



FADDIM

Federación Argentina de Deportes para personas con
Discapacidad Intelectual, Síndrome de Down y TEA

REGLAMENTO

REGLAS DE JUEGO DEL FUTSAL FEMENINO Y MASCULINO ADAPTADO
PARA PERSONAS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL, SÍNDROME DE DOWN Y TEA

ÍNDICE

REGLAS DE JUEGO

REGLA 1. TERRENO DE JUEGO.....5

- Terreno de juego
- Marcación
- Dimensiones
- Área penal
- Zonas de sustituciones
- Área de esquina
- Área técnica
- Arcos
- Desplazamiento de los arcos

REGLA 2. BALÓN9

- Características y medidas
- Sustitución de un balón defectuoso
- Segundo balón en el terreno de juego
- Gol con balón defectuoso

REGLA 3. JUGADORES11

- Número
- Número de sustituciones y de suplentes
- Entrega de la lista de titulares y suplentes
- Procedimiento de sustitución
- Calentamiento
- Cambio de arquero
- Infracciones y sanciones
- Jugadores y suplentes expulsados
- Personas no autorizadas en el terreno de juego
- Gol marcado por una persona no autorizada en el terreno de juego
- Regreso no autorizado de un jugador fuera del terreno de juego
- Capitán del equipo

REGLA 4. EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES17

- Seguridad
- Equipamiento obligatorio
- Colores del uniforme
- Otro equipamiento
- Eslóganes, mensajes, imágenes y publicidad
- Infracciones y sanciones
- Numeración de los jugadores

REGLA 5. ÁRBITROS21

- Autoridad de los árbitros
- Decisiones de los árbitros
- Facultades y obligaciones
- Responsabilidad del equipo arbitral
- Equipamiento del árbitro

REGLA 6. DURACIÓN DEL PARTIDO25

- Periodos de juego
- Finalización de los periodos
- Tiempo muerto
- Descanso
- Partido suspendido definitivamente

REGLA 7. INICIO Y REANUDACIÓN DEL JUEGO.....27

- Saque inicial
- Balón a tierra

REGLA 8. BALÓN EN JUEGO.....29

- Balón no en juego
- Balón en juego
- Canchas cubiertas

REGLA 9. RESULTADO DE UN PARTIDO30

- Gol válido
- Equipo ganador
- Tanda de penales

REGLA 10. FUERA DE JUEGO33

- Indicación

REGLA 11. FALTAS Y CONDUCTA INCORRECTA.....34

- Reanudación del juego tras faltas y conducta incorrecta

REGLA 12. TIROS LIBRES.....43

- Procedimiento

- Infracciones y sanciones

REGLA 13. PENAL.....49

- Procedimiento
- Infracciones y sanciones

REGLA 14. SAQUE DE BANDA52

- Procedimiento
- Infracciones y sanciones

REGLA 15. SAQUE DE META53

- Procedimiento
- Infracciones y sanciones

REGLA 16. SAQUE DE ESQUINA54

- Procedimiento
- Infracciones y sanciones

DIRECTRICES PRÁCTICAS PARA ÁRBITROS DE FUTSAL.....55

SEÑALES.....55

POSICIONAMIENTO61

CONSIDERACIONES FINALES.....61

ENMIENDAS AL REGLAMENTO62

REGLA 1

a. Terreno de juego

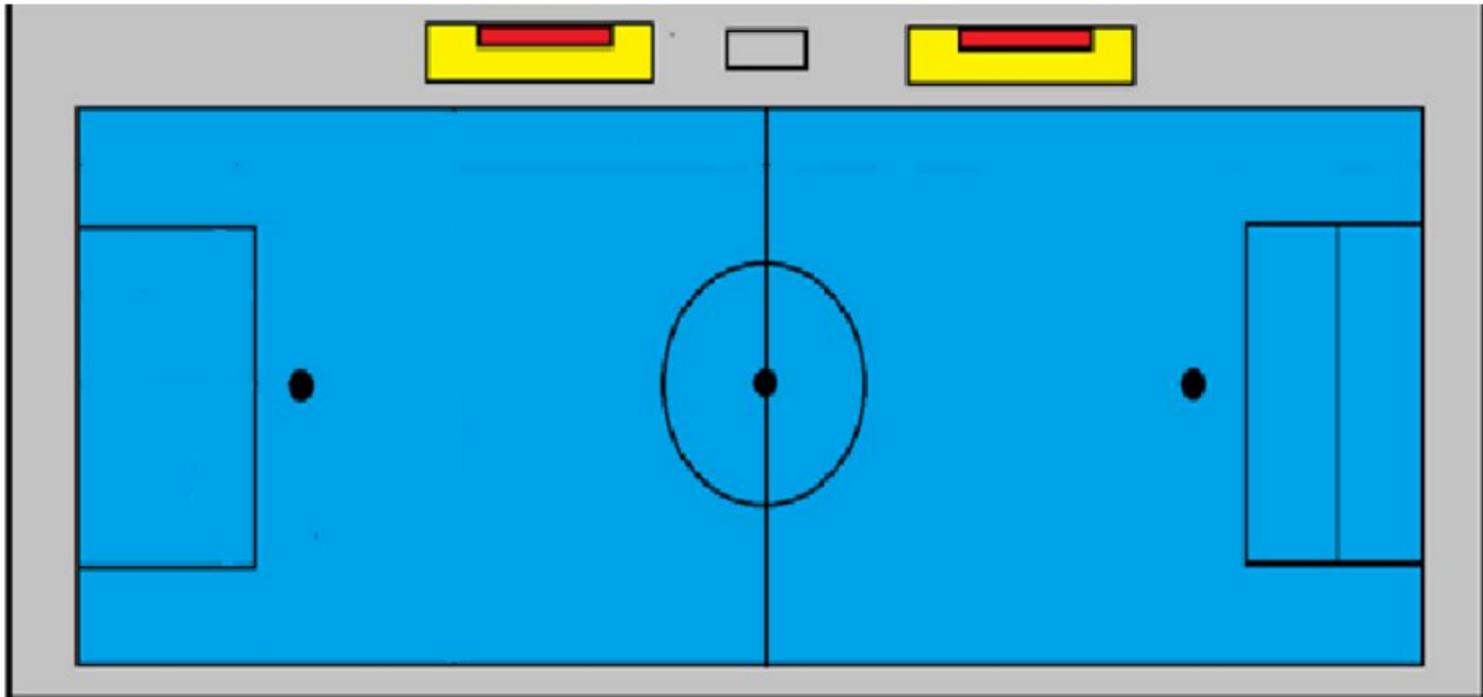
El terreno de juego deberá ser plano, sin asperezas y no abrasivo, preferentemente de baldosa / cemento alisado no áspero / parquet. No se permite el uso de superficies que resulten peligrosas para los jugadores, los miembros del equipo técnico y el equipo arbitral.

b. Marcación del terreno de juego

El terreno de juego será rectangular y estará marcado con líneas continuas (no están permitidas las líneas discontinuas), que no representen peligro alguno, es decir, que no sean resbaladizas. Dichas líneas integrarán las zonas que demarcan y deberán diferenciarse claramente del color del terreno. En estadios multiusos se permitirá la coexistencia con otras líneas, siempre que sean de un color diferente y puedan distinguirse claramente de las líneas de demarcación de fútbol.

Si un jugador realizara marcas no autorizadas en el terreno de juego, será amonestado por conducta antideportiva. Si los árbitros se percataran de ello durante el partido, detendrán el juego si no pueden aplicar la ventaja y amonestarán al infractor por conducta antideportiva. Se reanudará el juego con un libre indirecto del equipo contrario desde el lugar donde se hallaba el balón cuando el juego fue detenido, a menos que el balón estuviera dentro del área, caso en el que se lanzará el libre indirecto desde la línea del área de penal, en el punto más cercano al lugar donde se cometió la infracción.

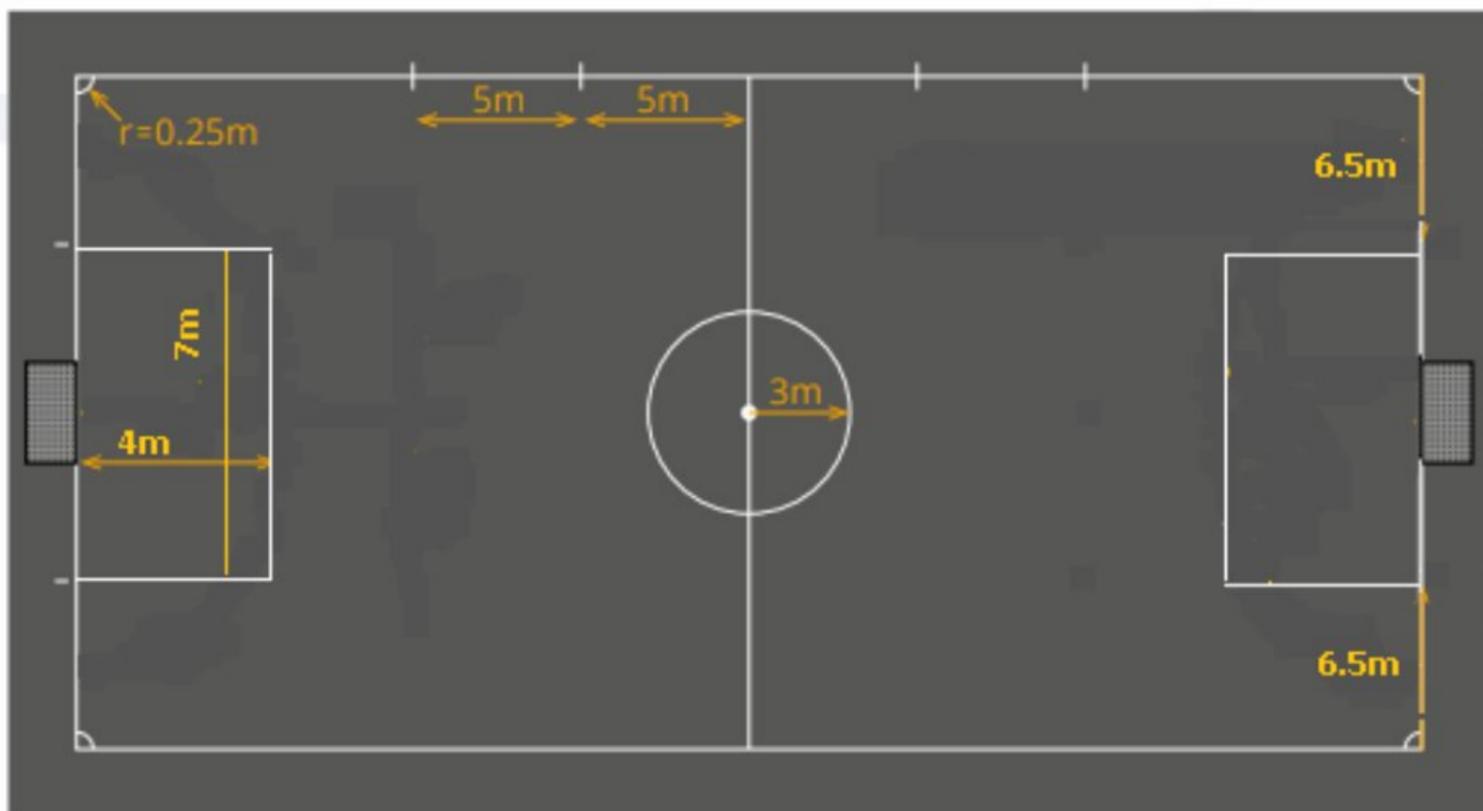
Las dos líneas de demarcación más largas se denominarán líneas de banda. Las dos más cortas serán las líneas de meta. El terreno de juego estará dividido en dos mitades por una línea divisoria, que unirá los dos puntos medios de las dos líneas de banda. El centro de la cancha estará marcado con un punto con un radio de 6 cm. en la mitad de la línea divisoria, alrededor del cual se trazará un círculo con un radio de 3 m



c. Dimensiones del terreno de juego

La longitud de la línea de banda deberá ser superior a la longitud de la línea de meta.

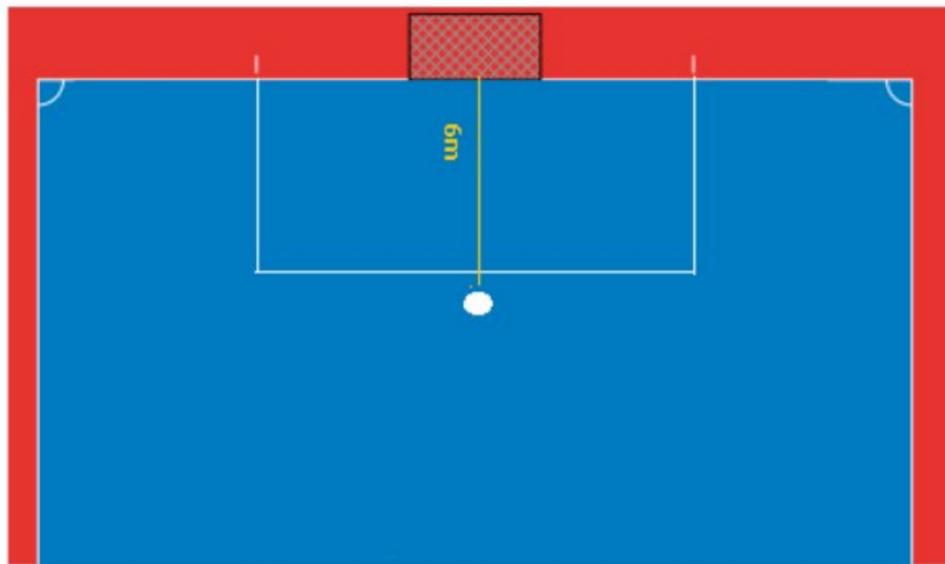
Todas las líneas deberán tener una anchura de 8 cm. La dimensión de la superficie de juego para poder disputar los encuentros será de 40 m (Línea de banda) por 20 m (Línea de meta) como medidas máximas. Se permitirá superficies de juego menores debiendo estas ser proporcionales tanto la línea de banda, metas y áreas.



d. Área penal

Desde el centro de las líneas de meta (10 m) se mide hacia ambos lados 3.50 m de donde saldrán y se trazarán dos líneas paralelas a la línea de banda de 4 m de largo uniéndose en sus extremos para formar el área, que quedara conformada el área penal de 7 m por 4 m

En cada una de las dos áreas se marcará un punto a 6 m de distancia de la línea de banda equidistante a los dos postes; el punto penal será un círculo con un radio de 6 cm.



e. Zonas de sustituciones

Las zonas de sustituciones se situarán en la línea de banda frente a los bancos:

- Concretamente, estarán ubicadas frente al área técnica, a 5 m de la línea divisoria y con una longitud de 5 m Se demarcarán con dos líneas en cada extremo, de 80 cm. de largo (40 cm. hacia el interior del terreno de juego y 40 cm. hacia el exterior) y 8 cm. de ancho;
- La zona de sustituciones de un equipo estará ubicada en la mitad del terreno de juego defendida por dicho equipo. Los equipos intercambiarán la zona de sustitución en la segunda parte del partido y en la de los tiempos suplementarios, si los hubiere.

f. Área de esquina

Por el interior del terreno de juego, se trazará un cuadrante con un radio de 25 cm. desde cada una de las cuatro esquinas. La anchura del cuadrante de esquina será de 8 cm.

g. Área técnica

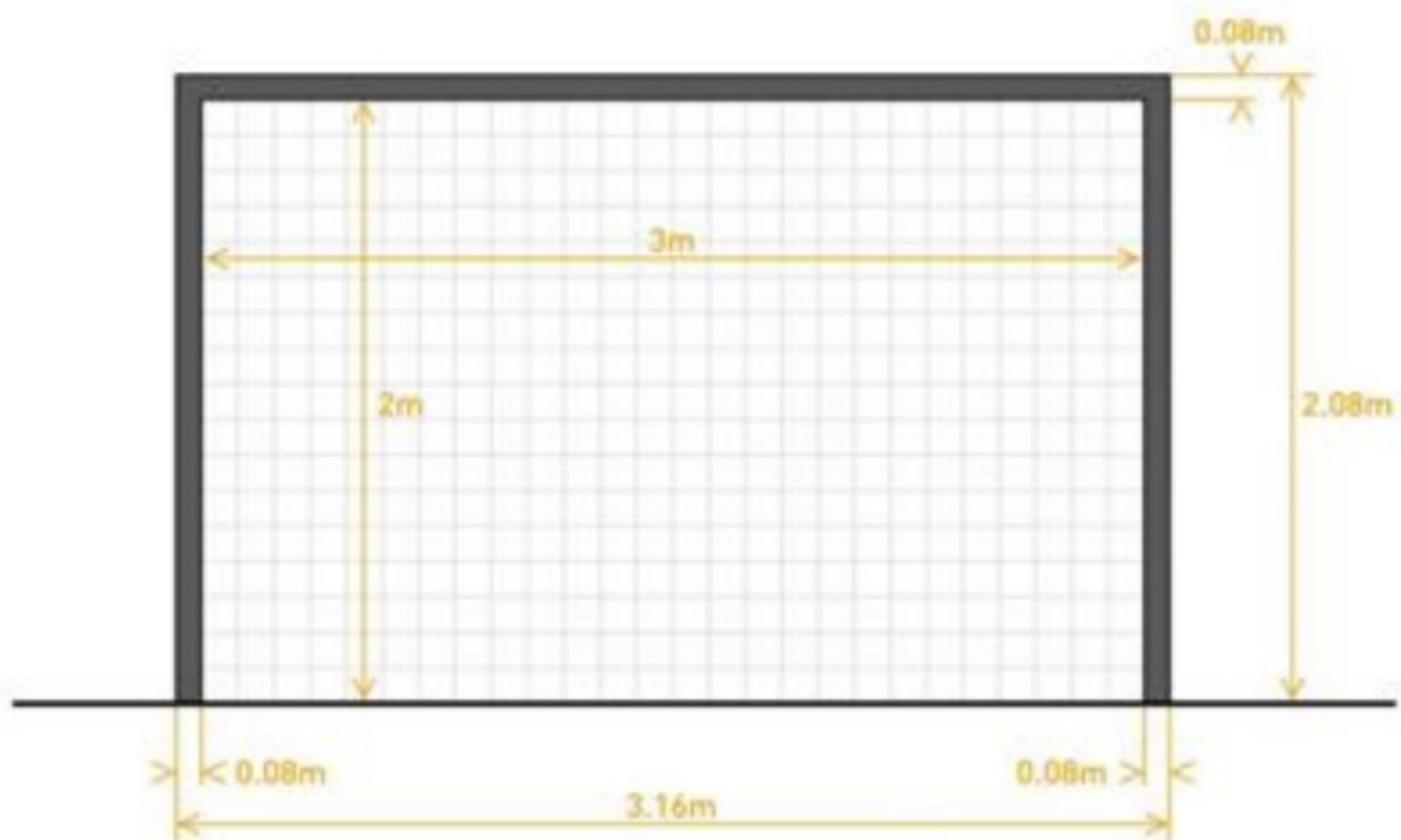
El área técnica es una zona especial con asientos para el cuerpo técnico y los jugadores suplentes. El área técnica se extenderá únicamente 1 metro a cada lado del área de asientos y hacia delante hasta 75 cm. de la línea de banda.

- Deberá delimitarse con líneas de demarcación;
- El número máximo de personas autorizadas a permanecer en el área técnica será de 5 jugadores suplentes y 2 integrantes del cuerpo técnico, sin excepción.
- Todos los presentes en el área técnica deberán identificarse antes del inicio del partido con carnet habilitante, sin excepción, comportarse de un modo responsable y permanecer dentro de los límites del área técnica, salvo en circunstancias especiales autorizadas por el árbitro.
- Solamente podrá estar de pie en el área técnica y dar instrucciones tácticas una persona a la vez.
- Los jugadores suplentes podrán calentar durante el transcurso del partido en la zona que se habilite para ello, acompañados de un integrante del cuerpo técnico. De no haber una zona habilitada a tal efecto, podrán calentar cerca de la línea banda, siempre que no obstruyan el paso de los jugadores y árbitros y se comporten de forma responsable.

h. Meta

- En el centro de cada una de las dos líneas de meta se colocará una meta o arco.
- La meta consta de dos postes verticales, equidistantes de las esquinas del terreno de juego y unidos en la parte superior por un travesaño horizontal. Los postes y el travesaño deberán ser de madera, metal u otro material.
- La distancia (cara interior) entre los dos postes será de 3 m, y la distancia del borde inferior del travesaño al suelo será de 2 m
- Los postes y el travesaño tendrán la misma anchura y profundidad que la línea de meta, es decir, 8 cm. Las redes deberán ser de cáñamo, yute, nailon u otro material aprobado; se engancharán a la parte posterior de los postes y del travesaño con un sistema de sujeción adecuado y no deberán estorbar al arquero.
- Si el travesaño se rompiera o se saliera de su sitio, se detendrá el juego hasta que haya sido reparado o devuelto a su posición original. Si no fuera posible repararlo, se deberá suspender el partido. No se permitirá el empleo de una cuerda para sustituir al travesaño. Si se pudiera reparar el travesaño, el partido se reanudará con un balón a tierra en el lugar donde se detuvo el juego, a menos de que sucediera dentro del área caso en el que se lanzará el libre indirecto desde la línea del área de penal, en el punto más cercano al lugar donde se detuvo el juego.
- Los postes y los travesaños deberán ser de un color distinto al del terreno de juego.

- Las metas deberán disponer de un sistema que garantice la estabilidad e impida su vuelco. Se podrán utilizar metas portátiles sólo en caso de que se cumpla esta condición.



i. **Desplazamiento de las metas**

A la hora de valorar un posible desplazamiento de la meta sobre la línea al producirse un gol, los árbitros deberán regirse por las siguientes directrices:

- Si un defensor, incluido el arquero, desplazara o volcara el arco de manera intencionada o accidental antes de que el balón atravesara la línea de meta, el árbitro deberá conceder el gol si el balón hubiera atravesado la línea de meta de haberse encontrado los postes en su posición correcta;
- Si un jugador del equipo atacante desplazara o volcara el arco de forma intencionada o accidental, no se concederá el gol. En su caso, si el desplazamiento se produjera de manera accidental, el partido se reanudará con un balón a tierra; si el desplazamiento se produjera de manera intencionada, el partido se reanudará con un tiro libre indirecto y el jugador será amonestado.

REGLA 2

BALÓN

a. Características y medidas

El balón deberá ser esférico, fabricado de cuero u otro material aprobado por la Liga FADDIM, de tamaño N° 4, medio pique, para todas las categorías. Únicamente se podrán disputar los partidos con el balón oficial designado por la Liga FADDIM para el año en curso. El equipo local deberá poner a disposición del árbitro al menos dos balones oficiales para comenzar la jornada o el encuentro respectivo. En caso de que ambos balones oficiales puestos a disposición del árbitro para disputar el encuentro resulten dañados o se pierdan con motivo del juego y el club local no disponga de otros balones oficiales, será el árbitro quien decida si continúa la jornada con los balones no oficiales que le faciliten, o si corresponde suspenderla.

b. Sustitución de un balón dañado o defectuoso

Si el balón explotara o quedara defectuoso mientras está en juego, éste se detendrá y se reanudará dejando caer el balón de reserva al suelo en el sitio donde se dañó el balón original, a menos que el partido se haya interrumpido dentro del área, caso en el que se dejará caer el balón de reserva en la línea del área de penal, en el punto más cercano al lugar donde se dañó el balón original. La única excepción a esta regla se dará en caso de que el balón explotara o quedara defectuoso al chocar con el travesaño o uno de los postes para, posteriormente, entrar en el arco. Si el balón explotara o quedara defectuoso en un saque inicial, de meta, de esquina o de banda, o en un tiro libre o un penal, se volverá a ejecutar el saque o el lanzamiento. Si el balón, mientras se mueve hacia adelante, quedara defectuoso antes de llegar a tocar a un jugador, el travesaño o los postes durante la ejecución de un penal o de la tanda de penales, se volverá a ejecutar dicho lanzamiento. El balón no podrá ser reemplazado durante el transcurso del partido sin la autorización de uno de los árbitros.

c. Segundo balón en el terreno de juego

- En caso de que un segundo balón entre en el terreno de juego estando el balón en juego, los árbitros deberán interrumpir el partido únicamente si el segundo balón interfiere en el juego. El partido se reanudará con un balón a tierra en el sitio donde el balón se hallaba cuando el juego fue interrumpido, a menos que se haya interrumpido en el área, en cuyo caso uno de los árbitros dejará caer el balón frente al guardameta.

- Si entrara un segundo balón en el terreno de juego estando el balón de juego en movimiento y no interfiere en el juego, los árbitros dejarán que continúe la jugada y ordenarán retirar el balón extra tan pronto como sea posible.

d. Gol con un balón dañado o defectuoso

- Si el balón explota o se daña tras chocar con uno de los postes o el travesaño y entra de manera directa en el arco en la que impacta, el árbitro concederá el gol.

REGLA 3

JUGADORES

a. Número de jugadores

- La Lista de Buena Fe estará compuesta por un máximo de 8 (ocho) y un mínimo de seis (6) jugadores y un (1) director técnico.

- El partido lo disputarán dos equipos, formados cada uno de ellos por un máximo de cinco jugadores, de los que uno jugará de arquero.

- El partido no podrá ser comenzado si uno de los equipos tiene menos de cuatro jugadores en cancha ni podrá ser reanudado -y se suspenderá- si uno de los equipos dispone de menos de tres jugadores. En caso de ir ganando o empatando, perderá por dos (2) goles a cero (0).

b. Números de sustituciones y de suplentes

Se permitirá un número ilimitado de sustituciones durante el partido. Se podrán utilizar un máximo de tres jugadores suplentes en cualquier partido de una competición oficial. Los cambios se realizarán con la pelota detenida y la autorización del juez, previo conocimiento de la mesa de control. Todos los suplentes estarán sometidos a la autoridad y jurisdicción de los árbitros, sean llamados o no a participar en el partido.

NOTA: En caso de que el arquero abandone el juego por propia voluntad (no lesión) y su equipo no posea arquero suplente, el arco deberá ser ocupado por un jugador de campo. El equipo continuará el partido con un jugador menos en cancha.

c. **Entrega de la lista de jugadores y suplentes**

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

d. **Procedimiento de sustitución**

Cambios: Serán ilimitados, pudiendo regresar los jugadores sustituidos. En los últimos cinco minutos del partido, no se admitirá el ingreso de jugadores, excepto por una lesión comprobada por el médico responsable de la competencia. Este límite de tiempo será fijado y anunciado por la mesa de control. Los cambios se realizarán con la pelota detenida y la autorización del juez, previo conocimiento de la mesa de control.

NOTA: En caso de que el arquero abandone el juego por propia voluntad (no lesión) y su equipo no posea arquero suplente, el arco deberá ser ocupado por un jugador de campo. El equipo continuará el partido con un jugador menos en cancha.

Las sustituciones podrán realizarse cuando el balón no está en juego.

Para sustituir a un jugador, se deberá tener en cuenta lo siguiente:

- El jugador que va a ser reemplazado saldrá del terreno de juego por la zona de sustituciones de su propio equipo, salvo en las excepciones previstas;
- El jugador que va a ser reemplazado necesitará el permiso del árbitro para abandonar el terreno de juego;
- El árbitro tendrá que autorizar el ingreso del suplente;

- El suplente no podrá ingresar en el terreno de juego hasta tanto el jugador a reemplazar no lo haya abandonado;
- El suplente deberá ingresar al terreno de juego por la zona de sustituciones de su propio equipo;
- La sustitución será efectiva cuando el suplente ingrese por completo en el terreno de juego por la zona de sustituciones de su propio equipo excepto si este hubiese tenido que abandonar la cancha por otra zona por alguna excepción prevista en las Reglas de Juego;
- Desde ese momento, el suplente se convierte en jugador, y el jugador que se retira pasa a ser suplente;
- En ciertas circunstancias, se podrá negar la entrada al suplente, por ejemplo, si su uniforme o equipamiento no cumple lo estipulado en las Reglas de Juego;
- Aquellos suplentes que no hayan completado el procedimiento de sustitución no podrán reanudar el juego con un saque de banda, un tiro penal, un tiro libre, un saque de esquina, un saque de meta o recibiendo un balón a tierra;
- Los jugadores sustituidos podrán volver a participar en el partido;
- Todos los suplentes, participen o no del partido, estarán sometidos a la autoridad y jurisdicción de los árbitros.

e. Calentamiento

Podrán calentar a la vez un máximo de tres suplentes por equipo.

f. Cambio de arquero

Cualquiera de los suplentes podrá ocupar el puesto del arquero, debe avisar a los árbitros y estar el juego detenido. Cualquier jugador podrá ocupar el puesto del guardameta, si bien deberá hacerlo en el momento en que se haya detenido el juego y, además, deberá advertir previamente a los árbitros. Aquel jugador o suplente que reemplace al arquero deberá llevar una camiseta de

arquero con su dorsal original de jugador o suplente. Si así lo exigen las reglas de la competición, los jugadores que actúen de arquero jugador deberán llevar una camiseta del mismo color que la camiseta del arquero titular.

g. Infracciones y sanciones

Si en una sustitución el suplente entrara en el terreno de juego antes de que haya salido el jugador reemplazado, o bien entrara en el terreno de juego por un lugar distinto a la zona de sustituciones de su propio equipo sin la autorización de los árbitros:

- Los árbitros interrumpirán el partido, aunque pueden hacerlo no inmediatamente si concedieran ventaja;
- Los árbitros amonestarán al suplente por entrar en la cancha contraviniendo el procedimiento de sustitución y ordenarán que abandone el terreno de juego;
- Si los árbitros han interrumpido el juego, éste se reanudará con un tiro libre indirecto a favor del equipo adversario;
- Si en una sustitución el jugador reemplazado saliera del terreno de juego por causas no justificadas en las Reglas de Juego de FADDIM, por un lugar que no sea la zona de sustituciones de su propio equipo, los árbitros interrumpirán el juego, aunque no inmediatamente si concedieran ventaja, y amonestarán al jugador por abandonar la cancha contraviniendo el procedimiento de sustitución.

En caso de que se produjera cualquier otra infracción de esta Regla, se amonestará a los jugadores implicados y el juego se reanudará con un libre indirecto a favor del equipo adversario.

e. Jugadores y suplentes expulsados

- Si un jugador es expulsado antes de firmar la planilla del equipo, no podrá figurar en ningún puesto dentro de la misma. Si es expulsado tras haber firmado planilla pero antes del saque de inicio, puede ser sustituido por un suplente, cuyo puesto no podrá ser ocupado por otro jugador.

- No podrá sustituirse a aquel jugador suplente que, tras haber firmado planilla, sea expulsado antes o después del saque inicial.

f. Personas no autorizadas en el terreno de juego

Los miembros del cuerpo técnico son únicamente aquellos que se acreditaron con carnet habilitante ante los árbitros. Toda persona no acreditada ante los árbitros como jugador, suplente o miembro del cuerpo técnico será considerada como agente externo.

Si un miembro del cuerpo técnico, un suplente, excepto durante el procedimiento de sustitución, un jugador expulsado o un agente externo entrara en el terreno de juego, los árbitros deberán:

- Detener el juego únicamente si esta persona interfiriera en el juego;
- Obligar a esta persona a abandonar la cancha en cuanto se interrumpa el juego;
- Tomar las correspondientes medidas disciplinarias.
- Si se detiene el juego y la interferencia fue causada por un miembro del cuerpo técnico, un suplente o un jugador expulsado, se reanudará el juego con un libre directo o un tiro penal a favor del equipo contrario, según corresponda. Si la interferencia fue causada por un agente externo, se reanudará el juego con un balón a tierra.
- En todos los casos, los árbitros informarán de la incidencia a las autoridades competentes.

g. Gol marcado con una persona no autorizada en el terreno de juego

Si el balón fuera a entrar en la meta y la presencia de la persona no autorizada no impidiera que un jugador del equipo defensor jugara el balón, se concederá gol si el balón entra en la meta, incluso si se produjo un contacto con el balón, a menos que la interferencia fuese causada por el equipo atacante.

Si después de que se marque un gol y se haya reanudado el juego, los árbitros constataran que había una persona no autorizada en el terreno de juego cuando se marcó el gol, éste no se podrá anular. Si la persona no autorizada estuviera todavía en el terreno de juego, el árbitro deberá

detener el juego, ordenar a la persona no autorizada que se retire y reanudar el juego con un balón a tierra o un tiro libre, indirecto.

Si después de la anotación de un gol y antes de reanudar el juego, los árbitros se percatan de que una persona no autorizada se encontraba en la superficie de juego en el momento en que se marcó el gol, los árbitros deberán anular el gol si la persona no autorizada era:

- Jugador, suplente, jugador expulsado o miembro del cuerpo técnico del equipo que marcó el gol, en este caso, el juego se reanudará con un libre indirecto desde el lugar en el que se encontraba la persona no autorizada;
- Una persona ajena al partido que interfirió en el juego al desviar el balón, que acabó entrando en el arco, o evitando que lo jugara el equipo defensor, en este caso, el juego se reanudará con un balón a tierra.
- Si después de la anotación de un gol y antes de reanudar el juego, los árbitros se percatan de que una persona no autorizada se encontraba en la superficie de juego en el momento en que se marcó el gol, los árbitros concederán el gol si la persona no autorizada era:
 - Jugador, suplente, jugador expulsado o miembro del cuerpo técnico del equipo receptor del gol;
 - Una persona ajena al partido que no interfirió en el juego.

En todos los casos, los árbitros ordenarán que la persona no autorizada abandone inmediatamente el terreno de juego e informarán de la incidencia a las autoridades competentes.

h. Regreso no autorizado de un jugador fuera del terreno de juego

Si un jugador que requiere la autorización de uno de los árbitros para regresar al terreno de juego vuelve a entrar sin su permiso, los árbitros deberán detener el juego, pero no inmediatamente si pudiera concederse ventaja, y amonestar al jugador por entrar en el terreno de juego sin autorización. Si los árbitros interrumpen el juego, lo reanudarán con un libre indirecto desde el punto donde se produjo la interferencia

No cometerá infracción alguna aquel jugador que, como parte de la acción del juego, cruce una línea de demarcación.

i. Capitán del equipo

El capitán del equipo deberá distinguirse con un brazalete colocado en su brazo izquierdo que contraste con el color de la camiseta. No gozará de categoría especial o privilegio alguno, pero tendrá cierto grado de responsabilidad en lo concerniente al comportamiento de su equipo y su público.

En caso de incorrección del público o parcialidad de un equipo, el árbitro advertirá verbalmente al capitán del equipo de dicha parcialidad. Si el público o parcialidad reincide en tal actitud, el capitán será amonestado. Si el público o parcialidad persiste en tal conducta y no permite el normal desarrollo del juego, los árbitros podrán determinar la expulsión de la parcialidad o, según el caso, el capitán del equipo podrá ser excluido e incluso expulsado, procediendo luego a realizar el informe correspondiente a las autoridades pertinentes.

REGLA 4

EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

a. Seguridad

Los jugadores no deberán usar o llevar equipamiento, ni objetos peligrosos. Se prohíbe todo tipo de accesorios de joyería, tales como collares, anillos, brazaletes, pendientes, bandas de cuero o goma, etc. Los jugadores tendrán la obligación de quitárselos. Asimismo, no se permite cubrirlos con cinta adhesiva. Se deberá inspeccionar a los jugadores y a los suplentes antes del inicio del partido. Si un jugador llevara equipamiento o accesorios de joyería prohibidos o peligrosos en el terreno de juego, los árbitros deberán ordenar al jugador: que se quite el objeto o prenda en cuestión o que abandone el terreno de juego en la próxima interrupción si no puede o no quiere acatar la orden. Deberá amonestarse a todo jugador que rehúse acatar esta regla o que vuelva a ponerse el objeto o prenda.

b. Equipamiento obligatorio

El equipamiento obligatorio de un jugador se compone de las siguientes prendas:

- Camiseta con mangas;
- Pantalones cortos (solo los arqueros podrán utilizar pantalones largos);
- Medias largas;
- Canilleras que ofrezcan una razonable protección y que estén cubiertas completamente por las medias;
- Calzado de futsal, de lona o cuero blando, con suela de goma u otro material similar;
- Brazaletes para identificar al capitán.

Aquel jugador que pierda accidentalmente el calzado o canillera deberá volver a colocárselo lo antes posible, no más tarde de que el balón vuelva a dejar de estar en juego. Si antes de volver a calzarse o de colocarse de nuevo la canillera el jugador marcara un gol o interviniese en una jugada que resultase en gol, éste será válido.

c. **Colores del uniforme**

Los dos equipos vestirán uniformes de colores que los diferencien entre sí y del equipo arbitral. Los arqueros vestirán uniformes de colores que los diferencien de los demás jugadores, del equipo arbitral y del guardameta contrario. Si un jugador utilizara pantalón corto interior tipo “calza”, éste deberá ser del mismo color que los pantalones cortos de juego; si utilizara camiseta térmica o similar, esta deberá ser del mismo color que la camiseta de juego. Cada equipo contará con dos juegos de camisetas (titular y suplente) o en su defecto pecheras.

d. **Otro tipo de equipamiento**

Se permite equipamiento protector no peligroso, como, por ejemplo, protectores de cabeza, máscaras faciales, rodilleras y coderas fabricadas con materiales blandos, ligeros y acolchados. También están permitidas las gorras para guardametas y las gafas de protección.

e. **Eslóganes, mensajes, imágenes y publicidad**

El equipamiento no deberá contener eslóganes, mensajes o imágenes de carácter político, religioso o personal. Los jugadores no deberán mostrar ropa interior con eslóganes, mensajes o imágenes de carácter político, religioso, personal o publicitario, a excepción del logotipo del fabricante. En caso de infracción, el jugador o el equipo serán sancionados por el organizador de la competición, la federación nacional o la FIFA. La regla se aplica a todo tipo de equipamiento, incluidas las prendas de ropa, que lleven jugadores y suplentes; sus principios serán también aplicables a todos los miembros del cuerpo técnico ubicados en el área técnica.

Se permite lo siguiente: el número del jugador, el nombre, el escudo del equipo, eslóganes de alguna iniciativa, logotipos que promuevan el fútbol, el respeto y la integridad, así como todo tipo de publicidad autorizada en el reglamento de la competición o por el reglamento de la federación nacional, la confederación o la FIFA; los datos de un partido: equipos, fecha, competición o evento, instalación.

Los eslóganes, las imágenes y los mensajes autorizados deberán aparecer únicamente en el frontal de la camiseta o en el brazalete. En algunos casos, los eslóganes, las imágenes o los mensajes aparecerán únicamente en el brazalete del capitán.

Para la interpretación a la hora de decidir si un eslogan, un mensaje o una imagen son permisibles, se deberá considerar lo estipulado en el apartado de Faltas y conducta incorrecta, que obliga a los árbitros a actuar en el caso de que un jugador sea responsable de emplear lenguaje o actuar de modo ofensivo, insultantes o humillantes; actuar de forma provocadora o exaltada. No estarán autorizados todos aquellos eslóganes, mensajes e imágenes que se incluyan en estas categorías. Si bien las categorías «religioso» y «personal» son fáciles de definir, la categoría «política» no lo es tanto; no obstante, no se permitirán los siguientes eslóganes, mensajes e imágenes: de personas, vivas o ya fallecidas, a menos que formen parte del nombre de la competición; de partidos, organizaciones, grupos, etc. de carácter político, ya sean locales, regionales, nacionales o internacionales; de gobiernos locales, regionales o nacionales ni de sus ministerios, cargos o funciones; de ninguna organización de carácter discriminatorio; de ninguna organización cuyos objetivos o acciones puedan ofender a un número considerable de personas; de ningún acto o acontecimiento de carácter político.

Cuando se conmemore un acto relevante nacional o internacional, se deberán tener en consideración las sensibilidades del equipo adversario, de sus seguidores y del público en general. Las reglas de la competición podrán estipular otro tipo de restricciones o limitaciones relativas al tamaño, número y posición de los eslóganes, mensajes e imágenes permitidos. Se recomienda dirimir las posibles disputas sobre eslóganes, mensajes o imágenes antes del comienzo del partido o de la competición.

f. **Infracciones y sanciones**

En el caso de infracción de esta regla, mientras no se haga uso de equipamiento peligroso, no será necesario interrumpir o detener el juego. Advertida la infracción, el árbitro ordenará al jugador infractor que abandone el terreno de juego a fin de corregir su equipamiento en la primera ocasión en que se detenga juego, a menos que para entonces el jugador ya hubiera corregido su equipamiento.

Aquel jugador que hubiera tenido que salir del terreno de juego para corregir su equipamiento no podrá retornar al mismo sin la autorización de los árbitros, quienes se cerciorarán de que el equipamiento del jugador se encuentre en orden antes de permitir que reingrese al terreno de juego.

Se amonestará a aquellos jugadores que vuelvan a entrar al terreno de juego sin el permiso expreso del árbitro; si se tuviera que detener el juego para amonestar al jugador, se concederá un libre indirecto. No obstante, si se produjera una interferencia, se concederá un libre indirecto desde el lugar donde se produjo la infracción (o desde el punto penal si la interferencia se produjo en el área).

g. **Numeración de los jugadores**

El reglamento de la competición deberá estipular la política en materia de numeración de los jugadores, que normalmente irá del 1 al 15; el número 1 se reservará para un arquero. Los organizadores tendrán en cuenta lo difícil e inapropiado que resulta para los árbitros señalar números superiores al 15. El número del jugador deberá ser visible en la espalda y se diferenciará

del color predominante de la camiseta. El reglamento de la competición determinará las medidas de los números, así como su obligatoriedad y su presencia y medidas en otras partes del equipamiento básico de los jugadores.

REGLA 5

ÁRBITROS

a. Autoridad de los árbitros

Los árbitros se encargarán de dirigir los partidos y son quienes poseen plena autoridad para hacer cumplir las Reglas de Juego de AAFI en cada encuentro o jornada. Con la colaboración de la mesa de control. Son, además, los únicos con la facultad de controlar el tiempo con su cronómetro o reloj. El árbitro deberá acompañar las jugadas lo más cerca posible sin entorpecerlas, dará indicaciones para hacer respetar el reglamento recordándoselo a los jugadores durante el juego. En todo momento deberá ir visualizando y advirtiendo previamente a los jugadores de alguna acción incorrecta. Deberá tener un tono amable y ser respetuoso con los jugadores y el cuerpo técnico al darle alguna indicación o hacer respetar el reglamento. Deberá estimular y alentar a los jugadores que se comporten correctamente y cumplan con el reglamento.

b. Decisiones de los árbitros

Las decisiones arbitrales sobre hechos y acciones sucedidos durante el encuentro, incluyendo dar por válido un gol o el resultado del partido, son irrevocables. Los árbitros podrán modificar su decisión únicamente si advierten que es incorrecta o conforme a una indicación del árbitro asistente, siempre que aún no hayan reanudado el juego o finalizado el partido.

c. Facultades y Obligaciones

- Harán cumplir el Reglamento General, el Reglamento Disciplinario y las Reglas de Juego de la Liga FADDIM;
- Velarán por que los balones utilizados cumplan los requisitos estipulados;
- Velarán por que el equipamiento de los jugadores cumpla los requisitos estipulados;

- Informarán a la Liga respecto a las incidencias que se susciten durante los partidos;
- Interrumpirán el partido cuando lo juzguen oportuno, en caso de que se contravengan las Reglas de Juego de la Liga FADDIM;
- Detendrán o suspenderán temporalmente o de manera definitiva el partido por otro tipo de razones o circunstancias externas, por ejemplo, cuando:

o La iluminación sea inadecuada;

o Un espectador lance o golpee un objeto y este impacte en un miembro del equipo arbitral, en un jugador, en un suplente o en un miembro del cuerpo técnico de un equipo; en función de la gravedad del incidente, el árbitro podrá permitir que el partido continúe o bien optar por detener, suspender temporalmente o suspender definitivamente el partido;

o Un espectador haga sonar un silbato que interfiera en el juego; en ese caso, se detendrá el juego y se reanudará con un balón a tierra;

o Un segundo balón, un objeto o un animal entre en el terreno de juego durante el partido; en este caso, el árbitro deberá:

- Detener el juego, y reanudarlo con un balón a tierra únicamente si interfiriera en el juego, excepto si el balón fuera a entrar en la portería y la interferencia no impidiera que un defensor jugara el balón; se concederá gol si el balón entrara en el arco, incluso si se produjo contacto con el balón, a menos que la interferencia hubiera sido causada por un miembro del equipo atacante;
- Permitir que el juego continúe si no hay interferencia en el mismo, y ordenar que el balón, objeto o animal se retire del terreno de juego lo antes posible;
- Detendrán el juego si estiman que algún jugador ha sufrido una lesión grave, y permitirán que sea transportado fuera del terreno de juego. Los jugadores lesionados, con excepción de los arqueros, no podrán ser atendidos en el terreno de juego, y no se les permitirá volver a entrar hasta que el juego se haya reanudado; el jugador lesionado deberá volver a la cancha desde su propia zona de sustituciones. Los únicos casos en los que se podrá hacer una excepción a esta regla sobre la salida de los jugadores lesionados serán cuando:
 - Un arquero y un jugador de campo choquen y requieran atención médica;
 - Varios jugadores del mismo equipo choquen y requieran atención médica;
 - Se haya producido una lesión de extrema gravedad;

- Se lesione un jugador como resultado de una infracción con contacto físico por la cual se amoneste o expulse al adversario (p. ej. una infracción temeraria o juego brusco y grave), si la evaluación y el tratamiento se llevan a cabo con rapidez;
- Se conceda un penal y el jugador lesionado vaya a lanzarlo;
- Se asegurarán de que todo jugador que sufra una hemorragia abandone inmediatamente el terreno de juego y sea atendido. El jugador sólo podrá reingresar tras la señal del árbitro, quien comprobará que la hemorragia haya cesado y que no haya sangre en su uniforme y demás elementos de su equipamiento;
- Si uno de los árbitros decidiera amonestar, excluir o expulsar a un jugador lesionado y éste debiera salir del terreno de juego para recibir atención médica, el árbitro deberá mostrarle la tarjeta antes de que lo abandone;
- Si el juego no se detuviese por cualquier otro motivo, o si la lesión sufrida por el jugador no fuera consecuencia de una infracción, se reanudará el juego con un balón a tierra;
- Permitirán que el partido continúe hasta que el balón no esté en juego si juzgan que un jugador está levemente lesionado;
- Permitirán que el juego prosiga si el equipo que sufre la infracción se beneficiara tras la acción, y sancionarán la infracción cometida si no se produjera la situación ventajosa de manera inmediata o transcurridos unos pocos segundos;
- Castigarán la falta más grave cuando un jugador cometa más de una falta al mismo tiempo.
- Tomarán medidas disciplinarias contra jugadores que cometan infracciones merecedoras de amonestación, exclusión o expulsión. No estarán obligados a tomar medidas inmediatamente, pero deberán hacerlo en cuanto el balón deje de estar en juego;
- Tomarán medidas contra los miembros del cuerpo técnico que no actúen de forma adecuada o responsable y podrán hacerles una advertencia, amonestarlos, excluirlos o expulsarlos del terreno de juego y sus inmediaciones, incluida el área técnica;
- No permitirán que personas no autorizadas entren en el terreno de juego;
- Autorizarán la reanudación del partido tras una interrupción;
- Deberán comunicar sus decisiones a través de las señales correspondientes;
- Los árbitros remitirán a las autoridades competentes un informe del partido, donde se detallarán todas las sanciones impuestas a jugadores o miembros del cuerpo técnico y sobre cualquier otra incidencia que haya ocurrido antes, durante y después del partido;

- Deberán asentar en el informe si algún jugador se retira lesionado del campo de juego, aun cuando no se pueda establecer a priori el grado o gravedad de la lesión;
- En caso de que uno de los dos equipos no se presente o no complete el mínimo exigido para dar comienzo al partido (4 jugadores) una vez transcurrido el plazo prudente de tolerancia (15 minutos), el árbitro tendrá la facultad de suspender el partido. En tal caso, hará firmar la planilla de partido a los jugadores del equipo que se presenta y elevará a su vez el correspondiente informe al Tribunal de Disciplina; si los delegados de ambos clubes acuerdan esperar más allá del lapso prudencial de tolerancia, el árbitro deberá dejarlo asentado en un acta de informe, debiendo firmar de conformidad ambos delegados en forma previa a dar inicio al partido, sin excepción.

d. Responsabilidad del equipo arbitral

Los árbitros no serán responsables de:

- Ningún tipo de lesión que sufra un jugador, miembro de cuerpo técnico o espectador;
- Ningún tipo de daño a la propiedad cometido por un tercero;
- Cualquier otra pérdida sufrida por una persona física, club, empresa, asociación o entidad, la cual se deba o pueda deberse a alguna decisión tomada conforme a las Reglas de Juego, al Reglamento General o con respecto al procedimiento normal requerido para celebrar, jugar y dirigir un partido.

Tales decisiones, a modo de ejemplo, pueden ser:

- Permitir o no la disputa del encuentro dependiendo de las condiciones del terreno de juego, de sus inmediaciones o de las condiciones meteorológicas;
- Suspender definitivamente un partido por la razón que estimen oportunas;
- Detener o no un partido debido a la interferencia de los espectadores o a cualquier problema en el área donde estos se sitúen;
- Detener o no el juego para permitir que un jugador lesionado sea transportado fuera del terreno de juego para recibir tratamiento;
- Solicitar que un jugador lesionado sea retirado del terreno de juego para recibir atención médica (salvo las excepciones citadas anteriormente);
- Permitir o no a un jugador llevar ciertas prendas de ropa o equipamiento;

o Determinar la idoneidad del equipamiento o de los accesorios utilizados durante el partido;

e. Equipamiento obligatorio

Los árbitros deberán disponer, en forma obligatoria, del siguiente equipamiento:

- Remeras oficiales de la Liga AAFI;
- Pantalones cortos;
- Medias largas;
- Calzado de futsal o zapatillas;
- Silbato;
- Tarjeta roja, azul y amarilla;
- Cuaderno de notas, o similar, para anotar las incidencias del partido;
- Cronómetro.

Se prohíbe que los árbitros lleven todo tipo de accesorios de joyería o adornos personales.

REGLA 6

DURACIÓN DEL PARTIDO

a. Períodos de juego

Los partidos se desarrollarán en dos mitades iguales de tiempo, de la siguiente manera:

- Todas las categorías Jugarán diez (10) minutos corridos cada tiempo;

b. Finalización de los períodos

El árbitro determinará con la señal acústica o silbato el fin de cada período. Si los árbitros concedieran un tiro penal antes de que finalice uno de los periodos, el periodo finalizará tras la ejecución del libre directo o el lanzamiento del penal.

En cualquiera de los casos anteriores, se considerará que la jugada ha finalizado cuando ocurra alguno de los siguientes supuestos:

- El balón deje de moverse o de estar en juego;

- El balón sea golpeado por un jugador, incluido el encargado del lanzamiento, distinto al arquero;
- Los árbitros interrumpen el juego por una infracción cometida por el lanzador o por un jugador de su equipo.

Los periodos de juego no se extenderán en ningún otro caso.

c. Tiempo muerto

Los equipos tendrán derecho a un minuto de tiempo muerto en cada uno de los períodos.

Se deberán respetar las siguientes disposiciones:

- Los miembros del cuerpo técnico de los dos equipos estarán autorizados a solicitar un minuto de tiempo muerto;
- Mediante un pitido o una señal acústica los árbitros concederán el tiempo muerto cuando el equipo solicitante esté en posesión del balón y este no se encuentre en juego;

Durante el tiempo muerto, los jugadores podrán permanecer dentro o fuera del terreno de juego; si los jugadores quieren beber, deberán salir del terreno de juego; los suplentes deberán permanecer en el exterior del terreno de juego; no se permitirá que los miembros del cuerpo técnico impartan instrucciones en el interior del terreno de juego.

Las sustituciones solo se podrán efectuar después de que haya sonado la señal acústica o el pitido de finalización del tiempo muerto. Si un equipo no solicitara en el primer periodo el tiempo muerto que le corresponde, seguirá contando de un único tiempo muerto en el segundo periodo. No habrá tiempos muertos en las prórrogas o tiempos suplementarios.

d. Descanso

Los jugadores tendrán derecho a una pausa de diez (10) minutos entre los dos periodos. Si se disputara tiempo suplementario, no existirá descanso entre los dos periodos: los equipos se limitarán a cambiar de mitad de cancha, y los suplentes y los miembros de los cuerpos técnicos, de área técnica. No obstante, se permitirá una breve pausa para beber, no superior a un minuto, antes de comenzar la segunda parte de la prórroga.

e. **Partido suspendido definitivamente**

Se volverán a jugar los partidos suspendidos definitivamente, a menos que el reglamento de la competición o el organizador de la competición estipulen otro procedimiento.

REGLA 7

INICIO Y REANUDACIÓN DEL JUEGO

a. **Saque inicial**

El partido comenzará con un saque inicial al comienzo de cada uno de los dos periodos de un partido, del tiempo suplementario y se reanudará después de la anotación de un gol. Los tiros libres indirectos, los tiros penales y los saques de banda, de meta y de esquina constituyen otros tipos de reanudación del juego.

En primer lugar, se realizará un sorteo del campo mediante el lanzamiento de una moneda al aire, y el equipo ganador del sorteo elegirá o bien la mitad del campo desde la que atacará en el primer periodo, o bien ejecutar el saque inicial. En función de lo anterior, el equipo adversario realizará el saque inicial o elegirá la mitad del campo desde la que atacará en el primer tiempo.

El equipo que elija el campo para el primer periodo ejecutará el saque de centro para iniciar el segundo periodo. En el segundo periodo, los equipos cambiarán de campo y atacarán el arco opuesto. Durante el descanso, los equipos cambiarán de banco, de manera que cada uno ocupe el banco de su mitad defensiva del terreno de juego. Cuando un equipo marque un gol, el equipo adversario reanudará el juego con un saque inicial.

No se podrá anotar un gol directamente de un saque inicial.

Si el balón entrara directamente en la meta del lanzador del saque inicial, se concederá un saque de esquina al adversario.

b. **Balón a tierra**

Cuando los árbitros detengan el juego por un motivo no contemplado en las Reglas de Juego, el juego se reanudará con un balón a tierra.

Procedimiento

- Los árbitros concederán un balón a tierra al arquero del equipo defensor en su área si, al detener el juego, el balón está en el área o el último toque del balón se ha producido dentro del área;
- En el resto de los casos, los árbitros concederán un balón a tierra a favor del equipo que haya tocado el balón por última vez en la posición donde se haya producido el último contacto del esférico con un jugador, un agente externo o un miembro del equipo arbitral;
- El resto de los jugadores, de ambos equipos, deberán mantener una distancia mínima de 2 m con respecto al balón hasta que este entre en juego;
- El balón estará en juego en el momento en que toque el suelo.

Infracciones y sanciones

Se repetirá el balón a tierra si éste:

- Tocara a un jugador antes de tocar el suelo;
- Saliera del terreno de juego después de tocar el suelo sin haber tocado a un jugador;
- Si tras un balón a tierra, este entrara en la portería sin tocar como mínimo a dos jugadores, el juego se reanudará con:
 - Un saque de meta si el balón entró en el arco del adversario;
 - Un saque de esquina si el balón entró en el arco del equipo al que se concedió el balón a tierra.

No obstante, si tras un balón a tierra, éste entrara en una de las porterías sin tocar como mínimo a dos jugadores por circunstancias ajenas al control del equipo al que se le concedió el balón a tierra, por ejemplo, por las condiciones meteorológicas o la incorrecta ejecución de la acción, se deberá repetir el balón a tierra.

REGLA 8

BALÓN EN JUEGO

a. Balón no en juego

Se considerará que el balón no está en juego cuando:

- Haya atravesado completamente la línea de meta o de banda, ya sea por el suelo o por el aire;
- El juego haya sido detenido por el árbitro;
- Golpee en el techo;
- Toque en un miembro del equipo arbitral, permanece dentro del terreno de juego y, además:
 - Un equipo inicia un ataque directo;
 - El balón entra directamente en el arco;
 - El equipo en posesión del balón cambia.

En estos tres casos, en los que la pelota toca en uno de los árbitros, el juego se reanudará con un balón a tierra.

b. Balón en juego

El balón estará en juego en el resto de las situaciones en las que entre en contacto con un miembro del equipo arbitral, además de cuando rebote en un poste o un travesaño y permanezca dentro del terreno de juego.

c. Canchas cubiertas

Si estando el balón en juego golpeará el techo, o cualquier otro tipo de objeto que se encuentre suspendido en forma aérea sobre el terreno de juego, el partido se reanudará con un saque de banda que ejecutarán los adversarios del último equipo que tocó el balón. El saque de banda se efectuará en la mitad de la cancha.

REGLA 9

RESULTADO DE UN PARTIDO

a. Gol válido

Se considerará válido un gol cuando el balón haya atravesado completamente la línea de meta entre los postes y por debajo del travesaño, siempre que el equipo que marcó el gol no haya cometido previamente una infracción.

Si un jugador del equipo defensor, incluido el guardameta, desplazara o hiciera volcar la portería, ya sea de manera accidental o intencionada, y los árbitros confirmaran que el balón ha atravesado completamente la línea de meta y hubiera entrado en la portería de haberse encontrado los postes en su posición correcta, los árbitros deberán conceder el gol. Si se desplazara o se volcara la portería de forma intencionada, los árbitros deberán sancionar al jugador autor de la infracción.

Si un jugador del equipo atacante, incluido el arquero, desplazara o volcara el arco, los árbitros anularán el gol. Si el desplazamiento se produjera de manera intencionada, se deberá amonestar al jugador infractor.

Si el arquero lanzara el balón con la mano en forma rasante y éste entrara en el arco contraria directamente, se concederá saque de meta.

b. Gol no convalidado

Si uno de los árbitros señalara un gol antes de que el balón atravesara completamente la línea de meta, entre los dos postes, según lo estipulado en la Regla 1, y se percatase inmediatamente de su error, el juego se reanudará con un balón a tierra.

c. Equipo ganador

Ganará el partido el equipo que haya marcado el mayor número de goles a la conclusión del encuentro. Si ambos equipos marcaran el mismo número de goles o no marcaran ninguno, el partido terminará en empate.

d. Desempates:

En cualquier instancia del Torneo, en caso de igualdad en puntos entre dos o más equipos, se procederá a clasificar con el siguiente orden:

1. Diferencia de goles.
2. Goles a favor.

3.Sistema Olímpico.

4.Sorteo, o remates desde el punto del penal, de ser posible.

Si el reglamento de la competición exigiera que se declare un equipo ganador después de un partido empatado o una eliminatoria que finaliza en empate, se permitirán únicamente los siguientes procedimientos para determinar el vencedor:

- La disputa de una prórroga de dos periodos de cinco minutos cada uno;
- Tanda de penales.

d. Tanda de penales

La tanda de penales se ejecutará una vez terminado el partido o tiempo suplementario y, en principio, constará de 5 (cinco) lanzamientos por equipo, ejecutados en forma alternada.

e. Definición por penales

Serán ejecutados por aquellos jugadores que hayan finalizado el encuentro dentro del campo de juego. La posición del arquero es inmodificable en esta situación, es decir, que atajará quien haya finalizado el partido en esta posición.

La cantidad de penales será de 5(cinco), o sea 1(un) por cada jugador, excepto que algún equipo haya terminado con menos de 5(cinco) jugadores; en este caso el número de ejecutantes lo dará el equipo con menor cantidad de jugadores. En caso de persistir la igualdad se ejecutarán series de 1 (un) penal hasta desempatar, sin tener en cuenta el orden de ejecución de la serie de 5 penales.

f. Procedimiento antes de comenzar la tanda de penales:

- El árbitro decidirá el arco en el que se desarrollará la tanda teniendo en cuenta una serie de consideraciones, por ejemplo, el estado del terreno de juego, seguridad, ubicación de las tribunas, etc.;
- El árbitro realizará un nuevo sorteo con una moneda y el equipo que resulte favorecido decidirá si ejecutará el primer o el segundo lanzamiento;
- Estarán autorizados a participar en la tanda de penales todos los jugadores y suplentes, a excepción de los jugadores excluidos o expulsados al término del partido o del tiempo suplementario;
- Los propios equipos se encargarán de seleccionar a los lanzadores, entre los jugadores habilitados para ello, y de decidir el orden en el que estos ejecutarán los lanzamientos. No será necesario informar a los árbitros del orden fijado.

g. Durante la ejecución de la tanda de penales

- Solamente podrán permanecer en el terreno de juego los jugadores autorizados para participar en la tanda de penales y los árbitros;
- Todos los jugadores autorizados para participar en la tanda de penales, excepto el lanzador y los dos guardametas, deberán permanecer en el interior del círculo central, sobre la línea divisoria o justo por detrás de esta;
- El arquero del equipo ejecutor del lanzamiento deberá permanecer en el terreno de juego fuera del área, aproximadamente en línea con el punto penal, pero al menos a 5 m de este, y en el lado opuesto a los banquillos;
- Cualquiera de los jugadores autorizados para participar en la tanda de penales podrá intercambiar su puesto con el guardameta;
- Los lanzamientos deberán ejecutarse por turnos;
- Cada uno de los lanzamientos deberá ejecutarlo un jugador diferente; antes de poder lanzar un segundo penal, todos los jugadores autorizados deberán haber ejecutado ya un lanzamiento;

- Se considerará que el penal se ha completado cuando el balón deje de moverse, deje de estar en juego o los árbitros detengan el juego por una infracción; el lanzador no podrá jugar el balón por segunda vez en un mismo lanzamiento;
- Los árbitros llevarán el control de todos los lanzamientos;
- Si el arquero cometiera una infracción y, como resultado de ello, se tuviera que repetir el lanzamiento, se deberá amonestarlo;
- Si el lanzador es penalizado por una infracción cometida después de que los árbitros hayan dado la señal para ejecutar el lanzamiento, se registrará este como fallado y se amonestará al lanzador;
- Si antes de que ambos equipos hayan ejecutado sus cinco tiros uno hubiera marcado más goles que los que el adversario pudiera anotar con sus cinco lanzamientos, se dará por terminada la tanda;
- Si después de ejecutar ambos equipos sus cinco lanzamientos el marcador siguiera empatado, se proseguirá con los tiros penales, uno por equipo, hasta que un equipo haya marcado un gol más que el otro tras ejecutar el mismo número de lanzamientos.

REGLA 10.

FUERA DE JUEGO

INDICACIÓN: No existe la infracción de fuera de juego en el futsal.

REGLA 11.

FALTAS Y CONDUCTA INCORRECTA

Los tiros libres indirectos y los lanzamientos desde el punto penal solamente podrán concederse por infracciones cometidas con el balón en juego. Todas las faltas, excepto las cometidas dentro del área que se concederá penal, se consideran tiros libres directos e indirectos

Consideración de faltas

❖ **Imprudente** es aquella acción en la cual un jugador muestra falta de atención o de consideración o actúa sin precaución al disputar un balón a un adversario. No se aplicará una sanción disciplinaria.

❖ **Temeraria** es la acción en la que un jugador realiza una acción que entraña daño físico, no necesariamente grave, sin tener en cuenta el riesgo o las consecuencias para su adversario, por lo que deberá ser amonestado.

❖ **Con uso de fuerza excesiva** es la acción en la que el jugador se excede en la fuerza y la impetuosidad empleada o pone en peligro la integridad física del adversario, por lo que deberá ser expulsado.

❖ **Juego peligroso** se considerará toda acción que, al intentar jugar el balón, suponga riesgo de lesión, incluso para el propio jugador que realice la acción, o que impida que un adversario cercano juegue el balón por temor a lesionarse. Están permitidos los remates de «chilena» o de «tijera», siempre que no entrañen ningún peligro para el adversario.

❖ **Obstaculizar el avance de un adversario sin que exista contacto** supone interponerse en el camino de este para obstruir, bloquear, ralentizar o forzar a cambiar de dirección a dicho adversario cuando el balón no está a distancia de juego de los jugadores involucrados. Todos los jugadores tienen derecho a mantener su posición en el terreno de juego; encontrarse en el camino de un adversario no es lo mismo que interponerse en su camino. Los jugadores podrán proteger el balón colocándose entre este y un adversario mientras el balón se halle a distancia de juego y el jugador no retenga a su adversario con los brazos o el cuerpo. Si el balón se hallara a distancia de juego, el adversario podrá cargar contra el jugador, dentro de los márgenes permitidos por las Reglas de Juego.

❖ **Bloquear a un adversario** puede considerarse una táctica lícita en el futsal, siempre que el jugador que realice el bloqueo se encuentre quieto en caso de producirse contacto físico y que no se interponga en el camino de un oponente desplazándose intencionadamente hacia él y provocando el contacto al moverse o estirar el cuerpo. Además, el oponente deberá tener la posibilidad de evitar el bloqueo. Podrá realizarse un bloqueo tanto si el jugador rival está en posesión del balón como si no lo está.

Tiro libre indirecto

Se concederá un libre indirecto si, a juicio de los árbitros, un jugador comete sobre un contrario una de las siguientes faltas de una manera *imprudente, temeraria o con el uso excesivo de fuerza*:

- Cargar;
- Saltar encima;
- Dar una patada o intentarlo;
- Empujar;
- Golpear o intentarlo (cabezazos incluidos);
- Realizar una entrada;
- Poner la zancadilla o intentarlo.
- Infracción por mano (excepto el guardameta dentro de su propia área);
- Sujetar a un adversario;
- Obstaculizar a un adversario mediante contacto físico;
- Escupir o morder a alguien;
- Lanzar o golpear un objeto contra el balón, a un adversario o a un árbitro, o golpear el balón con un objeto.
- Jugara de forma peligrosa, según lo dispuesto más abajo;
- Obstaculizara el avance de un adversario sin que exista contacto físico;
- Actuase mostrando desaprobación, utilizando lenguaje o gestos ofensivos, insultantes o humillantes u otras ofensas verbales;
- Impidiera que el arquero saque o lance el balón con la mano, lo juegue o lo intente jugar cuando el arquero está en proceso de soltarlo o lanzarlo;
- Cometiera cualquier otra infracción que no haya sido mencionada en las Reglas de Juego, por la cual se interrumpe el partido para amonestar, excluir o expulsar a un jugador.
- En caso de que el árbitro considere que haya una demora intencional en poner en juego la pelota en cualquier situación (saque del arquero, lateral, tiro libre, córner, etc.), ésta será penalizada con saque lateral desde la mitad de cancha para el equipo contrario.
- Además de la tarjeta roja (expulsión) y amarilla (amonestación) se implementará la tarjeta “azul”, la cual será descalificación con cambio, no permitiendo el reingreso del jugador descalificado por el resto del partido, pudiendo tomar parte del partido siguiente.

Tocar el balón con la mano

A excepción de los arqueros dentro de su área, cometerá infracción el jugador que:

- Toque el balón de manera intencionada con la mano o el brazo, incluido el movimiento en dirección al balón con estas partes del cuerpo;
- ❖ Recupere la posesión del balón después de que este le toque en la mano el brazo, para luego marcar gol en el arco adversario o generar una ocasión de gol.

A excepción de los arqueros dentro de su área, generalmente se considerará que ha cometido infracción el jugador que:

- Toque el balón con la mano o el brazo cuando:
 - ❖ La mano o el brazo se posicionen de manera antinatural y consigan que el cuerpo ocupe más espacio;
 - ❖ La mano o el brazo se sitúen por encima de la altura del hombro o más allá de este, a menos que se juegue primero el balón de manera intencionada con otra parte del cuerpo, y luego toque este en la mano o el brazo.

Estas infracciones se considerarán como tales incluso en el caso de que el balón toque en la mano o el brazo del jugador tras haber rebotado en la cabeza, el cuerpo o el pie de otro jugador cercano al primero.

Cometerá infracción aquel jugador, incluido el guardameta, que marque gol en la portería contraria con la mano o el brazo, aun cuando fuese de manera accidental.

Excepto en las infracciones arriba mencionadas, por regla general, no se considerará infracción si el balón toca la mano o el brazo:

- Cuando proviene directamente de la cabeza o el cuerpo, incluido el pie, del propio jugador;
- Si proviene directamente de la cabeza o el cuerpo, incluido el pie, de otro jugador;
- Si la mano o el brazo están cerca del cuerpo y no se encuentran en una posición antinatural con la que se consiga ocupar más espacio;

- Si el jugador cae y la mano o el brazo quedan entre el cuerpo y el punto de apoyo en el suelo, pero no alejadas del cuerpo hacia un lado o en vertical.

El arquero está sujeto a las mismas restricciones que cualquier otro jugador en cuanto a tocar el balón con la mano fuera de su propia área.



Medidas disciplinarias

Los árbitros tienen la autoridad para tomar medidas disciplinarias desde que entran en el terreno de juego para realizar la inspección previa al partido hasta que lo abandonan una vez terminado el encuentro.

Si antes de entrar en el terreno de juego al comienzo del partido, un jugador o un miembro del cuerpo técnico cometieran una infracción merecedora de expulsión, los árbitros tendrán la autoridad para impedir que el jugador o el miembro del cuerpo técnico participe en el partido. El árbitro deberá hacer constar igualmente todos aquellos casos de conducta incorrecta.

Aquel jugador o miembro del cuerpo técnico que cometa una infracción sancionable con amonestación, exclusión o expulsión, ya sea dentro o fuera del terreno de juego, atentando contra otra persona cualquiera o contra las propias Reglas de Juego o Reglamento General, será sancionado conforme a la infracción cometida.

La tarjeta amarilla se utiliza para comunicar una amonestación, la tarjeta azul para comunicar una exclusión y la tarjeta roja para comunicar una expulsión.

Solo se podrán mostrar tarjetas amarillas, azules o rojas a los jugadores, a los suplentes y a los miembros del cuerpo técnico.

Retrasar la reanudación del juego para mostrar una tarjeta

Cuando los árbitros hayan decidido mostrar una tarjeta, ya sea para amonestar, excluir o expulsar a un jugador, el juego no deberá reanudarse hasta que se haya mostrado la tarjeta.

Ventaja

Si los árbitros concedieran ventaja por una infracción merecedora de amonestación, exclusión o expulsión, dicha amonestación, exclusión o expulsión deberá aplicarse en cuanto el balón deje de estar en juego.

No se concederá ventaja en el caso de juego brusco y grave (falta de extrema dureza), conducta violenta, faltas merecedoras de una segunda amonestación o exclusión o tras la sexta y sucesivas faltas acumulables, a no ser que se trate de una ocasión manifiesta de gol. Los árbitros deberán entonces excluir o expulsar al jugador en cuanto el balón deje de estar en juego; no obstante, si el jugador jugara el balón, se lo disputara a un adversario o interfiriera con él, los árbitros detendrán el juego, excluirán o expulsarán al jugador y reanudarán el juego con un libre indirecto, a menos que el jugador hubiera cometido una infracción más grave.

Si, tras concederse la ventaja, los árbitros amonestaran a un jugador con una segunda tarjeta amarilla o una tarjeta roja después de que se hubiera marcado un gol, el equipo del jugador expulsado podrá continuar jugando con el mismo número de jugadores tras reemplazarlo con un suplente. Si, por el contrario, no llegara a marcarse ningún gol, el equipo del jugador sancionado continuará con disputando el encuentro con un jugador menos.

Si un jugador del equipo defensor comenzara a sujetar a un atacante rival fuera del área y continuará sujetándolo dentro de la misma, el árbitro señalará tiro penal.

Infracciones sancionables con amonestación

Se amonestará a aquel jugador que realice alguna de las acciones siguientes:

- Retrasar la reanudación del juego;
- Mostrar desaprobación con palabras o acciones;
- Entrar o volver a entrar en el terreno de juego sin el permiso de uno de los árbitros o contraviniendo el procedimiento de sustitución;

- No respetar la distancia reglamentaria en un saque de esquina, un lanzamiento de falta o un saque de banda;
- Infringir reiteradamente las Reglas de Juego;
- Conducta antideportiva.

Se amonestará a aquel suplente que realice alguna de las acciones siguientes:

- Retrasar la reanudación del juego;
- Mostrar desaprobación con palabras o acciones;
- Entrar en el terreno de juego contraviniendo el procedimiento de sustitución;
- Conducta antideportiva.
- En el caso de que un mismo jugador cometa dos infracciones sancionables (incluso sucesivamente), se le deberá amonestar dos veces, por ejemplo, si entra al terreno de juego contraviniendo el procedimiento de sustitución y, acto seguido, realiza una entrada temeraria o frustra un ataque inmediato y directo por medio de una falta o tocando el balón con la mano, etc.
- En caso de incorrección del público o parcialidad de un equipo, el árbitro advertirá verbalmente al capitán del equipo de dicha parcialidad. Si el público o parcialidad reincide en tal actitud, el capitán será amonestado. Si el público o parcialidad persiste en tal conducta y no permite el normal desarrollo del juego, los árbitros podrán determinar la expulsión de la parcialidad o, según el caso, el capitán del equipo podrá ser excluido e incluso expulsado, procediendo luego a realizar el informe correspondiente a las autoridades pertinentes.

Amonestaciones por conducta antideportiva

Existen diferentes acciones en las cuales se amonestará a un jugador por conducta antideportiva, entre ellas:

- Intentar engañar a los árbitros, por ejemplo, al fingir una lesión o aparentar haber sido objeto de una infracción (simulación);
- Cometer de manera temeraria una infracción sancionable con libre directo;
- Tocar el balón con la mano para obstaculizar o impedir que progrese un ataque inmediato y directo;

- Cometer una falta con la que se interfiere en un ataque inmediato y directo o se acaba evitando, excepto cuando los árbitros conceden un tiro penal por una infracción con disputa del balón;
- Evitar una ocasión manifiesta de gol de un adversario mediante una infracción con disputa del balón y por la que los árbitros señalan tiro penal;
- Tocar el balón con la mano al intentar marcar un gol (independientemente de que lo consiga o no) o en un intento de evitar un gol del adversario sin conseguirlo;
- Efectuar marcas no autorizadas en el terreno de juego;
- Distraer con acciones, palabras y/o comentarios a un adversario durante el juego;
- Desplazar o volcar intencionadamente la portería (sin evitar así un gol o una ocasión manifiesta de gol del equipo adversario);
- Extralimitarse en la celebración de un gol;
- Gesticular o actuar de forma provocadora o exaltada;
- Quitarse la camiseta.

Un jugador o un suplente será merecedor de una exclusión mediante tarjeta azul cuando:

- Cometa alguna de las infracciones anteriormente señaladas y que, al entender del árbitro y por su mayor gravedad, impida su continuidad en el partido, sin que tal infracción sea merecedora de expulsión;
- Hubiera sido ya amonestado y, siendo merecedor de una nueva amonestación, la infracción no sea de gravedad a criterio del árbitro.

El jugador excluido deberá retirarse del terreno de juego y ya no podrá volver a participar en el encuentro ni en ningún otro de la misma jornada. Su equipo deberá realizar la sustitución por un suplente en forma obligatoria e inmediata, una vez que el árbitro lo autorice.

Infracciones sancionables con expulsión

Se deberá expulsar al jugador o suplente que cometa alguna de las siguientes infracciones:

- Impedir mediante una infracción por mano un gol o evitar una ocasión manifiesta de gol, excepto en el caso del arquero dentro de su propia área, o desplazar o volcar el arco de modo que impida que la pelota atraviese la línea de gol;
- Evitar un gol o una ocasión manifiesta de gol de un adversario que se dirige al arco del infractor mediante una infracción sancionable con un tiro libre, excepto aquellas situaciones descritas más abajo, cuando el arquero defensor no esté defendiendo su meta;
- Juego brusco y grave (falta de extrema dureza);
- Escupir o morder a alguien;
- Conducta violenta;
- Emplear lenguaje o gestos ofensivos, insultantes o humillantes;
- Recibir una segunda amonestación en el mismo partido.

Aquellos jugadores o suplentes que sean expulsados deberán abandonar igualmente las inmediaciones del terreno de juego y del área técnica.

Evitar un gol o una ocasión manifiesta de gol

Cuando un jugador evite un gol o una ocasión manifiesta de gol del equipo adversario cometiendo una infracción por mano, deberá ser expulsado, independientemente de dónde se produzca ésta.

Cuando un jugador cometa una infracción contra un adversario dentro de su propia área con la que se evite una ocasión manifiesta de gol del adversario y los árbitros señalen tiro penal, el infractor solamente será amonestado si con la infracción se pretendía jugar el balón; en el resto de las acciones, por ejemplo, agarrar, arrastrar, empujar, imposibilidad de jugar el balón, etc., el infractor deberá ser expulsado.

Aquel jugador, suplente o miembro del cuerpo técnico que entre en el terreno de juego sin la debida autorización de uno de los árbitros e interfiera en el juego o cometa una infracción y que termine evitando un gol del equipo contrario o una ocasión manifiesta de gol habrá cometido una infracción merecedora de expulsión.

A la hora de determinar si este tipo de infracción se ha producido, se deberán tener en cuenta los siguientes aspectos:

- Distancia entre el lugar donde se cometió la infracción y la meta;

- Dirección del juego;
- Probabilidad de mantener o recuperar el balón;
- Posición y número de jugadores de campo defensores y del arquero;
- Si el arco está “descubierto”.

Se considera que si el arquero está justo delante de su arco para defenderlo, no es posible cometer una infracción del tipo “evitar una ocasión manifiesta de gol”, incluso si se dan todas las circunstancias de dicha infracción.

Si el arquero cometiera una infracción que evite una ocasión manifiesta de gol del equipo rival, o evitara una ocasión manifiesta de gol al tocar el balón con la mano fuera de su área, y su arco estuviera defendido por un jugador de campo situado detrás de él, se considerará que el arquero ha cometido una infracción por evitar una ocasión manifiesta de gol.

Si el número de jugadores del equipo atacante superara al número de jugadores del equipo defensor, sin incluir al arquero, que están defendiendo el arco, se considerará una infracción por evitar una ocasión manifiesta de gol.

Juego brusco y grave (falta de extrema dureza)

Las entradas o disputas del balón que pongan en peligro la integridad física de un adversario o en las que el jugador se emplee con fuerza excesiva o brutalidad deberán sancionarse como *juego brusco y grave* (faltas de extrema dureza).

Todo jugador que arremeta contra un adversario en la disputa del balón de frente, por el costado o por detrás, utilizando una o ambas piernas con fuerza excesiva o poniendo en peligro la integridad física del adversario, estará jugando con excesiva dureza

Conducta violenta

Si un jugador se emplea o tiene la intención de emplearse con fuerza excesiva o con brutalidad contra un adversario cuando no le está disputando el balón, o contra cualquier otra persona, independientemente de si se produce o no contacto, la acción será considerada conducta violenta.

La conducta violenta puede ocurrir dentro o fuera del terreno de juego, estando o no el balón en juego.