

REGLA NUMERO 1 La sala o recinto de juego tendrán las siguientes características: .

1º) FORMA Y DIMENSIONES DE LA CANCHA

Será una superficie rectangular cuyas dimensiones básicas son:

Lados mayores: 35 metros con una tolerancia + /- 5 metros

Máximo 40 metros - mínimo 30 metros.

Lados menores: 18 metros con una tolerancia +/- 2 metros

Máxima 20 metros - mínimo 16 metros

Las Entidades Nacionales en la propia jurisdicción de su competencia podrán determinar dimensiones reducidas hasta un mínimo de 24 metros de largo X 14 metros de ancho para competiciones propias y específicas

2º) CARACTERÍSTICAS DE CONSTRUCCIÓN DEL PISO

Será homogéneo, tal que permita el bote regular del balón y el suave desplazamiento controlado de los jugadores, sin ser resbaladizo, estará nivelado y sin declive perceptible. Podrá estar construido de: madera, cemento, asfalto, baldosa o superficies sintéticas y artificiales.



3º) TRAZADO DE LA CANCHA

El trazado y demarcación se realizará con líneas de 8 cm. de ancho, que en todos los casos forman parte de la superficie que delimitan, de color destacable respecto del suelo y será conforme al diseño del plano adjunto con las siguientes especificaciones:

3º a) Los dos lados mayores se denominarán LÍNEAS LATERALES y los dos lados menores LÍNEAS DE FONDO. Los tramos de la línea de fondo comprendidos entre los postes de los arcos reciben el nombre de LÍNEA DE GOL.

3º b) LÍNEA CENTRAL O DE MEDIA CANCHA; Los centros de las líneas laterales se unirán mediante una línea recta perpendicular a las mismas que dividirá la superficie total en dos rectángulos iguales.

3º c) **CÍRCULO CENTRAL Y CENTRO:** En el punto medio de la línea central se señalará un punto central de 10 cm. De radio llamado centro; desde el cual se medirá un círculo de 3 metros de radio llamado CÍRCULO CENTRAL.

3º d) **ÁREAS DE META:** se trazarán perimetralmente en torno a ambos arcos

Mediante líneas equidistantes a 4 metros de la línea de gol. Estando formadas por tres trazos: uno recto de 3 metros de longitud paralelo a la línea de gol, trazado a 4 metros de éstas; y los otros dos trazos curvos se delimitarán mediante dos arcos de circunferencia tomado como centros las bases de los postes respectivos uniendo los extremos del trazo recto anterior octogonalmente con la línea de fondo.

3º e) **PUNTOS DE PENA MÁXIMA:** A una distancia de 6 metros ante cada arco desde el punto medio de la línea de fondo respectiva y en una proyección perpendicular, se marcará un círculo 10 de cm radio desde donde se ejecutará la penalización máxima.

3º f) **PUNTOS DE TIRO CASTIGO:** A una distancia de 9 metros ante cada arco desde el punto medio de la línea de gol y en una proyección perpendicular se marcará un círculo de 5 cm. De radio, desde donde se ejecutarán los tiros de castigo si tal es la opción decidida reglamentariamente.

3º g) **ZONA DE CAMBIO DE LOS JUGADORES:** Sobre la línea lateral que ocupen los bancos y a 3 metros de la intersección con la línea central, a cada lado, se señalarán dos trazos 15 cm. De longitud que delimitan el espacio destinado a efectuar las SUSTITUCIONES de cada equipo.

4º) BANDAS EXTERIORES DE SEGURIDAD: para seguridad de los jugadores existirá una zona perimetral libre de obstáculos, de 1 m de ancho como mínimo a lo largo de las líneas laterales, y de 2 m detrás de las líneas de fondo.

5º) ALTURA LIBRE DE OBSTÁCULOS: en los recintos cubiertos, la altura mínima admisible del techo será de 5m.

6º) MESA DE CONTROL: la sala de juego dispondrán obligatoriamente en un lugar central junto a una de las laterales e inaccesible para el público, de una mesa con los elementos necesarios para el control del partido en la que el planillero y cronometrista puedan ejercer sus funciones convenientemente, estará separada al menos 1 m de la línea lateral correspondiente.

7º) BANCOS DE SUPLENTES Y TÉCNICOS: es el lugar que ocuparán los jugadores suplentes, nunca superiores a siete, y el cuerpo técnico no mayor de cinco personas. Se situarán al margen de la línea lateral que ocupe la mesa de control, a ambos lados de; esta y a una distancia mínima de 2m. de sus extremos, debiendo ser inaccesible al público. El equipo local, organizador, o que figure en primer lugar en la planilla oficial del partido, ocupará el banco derecho, y el segundo nominado o adversario, el banco izquierdo, que mantendrán durante todo el encuentro. De no existir las premisas anteriores se adjudicarán por sorteo. Para actuación del entrenador o técnico se trazará una línea perimetral de dos metros lateralmente desde sus extremos y un metro por delante del mismo.

8º) LOS ARCOS: deberán situarse centradas respectiva y longitudinalmente sobre las líneas de fondo. Los postes serán de madera, metálicos o sintético, sé sección cuadrada o circular, de 8 Cm. De diámetro respectivamente. Pintados totalmente de blanco o franjas alternativas de dos colores, que se distingan claramente del fondo del recinto. Sus medidas interiores entre los postes verticales, serán de 2m. y de 3 m entre el larguero horizontal y el suelo de la cancha, estarán dotadas de redes de malla elástica que recojan el balón.

9º) LAS REDES: serán de material maleable, cuerda o material sintético, de malla cuadrada que impida el paso del balón; Colocadas, sujetas a los postes, largueros de los arcos y al suelo de manera que no impidan las acciones del portero y sin tensar para evitar en lo posible que el rebote del balón lo devuelva bruscamente a la cancha.

10º) TABLERO INDICADOR: deberá existir en un lugar visible para los jugadores, árbitros, mesa de control y público, al menos un marcador que registre los goles y otra información técnica del encuentro pueda ser anotada. Para los eventos de Nivel Nacional, será obligatorio poseer tablero electrónico.



REGLA 2

EL BALÓN:

1º) El balón será un objeto esférico de cuero o material similar o sintético suave, con cámara de aire y revestimiento interior de espuma u otro material denso y uniforme, debiendo tener las siguientes características físicas y dinámicas.

- De superficie mayoritariamente de color blanco, pudiendo existir variantes de acuerdo al color del piso donde se jugará.

* En su condición dinámica dejar caer desde una altura de 2 m sobre el suelo, su primer bote no podrá superar los 30 cm, ni los 10 cm en su segundo rebote si lo tuviese.

* Dimensiones y peso:

JUVENIL, MAYOR Y SENIOR	53 a 55 cm de circunferencia	450 a 500 gr.
FEMENINO	53 a 55 cm de circunferencia	350 a 400 gr.
INFANTIL Y CADETE	43 a 46 cm. de circunferencia	250 a 300 gr.

Para su homologación en competiciones oficiales, los balones deberán estar claramente identificados para cada categoría

REGLA 3

NÚMERO DE JUGADORES

1º) Cada equipo en juego se compone por CINCO JUGADORES sobre la cancha, uno de ellos será el arquero, así mismo uno de estos cinco ejercerá la función de capitán del equipo.

2º) Al CAPITÁN le corresponden las siguientes funciones:

* Representar a su equipo, siendo responsable de la conducta de sus jugadores, antes, durante y después del encuentro.

- Informar veraz y fielmente al planillero antes del comienzo del partido, el nombre y número de cada jugador, y los componentes del equipo técnico, autorizados a permanecer en el banco,
- Firmando la planilla al comienzo del mismo partido, garantizando que todos los inscriptos estén presentes en la sala.
- Solo el puede dirigirse al Arbitro para recibir información esencial, siempre en términos corteses, incluso para avisar al planillero o cronometrista las sustituciones de jugadores o cambio de posición del arquero cuando esto sea necesario. Ningún otro jugador puede dirigirse al Arbitro y/o planillero /cronometrista.

* Ir identificado con un brazalete bien visible en uno de sus brazos, debiendo identificar igualmente al Capitán que le sustituya sobre la cancha en caso de ser reemplazado.

- Tomar decisión sobre el lugar o punto de ejecución opcional de los tiros castigo favorable a su equipo

3º) No se podrá iniciar un partido sin que los equipos presenten un mínimo de cuatro jugadores , ni tampoco proseguir el juego si alguno de ambos quedase reducido a menos de cuatro jugadores, en cuya circunstancia el Arbitro dará por finalizado el encuentro.

4º) Cada equipo podrá inscribir un máximo de 12 (doce) jugadores en la planilla de partido, de los cuales cinco comenzarán el encuentro y los siete restantes permanecerán sentados en el banco de suplentes; junto a los integrantes del Cuerpo Técnico, debidamente autorizados e identificados.

REGLA 4.

UNIFORME DE LOS PARTICIPANTES

I.- DE LOS JUGADORES

1º) El uniforme del jugador consta de: casaca o camiseta de manga larga o corta, pantalón corto, medias tres cuartos hasta la rodilla y zapatillas de lona o cuero suave con suela lisa y revestimiento de goma o caucho. Podrán usarse elementos elásticos u ortopédicos, suspensores, protectores, calzas, siempre que no sobresalga del uniforme del jugador, y queden perfectamente integrados en el color o tonalidad del uniforme sin ofrecer contrastes cromáticos o estéticos apreciables.

2º) El arquero usará uniforme de color diferente al de los restantes jugadores, se le permitirá el uso de pantalón largo sin "BOLSILLOS" ni "CREMALLERAS", ni cualquier otro elemento metálico o peligroso.

3º) Utilizarán obligatoriamente camisetas numeradas en la espalda, comprendida entre el 1 (uno) y 20 (veinte) cuyo tamaño de altura no superará los veinte centímetros con un mínimo de quince cm., Siendo necesaria una clara diferenciación de color entre los números y la casaca evitándose repetición de números en cada equipo.

* En determinadas competiciones de alto nivel, las entidades competentes podrán determinar en su jurisdicción el uso de números igualmente seriados a los dorsales pero de entre 10 a 12 cm. de alto situados sobre el pecho de la casaca de los jugadores de cada equipo ; al igual que en los pantalones.-

4º) No se permite al jugador el uso de objetos peligrosos o inconvenientes para la practica del juego, si a criterio del Arbitro, el jugador no obedeciese al ser requerido sobre estos extremos razonablemente, podrá ser DESCALIFICADO.

5º) El jugador que no se presente debidamente uniformado según esta REGLA será retirado temporalmente de la cancha y podrá reintegrarse al juego cuando reúna las condiciones normales de su uniforme cuando el encuentro está detenido.

II.- DE LOS ÁRBITROS, PLANILLERO Y CRONOMETRADOR:

6º) El uniforme de los ÁRBITROS consta de: casaca o camiseta manga corta o larga, de color con cuello y puños de otro color, con estas bases, las Asociaciones Nacionales podrán determinar diseños especiales para

competiciones de nivel Nacional e Internacional, autorizados por FI.FU.SA. Pantalón largo y cinturón, blancos, medias y zapatillas blancas.-

7º) La casaca del planillero y 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.

8º) Cuando algún equipo use casacas que puedan confundirse con el color de los Árbitros, éstos deberán cambiar, (pudiendo ser similar al de los señores planillero / cronometrista). Conservando el resto del uniforme y calzado de color blanco.

9º) Los Árbitros deben llevar sobre el pecho, lado izquierdo de la casaca, el escudo de la entidad a que pertenece. Los Árbitros de las Asociaciones Continentales o la Federación Internacional utilizarán el escudo respectivo de estas instituciones.

10º) En épocas de invierno o verano, o zonas de climatología extrema, está permitido a los Árbitros, planillero y cronometrista, utilizar casacas acordes con la temperatura, conservando las características fundamentales de su diseño.

11º) Para las competencias nacionales los colores y los diseños de las casacas son de libre elección

.III – DEL CUERPO TECNICO: en lo eventos de orden nacional la CAFS – FUTSAL y FRBT, determino que quienes integren el banco de suplentes sin ser jugadores deberán utilizar obligatoriamente camisa y corbata en tiempo de temperatura elevada y camisa, corbata y saco con temperaturas mas frescas, la demás vestimenta deberá ser adecuada al espíritu de la regla de brindar una imagen adecuada al ámbito de la competencia, el árbitro está facultado a retirar de la cancha a quién no cumpla con este requisito y a suspender el partido hasta tanto se cumpla con sus ordenes, quién en forma reiterada incumpla con esta regla podrá ser sancionado de acuerdo a las reglas en vigencia.

REGLA 5

SUSTITUCIÓN DE LOS JUGADORES

1º) En el transcurso de un partido, cada equipo puede efectuar cambios y sustituciones de jugadores en número ilimitado, estando el juego interrumpido, mediante previo aviso al anotador, sin mediar ninguna otra acción o dilación por este hecho-

2º) El jugador sustituido podrá volver nuevamente a la cancha mediante una posterior sustitución.

3º) El jugador **expulsado** durante el encuentro no podrá ser sustituido y no podrá permanecer en el banquillo.

4º) El jugador **descalificado** podrá ser sustituido.

5º) El cambio de posición entre el arquero y otro jugador de campo, no se debe considerar como sustitución, debe ser comunicado y autorizado por Arbitro y anotado por el planillero. Este cambio de posición debe realizarse cuando el balón no está en juego

6º) No se permitirá el cambio posicional o sustitución del arquero en caso de incurrir en tiro penal, salvo en caso de lesión grave verificada por el Arbitro y comprobada por un médico.

7º) El jugador sustituto deberá informar previamente al anotador y aguardar la detención del juego para efectuar la sustitución, no entrando a la cancha antes de que el jugador sustituido haya salido completamente de ésta.

* Para la sustitución de jugadores, el tiempo máximo es de quince (15) segundos, excedido el mismo será considerado como tiempo muerto al equipo infractor.

8º) Se procederá a realizar sustituciones de jugadores únicamente cuando el juego esta detenido, debiendo salir y entrar por la zona de cambio señalado.

9º) Si el jugador sustituido es el Capitán, corresponde a este designar un nuevo capitán, informando al Arbitro y al planillero, cediendo el brazalete identificadorio al nuevo responsable de esta función en la cancha.

10º) En el banco de cada equipo destinados a los suplentes y cuerpo técnico, conforme a la REGLA 3, sólo puede permanecer un máximo de siete jugadores en condiciones de participar en el juego, y nunca mas de cinco integrantes del cuerpo técnico. Acreditados e identificados debidamente.

11º) Las funciones de los Árbitros comienzan en el momento de su entrada al recinto deportivo, de donde se deducen sus facultades y autoridad correspondiente para advertir a cualquier jugador o técnico que adopten actitudes inconvenientes, o incluso de descalificar según la naturaleza de la infracción cometida. Un jugador o técnico descalificado o expulsado antes del inicio del encuentro puede ser sustituido, no así si es expulsado durante el partido, una vez que haya dado comienzo.

La infracción de la Regla 3 (jugadores en la cancha) será sancionada como **falta disciplinaria** (tarjeta amarilla) del jugador que entre irregularmente.

REGLA 6

SOLICITUD Y DESCUENTO DE TIEMPO

1º) Cada equipo tiene derecho a solicitar un tiempo de un minuto de duración en cada periodo reglamentario de juego, durante el cual el partido y el cronometro permanecerán detenidos (tiempo muerto).

2º) Los tiempos son concedidos por este orden de prioridad: el delegado oficial o al técnico/entrenador, que lo solicitan al Planillero; o el Capitán, quien se dirige exclusivamente al Árbitro.

3º) Los tiempos son concedidos efectivamente cuando el balón no esté en juego.

4º) La facultad del técnico/Entrenador de dar instrucciones a sus jugadores, no le permite entrar al campo de juego; aunque si pueden los jugadores salir de esta para recibirlas, tan solo durante el minuto de tiempo concedido, y en la zona de su banco respectivo.

5º) Está permitido al Técnico/Entrenador hablar y dirigir a sus jugadores durante el partido, sentado o levantándose ocasionalmente sin permanecer permanentemente de pie; y siempre que lo haga de modo discreto, sin perturbar el desarrollo del juego. En esta actuación no se puede rebasar la zona delimitada ni llegar a interferir, o molestar las funciones del Árbitro y Planillero/Cronometrista.

5º a) El técnico /Entrenador descalificado puede ser sustituido por otro técnico del mismo equipo, debidamente acreditado.

5º b) Al equipo que quedase sin Técnico/Entrenador por cualquier causa, en ocasión de pedido de tiempo muerto, no les será permitido a sus jugadores acceder al banco para recibir instrucciones, deberán permanecer en el círculo central de la cancha recibéndola únicamente de su capitán de equipo. El Árbitro en tal caso solo autorizará el ingreso al campo de juego al médico o masajista para asistencia a los jugadores.

6º) En caso de exceder el tiempo reglamentario de sustituciones (quince segundos) y haber agotado el tiempo muerto permitido, se sancionará disciplinariamente al/los causante/s de la demora (TARJETA AMARILLA).

7º) A los efectos de solicitud de " tiempo muerto " en el caso de disputarse prórrogas o tiempo extra de juego, éste será considerado como continuación del segundo período reglamentario del partido.

II.- DESCUENTOS DE TIEMPO POR ACCIDENTES

8º) Los tiempos de detención del juego y del partido son descontados mediante paralización del cronómetro, con ocasión de: advertencias o medidas disciplinarias a jugadores y técnicos, " tiempo muerto " para instrucciones o

del propio árbitro, accidentes o lesión o cualquier otra paralización del juego siempre determinada por el árbitro.

9º) Si durante el juego se produce accidente o lesión de un jugador, los Árbitros continuaran hasta que la jugada concluya. En caso de paralización del juego por gravedad de o los lesionados para prestar asistencia médica el juego se reanudará con un "balón a tierra"

10º) En caso de lesión de un jugador no se permite la atención prolongada en la cancha, disponiéndose de quince segundos para retirar al lesionado, efectuar la sustitución o reincorporación de inmediato al afectado. Se exceptúa la lesión del arquero, mereciendo atención especial, limitándose éste, hasta un minuto de tiempo neutralizado por decisión del Árbitro.

11º) Los Árbitros tienen la facultad de solicitar tiempo muerto cuantas veces sea preciso, pero solo deben decidirse justificadamente estando el balón y el partido detenido por acciones comunes del juego.

12º) Si se presenta simulación de lesión o cualquier tentativa de retraso premeditado para ganar tiempo, los Árbitros continuarán el juego sancionando disciplinariamente al/los infractor/es.

13º) El juego no debe ser detenido para recomponer la vestimenta de los jugadores, esto se efectuará fuera de la cancha, o en el momento de estar paralizado el encuentro por acciones comunes de juego.

REGLA 7º

DURACIÓN DEL PARTIDO

1º) El partido tiene una duración de cuarenta minutos cronometrados de juego efectivo, dividido en DOS periodos de VEINTE MINUTOS, con un descanso de DIEZ MINUTOS. Este tiempo de juego y descanso rige para las siguientes categorías: JUVENIL, MAYOR, SENIORS Y FEMENINO MAYOR DE 16 AÑOS.

1º a) En las categorías menores de 12 años de edad, y las femeninas menores de 16 años, la duración total es de TREINTA MINUTOS de juego, dividido en DOS Periodos de QUINCE MINUTOS cada uno con el mismo tiempo de descanso.

2º) La duración de cualquiera de ambos periodos será prorrogada para permitir la ejecución de una **PENA MÁXIMA (penal)**, sin posibilidad de remate posterior al ser efectuado el tiro por el ejecutor, ni de cualquier otro jugador que no sea el arquero defensor, finalizando el juego una vez concluida esta secuencia completa.

3º) Antes de iniciarse el partido, el Arbitro procede a realizar un sorteo, mediante lanzamiento de moneda al aire entre los Capitanes para decidir el equipo que elige un lado de la cancha y el que efectúa el saque inicial para comenzar el juego.

Esta misma norma regirá en la ejecución del tiro de castigo.

4º) El partido se inicia mediante la orden del Arbitro por un jugador del equipo determinado por sorteo, poniendo en movimiento el balón hacia el campo opuesto, simultáneamente el cronometrista pondrá el reloj en marcha

4º a) Cada equipo al inicio del juego ocupa su media cancha, los jugadores contrarios a los que efectúa el saque inicial permanece fuera de círculo central, y en todo caso a más de tres metros del balón, hasta que éste haya sido puesto en juego, habiendo recorrido una distancia igual a la longitud de su circunferencia.

5º) El jugador que ejecuta el saque no puede adelantarse al balón ni reiterar su contacto hasta que este haya sido tocado por otro jugador. La infracción a esta norma determina la repetición del saque inicial y la sanción disciplinaria (AMARILLA) al jugador.

6º) Después de conseguir un gol, el juego se reanuda en forma idéntica por un jugador del equipo contrario.

7º) Tras el descanso intermedio reglamentario los equipos cambian el lado de la cancha, en que iniciaron el primer periodo, y el saque corresponde al equipo contrario al que inició el juego.

8º) "Bote" neutral o "balón a tierra", tras cualquier interrupción del juego, estando el balón dentro de la cancha, por motivos excepcionales no citados en estas reglas, el Arbitro ordenará reanudar el partido mediante "bote neutral" o "balón a tierra" en el punto en el que se encontrase el balón al interrumpirse la jugada, salvo que fuera dentro de las áreas de meta; en dicho caso se reincidirá en un lugar más cercano, fuera del área de meta. Ningún jugador podrá situarse a menos de un metro del punto de contacto del balón con el suelo. Si estas disposiciones no se cumpliesen el Arbitro repetirá la acción.

9º) El balón está en juego:

9º a) Desde el comienzo del partido hasta su final señalado por el Arbitro.

9º b) Si contacta con los Árbitros situados sobre la línea demarcatoria de la cancha

9º c) Si rebota contra los postes o el travesaño del arco.

10º) El Balón no está en juego, o no está en condición de ser jugado:

10º a) Cuando traspasa completamente por el aire o por el suelo las líneas laterales, o el fondo, limitadoras del campo de juego.

10º b) Cuando el juego es interrumpido por los Árbitros haciendo sonar su silbato.

10º c) Cuando el partido se realiza en sala o recinto cubierto y el balón toca el techo, soportes, tablero o canasta de basquetbol u otras estructuras propias de la sala, el juego se reanuda mediante saque de meta o lanzamiento lateral, contrario al equipo cuyo jugador impulsase en última instancia el balón y en el punto de la línea lateral más próximo a la proyección de contacto del balón con el techo o elemento extraño golpeado.

11º) Las informaciones sobre el tiempo restante de juego para el término de cualquiera de los periodos son solicitadas por el delegado oficial o técnico de cada equipo, acreditado en el banco, al cronometrista únicamente en el momento en que el balón no está en juego y en su defecto por el capitán del equipo, a los Árbitros en las mismas circunstancias reglamentarias.

REGLA 8 º

EL GOL

1º) EL GOL es válido cuando el balón traspasa totalmente la línea de meta o línea de gol delimitada sobre la línea de fondo, entre los postes y travesaño que conforman el arco, siempre que no haya sido impulsado, tocado con la mano o brazo del atacante que lo materializa. En general se empleará el término; gol conseguido, o gol marcado.

2º) No es válido el gol resultante de tiro efectuado desde el área de meta contraria, salvo que el balón en su trayectoria haya tocado a un jugador contrario, que no sea el arquero, situado dentro o fuera del área

2º a) Ni el originado de lanzamiento lateral, de esquina, o del arquero contrario, salvo que el balón en su trayectoria toque, o sea, jugado por un defensor, que no sea el arquero, situado dentro de su propia área, o de cualquier otro jugador fuera de ella

2* b) Ni el originado de saque de meta inicial, salvo que el balón en su trayectoria sea tocado o jugado

por un contrario, inclusive el arquero situado dentro de su propia área, o de cualquier otro jugador fuera de ella.

3º) En ocasión de las acciones definidas en los puntos 2ºa y 2ºb, el juego se reanuda mediante saque de arco del lado del equipo que recibió el balón.

4º) Y también si el arquero, al intentar jugar, atrapar o despejar en su propia área el balón, permite que éste traspase la línea de meta o de gol.

4º a) Y también si lanzado el tiro desde dentro del área propia, traspasa el balón la línea de gol, tocado o no por un jugador del mismo equipo, incluso el arquero.

5º) Si durante un partido por causa accidental es movido el arco coincidiendo su desplazamiento con una secuencia efectiva de gol, los Árbitros podrán concederlo validamente, si a su juicio el balón traspasó la línea de gol reglamentariamente, en su hipotética posición habitual y normal.

6º) RESULTADO DEL PARTIDO: es él computo final de los goles marcados y recibidos respectivamente por cada equipo durante el juego. Vencedor es el equipo que obtiene mayor número de goles marcados, si ninguno de los equipos obtienen gol u obtienen el mismo número de goles el partido se considera empatado.

* DISPOSICIONES COMPLEMENTARIAS:

A criterio arbitral y en determinadas circunstancias emocionales y deportivas, está permitido celebrar durante breves segundos la obtención del gol por los jugadores, siempre con el respeto debido al adversario, a los Árbitros, al público y al espectáculo deportivo en general.

REGLA 9º

INFRACCIONES

1º) Las infracciones definidas en esta regla se dividen en:

A.- FALTAS TÉCNICAS

B.- FALTAS PERSONALES

C.- FALTAS DISCIPLINARIAS

2º) Será sancionado como infractor el jugador, o técnico en su caso, que cometa alguna de las faltas a las REGLAS siguientes:

A.- FALTA TÉCNICA

Todas las faltas técnicas son acumulables y anotadas obligatoriamente en la planilla del encuentro.

A.a.) Dar o intentar dar una patada al adversario.

A.b.) Hacer zancadilla, derribar o intentar hacerlo voluntariamente, con las piernas, por delante, lateralmente o por detrás a un adversario.

A.c.) Saltar o abalanzarse sobre el adversario.

A.d.) Cargar al adversario por detrás, salvo que este obstruya o dificulte la jugada.

A.e.) Cargar al adversario de manera violenta o peligrosa.

A.f.) Pegar, o intentar pegar, o agredir al adversario, escupir o insultar.

A.g.) Sujetar o agarrar al adversario con las manos o impedirle la acción con cualquier parte del brazo o piernas.

A.g.) Empujar al adversario con las manos o los brazos,

A.i.) Disputar el balón frontal o lateralmente a un adversario entrándole con la plantilla de uno o ambos pies en PLANCHA, para impedirle la acción

A.j.) Tocar, desviar, sostener o impulsar el balón con la mano o el brazo, salvo el arquero ubicado en su área de meta.

* PENALIZACIÓN (de las infracciones A.a. a la A.j.) Se castigan con un tiro libre contra el equipo infractor en el punto donde se comete la falta, siendo esta fuera del área de meta, si fuera cometida dentro de la misma se sanciona **con PENA MÁXIMA**

A.k.) Pretender quitar el balón de las manos al arquero adversario.

* **PENALIZACIÓN**: se castiga con un tiro libre contra el equipo infractor donde se comete la falta.

A.l.) Intervenir el arquero en disputa del balón fuera del área, caracterizándose su participación por el momento y punto exacto en que toque el balón, al jugador adversario o interviniendo en cualquier acción o posibilidad de acción del juego.

INTERPRETACIÓN:

El arquero que interviene para interceptar el balón en su área y por su propia inercia resbala o se desliza fuera de ella, no comete infracción si suelta o deja libre el balón en el momento de salir del área de meta. Pero si persistiera fuera del área en controlar o mantener sujeto el balón comete infracción (A.l.)

No comete infracción el arquero si al sacar el brazo fuera de su área de meta con el balón sujeto, mantiene los pies en contacto o sobre la línea de área. Existe infracción si su pie de apoyo o más avanzado traspasa completamente la línea de área de meta.

* **PENALIZACIÓN**: se castiga con un tiro libre contra el equipo del infractor en el punto en que el arquero participó de la jugada.

A.m.) Cargar con el hombro a un adversario estando el balón fuera del alcance de ambos y considerando que los jugadores no tratan de jugar el mismo.

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

A.o.) Patear hacia atrás elevando ambos pies (bicicleta) o trabar lanzando el balón hacia atrás en las proximidades de un adversario con riesgo de alcanzarle peligrosamente.

A.p.) Practicar jugada peligrosa alcanzando al adversario, aun sin tener la intención de dañarle.

A.q.) Pisar o inmovilizar el balón con los pies contra el suelo durante más de cinco segundos, impidiendo que sea jugado libremente con el deliberado propósito de perder tiempo de juego.

***PENALIZACIÓN**: (de las infracciones A.m. a A.q.) Se castigan con un tiro libre contra el equipo del infractor en el lugar que se comete la falta. Si ésta se comete dentro del área de meta, la ejecución se efectúa fuera de la misma en un punto más próximo del lugar donde se cometió la infracción.

B.- FALTAS PERSONALES

Todas las faltas personales son acumulables y anotadas obligatoriamente en la planilla del encuentro, a excepción de las señaladas en los puntos B.h) y B.i) siendo simplemente penalizadas como se indica en el inciso correspondiente (B.h. / B.i)

B.a) El portero demora mas de cinco segundos, la reposición del balón al juego, una vez que por el mismo estuviera controlado y en condiciones de ser jugado.

B.b) Obstruir o impedir 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 arquero, estando caído en su propia área para defender su arco.

B.c) Tocar el balón en segunda instancia, el ejecutor de un lanzamiento lateral, de esquina o del arquero, tiro libres o de meta, antes de que otro jugador lo haga.

B.d) El jugador que demora mas de cinco segundos la puesta en juego del balón en ejecución de cualquier tiro libre, de meta o pena máxima, desde el momento que el Arbitro da la orden para su ejecución.

B.e) Tocar el balón, estando en juego, cualquier jugador que no este completa y debidamente uniformado.

B.f) Usar voz o expresión, movimiento de brazos para tratar de distraer o engañar al adversario, fingiendo ser compañero de equipo para obtener ventaja del lance, pretender retener el balón con las manos para retrasar su reposición al juego y obtener ventaja de la misma.

B.g) El arquero después de recibir el balón y reponerlo al juego desde su área, no puede recibirlo en segunda instancia, o sea, tocarlo nuevamente, hasta que sea jugado por un adversario, dejará de existir esta hipótesis al ser tocado el balón por un adversario, o si sale de la cancha, o se interrumpe el juego por cualquier infracción y/o señalización arbitral.

B.h) Cada equipo dispondrá de cinco pases del balón para pasar la línea central de la cancha desde su zona defensiva, esta cuenta de cinco pases prescribe toda vez que el balón traspase la línea central, o cuando este sea tocado por un adversario o accidentalmente por los árbitros; Esta norma se aplicará en todas las categorías.

B.i) Infringe también la norma quien incurra en juego pasivo persistiendo los jugadores dentro o fuera del área en el intercambio de pases con el propósito retardar el ritmo del partido, estando el balón en condición de ser jugado.

* PENALIZACIÓN: (de las infracciones B.a. a B.i.) se sanciona con lanzamiento lateral por el equipo adversario al infractor desde el punto más cercano al lugar donde ocurrió la infracción. B.j.) El portero que efectuó un lanzamiento del balón directamente más allá de la línea central, sin que toque el suelo propio o a cualquier jugador situado en su media cancha propia.

- PENALIZACIÓN: se sanciona al infractor con pérdida del balón y reposición mediante lanzamiento lateral desde la mitad de la cancha, por cualquiera de los extremos de su línea central más próximo a la posición del balón en el momento y punto de la infracción (B.h y B.i). La falta es acumulable y anotada en la planilla de juego (APLICACIÓN DE LA LEY DE VENTAJA) En ocasión de esta infracción si el balón quedase en posesión de un jugador adversario en cualquier punto de la cancha los árbitros permitirán continuar la jugada sin ninguna otra consecuencia.

DISPOSICIONES COMPLEMENTARIAS

ADICIÓN DE FALTAS

- I. El jugador que comete cinco faltas técnicas o personales es descalificado del partido no pudiendo retornar al juego, pudiendo ser sustituido.
- II. Las faltas técnicas y personales, acumulables para la descalificación de jugadores, son de anotación obligatoria en la planilla del encuentro, debiendo el planillero avisar a los árbitros cuando se hayan completado cuatro faltas en un mismo jugador, para que su capitán sea percibido por aquel, y deberá avisar igualmente a los árbitros cuando un jugador cometa su quinta falta para que el mismo abandone la cancha.
- III. El jugador descalificado del partido no puede permanecer en el banco destinado a los suplentes debiendo pasar a su vestuario.
- IV. Los árbitros pueden determinar la descalificación del partido sin previa advertencia, al jugador que practique jugada gravemente peligrosa e infrinja en forma reiterada las reglas o actúe con violencia.

C. FALTAS DISCIPLINARIAS

Se definen así las faltas de disciplina individual en el juego y se distribuyen en las tres clases de infracciones:

1. DE LOS JUGADORES

C.1.a.) El jugador que se incorpora al equipo después de iniciarse el partido sin informar a los árbitros ni recibir autorización para ello.

C.1.b.) Infringir persistentemente las reglas del juego.

C.1.c.) Demostrar con palabras o gestos disconformidad con las decisiones arbitrales.

C.1.d.) Ser culpable de actos de indisciplina.

C.1.e) Tratar de confundir al adversario mediante estrategias antideportivas o cambiar el número de la camiseta sin avisar a los árbitros y/o planillero.

C.1. f) Dirigirse durante el encuentro o la conclusión del mismo, a los Árbitros, planillero, cronometrista, o incluso al público para reclamar o discutir decisiones arbitrales.

* PENALIZACIÓN: (de las infracciones C.1.a a la C.1.f) Pueden ser sanciones gradualmente del siguiente modo:

I. Amonestación disciplinaria, descalificación en caso de reincidencia o incluso directamente, **Expulsión** tan solo en caso extremo de extraordinaria significación o gravedad.

II. Los comportamientos inadecuados o levemente incorrectos, sin constituir infracción, pueden ser avisados por los árbitros mediante advertencia previa verbal, anterior a la amonestación.

III. La reanudación del juego, si éste fue interrumpido para aplicar las anteriores disposiciones, se efectúa mediante un bote neutral en el lugar de la infracción apreciado por el Árbitro.

IV. La interrupción del partido nunca debe beneficiar al infractor, y en aplicación de la "ley de ventaja" los árbitros dejarán seguir el juego aplicando sus decisiones disciplinarias al concluir la secuencia a su criterio.

2. - DE LOS ENTRENADORES Y TÉCNICOS

C.2.a) El entrenador o técnico que entra en la cancha para instruir o increpar a los jugadores, incluso socorrerles sin autorización arbitral.

C.2.b) Dirigirse a los árbitros, planillero, cronometrista, a sus adversarios o al público inadecuadamente.

C.2.c) Recomendar ostentosamente o instruir de forma manifiesta y apreciable a sus jugadores en la práctica de juego desleal o antideportivo.

C.2.d) En las competencias nacionales no vestir adecuadamente según reglamento.

* PENALIZACIÓN: (de las infracciones C.2.a a la C.2.d) se sanciona de igual manera que la anterior.

3. - FALTAS DISCIPLINARIAS GRAVES

Será a criterio arbitral, **descalificar** o **expulsado** del partido sin advertencia previa o **amonestación** quien incurra intencionada o alevosamente en:

a) acción violenta, peligrosa o agresiva que cause daño o lesión, o bien se manifieste mediante gestos, palabras insultantes o actos ofensivos contra la integridad de jugadores, técnicos, árbitros, autoridades de la mesa de control o público.

b) Cualquier reacción desmedida producida mediante similares actos para repeler tales acciones.

* INTERPRETACIÓN PENALIZADORA: (a las infracciones a y b)

I - Una vez aplicada la sanción disciplinaria de descalificación o en caso extremo de expulsión, el juego se reanuda mediante balón a tierra en el lugar de la infracción, si esta se produce dentro del área de meta, el bote se realizará fuera de ella en el lugar más cercano donde se cometió la infracción.

II Si en una de éstas acciones, ocurre otra infracción tipificada en las REGLAS de juego, se interpretarán y aplicarán las sanciones simultánea y correlativamente en contra de quien efectuara o iniciara la primera infracción incurrida, reanudándose el juego oportunamente determinen las REGLAS en cada caso, y siempre sin beneficiar

al infractor inicial, omitiéndose en este caso el bote neutral.

4. - DE LOS DELEGADOS

Entendiendo que la única función del Delegado en la cancha es de ser un auxiliar técnico/administrativo entre el banco y la mesa de control; toda otra acción puede ser sancionada con las penalizaciones previstas en todo el articulado de la REGLA 9.

DISPOSICIONES REGLAMENTARIAS

ELEMENTOS DE CONTROL DISCIPLINARIOS

Los Árbitros para el mejor control técnico disciplinario del partido, de forma complementaria en la efectividad, e información de los jugadores, equipos, mesa de control y espectadores, hará uso de los siguientes elementos reguladores de la disciplina.

* I Amonestación con TARJETA AMARILLA; en faltas disciplinarias y técnicas tipificadas en la REGLA 9, Apart. 2 A, con especial significación (infracciones en general destructivas del juego o en contra del adversario sin tener voluntad de jugar el balón: **MANO VOLUNTARIA, AGARRAR O FALTA VIOLENTA O PELIGROSA SOBRE EL ADVERSARIO**).

*II Descalificación con TARJETA AZUL: para exclusión del infractor de la cancha, pudiendo ser sustituido si su equipo no ha agotado sus diez cambios reglamentarios. Se aplicará en la acumulación de cinco faltas técnicas o personales de un jugador, por doble amonestación o reincidencia en la amonestación de un mismo jugador. Acción violenta, con el balón en juego, o manifiestamente peligrosa para la integridad del adversario (TARJETA AZUL DIRECTA). Acción o hecho indisciplinado de relevancia, por gesto, actitud o palabras injuriosas u ofensivas en general.

*III Expulsión con **TARJETA ROJA**: Para expulsar y suprimir definitivamente de la cancha, **SIN SUSTITUCIÓN**, a quien se comporte brutal y violentamente, sin desistir de su acción, causando grave daño o lesión evidente de notoria entidad. Sólo se usará excepcionalmente en estos supuestos manifiestamente graves, lesivos y persistentes en la acción del jugador.

* IV La expulsión y descalificación son objetos de informe arbitral, donde deberá quedar reflejado en el relato las causas y circunstancia como simple narración de los hechos, evitando opinar. Salvo en el caso de la descalificación producida por causas exclusivamente técnicas, ya contenida los datos propios en la planilla de juego. (doble amonestación, quinta falta acumulativa de un mismo jugador, tarjeta AZUL directa por causa menos grave o leve)

REGLA 10

FALTAS ACUMULABLES

1, - Se considera como Faltas Acumulables, todas las infracciones técnicas y personales tipificadas en la REGLA 9 Apartado 2A y 2B., (excepto las de los puntos B.h) y B.i).-

2. - Todas las faltas acumulables son anotadas en la planilla de juego, tanto individualmente para cada jugador, como colectivamente para él computo conjunto de cada equipo.

2 a) Todas las faltas técnicas se ejecutan con tiro libre mediante el cual se puede marcar un gol directamente (o bien en su caso, dentro del área de meta, se sanciona con pena máxima).

2 b) En las faltas personales se reanuda el juego mediante lanzamiento lateral.

3. - En la ejecución del tiro libre, ningún jugador adversario puede aproximarse a menos de tres metros del balón hasta que el mismo este en juego, ni obstaculizar o interrumpir la trayectoria del jugador que la vaya a ejecutar.

4. - Si un jugador adversario no respeta esta distancia antes de la ejecución del tiro libre, el Arbitro retrasará esta, hasta que se cumplan las condiciones de la REGLA. En la reincidencia se amonestará al infractor, en caso de reincidir en la misma será descalificado.

5. - El balón se considera en juego después de recorrer una distancia igual a su circunferencia.

6. - El tiro libre favorable al equipo defensor en su propia área, debe ejecutarse con el balón fuera de la misma, de no respetarse esto, o si el arquero recibe el balón sin haber salido del área, el tiro deberá ser repetido. Pero en la reincidencia de este hecho, se amonestará al causante, y en la reiteración podrá ser descalificado si existe evidencia de juego pasivo o desleal.

7. - El arquero no puede efectuar tiros libres fuera de su área, ni ejecutar penas máximas algunas.

8. Cada equipo puede 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.

9. - Desde la sexta falta acumulable del equipo, **se sancionará con un tiro castigo** en cuya ejecución no se permite la formación de barrera al infractor, ni la presencia de jugadores entre el arco del equipo penalizado y el balón situado inmóvil para esta ejecución, salvo naturalmente el arquero defensor.

* **El tiro castigo** podrá efectuarse opcionalmente desde dos posiciones alternativas posibles, a decisión del equipo ejecutor, para cuya secuencia de ejecución se observarán estas condiciones:

9. a.) El capitán del equipo ejecutor es quien toma la decisión que indicará de inmediato al árbitro correspondiente, sobre el punto de realización del tiro o desde el determinado punto de tiro castigo (a nueve metros del arco del infractor) o bien desde el propio lugar en que se cometió la infracción sancionada con éste tiro castigo.

9. b.) Todos los jugadores salvo el arquero defensor, se situarán por detrás de una línea imaginaria horizontal que determina el balón frente al arco sancionado, los adversarios guardaran una distancia de tres metros del balón, sin obstruir la carrera del ejecutor.

9.c) No podrán permanecer ni invadir esta zona neutralizada por la citada horizontal del balón y la línea de fondo correspondiente, hasta que el balón esté en condiciones de ser jugado, en este caso sólo podrá permanecer el arquero para defender el tiro.

9 d) El tiro castigo es un tiro directo al arco, penalizado sin posibilidad de ser efectuado indirecta y lateralmente para un remate de otro jugador compañero del ejecutor en segunda instancia. Si lo realizare así se anula el tiro, y se reanuda el juego mediante un bote al piso, en el punto de ejecución.

9 e) Consecuentemente se considera en este caso que el balón se encuentra en condiciones de ser jugado, toda vez que haya sido repelido por el

arquero, los postes, larguero del arco o tocado accidentalmente en el Arbitro.

9 f) Si dada la orden del Árbitro, y antes de que el balón se encuentre en condición de ser jugado, cualquier jugador invade la zona neutralizada, se sanciona de la siguiente forma:

1º) Amonestación, con tarjeta Amarilla. y en la reincidencia del mismo, descalificación

2º) Si se trata de un defensor y del tiro castigo se marcó gol: será concedido gol (ley de ventaja), y amonestación al defensor infractor con tarjeta Amarilla.

3º) Si es un atacante, y del tiro se marcó gol: anular el tanto, reanudándose el juego con saque de arco, y amonestación al atacante infractor con tarjeta Amarilla

4º) Si es un defensor, y del tiro no se marcó gol: repetición del tiro castigo, y amonestación con tarjeta Amarilla al defensor infractor.

5º) Si es un atacante y del tiro no se marcó gol: continuará el juego normalmente tras la ejecución del tiro, y en la inmediata interrupción del juego, amonestación con tarjeta Amarilla al atacante infractor,

10. - El planillero utilizará indicadores numerados del 1 al 5 y los ira alzando visiblemente a medida que los equipos cometan sus faltas acumulativas.

11. - Cuando se sancione la **QUINTA FALTA ACUMULABLE**, de cualquier equipo, el planillero avisará a los Árbitros, y una vez ejecutada, colocará sobre la mesa de control **una bandera o indicador visible**, en el lado del equipo infractor de esta quinta falta acumulable.

12. - Al señalarse un tiro libre con derecho a formación de barrera, el Arbitro que corresponda levantará su brazo para medir la barrera, y que una vez formada ordenará la ejecución de la misma.

13. - En caso de prolongación de tiempo extra reglamentario, se entenderá ésta como continuación del segundo período de juego, conservándose las condiciones técnicas en que concluyó éste, en cuanto a las faltas individuales, acumulables de cada equipo, tiempos muertos concedidos, amonestaciones, sanciones y tarjetas mostradas.

REGLA 11°

PENALIZACIÓN MÁXIMA

1. - La penalización máxima es un tiro libre directo que se efectúa desde el punto de seis metros señalado ante cada arco. En su ejecución todos los jugadores, a excepción del arquero defensor, y el que realice el tiro, deben situarse en la cancha a una distancia mayor de tres metros por detrás de la horizontal que determine el balón en su posición de tiro.
2. - El arquero se sitúa sin mover los pies sobre su línea de meta y entre los postes de la misma, hasta que el tiro sea efectuado.
3. - El jugador encargado efectuará el tiro proyectando el balón hacia delante, sin poder tocarlo por segunda vez antes de que otro jugador lo haga.
4. - De éste tiro puede ser marcado gol directamente, y el balón está en juego una vez que sea pateado por su ejecutor, haya recorrido una distancia igual a su circunferencia.-
5. - Al finalizar el primer o segundo tiempo de juego, o tiempo extra, será prolongado el partido para permitir la ejecución estricta de una penalización máxima que hubiera sido señalada en el tiempo normal de juego. Así mismo será concedido en su caso el gol obtenido de penalización máxima si durante la secuencia del tiro concluyese el tiempo reglamentario de cualquier periodo de juego.

REGLA 12°

SAQUE DE ARCO

1. - Si el balón sale de la cancha por el plano determinado por la línea de fondo, salvo en el caso de haberse marcado gol, impulsado por un jugador atacante, el juego se reanuda mediante saque de arco, o de meta, efectuado por un jugador defensor de éste, y desde cualquier lado de ella.
2. - En el saque de arco o de meta, el arquero no puede recibir el balón directamente,; y si éste no llegara a salir del área, será repetido el saque.
3. - El jugador que efectúa el saque de arco, no puede tocar el balón por segunda vez hasta que otro jugador no lo haga.
4. - El saque de arco realizado por el arquero solo podrá efectuarse con las manos, mediante un lanzamiento.
 4. a.) Si lo lanza directamente a la media cancha opuesta, se estará infringiendo la REGLA 9, infracción personal B.1.

4. b.) Igualmente si una vez efectuado el saque lo recibiera seguidamente en segunda devolución de un jugador de su mismo equipo, se estará infringiendo a la REGLA 9, infracción personal B.g.

5. - Del saque de arco o de meta no puede ser marcado gol directamente, salvo que el balón sea tocado por otro jugador reglamentariamente.

6. - Los jugadores del equipo opuesto al que efectúa el saque de arco o meta, deben permanecer fuera del área, y a más de tres metros del balón, éste debe estar inmóvil en el suelo para ser puesto en juego con el pie, por un jugador que no sea el arquero; o este con la/s mano/s .

7. - En un saque de meta; si el balón al ser jugado con la/s mano/s por el arquero o con el pie por un defensor, y el mismo no sale del área, el balón NO ESTÁ EN JUEGO.-

REGLA 13°

LANZAMIENTOS

1. - Los lanzamientos se efectúan para reanudar el juego cuando el balón sale completamente de la cancha. Comprende esta regla la siguiente clasificación: lateral, de esquina y del arquero (éste último por extensión de la REGLA 12)

1. a.) LANZAMIENTO LATERAL: se produce cuando el balón haya salido por cualquiera de las líneas laterales del campo de juego, se reincida el juego desde el punto por donde salió.

1. b.) LANZAMIENTO DE ESQUINA: cuando el balón haya salido por la línea de fondo propia, por fuera del marco del arco, impulsado o tocado por un jugador en defensa de su arco.

1. c.) LANZAMIENTO DEL ARQUERO: es cualquier acción de reposición o devolución del balón al juego, por el arquero con la/s mano/s, después de tenerlo completamente controlado y asegurado con ellas.

1. d.) En todos los lanzamientos el ejecutor dispone de cinco segundos, para realizarlo desde el momento que el balón esté en disposición de ser lanzado, y/o ordene el árbitro correspondiente.

* De éstas acciones no pueden marcarse gol directamente.

2. - LANZAMIENTO LATERAL Se realiza de la siguiente manera:

2. a.) El jugador lanzador se sitúa fuera de la línea lateral en el mismo punto por el que salió el balón de la cancha, con los pies dirigidos frontalmente hacia el interior, no pudiéndose perder el contacto de ambos con el suelo.

2. b.) El balón es 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.

2. c.) El balón está en juego en cuanto pierda contacto con la mano del lanzador, éste no podrá tocarlo nuevamente hasta que haya sido jugado por otro jugador.

2. d.) De lanzamiento lateral no puede ser marcado gol directamente. Ni si hubiese sido tocado por el arquero; y en éste caso, si el lanzador proyectara el balón al interior de su arco, se reanuda el juego mediante un saque de esquina en su contra. Si se produce en el arco contrario, se reincida el juego con un saque de meta.

3. - LANZAMIENTO DE ESQUINA se realiza de la siguiente manera:

3. a.) Se efectúa desde la esquina correspondiente al lado del arco por el que salga el balón, por un jugador atacante adversario de la meta en la que se realice el lanzamiento. Cuando el balón sale del campo de juego por sobre el larguero del arco, el árbitro correspondiente toma decisión de la esquina para efectuar el lanzamiento.

3. b.) Se efectúa de igual manera que el lanzamiento lateral, a excepción de los pies del lanzador, que se situarán el ángulo recto coincidente con la dirección de la línea lateral y de fondo que concurren en el vértice de la esquina correspondiente, apoyados ambos pies en el exterior del campo de juego; estando sujeto a las mismas limitaciones 2.d.

4. - LANZAMIENTO DEL ARQUERO se efectúa de la siguiente manera:

4. a.) Se realiza exclusivamente con la/s mano/s, no pudiendo pasar directamente a los pies para

impulsarlo con ellos. El arquero dispone de cinco segundos para reponer el balón en juego.

4. b.) Si en las condiciones anteriores el arquero suelta o sitúa el balón en el suelo, inmóvil o rodando, el mismo se halla en juego para ser disputado o impulsado por cualquier jugador, no pudiendo el arquero jugarlo con los pies. La transgresión a ésta norma se resuelve con pérdida del balón por el infractor y lanzamiento por el equipo oponente desde la media cancha. FALTA PERSONAL

4. c.) El arquero puede usar los pies en las acciones del juego para dar continuidad a una jugada o para cortar, rechazar o despejar el balón.

4. d.) El lanzamiento del arquero está sujeto a lo establecido en la REGLA 9 (B.g. y B.i.) y a la REGLA 12, siendo válido el GOL obtenido tras un lanzamiento del arquero, toda vez que el balón fuera tocado por cualquier jugador.

REGLA 14°

ARBITRAJE Y CONTROL DEL PARTIDO

RESPONSABLES DEL PARTIDO

1. - Los responsables de la dirección y control de un partido son dos árbitros, designados como primer y segundo árbitro; asistidos por el Planillero y Cronometrista, que podrá desdoblarse sus funciones y estar desempeñada por dos personas.

2. - La principal responsabilidad corresponde a los ÁRBITROS, que dirigen juzgan las acciones del juego en el campo de juego, representando la autoridad máxima del encuentro.

3. - Ambos son responsables del partido por igual, siguiendo y juzgando las incidencias que contravengan a las REGLAS DE JUEGO en la cancha y en su entorno, si bien su designación técnica de ARBITRO-1 y ÁRBITRO-2 permite dar solución efectiva a determinados aspectos contenidos en esta REGLA 14. La designación A-1 y A-2 será predeterminada por razones diversas de calificación, nivel o tiempo establecidas por la Entidad Nacional o Internacional de quien dependan.

4. - Están asistidos por el registro en PLANILLA de juego y su cronometraje por el Planillero y Cronometrista, situándose en un lugar junto al campo de juego,

en el exterior de una de sus líneas laterales; debiendo disponer de una mesa de anotación y visibilidad perfecta de la cancha.

5. - FACULTADES Y DEBERES DE LOS ÁRBITROS

5. a.) Aplicar las REGLAS y decidir sobre cualquier situación originada durante el juego, en sus aspectos técnicos y disciplinarios. Las cuales son finales e inapelables, en cuanto se relacionen con el partido y el resultado del partido.

SUS FUNCIONES COMIENZAN DESDE SU ENTRADA EN EL RECINTO DEL PARTIDO HASTA SU SALIDA Y EXTENSIVAMENTE TERMINAN CON LA ENTREGA DEL INFORME EN LA ENTIDAD DE LA QUE DEPENDAN.

Desde el inicio del encuentro sus decisiones y autoridad son extensivas a las infracciones cometidas antes y después del juego y durante cualquiera de sus interrupciones. En términos generales, y en su aplicación de la "ley de ventaja" deben evitar sancionar cuando juzguen que la penalización o sus consecuencias inmediatas beneficien al infractor.

5. b.) Ordenar la anotación de los datos técnicos y los hechos relevantes del partido en la PLANILLA DE JUEGO, y asegurar la entrega de la misma en los plazos previstos, siendo el responsable de todos estos hechos.

5. c.) Interrumpir el juego con su silbato en virtud de las infracciones a las Reglas de Juego; Suspender el partido por malas condiciones de la cancha, incluso atmosféricas; Interferencia de espectadores o causas de fuerza mayor que impongan tal medida, por incurrir, a su criterio en CIRCUNSTANCIAS INSUPERABLES.

5. d.) Advertir previamente o AMONESTAR a los jugadores culpables de procedimiento irregular o actitud incorrecta, y en caso de persistir, impedirle continuar en juego conforme a las REGLAS del mismo. Y en los casos establecidos reflejar en la Planilla de juego, el nombre del infractor con la mayor brevedad y precisión de los hechos producidos, de forma objetiva, sin calificarlos ni emitir juicios de valor.

5. e.) Descalificar y eliminar del partido, SIN ADVERTENCIA O AMONESTACIÓN previa, a todo aquel culpable de conducta violenta e intencional, que atenté a la integridad física del adversario.

5. f.) Expulsar definitivamente, sin posible sustitución, al jugador y/o persona del cuerpo técnico de un equipo, que se dirija brutal o violentamente, sin desistir de su acción, causando daño grave o lesión evidente de notoria entidad, o como autor de hechos o agravios con los cuales atenté a la ética y moral deportiva.

5. g.) Impedir la entrada al campo de juego, sin su autorización y conocimiento, a cualquier persona que no fuera jugador o integrante del cuerpo técnico de los equipos.

5.h) Dar la señal con su silbato para reanudar el juego después de todas las interrupciones, no siéndolo necesario en los lanzamientos laterales, de esquina y saque de arco, para poner el balón en juego.

5. i) Señalar numeralmente al jugador infractor visible a la mesa de anotación, ordenando los correspondiente registros de las faltas personales y acumulativas en la planilla de juego.

5.j) Verificar las distancias preceptivas de tres metros mediante pasos en las reanudaciones del juego, tras las infracciones.

5.k) No aceptar propuesta alguna para alterar las Reglas de Juego oficiales.

5. l.) Inspeccionar antes del partido el estado de la cancha y sus accesorios. Comprobar que la indumentaria de los jugadores sea la adecuada, o bien reiterar sus comprobaciones cuando sea requerido por quien verdaderamente tenga derecho a ello.

5.m) Decidir en caso extremo cualquier otro elemento personal de señalización y control del partido, en caso de fallo o avería del silbato.

5. n.) Comprobar y decidir si el balón propuesto para el partido cumple las condiciones que establecen las Reglas de Juego.

5. o.) Detener el juego si, en su opinión, un jugador resulta seriamente lesionado, autorizando la atención inmediata necesaria. Agotado éste extremo dentro del campo de juego, conforme lo establece la

REGLA 6, ordenar su conducción fuera de las líneas laterales o de fondo, para su asistencia y recuperación, o sustitución.

5. p.) Dejar continuar el juego, si entiende que el accidente o daño es leve, hasta la inmediata interrupción. Momento en que deberá ser asistido fuera de las líneas, o dispuesta la sustitución.

6. - TÉCNICA Y DESARROLLO ARBITRAL

6. a.) Cada árbitro cubre, sigue, juzga y resuelve las incidencias e infracciones del juego en cada una de las dos medias canchas, controlando su propia línea lateral y correspondientes líneas de fondo, área y arco, auxiliando a su compañero arbitral en cuanto sea preciso, actuando en diagonal y situándose de forma contrapuesta sobre los límites de la cancha, y entrando en ella cuando sea necesario

6. b.) En caso de señalización contradictoria simultánea entre ambos, prevalece la decisión de Árbitro A-1, salvo decisión final entre ambos. Si excepcionalmente la consulta verbal entre ambos árbitros se hace necesaria para tomar decisión, esta se deberá realizar.

6. c.) El Árbitro A-1 efectúa el sorteo del partido y señala el inicio de cada periodo, situándose al comienzo de ambos en la línea lateral que ocupe la mesa de control y en su lado derecho. Asume la expresión de las incidencias e informes sobre las observaciones del partido, aunque ambos árbitros firmen la planilla de juego.

6.d) Al señalar un árbitro una infracción, determinará la dirección de la reanudación del juego, dirigiéndose a la mesa de control para informar el número del jugador infractor. Inmediatamente el compañero arbitral controlará las distancias que procedan, señalizando la reanudación del juego.

6. e.) En relación de las actuaciones anteriores, los árbitros cambiarán de posición cada vez que haya señalado infracción por falta técnica y gol marcado en forma válida.

7. - EL PLANILLERO

Le corresponde a la entidad responsable de la organización del evento, encomendar y designar las responsabilidades del registro en la Planilla de juego del partido a una persona calificada, a la que le corresponde las siguientes funciones:

7. a.) Confeccionar antes del inicio del encuentro los datos iniciales del mismo, registro de los jugadores con su número dorsal, capitanes y cuerpo técnico responsable, acreditados de cada equipo, firma de éstos y verificación por parte de los árbitros, si lo estiman necesario de la confección previa de la planilla de juego.

7.b) Verificar la identidad y número de dorsal de los cinco jugadores iniciales, así como al resto de jugadores, técnicos e identificación de los capitanes inscriptos en planilla por cada equipo.

7.c) Registrar en la planilla de juego los goles marcados, legalmente señalados por los árbitros en cada periodo, y el resultado final.

7.d) Registrar las faltas acumulables, técnicas y personales, de los participantes, señaladas por los árbitros, "tiempos muertos" concedidos, efectuadas, jugadores goleadores y todo cuanto se relacione técnicamente con el juego y sea ordenado por los Árbitros.

7. e.) Usar un silbato de sonido diferente al de los Árbitros.

7.f) Usar éste únicamente cuando el balón no éste en juego, ya que su sonido no debe interrumpir el juego, con relación al punto 7.h.

7. g.) Avisar a los árbitros del número y equipo de los jugadores que cumplen su penúltima (cuarta) falta personal y acumulativa del equipo en su caso, debiendo para ello llamar la atención de los árbitros mediante el silbato.

7. h.) Indicar el inicio del partido mediante un sólo toque de silbato, y al término de cada periodo mediante tres toques breves para avisar a los árbitros del final de los mismos. Estas señales orientan a los árbitros para detener efectivamente el juego con su silbato en cada periodo del partido, incluyéndose en el último su conclusión, así mismo con tres toques acústicos.

7. i.) Avisar a los árbitros, mediante toque de silbato, de la concreción de la quinta falta acumulativa personal de cada jugador, para proceder a su sustitución por descalificación.

7. j.) Registrar el inicio y reanudación de cada periodo de juego.

8. - EL CROMETRADOR

Le corresponde a la entidad responsable de la organización del evento, encomendar y designar las responsabilidades de cronometraje del partido a una persona calificada, a la que le corresponde las siguientes funciones:

8. a.) Avisar a los árbitros tres minutos antes, sobre la reanudación del juego, para que éstos aperciban a los equipos al menos dos minutos de antelación.

8. b.) Controlar con precisión el tiempo de juego, teniendo en cuenta las interrupciones previstas por las Reglas de Juego, deteniendo el cronómetro y activándolo con ocasión de las salidas del balón, por las líneas laterales o de fondo, señalización de las faltas cometidas, petición del "tiempo muerto" de los equipos y los árbitros y cuantas interrupciones permitan las Reglas de Juego señaladas por los árbitros.

8. c.) Activar el cronómetro al hacer sonar su silbato el árbitro para iniciar el juego o en cualquier otra ocasión en que sea reanudado el partido por los árbitros, tras de cualquier interrupción reglamentaria, y en general toda vez que el balón haya recorrido una distancia igual a la longitud de su circunferencia.

8. d.) Activar el cronómetro con especial atención a lo señalado en la REGLA 10 punto 9.c. y 9.e. (**tiro de castigo de las faltas acumulables**), considerando que el juego se reanuda toda vez que el balón esté en condiciones de ser jugado; es decir, una vez concluida la secuencia del tiro de castigo, cuando el balón tras ser impulsado, toque al arquero adversario, en los postes o larguero, salga fuera de la cancha, o sea, marcado gol. ; en estos dos últimos casos, se activara cuando el cronómetro al efectuarse el lanzamiento lateral, de meta o de centro, que corresponde en cada situación

9.- DISPOSICIONES COMPLEMENTARIAS:

I -A criterio de las Entidades Nacionales, no es absolutamente necesaria la participación de dos árbitros en las categorías de base o menores, pudiéndose acomodar la técnica arbitral a una sola persona, con pleno respeto de las REGLAS DE JUEGO.

II. A criterio de la entidad responsable de la organización del evento, podrá encomendar las responsabilidades del planillero y cronometrador a una persona en forma simultánea.-

10. - CÓDIGOS DE SEÑALES PARA LA TÉCNICA ARBITRAL

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 mejor entendimiento de los espectadores.