4- El cambio de posición entre el portero y un jugador deberá ser comunicado y autorizado por el árbitro y realizarse cuando el juego esté detenido.
- 5- No se permitirá el cambio posicional o sustitución del portero en caso de incurrir en tiro penal y tiro castigo, salvo lesión grave confirmada por el árbitro y comprobada por el médico.
- 6- En caso de jugadores lesionados, el tiempo máximo a utilizarse para la asistencia será de quince (15) segundos; excedido el mismo, el árbitro ordenará la sustitución, salvo el portero, que cuenta con 1 minuto.
- 7- La sustitución de jugadores se realizará únicamente cuando el juego esté detenido, debiéndose entrar y salir por la zona de sustitución señalada, con excepción de jugadores lesionados, quienes podrán retirarse por cualquier sector de la superficie de juego. El sustituto podrá ingresar después de que su compañero haya abandonado totalmente la superficie de juego.
- 8- Conforme a la Regla tres (3) en cada banco de suplentes solo podrá permanecer un máximo de siete (7) jugadores en condiciones de participar del juego, y nunca más de cinco (5) integrantes del cuerpo técnico acreditados e identificados.
- 9- Considerando que las funciones de los árbitros comenzarán desde el momento de su entrada al recinto deportivo, éstos tendrán la facultad y autoridad para advertir a cualquier jugador o integrantes del cuerpo técnico que adopten actitudes indecorosas o incluso de amonestarlos según la naturaleza de la infracción cometida. Un jugador o técnico excluido antes del inicio del juego podrá ser sustituido; en esta última situación, los árbitros deberán exhibir la tarjeta correspondiente y realizar informe.
- 10- Si el jugador sustituido es el capitán, el sustituto deberá ingresar ya con el brazalete de capitán.

DECISIONES

- 1- En caso de ocurrir lo que establece el punto cuatro (4), ambos jugadores mantendrán sus números originales.
- 2- En caso de no cumplirse lo establecido en el punto cuatro (4) el infractor deberá ser amonestado obligatoriamente con la tarjeta correspondiente.

REGLA N° 6: TIEMPO DE JUEGO

- 1- Tendrá una duración de cuarenta (40) minutos de juego efectivo cronometrado, dividido en dos periodos iguales, con descanso de diez (10) minutos entre ambos periodos. Estos tiempos de juego y descanso regirán para las siguientes categorías: mayores, juveniles, sénior y femenino mayores de 16 años.
- 2- En las categorías menores de 16 años de edad de ambos sexos, la duración total de juego será de treinta (30) minutos cronometrados divididos en dos periodos iguales, con un descanso de diez (10) minutos.
- 3 – Cada equipo tendrá derecho a solicitar tiempo muerto de un (1) minuto de duración por periodo de juego. Los pedidos de tiempo serán comunicados por el cronometrista cuando el balón esté fuera de juego. La solicitud se realizará en este orden: Director Técnico pedirá al cronometrista y el capitán al árbitro.
- 4- La duración de ambos periodos podrá prorrogarse para permitir la ejecución de un tiro penal o tiro castigo sin posibilidad de un remate posterior al efectuado por el ejecutor y la jugada culmina cuando el balón concluya su trayectoria
- 5- La facultad del Director Técnico de dar instrucciones a sus jugadores no le permitirá entrar a la superficie de juego, pero los jugadores podrán salir de la misma para recibirlas, tan solo durante el minuto concedido y en la zona de su banco.
- 6- Si un equipo no solicitara el tiempo muerto en el primer periodo, sólo dispondrá de un minuto de tiempo muerto en el segundo periodo; los mismos no son acumulables.
- 7- A los efectos de solicitud de tiempo muerto en el caso de disputarse prórrogas o tiempo extra de juego, éste será considerado únicamente si no fue utilizado en el segundo periodo reglamentario del partido.
- 8- El tiempo de prórroga será de diez (10) minutos en dos periodos iguales, sin descanso.
- 9- Le será permitido al Director Técnico hablar y dirigir a sus jugadores durante el juego, sentado o levantándose ocasionalmente, sin permanecer constantemente de pie, toda vez que lo haga de modo discreto y sin perturbar el desarrollo del juego. En esta actuación no podrá rebasar la zona delimitada ni interferir o molestar a los árbitros en su función.
- 10- El Director Técnico descalificado o expulsado podrá ser sustituido por otro integrante del Cuerpo Técnico, quien deberá estar acreditado (Asistente Técnico o Preparador Físico) pudiendo los jugadores en ocasión de tiempo muerto acceder al banco de suplentes.
- 11- En caso de exceder el tiempo reglamentario de sustituciones y tiempo muerto permitido, se sancionará disciplinariamente al o los causantes de la demora. El árbitro está facultado a solicitar la detención del cronómetro cuando lo considere necesario.
- 12- Cada equipo dispone de 15 segundos de posesión del balón para traspasar la línea central de la superficie, salvo que éste haya sido tocado por un adversario; infringirá esta regla quien incurra en juego pasivo, con el propósito de perder tiempo o retardar el ritmo del partido.

DESCUENTO DE TIEMPO POR ACCIDENTE

Los tiempos de detención del juego serán descontados mediante paralización del cronómetro en ocasión de: advertencias o medidas disciplinarias a jugadores y técnico, tiempo muerto, accidente, lesión o cualquier otra paralización del juego siempre y cuando el árbitro considere necesario.

1. Si durante el juego se produjera el accidente o lesión de un jugador, los árbitros continuarán hasta que la jugada concluya. En caso de paralización del juego por gravedad del o los lesionados para prestar asistencia médica, el juego se reanudará con un bote al piso en el lugar más cercano donde se encontraba el balón en el momento de ser detenido el juego.
2. En caso de lesión de un jugador no se permitirá la atención prolongada en la superficie de juego, disponiéndose de 15 segundos para retirar al lesionado y efectuar la sustitución de inmediato. Se exceptuará la lesión del portero mereciendo atención especial, limitándose hasta 1 minuto de tiempo neutralizado por el árbitro.
3. Los árbitros tendrán la facultad de solicitar el tiempo muerto cuantas veces sea necesario, pero solo deberán decidirse justificadamente estando el balón y el juego detenido por acciones comunes del mismo.
4. Si se presentaran simulación de lesión o cualquier tentativa de retraso premeditado para ganar tiempo, los árbitros continuarán el juego sancionando disciplinariamente al o los infractores.
5. No es necesario detener el juego para advertir o tomar medidas disciplinarias, para recomponer sus vestimentas, los jugadores lo realizarán fuera de la superficie de juego o en el momento de estar paralizado el mismo por acciones comunes.

REGLA N° 7: INICIO Y REANUDACION DE JUEGO

Antes de iniciarse el partido, el árbitro líder realizará el sorteo, mediante lanzamiento de moneda entre los capitanes, para decidir qué equipo efectuará el saque inicial. Se tendrá presente la ubicación de los equipos que SIEMPRE deberán atacar hacia su banco de suplentes.

El equipo que figure en planilla en primer término, será local y al inicio del juego su banco de suplentes estará a la derecha de la mesa de control

El juego será iniciado mediante la orden del árbitro líder y el jugador pondrá en movimiento el balón hacia adelante.

Al comienzo del juego cada equipo ocupará su medio campo, los jugadores del equipo adversario al que efectúa el saque inicial, deberán encontrarse a no menos de tres metros de distancia del balón hasta que éste haya sido puesto en movimiento.

El jugador que ejecutara el saque inicial no podrá tener contacto nuevamente con el balón antes que otro jugador lo haga. Toda infracción que se produjera a esta Regla determinará la repetición del saque inicial; en caso de reincidir deberá ser sancionado disciplinariamente.

Después de conseguir un gol, el juego se reanudará en forma idéntica por un jugador del equipo adversario. Tras el descanso intermedio reglamentario de los equipos, cambiarán su mitad de campo del primer periodo y el saque corresponderá al equipo adversario al que inició el juego. (Regla 1 – Ubicación de los equipos)

En caso de prórroga se procederá de la misma manera que al inicio del juego, realizándose un nuevo sorteo para poner en movimiento el balón, manteniendo los equipos la misma ubicación que al inicio. Tras cualquier interrupción del encuentro, por motivos excepcionales no citados en estas Reglas, el árbitro líder ordenará la reanudación mediante balón al piso en el punto más cercano donde se encontraba el mismo en el momento de la interrupción; ningún jugador podrá situarse a menos de un metro del punto de contacto del balón con el piso. Si estas disposiciones no se cumplieran el árbitro líder repetirá la acción.

EL BALON ESTARÁ FUERA DE JUEGO SI:

- a) Traspasa completamente una línea lateral o de meta ya sea por piso o por aire.
- b) El juego se detiene por orden del árbitro.
- c) El balón golpea el techo o algún elemento ajeno al juego.

EL BALON ESTARA EN JUEGO EN TODO MOMENTO, INCLUSO SI:

- a) Rebota en los postes o travesaño y permanece en la superficie de juego.
- b) Rebota en cualquiera de los árbitros situados dentro de la superficie de juego.

DECISION

No se deberá realizar un bote al piso dentro del área de meta y tampoco frente al arco, se deberá realizar siempre a un costado del área o cerca de la línea lateral.

Si el juego se desarrolla en superficie techada y el balón lanzado por un jugador golpea accidentalmente el techo o cualquier obstáculo que esté dentro de la superficie de juego, éste se reanuda con un lanzamiento lateral que será ejecutado por un jugador del equipo adversario en el punto más cercano donde ocurrió el hecho.

*La información sobre el tiempo restante de juego para el término de cualquiera de los periodos, deberá ser solicitado al cronometrista por el Director Técnico o Asistente Técnico de cada equipo, únicamente cuando el balón esté fuera de juego.

En caso de ausencia del Director Técnico, el capitán del equipo solicitará a los árbitros en las mismas circunstancias reglamentarias.

REGLA N° 8: EL GOL

Se convalidará el gol cuando el balón traspase totalmente la línea de gol, entre los postes y por debajo del travesaño por aire por tierra sin que este haya sido llevado, lanzado o golpeado intencionalmente con la mano o con el brazo de cualquier jugador del equipo atacante y siempre que el equipo no haya contravenido previamente las Reglas.

* No es válido el gol si el portero al realizar un saque de meta suelta el balón y antes de salir del área es tocado por un compañero o adversario y éste traspasa su propia línea de gol. Se debe reanudar haciendo un saque de meta y el balón estará en juego una vez que traspase totalmente la línea demarcatoria del área.

* No es válido el gol de un tiro directo en inicio o reinicio de juego (Regla 7 – Punto 4)

* No es válido el gol cuando se produce como consecuencia de un pase al ejecutar un tiro penal o tiro castigo, son tiro franco y directo al arco.

* No es válido el gol marcado en ataque o defensa, cuando el balón es lanzado con las manos desde un lateral de esquina o saque de meta ni aún siendo tocado por el portero contrario o el mismo dentro de su propia área. Tampoco se convalidará un gol cuando el balón fuera controlado por un portero y lanzado directamente al arco adversario, ni aun siendo tocado por el portero dentro de su propia área.

* Es válido el gol convertido desde cualquier lugar de la superficie de juego y no hay impedimentos siempre y cuando se cumplan lo establecido en Las Reglas.

* Si durante el encuentro y por causa accidental, es movido el arco, coincidiendo su desplazamiento con una secuencia efectiva de gol, los árbitros lo darán por válido, si a su juicio el balón traspasó la línea de gol reglamentariamente en su hipotética posición habitual y normal.

Los puntajes a utilizar en los torneos oficiales de cada Federación, Confederación y/o Asociación afiliada a la AMF serán: dos (2) puntos para el equipo vencedor, un (1) punto en caso de empate y cero (0) para el perdedor.

DISPOSICIONES COMPLEMENTARIAS A criterio de los árbitros y en determinadas circunstancias emocionales y deportivas, se podrá permitir celebrar durante breves segundos la obtención del gol de los jugadores, siempre con el debido respeto al adversario, árbitros y público en general.

REGLA N° 9: INFRACCIONES

Las infracciones definidas en esta REGLA se dividen en:

- a) Faltas Personales
- b) Faltas Técnicas

FALTAS PERSONALES: Será sancionado como infractor al jugador que cometa algunas de las siguientes faltas, las cuales serán acumulables y se anotarán obligatoriamente.

TIRO LIBRE DIRECTO: Será concedido al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes faltas de una manera tal que el árbitro juzgue, imprudente, temeraria o con uso de fuerza excesiva.

1. Dar o intentar dar un puntapié al adversario.
2. Hacer zancadillas al adversario, derribar o intentar hacerlo voluntariamente.
3. Saltar o abalanzarse sobre el adversario.
4. Cargar al adversario por detrás, salvo que éste obstruya o dificulte la jugada.
5. Cargar al adversario de manera violenta o peligrosa, agredir, intentar agredir, salivar o intentar salivar.
6. Sujetar o empujar al adversario impidiendo su accionar con cualquier parte del cuerpo.
7. Empujar al adversario con las manos o brazos.
8. Disputar el balón frontal o lateralmente a un adversario llegándole con la plantilla de uno o ambos pies en forma de plancha para impedir su acción.
9. Tocar, desviar, sostener o impulsar el balón con la mano o el brazo INTENCIONALMENTE, excluyendo al portero dentro de su área de meta.
10. Cargar o impedir el libre desplazamiento del portero dentro de su área de meta.
11. Intervención del portero más allá del medio campo caracterizándose su participación por el momento y punto exacto en que toca el balón. Participando en cualquier acción o posible intervención que impida el avance de una jugada adversaria (hacer zona en campo adversario)
12. Interponerse bruscamente entre el balón y un jugador adversario, para impedir su normal desplazamiento y obstaculizar intencionalmente la acción del adversario para evitar sus evoluciones.
13. Cuando el balón esté en juego, independientemente de su ubicación, si se comete una infracción en cualquier lugar de la superficie de juego, se deberá cobrar y en caso de encuadrarse dentro de conducta violenta, será castigada con la tarjeta que corresponda.
14. Se considerará agresión cuando un jugador o integrante del banco de suplentes arroje un objeto impactando o no al adversario o al balón (ver circunstancias de juego).

DISPOSICIONES REGLAMENTARIAS

1. Las faltas cometidas y descritas en los puntos 6, 7, 8, 9 y 11 serán sancionadas disciplinariamente.
2. Las faltas cometidas y descritas en los puntos 1, 2, 5, 13 y 14 son faltas graves y se deberán encuadrar dentro de conductas violentas.
3. Si algunas de estas faltas se cometieran dentro del área, se sancionará con la pena máxima.
4. Si algunas de estas faltas se cometieran dentro del área, independientemente de la ubicación del balón y siempre que éste último se encuentre en juego, será sancionado con la pena máxima y la descalificación del jugador.
5. El portero que interviene para interceptar el balón en su área y por inercia resbala o se desliza fuera de ella, no comete infracción si suelta o deja libre el balón en el momento de salir del mismo. Si no suelta el balón estando fuera del área el portero comete falta.
6. No comete falta el portero que se desliza acostado para cubrir o tapar un tiro al arco y luego juega el balón con los pies despejando dentro del área en forma simultánea, si la intervención no significa una jugada peligrosa para el adversario.
7. No comete infracción el portero al sacar el brazo fuera del área con el balón sujeto si mantiene los pies dentro o pisando la línea de su área al realizar un saque.
Comete infracción si su pie de apoyo traspasa completamente la línea del área de meta.
8. El portero no puede ejecutar lanzamientos de esquina y lateral.
9. Si en una de estas acciones ocurre otra infracción tipificada en estas Reglas de Juego, se interpretarán y aplicarán las sanciones simultánea y correlativamente, amonestando a quien efectuara la falta más grave.

FALTAS TÉCNICAS Se sancionarán con un lanzamiento lateral desde el sitio más cercano al lugar donde ocurrió la infracción, en los siguientes casos:

1. El portero que demora más de cinco segundos la reposición del balón al juego, una vez que el mismo estuviera controlado y en condiciones de ser jugado.
2. El jugador que pisara o inmovilizara el balón contra el piso con cualquier parte del cuerpo durante más de cinco segundos, impidiendo que sea jugado libremente, salvo el portero estando caído en su propia área para defender su portería.
3. Obstruir o impedir una jugada, disputando, sujetando o atenazando el balón con los pies, piernas o el cuerpo, contra el piso, no permitiendo disputar libremente al adversario, con excepción al portero en su propia área.
4. El jugador que haya realizado un tiro libre, penal, tiro castigo, de inicio y reinicio o lanzamiento lateral, de esquina y del portero y el balón haya sido devuelto por uno de los postes o travesaño o accidentalmente por uno de los árbitros, no podrá tocarlo por segunda vez antes que otro jugador lo haga.
5. El jugador que demora más de cinco segundos en poner el balón en juego después de la orden del árbitro en: lanzamiento lateral, lanzamiento de esquina, saque de meta y lanzamiento del portero.
6. Si un jugador demora más de cinco segundos en realizar un lanzamiento de esquina, reanuda el portero adversario con un saque de meta.
7. Tocar el balón estando en juego, cualquier jugador que no esté debidamente equipado o uniformado, por ejemplo, sin calzado, casaca afuera del pantalón, medias bajas etc.
8. Utilizar palabras o expresiones, movimientos de brazos, para tratar de distraer al adversario, fingiendo ser compañero de equipo para obtener ventaja.
9. El portero que recogiera el balón con las manos dentro de su área, en reanudación mediante tiro libre o continuación de juego, un pase hecho por un compañero de equipo (excepto en lateral o de esquina)
10. El portero que jugara el balón con los pies fuera del área, no podrá hacer ingresar a la misma para recogerlo con la mano.
11. Si el portero suelta de las manos o sitúa el balón en piso, inmóvil o rodando, intencionalmente, el mismo se hallará en juego para ser disputado o impulsado por cualquier jugador, no pudiendo el portero volver a jugar con los pies.
12. El portero que efectúe un lanzamiento más allá de la línea central, sin haber tocado su medio campo o a cualquier jugador situado en el mismo.
13. Una vez que el balón fuera lanzado por el portero dentro de su medio campo, el equipo dispondrá de quince segundos para traspasar la línea central si el balón antes no fuera tocado por un jugador adversario. (Regla 6 – Punto 12)
14. En los quince segundos de posesión del balón del equipo, deben incluirse los cinco segundos del portero en continuación de juego.

APLICACIÓN DE LA LEY DE VENTAJA

1. La Ley de ventaja es la facultad que las Reglas de Juego otorgan al árbitro para detener o dejar proseguir el juego cuando al hacerlo, no favorezca al infractor.
2. Si la infracción cometida fuera merecedora de la aplicación de una sanción disciplinaria, ésta se exhibirá una vez culminada la jugada o en la primera oportunidad que brinde el juego.

SANCIONES DISCIPLINARIAS Falta sancionable con una amonestación.

Un jugador será amonestado obligatoriamente y se exhibirá Tarjeta Amarilla si se comete algunas de las siguientes faltas.

- a) Infringir persistentemente estas Reglas.
- b) Demuestre con palabras o gestos de disconformidad las decisiones arbitrales.
- c) Ser culpable de conducta antideportiva.
- d) Abandonar deliberadamente la superficie de juego sin el permiso del árbitro cuando no sea por una acción de juego.
- e) Retrasar deliberadamente la reanudación del juego.
- f) No respetar la distancia reglamentaria de los tres metros, lanzamiento lateral, lanzamiento de esquina, tiro libre o balón al piso.
- g) Entrar o volver a entrar a la superficie de juego sin el permiso del árbitro o contravenir el procedimiento de sustitución.
- h) Por mano intencional.
- i) Intervención del portero más allá de su medio campo.
- j) El jugador que se quitara la casaca dentro de la superficie de juego y/o en el banco de suplentes.
- k) Festejo desmedido y ofensivo después de obtener un gol (Disposición Reglamentaria Regla 8).

LOS INTEGRANTES DEL CUERPO TECNICO SERÁN AMONESTADOS O DESCALIFICADOS EN LOS SIGUIENTES CASOS:

- a) Por no vestir correctamente.
- b) Por ingresar a la superficie de juego a instruir a sus jugadores.
- c) Por increpar a los jugadores propios o al adversario e incluso a los auxiliares.
- d) Se dirigieran inadecuadamente a los árbitros, auxiliares, autoridades de mesa o al público.
- e) Recomendaran visiblemente a sus jugadores a la práctica de juego desleal o antideportivo.
- f) Por quebrantar las Reglas persistentemente desde su banco. No podrán salir de la zona delimitada ni llegar a interferir o molestar en sus decisiones a los árbitros u otras autoridades.
- g) El Director Técnico descalificado podrá ser sustituido por otro integrante del Cuerpo Técnico del mismo equipo, quien deberá estar acreditado (Asistente Técnico o Preparador Físico), en ocasión de tiempo muerto los jugadores podrán acceder a su banco de suplentes.
- h) Los integrantes del cuerpo técnico que fueran descalificados o expulsados, deberán retirarse a un lugar alejado de ese sector.
- i) En caso de que algún integrante del Cuerpo Técnico descalificado continuara dando instrucciones a los jugadores desde otro lugar, el árbitro le obligará a abandonar definitivamente el estadio o permanecer en su vestuario hasta finalizar el encuentro.
- j) En caso de no acatar estas decisiones se comunicará al capitán a quien se le dará un tiempo no superior a dos (2) minutos para que se retire, o se lo retirará por medio de la fuerza pública, quedando también el capitán expuesto a recibir sanción disciplinaria por este hecho; es decir, por no prestar su colaboración para la prosecución del juego.

DISPOSICION REGLAMENTARIA

- a. Los árbitros podrán determinar la descalificación o expulsión del partido después de haber agotado las instancias de advertencias al jugador, a los integrantes del cuerpo técnico que infringieran estas Reglas en forma reiterada.
- b. Cuando cualquier integrante del banco de suplentes, del cuerpo técnico o del público impida la concreción de un gol, los árbitros deberán determinar tiro libre penal y la expulsión del capitán así como la del infractor

FALTAS SANCIONABLES CON SUSTITUCION OBLIGATORIA (AZUL)

La descalificación con tarjeta azul, se utilizará para la exclusión o eliminación del infractor de la superficie de juego, teniendo derecho a ser sustituido. Esto se aplicará en las siguientes situaciones:

1. Por reincidir en la amonestación (doble tarjeta amarilla)
2. Tarjeta azul directa, por hecho de indisciplina de relevancia por gestos, actitud o palabras injuriosas u ofensivas en general, acción violenta con el balón en juego manifiestamente peligroso para la integridad del adversario (Disposición Reglamentaria, Regla 9)
3. En acumulación de la quinta falta personal de un jugador, se le mostrará la tarjeta azul para indicar la sustitución obligatoria de este hecho; el árbitro deberá utilizar la señal específica recomendada por la AMF.

FALTAS SANCIONABLES CON EXPULSION (ROJA)

Resultará culpable de juego brusco grave y conducta violenta.

1. Agresión de hecho a un rival, a un compañero, autoridades o a cualquier persona dentro de la superficie de juego o estadio.
2. Salivar a un adversario o a cualquier otra persona.
3. Emplear lenguaje ofensivo, gestos groseros y obscenos.

DECISIONES:

- a) Si el juego se interrumpe a causa de la sustitución o expulsión de un jugador que haya cometido una falta indicada en los puntos 2 y 3 sin que se haya producido otra infracción a estas Reglas, el juego se reanudará con un tiro libre en el mismo lugar en que se produjo el incidente.
- b) No permitir en el banco la presencia del jugador o cualquier integrante del cuerpo técnico, que fuera descalificado y/o expulsado. Elevar informe sobre los hechos.
- c) El jugador descalificado o expulsado podrá ser sustituido

REGLA N° 10: FALTAS ACUMULABLES

Se considerarán como faltas acumulables todas las acciones tipificadas en la Regla 9 (Faltas Personales)

En la ejecución de Tiro Libre, ningún jugador adversario podrá aproximarse a menos de tres (3) metros del balón hasta que el mismo esté en juego, tampoco obstaculizará o interrumpirá la trayectoria del jugador que lo va a ejecutar.

a) Cada equipo podrá incurrir hasta en cinco (5) faltas acumulables en cada periodo de juego, conservando su derecho a la formación de barrera, ante la ejecución de su adversario.

b) A partir de la sexta (6) falta acumulable del equipo, las faltas personales se sancionarán con un Tiro Castigo, en cuya ejecución no se permitirá la formación de la barrera al infractor, ni la presencia de jugadores entre el arco del equipo penalizado y el balón situado inmóvil para dicha ejecución, salvo naturalmente el portero defensor.

c) Se ejecutará obligatoriamente desde el punto de tiro castigo (9 metros)

d) El anotador utilizará indicadores numerados del uno (1) a cinco (5) y lo irá levantando visiblemente a medida que los equipos cometan sus faltas acumulables.

e) Al señalarse un tiro libre con derecho a formación de barrera, el árbitro levantará su brazo para indicar la distancia correspondiente de la barrera; una vez formada ordenará la ejecución del mismo.

f) En caso de sancionarse la quinta (5ª) falta acumulable de cualquier equipo, el anotador avisará a los árbitros y una vez ejecutada la sanción, colocará un indicador rojo bien visible sobre la mesa de control hacia el sector del campo de juego que ocupe el equipo infractor.

g) En caso de prolongación de tiempo extra reglamentario, éste se extenderá como continuación del segundo periodo de juego, conservándose las condiciones técnicas en las que concluyó en cuanto a las faltas individuales, las acumulables de cada equipo, los tiempos muertos concedidos y las tarjetas exhibidas.

h) En la ejecución de un tiro castigo, el portero deberá permanecer inmóvil pisando la línea de gol y de frente al ejecutante, no deberá adelantarse hasta que el balón este en juego.

i) Se concederá tiempo adicional para poder ejecutar un tiro penal o un tiro castigo al final de cada tiempo reglamentario o periodos de prórroga.

j) En la ejecución del mismo, ningún jugador podrá aproximarse a menos de tres metros por detrás del balón sobre una línea imaginaria paralela a la línea de meta, los únicos jugadores que podrán estar en la zona serán el ejecutor, que deberá ser identificado por el árbitro líder y el portero. Ninguno de los demás jugadores podrá adelantarse hasta que el balón sea puesto en movimiento.

REGLA N° 11: PENALIZACION MAXIMA

Se concederá un tiro penal contra el equipo que comete una de las faltas sancionables con un tiro libre directo dentro de su propia área de meta mientras el balón está en juego.

1. Se podrá marcar un gol directamente de un tiro penal.
2. Se concederá tiempo adicional para poder ejecutar un tiro penal o un tiro castigo al final de cada tiempo de juego o al final de los periodos de prórroga.
3. El balón se colocará en el punto penal, que será de 6 m
4. El ejecutor del tiro penal deberá ser debidamente identificado.
5. El portero deberá permanecer inmóvil sobre su propia línea de gol de frente al ejecutor, entre los postes de la meta hasta que el balón se encuentre en juego.
6. Los jugadores de ambos equipos con excepción del ejecutante y del portero deberán permanecer a tres metros detrás del balón, sobre una línea imaginaria y paralela a la línea de meta. De esta manera se podrá tener el control total de los jugadores que se adelanten al momento de ejecutarse el tiro.

PROCEDIMIENTO

El ejecutante del tiro penal y tiro castigo enviará el balón hacia adelante y no volverá a jugar el mismo hasta que este haya sido tocado por otro jugador incluyendo al portero; el portero deberá permanecer inmóvil sobre su línea de gol, finalizando de esta manera el juego.

El balón estará en juego luego de que el jugador ejecute un tiro penal o tiro castigo y el mismo tenga contacto con el portero o con otro jugador. Cuando el balón haya sido devuelto por el travesaño o los postes, el mismo no podrá ser jugado por el ejecutante antes de que otro jugador lo haga.

Cuando se ejecuta un tiro penal o tiro castigo en el curso normal del encuentro, durante la prórroga del primer o segundo periodo, se concederá gol si el balón toca a uno o ambos postes, al travesaño o al portero antes de pasar la línea de gol finalizando de esta manera el juego.

PENALIZACION

1. Si un jugador del equipo defensor infringe la Regla indicada en el punto N° 6 de la Regla N° 11 y no se marca gol, se ejecutará nuevamente el tiro, si se marcara el gol se dará por válido.
2. Si un jugador del equipo ejecutor del penal o tiro castigo infringe la Regla indicada en el punto N° 6 de la Regla N° 11 y se marca el gol, no será válido y se ejecutará nuevamente. Si no se marca el gol no se repetirá el tiro.
3. El jugador que infringiera la Regla después de ser advertido, deberá ser amonestado.
4. Si el ejecutor del tiro infringe esta Regla después que el balón esté en juego, se concederá un lanzamiento lateral desde el sitio más cercano al lugar donde ocurrió la infracción.

RECOMENDACIONES EN DEFINICION MEDIANTE TIRO PENAL

1. Ejecutarán los jugadores que terminaron jugando con excepción del portero, según planilla de juego.
2. Las series serán de tres (3) tiros iniciales, de seguir la igualdad volverán a ejecutar los iniciantes en el mismo orden hasta conseguir un ganador.
3. El portero no deberá ejecutar tiro penal o tiro castigo.
4. Permanecerán dentro de la superficie de juego únicamente los jugadores titulares que culminaron el tiempo reglamentario. Los suplentes e integrantes del cuerpo técnico permanecerán en sus respectivos bancos hasta culminar las series de ejecuciones.

REGLA N° 12: SAQUE DE META

Es una forma de reanudar el juego y se concederá cuando el balón haya traspasado totalmente la línea de meta, ya sea por piso o por aire, después de haber sido tocado por un jugador adversario.

1º El saque de meta debe ser realizado únicamente por el portero, quien lo efectuará mediante un lanzamiento con la/s manos. Si el balón no llegara a salir del área el saque será repetido.

2º Si lo lanza directamente a las graderías, se estará infringiendo la Regla N° 9 (Falta Técnica)

3º Los jugadores del equipo adversario al que efectúa el saque de meta, deberán permanecer fuera del área.

REGLA N° 13: LANZAMIENTOS

Los lanzamientos se efectuarán para reanudar el juego cuando el balón sale completamente de la superficie de juego.

LANZAMIENTO LATERAL: Se producirá cuando el balón haya salido de la superficie de juego por cualquiera de las líneas laterales.

PROCEDIMIENTO:

El lanzador nunca podrá ser el portero, se situará fuera de la línea lateral en el mismo punto por el cual salió el balón, con los pies juntos o separados, dirigidos hacia el interior de la superficie de juego, sin perder el contacto de ambos pies con el piso.

El balón debe ser lanzado con ambas manos, partiendo por encima de su cabeza, formando una parábola. Será pérdida de balón si el lanzamiento es defectuoso (no se debe lanzar al piso o en línea recta).

El balón estará en juego cuando pierda contacto con las manos del lanzador. Éste no podrá tocar nuevamente hasta que haya sido jugado o tocado por otro jugador. (Regla 9 – Falta Técnica, punto 4)

Si el lanzador proyectara el balón hacia el interior de su portería convirtiendo un gol, se reanudará el juego mediante un lanzamiento de esquina en su contra. Si se produce en la portería adversaria, se reanuda con un saque de meta.

Si el jugador lanzador no cumpliera estos procedimientos, el árbitro ordenará un nuevo lanzamiento por un jugador del equipo adversario.

LANZAMIENTO DE ESQUINA Se producirá cuando el balón haya salido de la superficie de juego, por una de las líneas de meta, impulsado o tocado por un jugador en defensa de su portería.

PROCEDIMIENTO:

1º El lanzamiento se efectuará por un adversario desde la esquina del lado de la portería por donde salió el balón. Cuando traspase por encima del travesaño, el árbitro tomará la decisión de elegir la esquina del lanzamiento.

2º Se efectuará de igual manera que el lanzamiento lateral, a excepción de los pies del lanzador, los cuales se situarán en ángulo recto coincidente con la dirección de la línea lateral y de meta que concurren en el vértice de la esquina correspondiente, apoyando ambos pies en el exterior de la superficie de juego, estando sujeto a las mismas limitaciones del lanzamiento lateral.

3º Si el jugador lanzador no cumpliera estos procedimientos, el árbitro ordenará la reanudación del juego con un saque de meta para el equipo adversario.

LANZAMIENTO DEL PORTERO Es la acción del portero de proyectar e impulsar el balón con la/s mano/s, reponiéndolo directamente al juego, después de tenerlo completamente controlado y asegurado.

PROCEDIMIENTO:

1. El lanzamiento del portero se efectúa exclusivamente con las manos, no pudiendo pasar el balón directamente a los pies para impulsarlo con ellos, disponiendo de cinco segundos para reponerlos al juego.
2. Si en las condiciones anteriores el portero suelta el balón al piso, inmóvil o rodando, el mismo se halla en juego para ser disputado o impulsado por cualquier jugador, no pudiendo jugar el portero con los pies. La transgresión a esta Regla se sancionará con la pérdida del balón para el equipo infractor y un saque lateral para el adversario desde el lugar más cercano donde ocurrió la falta.
3. El portero podrá usar los pies en acciones para dar continuidad a una jugada o para cortar, rechazar o despejar el balón.
4. El lanzamiento del portero estará sujeto a lo establecido en la regla N°9 y N°12, siendo válido un gol tras un lanzamiento del portero, toda vez que el balón fuera tocado por un jugador a excepción del portero adversario dentro de su propia área.

Del lanzamiento lateral no podrá ser marcado un gol

DECISIONES

En todos los lanzamientos, los ejecutores dispondrán de cinco segundos para realizarlos desde el momento en que el balón esté dispuesto para ser lanzado y haya sido ordenado por el árbitro correspondiente, de esta acción no se podrá marcar un gol directamente.

REGLA N° 14: ARBITRO LIDER Y ÁRBITRO AUXILIAR

La principal responsabilidad les corresponde a los árbitros que dirigen y juzgan las incidencias del juego, representando a la máxima autoridad del encuentro.

AUTORIDAD DEL ÁRBITRO Cada juego será controlado por dos árbitros nombrados que tendrán la misma autoridad para hacer cumplir estas Reglas, desde el momento en que ingresan a la superficie de juego hasta que lo abandonan. En caso de presentarse disparidad de criterios entre ambos, prevalecerá la autoridad del Árbitro Líder.

EL ÁRBITRO LIDER:

a) Deberá iniciar el juego ubicándose en la línea lateral, frente a la mesa de control y preferentemente se mantendrá en ese sector durante todo el encuentro

b) Permitirá que el juego continúe si el equipo contra el cual se ha cometido una infracción se beneficia con una clara ventaja. Nunca retrotraer una Ley de Ventaja.

c) Tomará nota e informará a las autoridades competentes de todos los incidentes ocurridos antes, durante y después del encuentro y de las medidas disciplinarias tomada contra jugadores o integrantes del cuerpo técnico.

d) Interrumpirá, suspenderá o finalizará el encuentro cuando considere necesario en caso de contravención a estas Reglas o por cualquier tipo de interferencia externa.

e) Tomará medidas disciplinarias contra jugadores que cometan faltas merecedoras de amonestación, descalificación o expulsión.

f) No permitirá el ingreso a la superficie de juego de personas no autorizadas.

g) Interrumpirá el encuentro si juzga que algún jugador ha sufrido una lesión grave, si considera que el mismo está levemente lesionado permitirá que el juego continúe hasta que el balón esté detenido.

h) Se asegurará y decidirá que los balones presentados para el encuentro cumplan con las condiciones de estas Reglas. Antes del inicio los organizadores deberán entregar tres (3) balones cuya condición será verificada por el árbitro líder.

i) Finalizará el juego sin conceder un gol en el caso de que anuncie la finalización del tiempo reglamentario.

j) Las decisiones del árbitro líder sobre hechos relacionados con el juego serán definitivas.

k) En caso de definición por medio del tiro penal, ambos árbitros deberán controlar y anotar los nombres de los jugadores que finalizaron el juego.

Deberán solicitar colaboración a los integrantes del equipo arbitral para asegurarse que no se efectúen cambios después de la finalización del encuentro.

ARBITRO AUXILIAR

- a) Su desempeño, procedimiento, aplicación de las Reglas de Juego y responsabilidad, serán las mismas que las del árbitro líder.
- b) Deberá controlar antes del inicio las indumentarias de los participantes y objetos que puedan ser peligrosos para la integridad física del o los participantes.
- c) Deberá ordenar el retiro de todo elemento contundente del banco de suplentes.
- d) No permitirá personas que no figuran en planilla de juego en la zona de los bancos de suplentes y en cercanías de la mesa de control.
- e) Se ubicará del lado opuesto que el árbitro líder controlando las acciones secundarias o directas del juego, según ubicación del balón en disputa.
- f) Se encargará de controlar si las situaciones han sido efectuadas correctamente.
- g) Con la incorporación de la figura del árbitro Líder y Auxiliar, la ubicación certificará las decisiones sancionadas.
- h) El árbitro líder es quien controla las acciones de juego donde se encuentra el balón en disputa. El árbitro auxiliar se encargará de controlar las acciones secundarias, donde se encuentran todos los jugadores con posibilidad de participar o recibir un pase del compañero.
- i) El árbitro Líder SIEMPRE será quien dé la orden para el inicio y reinicio de juego. El árbitro auxiliar, tomará la mejor ubicación para controlar y garantizar que las decisiones sean las correctas. (advertencia, poste–pivote, lanzamiento del portero, ubicación sobre la línea del área en lanzamientos de esquina y lateral en ataque, etc.) Permanentemente deberá establecerse contacto visual entre los árbitros.

ANOTADOR Y CRONOMETRISTA

Se designará un anotador y un cronometrista, quienes se ubicarán en el exterior de la superficie de juego, a la altura de la línea del medio campo y en el mismo lado de la zona de sustituciones.

El anotador y el cronometrista recibirán una planilla de juego y un cronómetro manual, tabletas indicadoras, necesarias para controlar las acciones del juego, las cuales serán facilitadas por el ente organizador.

EL ANOTADOR

Asistirá al Cronometrista

1º Llevará un registro de las faltas personales, que siempre serán asentadas en la planilla de juego señaladas por los árbitros en cada partido.

2º Avisará al árbitro líder el número del jugador que haya cometido la cuarta y quinta falta personal.

3º Llevará un registro de las interrupciones del juego y las razones de la misma.

4º Registrará los números de los jugadores que marcaron los goles legalmente señalados por los árbitros y el resultado final del juego.

5º Tomará nota de los números y nombres de los jugadores que hayan sido amonestados, descalificados y/o expulsados.

6º Registrará el inicio y la finalización de cada periodo de juego.

7º Cerrará la planilla de juego con los resultados finales, con la supervisión y firma de los árbitros.

8º En caso de definición por las vías del penal, deberá tomar nota de los jugadores que finalizaron el encuentro dentro de la superficie de juego.

DECISIONES:

a) En caso de lesión del árbitro líder, éste será sustituido por el árbitro auxiliar, quien a su vez será reemplazado por el anotador.

b) En partidos internacionales será obligatorio la presencia del anotador y cronometrista, estos serán designados por los integrantes de la Comisión Técnica Internacional y serán árbitros acreditados.

EL CRONOMETRISTA

Controlará que el juego tenga la duración estipulada en esta Regla de Juego y para ello:

1. Pondrá en marcha el cronómetro después de la orden del árbitro líder para el saque inicial.

2. Detendrá el cronómetro cuando el balón esté fuera de juego.

3. Volverá a ponerlo en marcha con la orden del árbitro líder para la ejecución de un saque de meta, lanzamiento lateral, lanzamiento de esquina, tiro libre, después de un tiempo muerto y balón al piso. No así después de la orden del árbitro líder en la ejecución de un tiro penal o tiro castigo, donde deberá esperar la segunda jugada del tiro para volver a poner en funcionamiento el cronómetro.

4. Anunciará mediante silbato o una señal acústica diferente a la de los árbitros, el tiempo muerto, final del periodo de juego y de las prórrogas.

5. Indicará el banco de suplentes que haya solicitado tiempo muerto.

6. Colaborará con el anotador en caso de definición por las vías del penal, identificando a los jugadores que finalizaron como titulares.

Estos dos árbitros que desempeñan importantes funciones, también podrán informar sobre anomalías que puedan ocurrir cuando el balón se encuentre fuera de juego pudiendo él o los infractores ser sancionados disciplinariamente. Los árbitros deberán informar a los capitanes antes de comenzar el encuentro sobre estas decisiones.

ARBITROS FISCALES

Serán los árbitros encargados de controlar los bancos de suplentes, las indumentarias de los sustitutos, indumentarias de los integrantes del cuerpo técnico, sustituciones, no permitirán en el banco de suplentes a ningún integrante del equipo que haya sido descalificado o expulsado, informarán a los árbitros sobre cualquier anomalía merecedora de una sanción disciplinaria después de haber agotado las instancias.


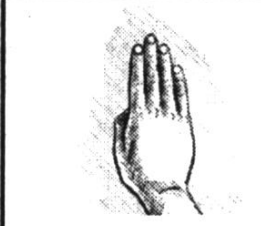
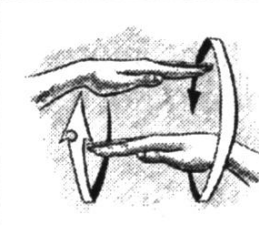

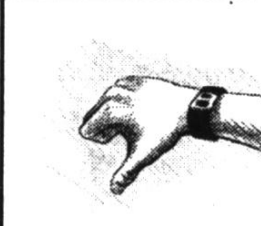


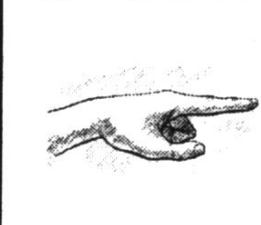
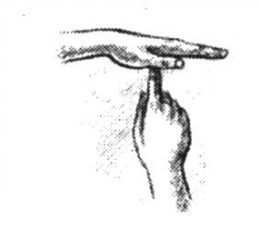



RECOMENDACION

Señores Árbitros, lean atentamente las Reglas de Juego para una buena interpretación, para una buena preparación física, para un desplazamiento rápido e inteligente cuando la circunstancias durante el encuentro en la superficie de juego les exija.

Comisión Técnica Arbitral de la AMF

CÓDIGOS DE SEÑALES.

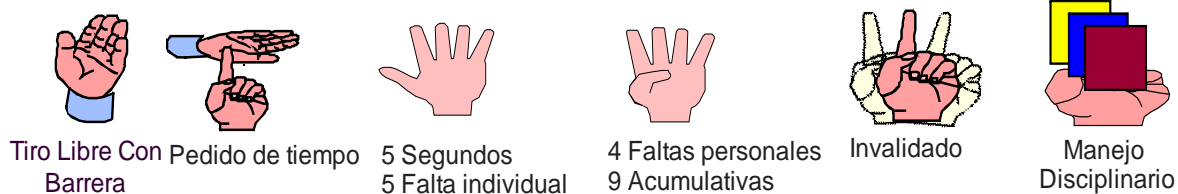
Son signos y gestos de interpretación, información y ayuda, necesarios para el ejercicio de la técnica arbitral y para facilitar la comunicación entre los Árbitros, los jugadores, los equipos, la mesa de control e incluso para el mejor entendimiento de los espectadores.

| | | |
|--|--|--|
|  Invalidado |  Libre directo con barrera |  Sustitución o cambio |
|  Detención de cronómetro |  Faltas acumulables |  4 Faltas |
|  5 Faltas o 5 Segundos |  Indicación de dirección |  Pedido de tiempo |
|  Sexta falta |  Tarjeta <small>Amarilla: AMONESTACIÓN Azul: DESCALIFICACIÓN Roja: EXULSIÓN</small> |  Final del 1º o 2º tiempo |

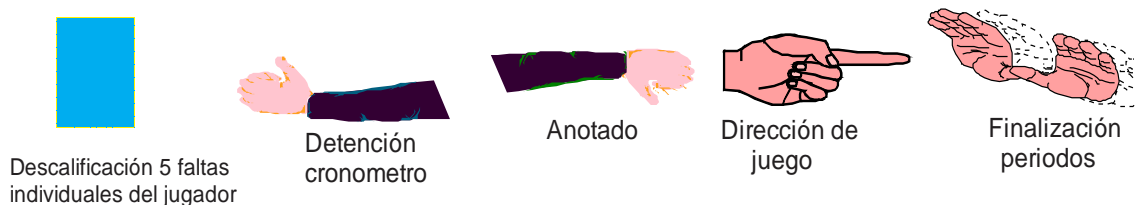


CÓDIGO DE SEÑALES POR NIVEL

Nivel alto: De los hombros hacia arriba.



Nivel medio: De los hombros a la cintura.



Nivel bajo: De la cintura hacia abajo, son algunas de las anteriores que se pueden utilizar previa charla pre partido, (anulado, dirección de juego, número del jugador etc.)

COMISIÓN NACIONAL DE JUZGAMIENTO FECOLFUTSALÓN.

MODIFICACIONES Y UNIFICACIONES FECOLFUTSALON

Estas unificaciones y modificaciones de las reglas de juego, son de estricto cumplimiento en todo el territorio nacional, siendo una obligación retransmitirla a toda la familia del fútbol de salón:

- **REGLAS BASICAS:** Son aquellas reglas que son de estricto cumplimiento antes durante y después del partido. Ellas son las **R.1, R.2, R.3, R.4 y la R.14.**

- **REGLAS COMPLEMENTARIAS:** son todas aquellas complementan la aplicación de las reglas de juego y el desarrollo de un partido. Ellas son: **R.5, R.6, R.7, R.8, R.9, R.10, R.11, R12, Y R.13.**

1. REGLA No 1. EL CAMPO DE JUEGO

Decisión 2:

Los bancos de los equipos se situarán detrás de la línea lateral, como mínimo a 1 mt. de distancia de la misma, inmediatamente a continuación del área libre situada frente a la mesa del cronometrador.

Los equipos ocuparán siempre sus respectivos bancos de suplentes en su zona de ataque.
Por lo tanto deben cambiar de bancos los equipos antes de iniciar el segundo periodo.

2. REGLA No 2. EL BALON:

1. Será esférico.
2. Será de cuero u otro material adecuado.
3. Para las categorías mayores (masculinas y femeninas) tendrá una circunferencia mínima de 58 cm. y máxima de 62 cm. y un peso comprendido entre 440 g y 450 grs.
4. Para las categorías de 12 a 16 años (masculinas y femeninas) tendrá una circunferencia mínima de 55 cms. y un máximo de 58 cms. y un peso comprendido entre 400 g y 430 grs.
5. Para las categorías menores de 12 años tendrá una circunferencia mínima de 53 cms. y un máximo de 55 cm. y un peso comprendido entre 320 grs. Y 350 grs.
6. Tendrá la siguiente condición aerodinámica: al soltarse desde una altura de 2 mts, el primer rebote no deberá exceder de los 35 cm. y el segundo de los 15 cms.
7. Tendrá una calibración de 9 libras.

3. REGLA No 3. NUMERO DE JUGADORES:

EL CAPITAN DEL EQUIPO:

Estará identificado con un brazalete bien visible en uno de sus brazos (cualquiera), debiendo nominar igualmente al capitán que le sustituirá en el campo de juego en caso de ser reemplazado.

BANCO PARA SUPLENTES:

En el banco para suplentes pueden estar como máximo 7 jugadores en condiciones de participar, es decir debidamente uniformados y un cuerpo técnico con un máximo de 5 personas. (Director Técnico, Ayudante Técnico, Preparador Físico, Kinesiólogo (Médico) y Delegado).

**4. REGLA No 4. UNIFORME DE LOS PARTICIPANTES:
DEL CUERPO TECNICO:**

Quienes integran el banco de suplentes, sin ser jugadores, deberán utilizar obligatoriamente camisa y corbata en épocas de temperaturas elevadas; camisa, corbata y saco, en caso de temperaturas más frescas. Cualquier otra indumentaria deberá estar acorde al espíritu de esta regla: utilización de prendas deportivas. El Árbitro se hallará facultado a retirar del campo de juego a quien no cumpla con este requisito y a suspender el juego hasta que sus órdenes sean obedecidas.

REGLA Nº 5: SUSTITUCIONES:

Las sustituciones deben ser rápidas y dinámicas, obligatoriamente con el balón en fuera de juego.

En el cambio posicional cada jugador queda con su número original.

En el cobro de un doble penal puede haber sustitución del portero del equipo infractor.

5. REGLA Nº6 : EL JUEGO

Los pedidos de tiempos serán concedidos en este orden de prioridad:

- Al delegado oficial o al técnico, quien podrá solicitarlos al anotador.
- Al capitán, quien los solicitará al Árbitro.

El técnico expulsado podrá ser sustituido por otro integrante del cuerpo técnico del mismo equipo, quien deberá estar debidamente acreditado (ayudante técnico o preparador físico).

A los jugadores del equipo que quedara sin técnico por cualquier causa, en ocasión de pedido de tiempo muerto, les será permitido acceder al banco para recibir instrucciones únicamente a su capitán de equipo.

6. REGLA Nº 7: INICIO Y REANUDACIÓN DE JUEGO:

Antes de iniciarse el partido, el Árbitro procederá a realizar un sorteo, mediante lanzamiento de moneda al aire entre los capitanes, para decidir el equipo que elegirá un lado del campo y el que efectuará el saque inicial para comenzar el juego.

El juego será iniciado, mediante la orden del árbitro, por un jugador del equipo determinado por sorteo, quien pondrá en movimiento el balón hacia el campo opuesto **haciendo un pase a uno de sus compañeros.**

El jugador que ejecutara el saque inicial no podrá adelantarse al balón ni reiterar su contacto hasta que éste haya sido tocado por otro jugador. La infracción a esta norma determinará la repetición del saque inicial y la sanción disciplinaria correspondiente al jugador.

7. REGLA No 9. INFRACCIONES:

FALTAS TÉCNICAS:

El jugador que demorara más de cinco segundos la puesta en juego del balón en ejecución de cualquier tiro libre, de meta, de pena máxima, de lanzamiento lateral o de esquina, desde el momento que el Arbitro da la orden para su ejecución.

Se sancionará con un lanzamiento lateral desde el sitio más cercano al lugar donde ocurrió la infracción.

Un jugador será expulsado y recibirá la tarjeta roja.

1. Si resultara culpable de juego brusco grave y conducta violenta.
2. Si salivara a un adversario o a cualquier otra persona.
3. Si empleara lenguaje ofensivo, grosero y obsceno.

Decisión.

Si el juego se interrumpiera a causa de la expulsión de un jugador que haya cometido una de las faltas indicadas en el punto 3 sin que se haya producido ninguna otra infracción a estas Reglas, el juego se reanuda mediante un lanzamiento lateral concedido al equipo adversario desde el lugar más cercano a donde se cometió la infracción.

DISPOSICIONES COMPLEMENTARIAS:

El jugador que acumulara cinco faltas personales será sustituido obligatoriamente del juego, no pudiendo retornar al mismo ni permanecer en el banco destinado a los suplentes.

En la acumulación de cinco faltas personales de un jugador **SE MOSTRARÁ LA TARJETA AZUL;** para indicar la sustitución obligatoria.

8. REGLA No 10. FALTAS ACUMULABLES Y TIROS LIBRES:

Cada equipo podrá incurrir hasta en 5 faltas acumulables, en cada periodo de juego, conservando su derecho a la formación de barreras con jugadores, ante la ejecución de su adversario.

A partir de la **Sexta**, las faltas personales se castigaran con un doble penal en cuya ejecución no se permitirá la formación de barrera al infractor ni la presencia de jugadores entre el arco del equipo penalizado y el balón situado inmóvil para dicha ejecución, salvo el arquero defensor. Se ejecutará obligatoriamente desde el segundo punto penal.

Hay que tener en cuenta que es una obligación del A.C. avisar a los árbitros, cuando los equipos completan la novena falta (medida preventiva).

9. TÉCNICA ARBITRAL

SE UTILIZARA EL TÉRMINO MECANICA ARBITRAL: El suicheo o permuta entre los árbitros solo se hará en las faltas personales y en aquellos goles dudosos. El conteo de los 15 segundos en zona defensiva es visual y es una señal alta. El procedimiento técnico para dar el número al anotador tanto en goles como en faltas es: Dirección de juego y Número del jugador.

La descalificación o expulsión de uno de los integrantes del cuerpo técnico debe ser con una señalización, **NO SE MOSTRARA TARJETA**, el Árbitro hará el debido reporte al anotador si fue descalificado o expulsado de acuerdo a la gravedad de la infracción. La señalización de los Árbitros al finalizar el juego debe ser alta. Jugador atendido medicamente (**ASISTENCIA**) debe ser sustituido obligatoriamente.

10. PLANILLA DE JUEGO:

Se resalta la parte informativa de los equipos A y B, los goles colectivos, los correctivos disciplinarios (Primera Amonestación, Segunda Amonestación, Descalificación y Expulsión), marcador final, equipo ganador, tiempo de acumulación de faltas, nombre del árbitro N°1 y no la firma y **NO** se resaltan los goles individuales. Las faltas acumulables llegaran hasta el número 5, la columna de amonestación se divide en dos (2) para anotar el procedimiento técnico de la doble amonestación (**semáforo hecho por el árbitro**) y así diferenciarla de la Descalificación Directa.

COMISIÓN NACIONAL DE JUZGAMIENTO FECOLFUTSALÓN.