

REGLAS DE JUEGO

CONFEDERACION ARGENTINA DE FUTSAL

INDICE

REGLA 1: SALON Y RECTANGULO DE JUEGO

REGLA 2: EL BALON

REGLA 3: NUMERO DE JUGADORES

REGLA 4: INDUMENTARIA DE LOS PARTICIPANTES

REGLA 5: SUSTITUCION DE JUGADORES

REGLA 6: EL JUEGO

REGLA 7: INFRACCIONES

A-FALTAS PERSONALES

B- FALTAS TECNICAS

REGLA 8: FALTAS ACUMULABLES

REGLA 9: SAQUE DE META

REGLA 10: REANUDACION DE JUEGO POR LINEAS LATERALES, DE ESQUINA Y LANZAMIENTO DEL PORTERO

REGLA 11: TARJETAS - SANCIONES

REGLAS Nº 1

EL SALON Y RECTANGULO DE JUEGO

La superficie de juego será rectangular y sus medidas básicas serán:

Largo Mínimo 28 m

Máximo 40 m

Ancho Mínimo 16 m

Máximo 20 m

AREA DE META: Situada en ambos extremos del campo de juego, se demarcara de la siguiente manera; Para las canchas con medidas de 18 m de ancho o superior se trazaran dos líneas imaginaria de 6 m de longitud tomado desde el exterior de cada poste de meta y perpendiculares a la línea de meta, a la misma distancia (6 m.) y en forma paralela a la línea de gol se trazara una línea recta de 3,16m, estos extremos se unirán mediante dos círculos tomados desde la base de los postes respectivos.

PUNTO DE PENAL: Se marcara un circulo de 10 cm. de diámetro a 7 metros de distancia frente a cada arco desde el medio de cada línea de gol.

REGLA Nº 2

EL BALON

Será esférico, de cuero u otro material sintético adecuado.

En las categorías mayores tendrá una circunferencia mínima de 58 cm. y máximo de 62 cm. y un peso de 430 y 450 grs.

En cada juego deben proveerse tres balones, verificando el árbitro sus condiciones y observando la permanencia de dos de ellos en la mesa de control durante los encuentros.-

REGLA Nº 3

NUMERO DE JUGADORES

1° Cada equipo se integrara de cinco jugadores titulares, uno de ellos es el portero y uno de los cinco ejercerá la función de capitán.

2° Cada equipo podrá inscribir un máximo de 10 jugadores, de los cuales 5 comenzaran el encuentro y cinco permanecerán en el banco de suplentes en condiciones de ingresar cuando el DT lo requiera.

REGLA Nº 4

INDUMENTARIA DE LOS JUGADORES

1° El uniforme de los jugadores consta de camisa o camiseta de mangas cortas o largas, pantalón corto, zapatillas con suela de goma, plástico o un material similar que no signifique riesgos al adversario.

2° Los porteros utilizaran uniforme de color diferente al de los restantes jugadores, se le permitirá el uso de pantalones largos sin bolsillos ni sierre.

REGLA Nº 5

SUSTITUCION DE LOS JUGADORES

1° Cada equipo podrá efectuar cambios y sustituciones de jugadores en numero ilimitado estando el juego interrumpido sin mediar ninguna otra acción o demora por este hecho.

2° El jugador sustituido podrá volver al campo de juego mediante posterior sustitución.

3° El cambio de posición entre el portero y un jugador de campo debe ser comunicado por el capitán y autorizado por el arbitro, se deberá realizar cuando el juego este detenido

4° Durante el desarrollo del encuentro y ante la ejecución de un tiro de pena máxima, se podrá cambiar de portero, no asi en la definición de un partido por intermedio por intermedio de los penales, salvo lesión confirmada podrá cambiar por un jugador suplente.

REGLA Nº 6

EL JUEGO

1° Tendrá una duración de veinticuatro minutos de juego, divididos en dos periodos iguales sin descanso entre ambos periodos.

REGLA Nº 7

INFRACIONES

FALTAS PERSONALES: Serán sancionados como infractor a los jugadores que cometan algunas de las siguientes Faltas, las cuales serán acumulables, se anotaran obligatoriamente en la planilla de juego y se sancionarán de la siguiente manera:

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

- 1° Dar o intentar dar un puntapié al adversario.
- 2° Hacer zancadillas al adversario, derribar o intentar hacerlo voluntariamente.
- 3° saltar o abalanzarse sobre el adversario.
- 4° Cargar al adversario por detrás, salvo que este obstruya o dificulte la jugada.
- 5° Cargar al adversario de manera violenta o peligrosa, agredir, intentar agredir, salivar o intentar salivar.
- 6° Sujetar o empujar al adversario impidiendo su accionar con cualquier parte del cuerpo.
- 7° empujar al adversario con las manos o los brazos.
- 8° Disputar el balón frontal o lateralmente a un adversario llegándole con la plantilla de uno o ambos pies en forma de plancha para impedir su acción.
- 9° Tocar, desviar, sostener o impulsar el balón con la mano o el brazo intencionalmente, excluyendo al portero dentro de su área de meta.
- 10° Cargar o impedir el libre desplazamiento del portero dentro de área de meta.
- 11° Intervención del portero mas allá del medio campo caracterizándose su participación por el momento y punto exacto en que toca el balón participando en cualquier acción o posible intervención que impida el avance de una jugada adversaria.
- 12° Interponerse bruscamente entre el balón y un jugador adversario, para impedir su normal desplazamiento y obstaculizar intencionalmente la acción del adversario para evitar sus evoluciones.
- 13° Disputar el balón con el rival barriéndose o estando en el piso.

FALTAS TECNICAS:

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

- 1° El portero que demora mas de cinco segundos la reposición del balón al juego, una vez que el mismo estuviera controlado y en condiciones de ser jugado.
- 2° Si el portero soltara el balón en el piso, inmóvil o rodando intencionalmente, el mismo se hallara en juego para ser disputado o impulsado por cualquier jugador, no pudiendo el portero volver a levantar ni jugar con los pies.
- 3° El portero que efectuara un lanzamiento más allá de la línea central, sin haber tocado su medio campo o a cualquier jugador situado en el mismo.

REGLA Nº 8

FALTAS ACUMULABLES

Se consideraran como faltas acumulables todas las acciones tipificadas en la Regla 9, Faltas Personales.-

- 1° Cada equipo podrá incurrir hasta en seis faltas acumulables en cada periodo de juego, conservando su derecho a la formación de barrera, ante la ejecución de la sanción.-
- 2° A partir de la séptima falta acumulable del equipo, las faltas personales se castigaran con un Tiro Penal.-
- 3° Cada jugador podrá cometer un máximo de cuatro faltas por partido. Al cometer la quinta falta deberá ser sustituido por un compañero no pudiendo reingresar al partido.-

REGLA Nº 9

SAQUE DE META

- 1ª El saque de meta podrá realizar únicamente el portero, quien lo efectuara mediante un lanzamiento con la/s mano/s. El balón estará en juego después de salir del área.-
- 2ª Si el portero lanza el balón directamente al campo opuesto, se sancionará lateral a favor del rival desde mitad de cancha.

3ª El saque de meta se efectúa exclusivamente con las manos, no pudiendo pasar el balón directamente a los pies para impulsarlos con ellos.-

REGLA Nª 10

REPOSICION LATERAL Y DE ESQUINA

REPOSICION LATERAL: Se producirá cuando el balón haya salido completamente del campo de juego por cualquiera de las líneas laterales.-

PROCEDIMIENTO:

1ª El jugador lanzador, que nunca podrá ser el portero, se situara fuera de la línea lateral en el mismo punto por el cual salio el balón del campo, con los pies juntos o separados, dirigidos hacia el interior sin perder el contacto de ambos con el piso.-

2ª El balón es lanzado con ambas manos, partiendo el movimiento desde detrás de la cabeza y describiendo un arco por encima de ella, hacia el interior del campo de juego.-

3ª Si el lanzador proyectara el balón al interior de su arco, se reanudara el juego mediante un lanzamiento de esquina en su contra, si se produce en el arco adversario se debe reanudar con un saque de meta.-

4ª Si el jugador lanzador no cumpliera estos procedimientos, el árbitro ordenara un nuevo lanzamiento por un jugador del equipo adversario.-

REPOSICION DE ESQUINA: Se producirá cuando el. Balón haya salido del campo de juego, por una de las líneas de meta, impulsado o tocado por un jugador en defensa de su arco.-

PROCEDIMIENTO

1ª Se efectuara de igual manera que el lanzamiento lateral.-

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

PROCEDIMIENTO

1ª El lanzamiento del portero se efectúa exclusivamente con las manos, no pudiendo pasar el balón directamente a los pies para impulsarlos con ellos, disponiendo de cinco segundos para reponerlos al juego.-

REGLA Nª 11

TARJETAS - SANCIONES

a) La acumulación de tres tarjetas amarillas recibidas en cualquier torneo significará la sanción de UNA fecha de suspensión automática.

b) La exhibición de dos tarjetas amarillas en un mismo partido corresponde a una expulsión del juego y la sanción de UNA fecha de suspensión automática.

c) La exhibición de una tarjeta roja (EXP) recibirá la sanción automática de dos fechas como mínimo, más la sanción que le pudiere aplicar la autoridad de aplicación.