



**REGLAS DE JUEGO FÚTBOL DE SALÓN
AMF**

(ACTUALIZADO)



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

REGLAS INTERNACIONALES ACTUALIZADAS

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

REGLA N° 1: LA SUPERFICIE DE JUEGO.

La superficie de juego y sus características se determinan según el plano siguiente:

Dimensiones.

La superficie de juego será rectangular y su longitud será siempre mayor que su ancho
Largo.

Mínimo 28 mts.

Máximo 40 mts.

Ancho mínimo 16 mts.

Máximo 20 mts.

Partidos Internacionales.

Largo mínimo 36 mts.

Máximo 40 mts.

Ancho mínimo 18 mts

máximo 20 mts.

Marcación.

1. La superficie de juego se marcará con líneas; dichas líneas pertenecerán a las zonas que demarcan.
2. Las dos líneas de marcación más largas se denominarán líneas laterales y las dos más cortas, líneas de meta. Todas las líneas tendrán un ancho de 8 cms.
3. La superficie estará dividida en dos mitades por una línea media, denominada línea de medio campo.
4. El centro de la superficie estará indicado con un punto de 10 cms. de diámetro situado en el centro de la línea de medio campo, alrededor del cual se trazará un círculo con un radio de 3 mts.
5. La superficie de juego tendrá a su alrededor 1m. Libre de obstáculos.

Área penal.

El área penal, situada a ambos extremos del campo de juego, se demarcará de la siguiente manera:

Se trazará dos líneas imaginarias de 6 metros de longitud desde el exterior de cada poste de meta y perpendiculares a la línea de meta; al final de estas líneas se trazará un cuadrante en dirección al lateral más cercano que tendrá un radio de 6 mts, cada uno, desde el exterior del poste. La parte superior de cada cuadrante se unirá mediante una línea de 3 mts y 16 cms. De longitud, paralela a la línea de meta entre los postes.

Punto penal.

Se dibujará un punto de 10 cms. De diámetro a 6 mts. De distancia del punto medio de la línea entre los postes y equidistante de éstos.

Segundo punto penal.

Se dibujará un segundo punto de 10 cms. De diámetro a 9 mts. De distancia del punto medio de la línea entre los postes y equidistante de éstos.

La zona de sustituciones.

Es la zona en la línea lateral ubicada frente (lados) a los bancos de los equipos que los jugadores utilizarán para entrar al y salir del campo de juego. La misma tendrá 3 mts. De largo y estará delimitada en cada extremo por dos líneas perpendiculares de 80 cms. de largo (40 cms al interior y 40 cms. al exterior) y 8 cms. de ancho.

El área situada frente (lados) a la mesa del cronometrador, 3 mts. A cada lado de la línea del medio campo, permanecerá libre.

Las metas.

Serán colocadas en el centro de cada línea de meta. Consistirán en dos postes verticales, de madera o metal, cuadrados o redondos, equidistantes de las esquinas y unidos en la parte superior por un travesaño similar horizontal.

La distancia (medida interior) entre los postes será de 3 mts. Y la distancia del borde inferior del travesaño al suelo será de 2 mts. Los postes y el travesaño tendrán el mismo ancho y espesor: 8 cms.

Las redes que deberán ser de cáñamo, yute o nailon se engancharán en la parte posterior de los postes y el travesaño, y la parte inferior estará sujeta a tubos encorvados o a cualquier otro soporte adecuado.

La profundidad de la meta, del lado interno de ambos postes hacia el exterior de la superficie de juego, será de al menos 80 cms. En su parte superior y de 100 cms. a nivel del suelo.

Seguridad.

Se podrá utilizar metas portátiles, pero éstas no deberán fijarse firmemente en el suelo.

Superficie de juego.

Deberá ser lisa, libre de asperezas y no abrasiva; se recomienda que la superficie sea de madera, material sintético o calcáreo. Deberá evitarse el uso de hormigón o alquitrán.

Decisiones

Decisión 1

En el caso de que las líneas de meta midieran menos de 18 mts, las líneas imaginarias del área penal medirán 4 mts.

Decisión 2

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

Los equipos ocuparán siempre sus respectivos bancos de suplentes en su zona de ataque.

REGLA N° 2: EL BALÓN.

El balón.

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 cms. y máxima de 62 cms. 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 grs y 430 grs.
5. Para las categorías menores de 12 años tendrá una circunferencia mínima de 53 cms. y un máximo de 55 cms. 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 cms. y el segundo de los 15 cms.
7. Tendrá una calibración de 9 libras.

Si el balón se dañara durante un juego, éste se interrumpirá reanudándose posteriormente a través de balón a tierra con un nuevo balón y en el lugar donde el primero se dañó. (Salvo dentro del área).

Si el balón se dañara en un momento en el que el mismo no está en juego (saque inicial, saque de meta, saque de esquina, tiro libre, tiro penal o saque de banda) el juego se reanudará con un nuevo balón, conforme a estas Reglas.

El balón no podrá reemplazarse durante el partido sin la autorización del árbitro.

Antes del inicio del juego, se deberá presentar al árbitro, 2 (dos) balones en condiciones reglamentarias **(Un balón por equipo)**.

REGLA Nº 3: NÚMERO DE JUGADORES.

1. Cada equipo se compondrá de cinco jugadores en el campo de juego, incluyendo al Portero y uno de ellos ejercerá la función de capitán.
2. Al capitán le corresponderá las siguientes funciones:
 - Representará a su equipo, siendo responsable de la conducta de sus jugadores antes, durante y después del encuentro.
 - Firmará el acta al comienzo del juego, garantizando que todos los inscriptos estén presentes en el campo.
 - Será la única persona en dirigirse a los Árbitros para recibir información esencial, siempre en términos corteses.
 - Será la única persona que podrá avisar al anotador y/o cronometrador las sustituciones de jugadores o cambio de posición del Portero, cuando el Director Técnico y sus sustitutos hayan sido expulsados.
 - Estará identificado con un brazalete bien visible en su brazo izquierdo, (en uno de sus brazos), debiendo nominar igualmente al capitán que le sustituirá en el campo de juego en caso de ser reemplazado.
3. No se podrá iniciar un juego sin que los equipos presenten un mínimo de cuatro jugadores, tampoco proseguirá el mismo si alguno de ellos quedara reducido a menos de esa cantidad, en cuyo caso el Árbitro dará por finalizado el juego.
4. Cada equipo podrá inscribir un máximo de 12 (doce) jugadores en el acta de juego, de los cuales cinco comenzarán y los restantes permanecerán sentados en el banco de suplentes junto a los integrantes del cuerpo técnico debidamente autorizados e identificados.

REGLA N° 4: UNIFORME (INDUMENTARÍA) DE LOS PARTICIPANTES.

DE LOS JUGADORES.

1. El uniforme deberá constar de: camisetas mangas largas o cortas, pantalones cortos, medias tres cuartos y zapatillas de lona o cuero suave con suela lisa y revestimiento de goma o caucho. Podrán utilizarse elementos elásticos u ortopédicos, suspensores, protectores (canilleras o espinilleras) los cuales deberán estar cubiertos completamente por las medias y ser de un material apropiado (goma, plástico o un material similar) y deberán proporcionar un grado razonable de protección. Si se utilizan pantalones térmicos, éstos deberán tener el color principal.
2. Los Porteros utilizarán uniforme de color diferente al de los restantes jugadores; se les permitirá el uso de pantalones largos sin bolsillos ni cremalleras; no deberán llevar objetos que resulten peligrosos para ellos mismos o para los demás jugadores, incluyendo cualquier tipo de accesorio.
3. Se utilizarán obligatoriamente camisetas numeradas en las espaldas, comprendidas entre 1 (uno) y 20 (veinte) cuyas alturas no superarán los 20 cm., con un mínimo de 15 cms. Deberá ser necesaria una clara diferenciación de color entre los números y la camiseta evitándose la repetición de números en cada equipo; también será obligatorio el uso de números, igualmente seriados de entre 10 a 12 cm. de alto situados en un lugar visible, en la parte delantera de la camiseta. (No obligatorio en el pantalón corto).
4. No se les permitirá la utilización de objetos peligrosos o inconvenientes para la práctica del juego; si a criterio de los Árbitros un jugador no obedeciese al ser requerido sobre estos extremos razonablemente, podrá ser amonestado.
5. El jugador que no se presenta debidamente uniformado según esta Regla será retirado temporalmente del campo de juego y podrá reintegrarse, una vez que reúna las condiciones normales de su uniforme y cuando el encuentro esté detenido.

DE LOS ÁRBITROS, ANOTADOR Y/O CRONOMETRADOR.

1. En cada juego, la indumentaria utilizada por los árbitros deberá ser uniforme, teniendo en consideración las siguientes características: camisetas mangas cortas o largas de un determinado color, con cuello y puños de color diferente; pantalones largos blancos, cinturón blanco, medias y zapatillas blancas. Las Asociaciones Nacionales podrán determinar diseños especiales para competiciones a nivel Nacional e Internacional, autorizados por la AMF.
2. Las camisetas del anotador y/o cronometrador deberán ser de color gris o, excepcionalmente, de color similar al de los Árbitros conservando el resto del uniforme y calzado de color blanco.
3. Cuando algún equipo utilice camisetas que puedan confundirse con el color del uniforme de los Árbitros, éstos deberán cambiarlo, pudiendo ser similar al del anotador y/o cronometrador conservando el resto del uniforme.
4. Los Árbitros llevarán en el pecho, en el lado izquierdo de la camiseta, el escudo de la entidad a la que pertenecen. Los Árbitros de las Asociaciones Continentales o de la AMF utilizarán el escudo respectivo de estas instituciones.
5. En temporadas de invierno o verano o en zonas de climas extremos, se permitirá a los Árbitros, al anotador y/o cronometrador, utilizar uniformes acorde con la temperatura conservando las características básicas de su diseño original.

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 N° 5: SUSTITUCIONES DE JUGADORES.

1. Cada equipo podrá efectuar cambios y sustituciones de jugadores en número ilimitado estando el juego interrumpido, previo aviso al anotador, sin mediar ninguna otra acción o demora por este hecho.
2. El jugador sustituido podrá volver al campo de juego mediante una posterior sustitución.
3. El jugador expulsado durante el juego podrá ser sustituido y no deberá permanecer en el banco.
4. El cambio de posición entre el Portero y otro jugador de campo, no se considerará como sustitución. El hecho deberá realizarse cuando el balón no esté en juego y deberá ser autorizado por el Árbitro.
5. No se permitirá el cambio posicional o sustitución del Portero en caso de incurrir en tiro penal, salvo caso de lesión grave verificada por el Árbitro y comprobada por un médico. (Esta norma no aplica para el doble penal).
6. El jugador sustituto deberá informar previamente al anotador y aguardar la detención del juego para efectuar la sustitución; no podrá ingresar al campo de juego antes de que el jugador sustituido haya salido completamente de éste.
7. En el caso de jugadores lesionados, el tiempo máximo a utilizarse será de 15 (quince) segundos; excedido el mismo o atendido el jugador, el Árbitro ordenará la sustitución obligatoria del mismo.
8. La sustitución de jugadores se realizará únicamente cuando el juego esté detenido, debiéndose entrar y salir por la zona de cambio señalada, con excepción de jugadores sustituidos por lesión.
9. Si el jugador sustituido es el capitán, le corresponderá a éste designar un nuevo capitán, informando al Árbitro y al anotador; deberá ceder el brazalete identificadorio al nuevo responsable de esta función en el campo de juego.
10. Conforme a la Regla 3, en el banco de cada equipo destinado a los suplentes y al cuerpo técnico, sólo podrá permanecer un máximo de siete jugadores en condiciones de participar en el juego, y nunca, más de cinco integrantes del cuerpo técnico acreditados e identificados debidamente. (Técnico, ayudante técnico, preparador físico-kinesiólogo, médico y delegado oficial).

11. Considerando que las funciones de los Árbitros comenzarán desde el momento de su entrada al recinto deportivo, éstos tendrán facultad y autoridad para advertir a cualquier jugador o técnico que adoptan actitudes indecorosas, o incluso de amonestarlos según la naturaleza de la infracción cometida. Un jugador o técnico expulsado antes del inicio del juego podrá ser sustituido.

Decisiones.

Decisión 1.

En caso de ocurrir lo que se establece en el punto 4, ambos jugadores mantendrán sus números originales.

Decisión 2.

En caso de no cumplirse lo establecido en el punto 4, el infractor será amonestado obligatoriamente.

REGLA N° 6: EL JUEGO.

1. Tendrá una duración de 40 (cuarenta) minutos cronometrados de juego efectivo, dividido en 2 (dos) periodos iguales de 20 (veinte) minutos con un descanso de 10 (diez) minutos entre ambos. Estos tiempos de juegos y descanso regirán para las siguientes categorías: juvenil, mayor, seniors y femenino (mayor de 16 años). En las categorías menores de 16 años de edad en ambos sexos, la duración total será de 30 (treinta) minutos cronometrados, dividido en 2 (dos) periodos de 15 (quince) minutos cada uno, con el mismo tiempo de descanso entre ambos: diez (10) minutos.
2. La duración de cualquiera de ambos periodos será prorrogada para permitir la ejecución de un tiro penal o doble penal sin posibilidad de remate, posterior al ser efectuado el tiro por el ejecutor.
3. 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.
4. Los equipos tendrán derecho a solicitar 1 (un) minuto de tiempo muerto en cada uno de los períodos, respetando las siguientes disposiciones:
 - los técnicos de los equipos estarán autorizados a solicitar 1 (un) minuto de tiempo muerto al anotador.
 - El anotador concederá el tiempo muerto cuando el balón esté fuera del juego, utilizando un silbato o una señal acústica diferente de la usada por los árbitros.
5. La facultad del técnico de dar instrucciones a sus jugadores no le permitirá entrar al campo de juego, aunque los jugadores podrán salir del mismo para recibirlas, tan sólo durante el minuto de tiempo concedido y en la zona de su banco respectivo.
6. Si un equipo no solicitara el tiempo muerto que le corresponde en el primer período, seguirá disfrutando únicamente del (un) minuto de tiempo muerto en el segundo período.
7. A los efectos de solicitud de tiempo muerto en el caso de disputarse prórroga o tiempo extra de juego, éste será considerado como continuación del segundo período reglamentario del partido.

8. Estará permitido al técnico hablar y dirigir a sus jugadores durante el juego sentado o levantándose ocasionalmente, sin permanecer constantemente de pie, siempre que lo haga de modo discreto y sin perturbar el desarrollo del juego. En esta actuación no podrá rebasar la zona delimitada ni llegar a interferir o molestar las funciones de los Árbitros, anotador y/o cronometrador.
9. 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).
10. 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 de su capitán de equipo.
11. En caso de exceder el tiempo reglamentario de sustituciones y haber agotado el tiempo muerto permitido, se sancionará disciplinariamente al/los causante/s de la demora.
12. Cada equipo podrá disponer hasta 15 segundos la posesión del balón para traspasar la línea central del campo, si antes no fuera tocado por algún jugador del equipo adversario.

DESCUENTOS DE TIEMPO POR ACCIDENTES.

1. Los tiempos de detención del juego serán descontados mediante paralización del cronómetro en ocasión de: advertencias o medidas disciplinarias a jugadores y técnicos, tiempo muerto para instrucciones o del propio árbitro, accidentes, lesiones o cualquier otra paralización del juego siempre determinada por el árbitro.
2. Si durante el juego se produjera 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 balón a tierra.
3. En caso de lesión de un jugador no se permitirá la atención prolongada en el campo de juego, disponiéndose de 15 (quince) segundos para retirar al lesionado, efectuar la sustitución o reincorporación de inmediato del mismo. Se exceptuará la lesión del Portero mereciendo atención especial, limitándose ésta hasta 1 (un) minuto de tiempo neutralizado por decisión del Árbitro.

4. Los Árbitros tendrán la facultad de solicitar tiempo muerto cuantas veces sea preciso, pero sólo deberán decidirse justificadamente estando el balón y el juego detenidos por acciones comunes del mismo.
5. Si se presentara simulación de lesión o cualquier tentativa de retraso premeditado para ganar tiempo, los Árbitros continuarán el juego sancionando disciplinariamente al o a los infractor o infractores.
6. El juego no deberá ser detenido para recomponer la vestimenta de los jugadores, esto se efectuará fuera del campo de juego, o en el momento de estar paralizado el mismo por acciones comunes.

REGLA Nº 7: EL INICIO Y LA REANUDACIÓN DEL JUEGO.

1. Antes de iniciarse el partido, el Árbitro realizará 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.
2. 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.
3. Al comienzo del juego cada equipo ocupará su medio campo; los jugadores del equipo adversario al que efectúa el saque inicial, deberán encontrarse por lo menos a 3 mts. del balón, hasta que éste haya sido puesto en juego o, recorrido una distancia igual a la longitud de su circunferencia.
4. 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 (el no cumplimiento) a esta norma determinará la repetición del saque inicial y la sanción disciplinaria correspondiente al jugador.
5. Después de conseguir un gol, el juego se reanudará, en forma idéntica, por un jugador del equipo adversario.
6. Tras el descanso intermedio reglamentario los equipos mantendrán sus respectivos bancos de suplentes en su zona de ataque y el saque corresponderá al equipo adversario al que inició el juego.
7. En caso de alargue se procederá de la misma manera que al inicio de un juego realizándose un nuevo sorteo.
8. Tras cualquier interrupción del juego, estando el balón dentro del campo, por motivos excepcionales no citados en estas reglas, el Árbitro ordenará la reanudación del juego mediante balón a tierra en el punto en el que se encontraba el balón al interrumpirse la jugada. (Excepto dentro el área), Ningún jugador podrá situarse a menos de 1 m. del punto de contacto del balón con el suelo. Si estas disposiciones no se cumpliesen el Árbitro repetirá la acción.

9. El balón estará fuera de juego si:

- Traspasa completamente una línea lateral o de meta, ya sea por tierra o por aire.
- El juego se detiene por orden del árbitro.
- Golpea el techo.

10. El balón estará en juego en todo otro momento, incluso si:

- Rebota en los postes o el travesaño y permanece en el campo de juego.
- Rebota en cualquiera de los árbitros situados dentro del campo de juego.

Decisión.

Si el juego se desarrolla en superficies techadas y el balón lanzado por un jugador golpea accidentalmente el techo o cualquier obstáculo que esté dentro del campo, éste se reanudará con un lanzamiento lateral que será ejecutado por un jugador del equipo adversario en el punto más cercano a la línea lateral, donde ocurrió el hecho.

11. Las informaciones sobre el tiempo restante de juego para el término de cualquiera de los periodos deberán ser solicitadas al cronometrador por el delegado oficial o técnico de cada equipo, únicamente, en el momento en que el balón no esté en juego. En caso de ausencia del cuerpo técnico, lo realizará el capitán a los Árbitros en las mismas circunstancias reglamentarias.

REGLA N° 8: EL GOL.

Se marcará gol cuando el balón traspase totalmente la línea de meta entre los postes y por debajo del travesaño sin que éste haya sido llevado, lanzado o golpeado intencionadamente con la mano o el brazo por cualquier jugador del equipo atacante, incluido el Portero y siempre que el equipo no haya contravenido previamente estas Reglas.

El equipo que haya marcado el mayor número de goles durante un partido será el ganador. Si ambos equipos marcan el mismo número de goles o no marcan ninguno, el partido terminará en empate.

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

REGLA N° 9: INFRACCIONES.

Las infracciones definidas en esta regla se dividen en:

- **FALTAS PERSONALES Y**
- **FALTAS TÉCNICAS**

Será sancionado como infractor el jugador que cometa alguna de las siguientes faltas:

FALTAS PERSONALES.

Todas las faltas personales serán acumulables y se sancionarán de la siguiente manera:

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 el uso de fuerza excesiva:

1. Dar o intentar dar un puntapié al adversario.
2. Hacer zancadillas al adversario ya sea mediante las piernas o deteniéndose delante o detrás suyo.
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.
6. Agredir o intentar agredir, salivar o insultar al adversario.
7. Sujetar al adversario con las manos o impedirle la acción con cualquier parte del brazo o piernas.
8. Empujar al adversario con las manos o los brazos.
9. Disputar el balón frontal o lateralmente al adversario llegándole con la plantilla de uno o ambos pies en “plancha” para impedirle su acción.
10. Tocar, desviar, sostener o impulsar el balón con la mano o el brazo, intencionalmente, excluyendo al Portero ubicado en su área de meta.
11. Cargar o impedir el libre desplazamiento del Portero dentro de su área de meta.
12. Intervención del Portero más allá de la línea del medio campo caracterizándose su participación por el momento y punto exacto en que toca el balón, al jugador adversario, participando en cualquier acción o posibilidad de acción que impida el avance de una jugada adversaria.

13. Interponerse bruscamente entre el balón y un jugador adversario para impedir su normal desplazamiento, y obstaculizar intencionalmente la visión del adversario para evitar sus evoluciones.

Tiro penal

Se concederá un tiro libre penal si un jugador cometiera las faltas mencionadas anteriormente dentro del área de meta, independientemente de la posición del balón y siempre que éste se halle en juego.(menos el numeral 11 y 12).

FALTAS TECNICAS.

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

1. El Portero que demorara mas 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 con los pies contra el suelo durante más de cinco segundos, impidiendo que sea jugado libremente.
3. El jugador que impidiera una jugada sujetando o atenazando el balón con los pies, pierna o con el cuerpo, contra el suelo impidiendo que pueda ser jugado libremente, salvo el Portero, estando caído en su propia área para defender su arco.
4. El jugador que haya pateado un tiro libre, penal, doble penal, saque inicial (**no se considera falta técnica**) o que haya efectuado un lanzamiento, el cual haya sido devuelto por uno de los postes o el travesaño o haya pegado accidentalmente en uno de los Árbitros, no podrá tocarlo por segunda vez antes de que otro jugador lo haga.
5. 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 saque inicial, (no es falta) de lanzamiento lateral o de esquina, (reanudación de saque lateral) desde el momento que el Arbitro da la orden para su ejecución.
6. El jugador que, no estando debidamente uniformado, tocara el balón en juego.
7. El jugador que utilizara expresiones, movimiento de brazos para tratar de distraer o engañar al adversario, fingiendo ser compañero de equipo.

8. El Portero que recibiera con la/s mano/s dentro de su área, en reanudación o continuación de juego, un pase hecho por un compañero de equipo (excepto en lanzamiento lateral o de esquina). El Portero al tener dominado el balón con los pies dentro del área no podrá tomarlo con las manos para continuar con la jugada (auto habilitación).
9. Si el Portero soltara o situara el balón en el suelo, inmóvil o rodando, intencionalmente, el mismo se hallará en juego para ser disputado o impulsado por cualquier jugador, no pudiendo el Portero jugarlo con los pies.
10. El equipo que demorase más de 15 (quince) segundos la posesión del balón.
11. El Portero que efectuara un lanzamiento de balón directamente más allá de la línea central, sin haber tocado su medio campo o a cualquier jugador situado en el mismo.
12. El portero después de recibir el balón proveniente de un compañero: De lanzamiento de esquina, lanzamiento lateral, tiro libre o en acción de juego, no podrá recibirlo en segunda instancia, o sea, tocarlo nuevamente; El conteo culminara exclusivamente cuando el balón sea tocado por un adversario o el balón sea considerado en fuera de juego, en donde se iniciara una nueva secuencia.

Decisión

1.

No será considerado como intervención fuera de su área de meta el hecho de que el Portero saque las manos fuera de la misma con la pelota sujeta por causa de hacer un lanzamiento, siempre que los pies no sobrepasen la línea demarcatoria del área de meta.

APLICACIÓN DE LA LEY (NORMA) DE VENTAJA.

En ocasión de esta infracción si el balón quedase en posesión de un jugador adversario en cualquier punto del campo de juego, los Árbitros permitirán continuar la jugada sin ninguna otra consecuencia.

SANCIONES DISCIPLINARIAS.

Falta sancionable con una amonestación.

Un jugador será amonestado obligatoriamente y se le exhibirá tarjeta amarilla si comete alguna de las siguientes faltas:

1. Infringir persistentemente estas Reglas

2. Demostrar con palabras o gestos, disconformidad con las decisiones arbitrales.
3. Ser culpable de conducta antideportiva.
4. Abandonar deliberadamente el campo de juego sin el permiso del Árbitro.
5. Retrasar deliberadamente la reanudación del juego
6. No respetar la distancia reglamentaria en un saque de meta, lanzamiento lateral, lanzamiento de esquina, tiro libre o balón a tierra. (Saque de meta-fuera del área, lanzamiento lateral-esquina, balón a tierra un (1) mt y tiro libre con barrera tres (3) mts).
7. Entrar o volver a entrar en el terreno de juego sin el permiso del Árbitro, o contravenir el procedimiento de sustitución.
8. Por mano intencional.
9. Intervención del Portero más allá de su medio campo.

Los integrantes del cuerpo técnico serán amonestados de la misma manera que las anteriores si:

1. Entraran al campo de juego, para instruir o increpar a los jugadores, incluso a auxiliarles, sin autorización arbitral.
2. Se dirigieran inadecuadamente a los árbitros, anotador y/o cronometrador, a sus adversarios o al público.
3. Recomendaran visiblemente a sus jugadores la práctica de juego desleal o antideportivo.
4. No vistieran adecuadamente según esta Regla

Observación.

Los Delegados tendrán la función de:

- Elaborar y presentar el acta con la documentación correspondiente.
- Ser el auxiliar técnico administrativo entre el banco y la mesa de control, otra acción podrá ser sancionada conforme a esta Regla.

Tarjeta azul

Un jugador será amonestado con la tarjeta azul cuando reincide en la amonestación (doble tarjeta amarilla). La tarjeta azul obliga a la sustitución inmediata del jugador no pudiendo permanecer en el banco destinado a los suplentes.

Falta sancionable con una expulsión.

La expulsión es objeto de informe arbitral. En el relato deberán quedar reflejadas las causas y las circunstancias, mediante narración imparcial de los hechos, evitando opiniones personales.

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.
4. Por acumulación de cinco (5) faltas personales. (No aplica)

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 reanudará 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 substituido obligatoriamente del juego, no pudiendo retornar al mismo ni permanecer en el banco destinado a los suplentes.
- El jugador que recibiera tarjeta azul en el mismo juego será substituido obligatoriamente.
- El jugador o integrante del cuerpo técnico expulsado del partido no podrá permanecer en el banco destinado a los suplentes.
- Los árbitros podrán determinar la expulsión del partido, sin previa advertencia, al jugador y/ o integrante del cuerpo técnico que infringiera en forma reiterada estas Reglas.

REGLA N° 10: FALTAS ACUMULABLES Y TIROS

LIBRES.

Se considerarán como faltas acumulables todas las acciones tipificadas en la Regla 9 como faltas personales.

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

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

3. A partir de la sexta falta acumulable del equipo, las faltas personales se castigarán con un doble penal en cuya ejecución no se permitirá la formación de barrera al infractor, ni la presencia de jugadores entre la portería del equipo penalizado y el balón situado inmóvil para dicha ejecución, salvo naturalmente el portero defensor. Se ejecutará obligatoriamente desde el segundo punto penal.

4. Cada atleta de un equipo podrá incurrir hasta en cinco faltas, una vez cumplidas inmediatamente será descalificado con la tarjeta azul además de aplicársele la sanción económica correspondiente a cada Confederación, Federación, Asociación Nacional afiliada a la AMF.

5. El anotador avisará obligatoriamente al banco respectivo a partir de la 4ª falta cometida por un mismo jugador. El anotador utilizará indicadores numerados del 1 al 5 y los irá levantando visiblemente a medida que los equipos cometan sus faltas acumulables.

6. En el caso de sancionarse la quinta falta acumulable de cualquier equipo, el anotador avisará a los Árbitros, y una vez ejecutada la misma, colocará una bandera o un indicador de color rojo, visible sobre la mesa de control, hacia el sector del campo de juego que ocupe el equipo infractor.

7. En el caso de sancionarse la quinta falta acumulable a un jugador, el anotador avisará a los Árbitros de manera a proceder a la descalificación del mismo del campo de juego

8. Al señalarse un tiro libre con derecho a formación de barrera, el Árbitro levantará su brazo para medir la distancia correspondiente de la barrera y, una vez formada, ordenará

la ejecución del mismo.

9. En caso de prolongación de tiempo extra reglamentario, éste se entenderá como continuación del segundo período de juego, conservándose las condiciones técnicas en las que concluyó en cuanto a las faltas individuales, los tiempos muertos concedidos y las tarjetas exhibidas.

REGLA N° 11: PENALIZACIÓN MÁXIMA.

1. 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 penal mientras el balón está en juego.
2. Se podrá marcar un gol directamente de un tiro penal.
3. Se concederá tiempo adicional para poder ejecutar un tiro penal al final de cada tiempo o al final de los periodos de la prórroga.
4. El balón se colocará en el punto penal.
5. El ejecutor del tiro penal y doble penal deberá ser debidamente identificado.
6. El Portero deberá permanecer sobre su propia línea de meta, frente al ejecutor del tiro y entre los postes de la meta hasta que el balón se encuentre en juego.
7. Los demás jugadores, excepto el ejecutor del tiro, estarán ubicados en el campo de juego, fuera del área penal, detrás o a los lados del punto penal y a un mínimo de 3 metros del mismo.

Procedimiento.

El ejecutor del tiro penal pateará el balón hacia delante, y no volverá a jugar el mismo hasta que éste haya tocado a otro jugador; el Portero deberá permanecer sobre su propia línea de meta.

El balón estará en juego en el momento en que es pateado y se pone en movimiento. Cuando se ejecuta un tiro penal o doble penal en el curso normal del partido, durante una prolongación del primer o segundo período, se concederá gol si el balón toca a uno o ambos postes, o el travesaño o al Portero antes de pasar entre los postes y bajo el travesaño hasta llegar a las redes.

Penalización.

Si un jugador del equipo defensor infringe esta Regla, si no se marca el gol, se ejecutará nuevamente un tiro libre; si se marca un gol, no se repetirá el tiro libre.

Si un jugador del equipo ejecutor del tiro infringe esta Regla, si se marca un gol, se ejecutará nuevamente el tiro libre y si no se marca un gol, no se repetirá el tiro. Si el ejecutor del tiro infringe esta regla después de que el balón esté en juego, se concederá un lanzamiento lateral desde el sitio más cercano al lugar donde ocurrió la infracción.

REGLA N° 12: SAQUE DE META.

1. Es una forma de reanudar el juego y se concederá cuando el balón haya traspasado totalmente la línea de meta, ya sea por tierra o por aire , después de haber tocado a un jugador adversario en último lugar y no se haya marcado un gol, conforme a la Regla 8.
2. El saque de meta podrá realizarse solamente por el Portero, quien lo efectuará mediante un lanzamiento con la/s mano/s y si el balón no llegara a salir del área, el saque será repetido.
3. Si lo lanzara directamente al medio campo opuesto, se estará infringiendo la Regla 9.
4. Del saque de meta no podrá ser marcado gol directamente, salvo que el balón sea tocado por otro jugador (a excepción del Portero).
5. Los jugadores de 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 del campo.

LANZAMIENTO LATERAL.

Se producirá cuando el balón haya salido del campo de juego por cualquiera de las líneas laterales.

Procedimiento.

1. El jugador lanzador (a excepción del Portero) se situará fuera de la línea lateral en el mismo punto por el cual salió el balón del campo, con los pies, juntos o separados, dirigidos frontalmente hacia el interior sin perder el contacto de ambos con el suelo.
2. El balón será lanzado con ambas manos, partiendo el movimiento desde detrás de la cabeza y describiendo un arco circular por encima de ella, hacia el interior del campo de juego.
3. El balón estará en juego desde el momento en que pierda contacto con las manos del lanzador.
4. Del lanzamiento lateral no podrá ser marcado un gol directamente, aunque el balón hubiera sido tocado por el Portero.

LANZAMIENTO DE ESQUINA

Se producirá cuando el balón haya salido por la línea de meta propia, por fuera del marco del arco impulsado o tocado por un jugador en defensa de su arco.

Procedimiento:

1. Se efectuará por un adversario desde la esquina correspondiente al lado del arco por el cual el balón salió del campo.
2. Si el balón saliera del campo de juego por encima del larguero del arco, el árbitro correspondiente tomará decisión del lado desde el cual hará el lanzamiento.

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

LANZAMIENTO DEL PORTERO.

Será cualquier acción de reposición o devolución del balón de juego por el Portero con la/s mano/s, después de tenerlo completamente controlado y asegurado con ellas. (Por continuación de juego),

Procedimiento.

1. Será efectuado exclusivamente con la/s mano/s, no pudiendo pasar directamente a los pies para impulsarlo con ellos. El Portero dispondrá de cinco segundos para reponer el balón en juego.
2. El Portero podrá usar los pies en las acciones del juego para dar continuidad a una jugada o para cortar, rechazar o despejar el balón.
3. El lanzamiento del Portero estará sujeto a lo establecido en las Reglas 9 y 12, siendo válido el gol obtenido tras un lanzamiento del Portero, toda vez que el balón fuera tocado por cualquier jugador, a excepción del Portero adversario.

Decisión

En todos los lanzamientos, los ejecutores dispondrán de cinco segundos para realizarlos desde del momento en que el balón está en disposición de ser lanzado y/o haya sido ordenado por el árbitro correspondiente.

REGLA N° 14: EL ÁRBITRO, EL SEGUNDO ÁRBITRO, EL ANOTADOR Y EL CRONOMETRADOR

LA AUTORIDAD DEL ÁRBITRO.

Cada juego será controlado por dos Árbitros, que tendrán la misma autoridad total para hacer cumplir estas Reglas para el juego que han sido nombrados, desde el momento en que entran al recinto donde se encuentra el campo de juego hasta que lo abandonen.

EL ÁRBITRO:

1. Hará cumplir las Reglas de Juego.
2. Permitirá que el juego continúe si el equipo contra el cual se ha cometido una infracción se beneficia de una ventaja y sancionará la infracción cometida inicialmente si la ventaja prevista no es tal.
3. Tomará nota e informará a las autoridades competentes de todos los incidentes ocurridos antes, durante y después del partido y de las medidas disciplinarias tomadas contra jugadores o integrantes del cuerpo técnico de los equipos.
4. Actuará como cronometrador en caso de que el mismo no esté presente.
5. Interrumpirá, suspenderá o finalizará el partido en caso de contravención a estas reglas o por cualquier tipo de interferencia externa.
6. Tomará medidas disciplinarias contra jugadores que cometan faltas merecedoras de amonestación o expulsión.
7. No permitirá que personas no autorizadas ingresen al campo de juego.
8. Interrumpirá el juego si juzga que algún jugador ha sufrido una lesión grave y ordenará trasladarlo fuera del campo para reanudar inmediatamente el juego. Si juzga que el mismo está lesionado levemente, permitirá que el juego continúe hasta que el balón esté detenido.

9. Se asegurará de que los balones utilizados correspondan a las exigencias de la Regla 2.

10. Finalizará el juego sin conceder un gol en el caso de que se anuncie el final del partido mediante un silbato o señal acústica antes de que el balón haya traspasado totalmente la línea de meta, tal como se estipula en la Regla 14.

Las decisiones del Árbitro sobre hechos relacionados con el juego, serán definitivas.

Decisión 1.

Si el Árbitro y el segundo Árbitro señalaran simultáneamente una falta y haya desacuerdo respecto a cual equipo favorecerá, prevalecerá la decisión del Árbitro.

Decisión 2.

El Árbitro y el segundo Árbitro tendrán derecho a imponer una amonestación o una expulsión, pero si existiera desacuerdo entre ellos, prevalecerá la decisión del Árbitro.

EL SEGUNDO ÁRBITRO.

Se designará a un segundo Árbitro, quien se situará en el lado opuesto al que controla el Árbitro y estará equipado con un silbato.

1. Ayudará al Árbitro a dirigir el juego conforme a estas Reglas.
2. Tendrá poder discrecional para interrumpir el juego cuando se violen las reglas.
3. Se encargará de controlar si las sustituciones han sido efectuadas correctamente.

EL CRONOMETRADOR Y EL ANOTADOR

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

El cronometrador y el anotador recibirán un cronómetro adecuado y las actas necesarias para controlar las acciones del juego, las cuales serán facilitadas por la Entidad organizadora.

El Cronometrador.

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

1. Pondrá en marcha el cronómetro después del saque inicial ordenado por el Árbitro.
2. Detendrá el cronómetro cuando el balón esté fuera de juego.

3. Volverá a ponerlo en marcha con la orden del árbitro para la ejecución de un saque de meta, de un lanzamiento lateral, de un lanzamiento de esquina, de un tiro libre, de tiros desde el punto penal o segundo punto penal, de un tiempo muerto o de balón a tierra
4. Cronometrará el minuto de tiempo muerto.
5. Anunciará, mediante silbato o una señal acústica diferente a la del Árbitro, el final del primer tiempo, del partido, de las prórrogas y del minuto de tiempo muerto.

El Anotador.

Asistirá al cronometrador.

1. Llevará un registro de las primeras cinco faltas acumulables de cada equipo y las restantes, señaladas por los Árbitros en cada periodo.
2. Avisará al árbitro el número del jugador que haya cometido la cuarta falta personal.
3. Llevará un registro de las interrupciones del juego y las razones de las mismas.
4. Registrará los números de los jugadores que marcaron los goles legalmente señalados por los árbitros y el resultado final del juego
5. Tomará nota de los números y nombres de los jugadores que hayan sido amonestados o expulsados.
6. Registrará el inicio y la finalización de cada período de tiempo.

Decisiones

Decisión 1

En caso de lesión del Árbitro, éste será sustituido por el segundo Árbitro, quien a su vez será reemplazado por el anotador

Decisión 2

En partidos internacionales será obligatoria la presencia de un cronometrador y un anotador.

DISPOSICIONES COMPLEMENTARIAS.

1. Las entidades nacionales podrán decidir sobre la participación o no de dos árbitros en las categorías de base o menores, pudiéndose acomodar la técnica arbitral a una sola persona, con pleno respeto a estas reglas y encomendar las responsabilidades del anotador y cronometrador a una sola persona.
2. En partidos internacionales será obligatoria la utilización del tablero electrónico.

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.



CÓDIGO DE SEÑALES POR NIVEL



Nivel alto: De los hombros hacia arriba.



Tiro Libre Con Barrera



Pedido de tiempo



5 Segundos

5 Falta individual

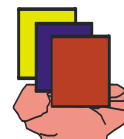


4 Faltas personales

9 Acumulativas



Invalidado



Manejo Disciplinario

Nivel medio: De los hombros a la cintura.



Descalificación 5 faltas individuales del jugador



Detención cronometro



Anotado



Dirección de juego



Finalización periodos

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

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 SUPLENTE:

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 TECNICAS:

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 reanudará 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.