



Juan Agustín García 4774, primer piso- CABA  
bafiargentina@gmail.com

BAFI- Buenos Aires Futbol Infantil-

Futsal Masculino – Femenino – Promocional, Veteranos y futsal escuela infantil

Código de faltas y sanciones





## REGLAMENTO GENERAL

- 1- Sobre técnicos y delegados
- 2- Reunión de delegados, programación y publicación de partidos
- 3- Número de jugadores
- 4- Documentación Requerida
- 5- Lugar de juego
- 6- Informes, inscripción y pases
- 7- Costos de participación, premios y deudores
- 8- Play Off y Copa BAFI
- 9- Vestimenta de los Jugadores
- 10- Tiempo de tolerancia
- 11- Horarios

### Reglas de juego

- 1- La superficie de juego.
- 2- El balón.
- 3- El número de jugadores.
- 4- El equipamiento de los jugadores.
- 5- Los árbitros.
- 6- Los árbitros asistentes.
- 7- La duración del partido.
- 8- El inicio y la reanudación del juego
- 9- El gol marcado.
- 10- Faltas e incorrecciones.
- 11- Tiros libres.
- 12- El tiro penal.
- 13- El saque de banda.
- 14- El saque de meta.
- 15- El saque de esquina.
- 16- El piso.



## A las Instituciones, Clubes, Delegados, Técnicos, Representantes, Responsables y Público en General:

El presente reglamento tiene por finalidad regular la participación de todos con el espíritu deportivo que nuestra Organización pretende, practicar el deporte sanamente, con lealtad, sin trampas y con la única intención de jugar fútbol.

La esencia de nuestra LIGA es la participación de amigos, cada uno desde su lugar, respetando las reglas escritas como también saber predisponerse a resolver conflictos en los lugares donde se desarrollan las actividades deportivas; evitando tener largas situaciones, que serían interminables, que no conducirían a nada y serían perjudiciales para todos.

También tenemos por finalidad, evitar todo tipo de discriminación, ni ser objeto de presiones de cualquier índole; y por sobre todas las cosas, evitar entre todos, con total responsabilidad, cualquier expresión de explotación en la que a veces se encuentra envuelto nuestro querido deporte que es el Fútbol.

El objetivo de nuestra LIGA es que se desarrolle un torneo donde todos acompañen, concurriendo a los lugares donde se lleven a cabo los partidos, invitándolos a alentar a cada uno de los equipos donde participan, padres e hijos y en algunos casos abuelos; y disfrutar de ellos, donde depende de todos los integrantes y nosotros en lograrlo.

### LA COMISIÓN DIRECTIVA

#### Confeción de las categorías de los planteles al año 2017

##### Fútbol masculino:

- Octava: 2007
- Séptima: 2006
- Sexta: 2005
- Quinta: 2003 – 2004
- Cuarta: 2001 – 2002
- Tercera: 2000- 1999 – 1998
- Primera: 1997 en adelante



#### Futsal promocionales:

- Categoría 2008
- Categoría 2009
- Categoría 2010
- Categoría 2011 (optativa)

#### Futsal femenino:

Primera y tercera: Edades libres

Cuarta: Categoría 2002 a 2004

Quinta: 2005, 2006 y 2007.

Sexta: 2008, 2009 y 2010.

#### Veteranos:

- Categoría 1983 en adelante.

#### Futsal escuela:

- 2004 -2005
- 2006-2007
- 2008 – 2009
- 2010 – 2011
- 2012 y 20013 (optativa)



BAFI organizará los campeonatos de Fútbol donde solo participarán las Instituciones y Clubes autorizadas y aprobadas por la LIGA BAFI, los que se registrarán por el reglamento de juego de la Liga.

Una vez finalizado el torneo, o en el transcurso del mismo, determinarán sus responsables y/o autoridades, quienes ocuparán un lugar a lo largo del presente año y/o del siguiente. En cada Torneo y/o en cada temporada, la LIGA BAFI se reserva el derecho de permanencia y admisión.

### Reglamento General

#### 1- Sobre delegados y técnicos.

Cada equipo contará con 3 (tres) responsables por actividad indicados con la acreditación correspondiente. Cabe resaltar que los mismos son por actividad y aquellos que estén acreditados podrán asistir a los encuentros de esa disciplina de manera gratuita en cualquier estadio, presentando la credencial en la mesa de entrada, la cual deberá estar notificada sobre esta disposición. La misma no será válida para asistir una jornada de otra disciplina de BAFI. Por ejemplo, aquel delegado que se encuentre fichado como parte del fútbol femenino, no podrá entrar gratuitamente a una jornada de fútbol masculino.

Los delegados de los equipos serán totalmente responsables de:

A) Hacer conocer a los integrantes de su equipo, la totalidad de los puntos del presente Reglamento.

B) Del comportamiento de los jugadores y de su persona dentro y fuera de la cancha, quedando a total disposición de los Organizadores la exclusión parcial o definitiva del equipo en el Torneo. Deberán tener casilla de mail, teléfono celular y de ser posible Facebook para cualquier tipo de información que la Organización tenga que dar, de no ser así no podrá ser Delegado. El mismo deberá ser asentado en la Planilla de Inscripción, en el lugar correspondiente.

**TODA CONDUCTA INAPROPIADA EN EL JUEGO O FUERA DEL MISMO POR PARTE DE LOS DELEGADOS SE SANCIONARÁ CON LA MÁXIMA SEVERIDAD, TENIENDO EN CUENTA EL CARÁCTER PARTICULAR DE SU FUNCIÓN, PUDIÉNDOSE INCLUSIVE SER SUSPENDIDO DE DICHA TAREA EN FORMA DEFINITIVA.**

BAFI proporcionará las planillas de juego que serán una por cada categoría, las que estarán impresas y que, según el caso, serán confeccionadas por un delegado.

Todas las planillas deberán estar refrendadas por sus jugadores, delegados, Técnicos y árbitros, las que serán controladas por los responsables de cada Club, y de corresponder, por él o los árbitros designados para esa jornada.

Las planillas serán llevadas por el árbitro de la jornada y en las mismas no podrán hacer notas, requerimientos o quejas.



Quienes quieran realizar descargos, informes o quejas, deberán dirigirse a la Liga el martes siguiente al del día del encuentro dentro del horario de 17 a 20 hs. las que serán entregadas a la comisión correspondiente.

2- Reunión de delegados, programación y publicación de partidos.

Los clubes participantes podrán programar dentro de los días viernes después de las 21 hs, sábado y domingo. No existirá más la posibilidad de ofrecer un segundo horario. El local programará el partido según su disponibilidad y la institución visitante deberá acoplarse.

En caso que alguna institución desee jugar en la semana y exista acuerdo con el delegado rival, la liga autorizará dicho cotejo.

Resaltamos y llamamos a la buena predisposición y colaboración del club local para acordar una fecha y horario positiva para ambas instituciones.

EL TIEMPO LIMITE PARA PROGRAMAR ES HASTA EL JUEVES A LAS 18 HS ,DEPUES DE ESE DIA SE PUEDE LLEGAR A PERDER LOS PUNTOS SI EL EQUIPO LOCAL O VISITANTE NO PROGRAMARON Y /O NO AVISARON DE SU POSTERGACION, LOS ENCUENTROS PROGRAMADOS DESPUES DE LAS 18 DEL JUEVES CORREN EL RIESGO DE NO TENER ASIGNADO EL ARBITRO.

TODOS LOS PARTIDOS POSTERGADOS Y/O SUSPENDIDOS TENDRAN 10 DIAS CORRIDOS A PARTIR DE LA FECHA DE DISPUESTA DEL MISMO PARA PROGRAMAR, DE NO SER ASI SE CORRE EL RIESGO DE PERDER LOS PUNTOS

Futsal promocionales:

Se programarán los días domingo a las 9, 9:30 o 10:00 hs de la mañana. Podrán programarse los días sábado en ese horario con autorización de la liga.

EL TIEMPO LIMITE PARA PROGRAMAR ES HASTA EL JUEVES A LAS 18 HS ,DEPUES DE ESE DIA SE PUEDE LLEGAR A PERDER LOS PUNTOS SI EL EQUIPO LOCAL O VISITANTE NO PROGRAMARON Y /O NO AVISARON DE SU POSTERGACION, LOS ENCUENTROS PROGRAMADOS DESPUES DE LAS 18 DEL JUEVES CORREN EL RIESGO DE NO TENER ASIGNADO EL ARBITRO.

TODOS LOS PARTIDOS POSTERGADOS Y/O SUSPENDIDOS TENDRAN 10 DIAS CORRIDOS A PARTIR DE LA FECHA DE DISPUESTA DEL MISMO PARA PROGRAMAR, DE NO SER ASI SE CORRE EL RIESGO DE PERDER LOS PUNTOS

Futsal masculino:

Podrá programarse sábado todo el día y los días domingo a partir de las 13:00 hs. El orden de los partidos es: 8va, 7ma, 6ta, 5ta, 4ta, 3era y 1era, aunque podrá ser modificado en caso se acuerde entre ambas partes. El delegado local tendrá la obligación de comunicar el orden en el cual se programa la jornada.

EL TIEMPO LIMITE PARA PROGRAMAR ES HASTA EL JUEVES A LAS 18 HS ,DEPUES DE ESE DIA SE PUEDE LLEGAR A PERDER LOS PUNTOS SI EL EQUIPO LOCAL O VISITANTE NO PROGRAMARON Y /O NO AVISARON DE SU POSTERGACION, LOS ENCUENTROS PROGRAMADOS DESPUES DE LAS 18 DEL JUEVES CORREN EL RIESGO DE NO TENER ASIGNADO EL ARBITRO.



TODOS LOS PARTIDOS POSTERGADOS Y/O SUSPENDIDOS TENDRAN 10 DIAS CORRIDOS A PARTIR DE LA FECHA DE DISPUESTA DEL MISMO PARA PROGRAMAR, DE NO SER ASI SE CORRE EL RIESGO DE PERDER LOS PUNTOS

Futsal femenino:

Se programarán los días viernes a partir de las 21 hs, sábado a partir de las 18 hs, domingo a partir de las 14:00 hs y los feriados a partir de las 14 hs.

En caso que se acuerde jugar por fuera de estos horarios, deberá ser notificado y aprobado por la liga.

EL TIEMPO LIMITE PARA PROGRAMAR ES HASTA EL JUEVES A LAS 18 HS ,DEPUES DE ESE DIA SE PUEDE LLEGAR A PERDER LOS PUNTOS SI EL EQUIPO LOCAL O VISITANTE NO PROGRAMARON Y /O NO AVISARON DE SU POSTERGACION, LOS ENCUENTROS PROGRAMADOS DESPUES DE LAS 18 DEL JUEVES CORREN EL RIESGO DE NO TENER ASIGNADO EL ARBITRO.

TODOS LOS PARTIDOS POSTERGADOS Y/O SUSPENDIDOS TENDRAN 10 DIAS CORRIDOS A PARTIR DE LA FECHA DE DISPUESTA DEL MISMO PARA PROGRAMAR, DE NO SER ASI SE CORRE EL RIESGO DE PERDER LOS PUNTOS

BAFI recomienda y alienta disputar las jornadas los días sábado.

Futsal veteranos:

Lunes a viernes a partir de las 21 hs.

Futsal escuela:

Sábado a partir de las 09:00.

EL TIEMPO LIMITE PARA PROGRAMAR ES HASTA EL JUEVES A LAS 18 HS ,DEPUES DE ESE DIA SE PUEDE LLEGAR A PERDER LOS PUNTOS SI EL EQUIPO LOCAL O VISITANTE NO PROGRAMARON Y /O NO AVISARON DE SU POSTERGACION, LOS ENCUENTROS PROGRAMADOS DESPUES DE LAS 18 DEL JUEVES CORREN EL RIESGO DE NO TENER ASIGNADO EL ARBITRO.

TODOS LOS PARTIDOS POSTERGADOS Y/O SUSPENDIDOS TENDRAN 10 DIAS CORRIDOS A PARTIR DE LA FECHA DE DISPUESTA DEL MISMO PARA PROGRAMAR, DE NO SER ASI SE CORRE EL RIESGO DE PERDER LOS PUNTOS

2 bis- Clubes que participan en la Asociación del Fútbol Argentino.

Aquellas instituciones que disputen el torneo de **futsal** masculino o femenino organizado por la entidad madre del fútbol de nuestro país, tendrán el aval de la liga, cuando les toque disputar una jornada en condición de visitante, de poder hacerlo en otro día al programado en AFA. En caso que deseen hacerlo el mismo día, podrán hacerlo en un horario que no se superponga con el de AFA.

En caso que el equipo local, por cuestiones de espacio, no pueda programar en otro momento al superpuesto, quedará a resolución del Tribunal de Disciplina la fecha de programación.



### 3- Número de jugadores:

Cada equipo estará formado por un plantel de hasta 15 jugadores. La lista de buena fe saldrá impresa en la planilla del partido.

Una vez que el árbitro de la jornada da inicio al encuentro, ningún jugador queda habilitado para firmar la planilla. Solicitamos a los delegados el no comprometer al árbitro o al delegado visitante para que autorice a un jugador a firmar planilla ya que está terminantemente prohibido. Es responsabilidad del jugador presentarse en el horario de citación del partido.

Para iniciarse el juego deberá haber un mínimo de 5 jugadores en la cancha. En caso de haber expulsiones o lesiones, deberá respetarse lo manifestado anteriormente.

Importante: Recordar que para poder jugar deberá presentar previamente el "Apto medico" (formato entregado en Oficina de BAFI), se aclara que el mismo tiene una validez del año en curso.

### 4- Documentación Requerida:

Los jugadores participarán con Credencial oficial de BAFI a los efectos de acreditarse ante la organización, la que se hará en el transcurso de las dos primeras fechas, pudiéndose a partir de la misma jugar con la sola presentación del carnet o credencial oficial con foto que acredite su identidad. En caso de acreditarse después de la segunda fecha, quedará a criterio de la organización la participación en el cotejo posterior con el documento de identidad sino estuviese el carnet autorizante. De ser autorizado, deberá presentarse de forma OBLIGATORIA con el documento de identidad, si no lo hiciera se le prohibirá la participación en el cotejo correspondiente.

### 5- Lugar de Juego:

Los encuentros se llevarán a cabo en las instalaciones del club local encargado de la organización (sujeto a modificaciones por causa de fuerza mayor), en los horarios establecidos por la liga para cada disciplina.

Los Clubes o Instituciones deberán contar con vestuarios para local, visitante y árbitro.

En cada jornada, habrá una mesa de control en la que deberán quedar a disposición del árbitro los carnets habilitantes de cada jugador que participe en el juego y la de cada Técnico y Delegado, los que podrán ser retenidos por el árbitro del encuentro, hasta finalizado el mismo; salvo los que sean pasibles de sanción.





#### 6- Informes, inscripción y pases.

Los mencionados se realizarán en las oficinas de BAFI, los días martes y miércoles de 16:30 a 20:30 Hs.

Ningún jugador que haya comenzado jugando para un equipo podrá cambiarse a otro, ni jugar en dos equipos simultáneamente que pertenezcan a esta liga.

Llegado el caso que al iniciar el torneo un jugador o varios quieran hacer un traspaso de club, el delegado de la institución que se desprende del jugador, deberá presentar el pase del mismo, MEDIANTE MAIL A BAFIARGENTINA@GMAIL.COM HASTA LOS JUEVES 18 HS ANTERIOR A DISPUTARSE LA FECHA CORRESPONDIENTE, NO SE TOMARA PASE VIA TELEFONICA NI AL COORDINADOR DE LA ACTIVIDAD. En los torneos de Fútbol organizados por BAFI, solamente se podrán fichar dos jugadoras durante cada campeonato bajo esta circunstancia.

*La transferencia será entre los mismos clubes, la liga esta exenta de participar en el traspaso.*

*El pase estará en propiedad del club al cual el jugador haya decidido fichar por dos años calendario desde el día que se inscribió en la liga y figura en el carnet. Posterior a ese lapso, el jugador estará libre para fichar para el club en el cual desee.*

Los carnets se retirarán de la Liga de Lunes a viernes de 16 a 21 hs. Finalizando el mismo aproximadamente 30 días antes de la finalización del torneo.

#### 7- Costos de participación:

La inscripción y cuota mensual será previamente acordada con los representantes de las instituciones. Todo lo proporcionado por la liga (balones de juego, talonarios de entrada, documentación etc.) tendrá un costo adicional a la cuota mensual, acordado de ante mano. La liga podrá aumentar y/o modificar el costo de algunos de los ya mencionados si lo cree conveniente, atenuado a los factores externos. De hacerlo, deberá ser informado a las instituciones participantes.

El valor de la entrada lo dispondrá la liga (en acuerdo con los representantes) y será cobrado como Bono de Contribución por y para las instituciones. Lo recaudado será destinado para el club local, quien es el encargado del pago del árbitro y de la organización de la jornada.

#### 7 bis- sobre fútbol femenino y veteranos.

En estas dos disciplinas, la liga se encarga de abonar el valor del arbitraje.

##### ○ Premios:

A cada Institución le corresponde un máximo de 15 (quince) premios por categoría. En caso de no alcanzar esta cantidad, se hará entrega solamente de la cantidad que figura en la lista de buena fe. Si los superase, tendrán un costo adicional estipulado por la organización.

En el torneo de Fútbol Femenino la categoría 4ta que no participe del torneo Unificado, tendrá un costo adicional, ya que disputa de forma amistosa, y no se encuentra contemplado en el costo de la cuota mensual.



- Sobre los deudores:

Aquellas instituciones que adeuden el pago de alguna de sus cuotas mensuales u obligaciones contraídas, se les impedirá actuar en el torneo, perdiendo todos los cotejos que le eran asignados hasta regularización de dicha situación. La organización contemplará cada situación, siendo esta la última instancia a la que apelará.

Si terminado el campeonato alguna institución adeuda alguna obligación contraída con esta liga, se procederá a la NO entrega de los premios y a la no matriculación para el año siguiente.

#### 8- Definición del Torneo:

Definición del Torneo:

Para definir las posiciones de la ronda clasificatoria se hará de la siguiente manera:

Entre 2 o más equipos:

- 1- Mejor puntaje.
- 2- Definición en cancha neutral entre los equipos empatados
- 3- Mejor diferencia de gol.

#### Femenino:

En caso de empate por puntos por categoría al finalizar el torneo en el primer puesto, dentro de los límites establecidos por la liga se procederá a jugar una jornada desempate.

En caso de empate en la general por el ascenso o el descenso, se procederá con el mismo régimen, disputando un encuentro entre la categoría tercera y primera.

El criterio de desempate en este último caso será:

- Por puntos entre esos dos partidos. El que mayor cantidad de puntos obtenga entre esos cotejos, será quien gane.
- En caso de persistir el empate en puntos ya que entre estas dos categorías ganaron un partido cada una, el criterio de desempate será la diferencia de gol en los encuentros disputados en el desempate. Por ejemplo, si el equipo "A" gana 3 a 0 en el encuentro de tercera pero el equipo "B" gana 4 a 0 en Primera, será este último el ganador. Si en ambos la diferencia de gol es la misma pero invertida ( Por ejemplo, primer partido gana 3 a 1 el equipo "A" y en el siguiente cotejo obtiene la victoria el equipo "B" 3 a 1) habrá tiros desde el punto penal.

En caso que el resultado haya sido empate en los dos partidos, se procederá a ejecutar tiros desde el punto penal al finalizar el segundo cotejo. (en caso que se programé Tercera



como primer partido y la división Primera como segundo, esta ejecutará los penales; En caso de programarse con el orden invertido, será la Tercera la que ejecute).

En caso de empate por puntos por categoría al finalizar el torneo, dentro de los límites establecidos por la liga se procederá a jugar un partido desempate. En caso de empate en la general por el ascenso o el descenso, se procederá con el mismo régimen, disputando un encuentro de desempate entre la categoría tercera y primera.

#### Masculino:

En caso de empate por puntos por categoría al finalizar el torneo en el primer puesto de la general, para el ascenso o descenso, dentro de los límites establecidos por la liga se procederá a jugar un partido desempate.

En caso de empate en la general por el ascenso o el descenso, se procederá con el mismo régimen, disputando los cotejos de las categorías Octava a Primera.

El criterio de desempate en este último caso será:

Por puntos entre esos siete partidos. El que mayor cantidad de puntos obtenga entre esos cotejos, será quien gane.

En caso que el resultado haya sido empate en la general de los siete partidos, se procederá a ejecutar tiros desde el punto penal al finalizar la Primera.

La Liga programará los partidos en el siguiente orden: Octava, Séptima, Sexta, Quinta, Cuarta, Tercera y Primera.

#### Promocionales:

En caso de empate por puntos por categoría al finalizar el torneo en el primer puesto de la general, para el ascenso o descenso, dentro de los límites establecidos por la liga se procederá a jugar un partido desempate.

Se procederá con el mismo régimen, disputando los cotejos de las 3 categorías obligatorias de BAFI ( 2008- 2009 - 2010).

El criterio de desempate en este último caso será:

Por puntos entre esos 3 partidos. El que mayor cantidad de puntos obtenga entre esos cotejos, será quien gane.

En caso que el resultado haya sido empate en la general de los tres partidos, se procederá a ejecutar tiros desde el punto penal a la categoría 2008.



La Liga programará los partidos en el siguiente orden: 2010, 2009 y 2008.

Se recuerda que se ejecutarán 3 tiros penales en caso de ser necesario con los 5 jugadores que hayan terminado el partido. En caso de persistir el empate, se ejecutará 1 tiro eliminatorio por equipo hasta que haya desempate. Si al 5to penal continuará la paridad, volverá a ejecutar la primer jugadora que lo hizo.

Aquellas jugadoras que hayan estado en el banco de suplente en el pitazo final, deberán portar pechera para distinguirse como suplente.

### 8 Bis- Play Off y Copa BAFI

#### Play Off

En caso de empate en los partidos, prevalecerá aquel equipo que se haya mejor posicionado en la tabla de clasificación, exceptuando instancia de Semifinal y Final, que se definirá por penales (serán 3 penales y lo ejecutarán aquellos jugadores que hayan terminado el partido en campo de juego). En caso de persistir en paridad en esta instancia, harán series definitorias de 1 (uno) penal cada uno con los mismos jugadores que habían disparado.

#### Copa BAFI

##### Año 2018

Para observarlo digitalizado, remitirse a:

<http://www.bafi.com.ar/copaBafi2017/PDF/Reglamento-COPA-BAFI-2017.pdf>

#### FASE PRELIMINAR Y CLASIFICACIÓN A 16VOS. PARTICIPANTES Y SISTEMA DE DISPUTA

El Torneo se disputará en una FASE PRELIMINAR y una FASE FINAL. Sellevará a cabo a través de la clasificación de los equipos de las Zonas "B", "1" y "2" en la Fase Preliminar. Posteriormente se sumarán en la fase Final los clubes integrantes de la Zona "A". Todos los partidos se llevaran a cabo por el sistema de eliminación directa, EXCEPTO la FINAL del Torneo que se jugara en dos partidos definitorios.

#### FASE PRELIMINAR

Participan los equipos de las Zonas "B", "1" y "2" de donde clasifican 18 equipos a la Fase Final conforme la disputa dispuesta por la Liga. La conformación de las parejas de equipos para la Fase Preliminar, se establecerá a través de un sorteo a realizarse entre los 36 equipos que disputaran esta Fase. Todos ellos se ubicarán en primer término de la grilla, del 1º al 36º puesto, conforme lo dispuesto por el sorteo correspondiente a la Fase Preliminar .



#### FASE FINAL 16vos:

Participan los 14 equipos de la Zona "A", más los 18 equipos clasificados de la Fase Preliminar. Clasifican 16 equipos a 8vos. de la Fase Final. La conformación de las parejas de equipos para los 16vos de la Fase Final, se establecerá a través de un sorteo a realizarse entre los 14 equipos de la Zona "A". Todos ellos se ubicarán en el segundo término de la grilla, del 37º al 50º puesto, conforme lo dispuesto por el sorteo correspondiente el fixture quedara de la siguiente manera: FASE 16vos FINAL Código Nro. Equipo vs Equipo Nro. Sorteo D1 GP1 Ganador P1 vs Racing Club 37 D2 GP2 Ganador P2 vs Penacho Azul 38 D3 GP3 Ganador P3 vs Unión Italiana 39 D4 GP4 Ganador P4 vs Flores Sur 40 D5 GP5 Ganador P5 vs Vélez de Martínez 41 D6 GP6 Ganador P6 vs Pinocho 42 D7 GP7 Ganador P7 vs LIBRE 43 D8 GP8 Ganador P8 vs Ferrocarril Oeste 44 D9 GP9 Ganador P9 vs Villa Heredia 45 D10 GP10 Ganador P10 vs Deportivo Moran 46 D11 GP11 Ganador P11 vs Biblioteca Artigas 47 D12 GP12 Ganador P12 vs Kimberley 48 D13 GP13 Ganador P13 vs LIBRE 49 D14 GP14 Ganador P14 vs Agronomía Central 50 D15 GP15 Ganador P15 vs Ganador P17 GP17 D16 GP16 Ganador P16 vs Ganador P18 GP18 Octavos: Participan los 16 equipos clasificados de los 16vos. de la Fase Final. Clasifican 8 equipos a 4tos. de la Fase Final. El fixture quedara de la siguiente manera: FASE OCTAVOS DE FINAL Código Nro. Equipo vs Equipo Nro. O1 GD1 Ganador D1 vs Ganador D9 GD9 O2 GD2 Ganador D2 vs Ganador D10 GD10 O3 GD3 Ganador D3 vs Ganador D11 GD11 O4 GD4 Ganador D4 vs Ganador D12 GD12 O5 GD5 Ganador D5 vs Ganador D13 GD13 O6 GD6 Ganador D6 vs Ganador D14 GD14 O7 GD7 Ganador D7 vs Ganador D15 GD15 O8 GD8 Ganador D8 vs Ganador D16 GD16 Cuartos: Participan los 8 equipos clasificados de los 8vos. de la Fase Final. Clasifican 4 equipos a Semifinales de Fase Final. El fixture quedara de la siguiente manera: FASE CUARTOS DE FINAL Código Nro. Equipo vs Equipo Nro. C1 GO1 Ganador O1 vs Ganador O5 GO5 C2 GO2 Ganador O2 vs Ganador O6 GO6 C3 GO3 Ganador O3 vs Ganador O7 GO7 C4 GO4 Ganador O4 vs Ganador O8 GO8 Semifinales: Participan los 4 equipos clasificados de los 4tos, de Fase Final. Clasifican 2 equipos a la Final.

El fixture quedara de la siguiente manera: FASE SEMIFINALES Código Nro. Equipo vs Equipo Nro. S1 GC1 Ganador C1 vs Ganador C3 GC3 S2 GC2 Ganador C2 vs Ganador C4 GC4 Final: Participan los 2 equipos clasificados de las Semifinales, de donde surge el Ganador de la Copa BAFI 2017. FASE FINAL Código Nro. Equipo vs Equipo Nro. F1 GS1 Ganador S1 vs Ganador S2 GS2 INICIO Abril de 2017 SEDES A designar por la Liga.

#### PROGRAMACION:

Los Clubes representantes, salvo comunicación en contrario, se ajustarán a la programación y fechas obrantes en el PROGRAMA DE PARTIDOS que se enviará. Será facultad exclusiva e indelegable de la Liga determinar que se disputen sin concurrencia de público visitante o en su defecto a puertas cerradas, aquellos encuentros que a su único criterio impliquen el riesgo de producirse hechos de violencia.



#### DEFINICIONES:

En todas las fases excepto la Final de no haber definición en un partido se ejecutarán tiros desde el punto del penal, conforme a las previsiones del Reglamento General de la Liga. FINAL: En caso que la serie de partidos finalice igualada 1ro en puntos y 2do en diferencia de goles, se ejecutarán tiros desde el punto del penal, conforme a las previsiones del Reglamento General de la Liga.

#### LISTAS DE BUENA FE – JUGADORES:

Los jugadores deberán estar acreditados en la Liga para poder participar de la Copa BAFI 2018. Todos deberán firmar las planillas del partido antes del inicio del mismo, acreditando con el carnet expedido por la Liga su identidad frente al árbitro del encuentro.

#### ARBITROS

Los partidos correspondientes a toda la Copa BAFI 2018, Fase Preliminar y Final, serán controlados por árbitros oficiales de la Escuela de Árbitros Amateurs. Los importes a percibir por los árbitros en concepto de aranceles, viáticos y gastos de traslados serán cubiertos por la Liga.

#### PLANILLAS DE FIRMAS Y RESULTADO – INFORME :

Su provisión será responsabilidad de la Liga.

#### PROTESTAS E IMPUGNACIONES – PLAZOS:

Se aplicará lo establecido en el Reglamento General de la Liga.

#### FALLOS:

El Tribunal de Disciplina resolverá la situación, con los elementos de juicio obrantes en su poder o con aquellos que estime necesario El Tribunal de Disciplina resolverá en todos los casos en única y definitiva instancia. Las decisiones del árbitro, en cuanto a la interpretación y/o aplicación de las Reglas de Juego se refiere, no podrán ser motivo de protestas y/o impugnaciones.

#### SANCIONES:

Se aplicará lo establecido en el Reglamento General de la Liga. De producirse incidentes provocados por jugadores, miembros del Cuerpo Técnico, Dirigentes, Delegados, Socios y/o la parcialidad de un club, en cualquiera de los encuentros que disputen una pareja de equipos y que consecuentemente tales hechos den lugar a la suspensión del encuentro por parte del árbitro, el Tribunal de Disciplina Deportiva sancionará al club responsable con la pérdida del encuentro que conforma la serie. La misma sanción será de aplicación cuando los jugadores de alguno de los dos equipos incurran en conductas reprochables y/o antideportivas en el



desarrollo del encuentro o abandonen el campo de juego en cualquier momento del mismo; cualesquiera sea la causal invocada; y, siempre que el hecho resulte una ventaja a favor de su equipo.

#### NOTIFICACIONES:

Toda notificación a los imputados (vistas, cambios de estadios, horarios, etc.) relacionada con todo tipo de situaciones durante el desarrollo del certamen, se efectuará por conducto de la respectiva Liga, la cual asume la total responsabilidad por el cumplimiento de los plazos que por las distintas disposiciones fijara la misma y/o el Tribunal de Disciplina. Será de responsabilidad absoluta de los clubes afiliados revisar diariamente el sitio web oficial de la Liga, [www.bafi.com.ar](http://www.bafi.com.ar), en donde se publica el Boletín Oficial del Tribunal de Disciplina.

#### REGLAS DE JUEGO:

Los partidos del certamen se disputarán con sujeción a las Reglas de Juego aprobadas por la Liga.

#### SUSPENSIÓN DE PARTIDOS DECISIÓN:

La facultad de suspensión de un partido (iniciado o no) en lo que hace a las condiciones del campo de juego es de exclusiva competencia del árbitro, siendo éste el único que podrá determinar si las mismas permiten el normal desarrollo del partido.

#### VARIAS SITUACIONES NO PREVISTAS:

Toda situación que pudiera surgir y que no se encontrara prevista en estas Normas Complementarias será resuelta a su leal saber y entender por el Liga.

#### ACEPTACIÓN:

Todos los participantes, desde el momento de su integración y actuación en el certamen, aceptan y se comprometen a cumplir todas las previsiones contenidas en estas Normas Complementarias, como así también en las disposiciones complementarias y toda otra resolución que se dicte dentro de las atribuciones contempladas en las mismas.

#### 9- Vestimenta de los Jugadores:

Un jugador no podrá llevar ningún objeto peligroso para la integridad personal, de rivales y/o compañeros. Las camisetas deberán ser del mismo color, numeradas entre el 1 y el 15, y por ningún motivo se permitirá números repetidos. El arquero podrá usar pantalón largo. Se excluirá temporalmente del campo de juego a todos los jugadores que no cumplan con estos requisitos.

Se permitirá solamente el uso de zapatillas de lona o cuero, con suela de goma lisa o botines. Está prohibido el uso de tapones de cancha de 11.



No se permitirá el uso de SOQUETES o cualquier media similar a esta que no sea la requerida para la práctica de este deporte (medias largas), es obligatorio el uso de protectores en las piernas conocidas como "CANILLERAS". No se permitirá el uso de aros, piercings, los cuales deberán ser sacados previo al encuentro o cubiertos de tal manera que no representen un riesgo para la integridad física del jugador. En caso de no hacerlo, el árbitro del encuentro podrá sancionarlo con una tarjeta amarilla, obligándolo a sacarse aquellos artefactos.

Los jugadores que se encuentren en la zona de sustitución, deberán portar pechera obligatoriamente.

#### SANCION

## **El no uso de pecheras en cualquiera de las actividades ,al ser informada la liga en 3 oportunidades, cumplirán una sanción**

### **Es obligatorio el uso de la banda de capitán para su identificación.**

#### 10- Tolerancia:

- Habrá una tolerancia de 15 minutos solo en el primer partido programado de la jornada y se usará para el caso de aquel equipo que no tenga el mínimo (5 jugadores), debiéndose comenzar el encuentro en el momento que se complete dicha cantidad. En caso de pasar dicho tiempo, se procederá a la quita de puntos para aquel que infrinja esta norma, dichos puntos se le atribuirán al equipo rival. El árbitro deberá cerrar la planilla de juego y disputar un encuentro amistoso entre ambos clubes. Bajo ningún aspecto se permitirá un común acuerdo entre delegados.
- Todo equipo que habiendo comenzado su partido hiciera abandono del mismo, perderá automáticamente los puntos y será sancionado por el Tribunal de Disciplina.
- Los clubes no podrán hacer firmar planilla a algún jugador que llegue luego de comenzado el partido y los árbitros tienen prohibido permitir que firmen.
- Entre partido y partido de cada jornada, habrá un máximo de tiempo de 10 minutos para entrar en calor y firmar planilla. En caso que los equipos no hayan hecho caso al llamado del árbitro, el mismo podrá sancionar con (una tarjeta amarilla al capitán, se le suma una falta por minuto atrasado, expulsado el dt)

#### Horarios:

Los horarios de los partidos deberán ser cumplidos obligatoriamente según cada competencia. En caso de la modificación de alguno, es obligación de los delegados informar a la organización con 72 horas de anterioridad a la disputa de la jornada. La liga informará al club local y/o visitante y este, deberá aceptar o no si lo cree conveniente. Se apelará a la buena voluntad de ambas partes para no ocasionar inconvenientes y así, poder llevar a cabo los cotejos normalmente. De no llegar a un acuerdo, será el Tribunal de Disciplina quien disponga el horario de los cotejos siendo inapelables (esta será la última instancia y la definitiva).





En todas las disciplinas será obligación del local presentar una segunda opción al visitante. El mismo deberá optar por algunas de las dos.

Todos los clubes que tengan la condición de local deberán tener las instalaciones del club disponible media hora antes del inicio de la jornada. De no cumplirse dicha norma, el árbitro deberá realizar un informe pertinente. En caso de reiterarse esta situación, se sancionará al club con la suspensión de la cancha por tiempo a determinar.

#### 11- Suspensión de partidos:

La misma se hará en el campo de juego por el árbitro y/o autoridades del Torneo. Todo equipo que después de publicada la fecha de juego, decida por razones particulares, la no presentación a su partido, deberá comunic fehacientemente (presentación de Delegado en oficina de BAFI) dicha determinación, en un plazo, que no excederá el miércoles previo a la competencia, a las 20.00 horas. En caso de superar dicho tiempo, la comisión organizadora podrá sancionar a la institución si no encontrase un justificativo pertinente para dicha acción. Si se decide la postergación de un partido, se deberá reprogramar dentro de los quince días posteriores a la fecha original. Si lo postergase el equipo local, el mismo deberá ofrecer varias alternativas para el rival a disputar. En caso contrario, será el visitante quien deba adecuarse a los requerimientos por parte del local. De no llegar a un acuerdo entre las partes podrá intervenir el Tribunal de Disciplina decidiendo lo más conveniente para dicho caso.

#### Suspensión del partido ya habiéndose iniciado:

En caso de que por razones de fuerza mayor se suspenda el encuentro ya habiéndose iniciado, la cantidad de tiempo restante se reanudará en fecha y horario a estipular teniendo cada equipo la obligación de jugar con los mismos jugadores que estaban actuando en el momento de la suspensión. Solo podrá reemplazarse alguno de estos, si el mismo hubiera enfermado y/o lesionado para lo cual se deberá presentar en la mesa de control, previo al reinicio el certificado médico respectivo.

Para este caso habrá el plazo de diez días para programar posteriores a la suspensión, así como un mes para jugarse dicho encuentro, teniendo en cuenta las directivas mencionadas en el artículo anterior.

#### Suspensión de partidos previo a programación de los cotejos:

Los clubes locales no podrán postergar las jornadas unilateralmente a los clubes visitantes sin un motivo que las autoridades de la liga consideren valederos. Ningún club visitante podrá no presentarse por las mismas causas a una jornada.

Queda terminantemente prohibido y penado no presentarse a una jornada apelando causas respecto al orden de los partidos en los fixtures que publica la liga previo al arranque de la primer fecha. La liga no hará lugar al reclamo del orden de los partidos en el fixture y, en caso de no presentarse, se procederá a la quita de puntos en caso que no se presente.

#### Suspensión de partidos por ausencia o atraso de árbitros:



Si un árbitro no se hace presente al término de los quince minutos posteriores al horario de programación del partido, el o los delegados presentes podrán solicitar la suspensión del primer encuentro para ser programado en otra oportunidad. En caso de realizarse, deberán aguardar al horario de programación del encuentro de la segunda jornada hasta que se cumpla el horario de arranque del mismo. No queda automáticamente suspendida la jornada por haber cancelado el primer cotejo.

11 bis- Sobre la pelota

Las Instituciones o Clubes, deberán presentar el día de partido como mínimo 2 (dos) pelotas oficiales, las que deberán adquirir en forma obligatoria en la sede de la Liga. La no presentación de las misma, será motivo para el árbitro de suspender la jornada; pudiendo negarse el Club o Institución visitante a jugar la misma, obteniendo todos los puntos en juego de esa jornada.

## **El no uso de pelotas oficiales en cualquiera de las actividades ,al ser informada la liga en 3 oportunidades, cumplirán una sanción**

### OBSERVACIONES SOBRE LAS REGLAS DE JUEGO DEL FUTSAL

#### Modificaciones

A reserva de la aprobación de la LIGA BAFI, y siempre que se observen los principios fundamentales de las Reglas, se podrá modificar la aplicación de las presentes Reglas de Juego del Fútbol en partidos disputados por menores de 16 años, equipos femeninos, jugadores veteranos (mayores de 35 años) y jugadores con discapacidades.

Se permitirán las siguientes modificaciones:

- Dimensión de la superficie de juego.
- Tamaño, peso y material del balón.
- Anchura entre los postes de meta y altura del travesaño.
- Duración de los períodos del partido.
- Sustituciones.

Se permitirán otras modificaciones sólo con el consentimiento de la LIGA BAFI.

#### Hombres y mujeres



Toda referencia al género masculino en las Reglas de Juego del Fútbol por lo que respecta a árbitros, jugadores o dirigentes equivaldrá (para simplificar la lectura) tanto a hombres como a mujeres.

#### REGLAS DE JUEGO

<ol style="list-style-type: none"><li>1. La superficie de juego.</li><li>2. El balón.</li><li>3. El número de jugadores.</li><li>4. El equipamiento de los jugadores.</li><li>5. Los árbitros.</li><li>6. Los árbitros asistentes.</li><li>7. La duración del partido.</li><li>8. El inicio y la reanudación del juego.</li><li>9. El balón en juego o fuera de juego.</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>10. El gol marcado.</li><li>11. Faltas e incorrecciones.</li><li>12. Tiros libres.</li><li>13. El tiro penal.</li><li>14. El saque de banda.</li><li>15. El saque de meta.</li><li>16. El saque de esquina.</li><li>17. El piso.</li><li>18. El área técnica.</li></ol>
--	---

#### REGLA N° 1 – LA SUPERFICIE DE JUEGO

##### Superficie de juego

Los partidos deberán jugarse en superficies lisas, libres de asperezas y que no sean abrasivas, preferentemente de madera y/o de un material autorizado por la Liga.

##### Marcación de la superficie

La superficie de juego será rectangular y estará marcada con líneas. Dichas líneas pertenecerán a las zonas que demarcan y deberán diferenciarse claramente del color de la superficie de juego.

Las dos líneas de marcación más largas se denominarán líneas de banda. Las dos más cortas se llamarán líneas de meta.

El centro de la superficie de juego estará marcado con un punto en la mitad de la línea media, alrededor del cual se trazará un círculo con un radio de 3 m.



Se deberá hacer una marca fuera de la superficie de juego, a 5 m. de cada área de esquina y perpendicular a la línea de meta, para señalar la distancia que deberá observarse en la ejecución de un saque de esquina.

Se deberán hacer dos marcas adicionales en la superficie de juego, a 5 m. del segundo punto penal, a izquierda y derecha, para señalar la distancia mínima que deberá observarse en la ejecución de un tiro desde el segundo punto penal.

### Dimensiones

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

### Área penal

Se trazarán dos líneas imaginarias de 6 metros de longitud, desde el exterior de cada poste de meta y perpendiculares a la línea de meta; al final de estas líneas se trazará un cuadrante en dirección a la banda más cercana, que tendrá, cada uno, un radio de 6 metros desde el exterior del poste.

El área delimitada por dichas líneas y la línea de meta será el área penal.

En cada área penal se marcará un punto penal a 6 metros de distancia del punto medio de la línea entre los postes de meta y equidistante de éstos.

### Segundo punto penal

Se marcará un segundo punto a 10 metros de distancia del punto medio de la línea entre los postes de meta y equidistante de éstos.

### Área de esquina

Se trazará un cuadrante con un radio de 25 cm desde cada esquina en el interior de la superficie de juego.

### Metas

Las metas se colocarán en el centro de cada línea de meta. Consistirán en dos postes verticales, equidistantes de las esquinas y unidos en la parte superior por una barra horizontal (travesaño). Los postes y el travesaño deberán ser de madera, metal u otro material aprobado. Deberán tener forma cuadrada, rectangular, redonda o elíptica y no deberán constituir ningún peligro para los jugadores.



La distancia (medida interior) entre los 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 espesor, 8 cm. Las redes deberán ser de cáñamo, yute, nailon u otro material aprobado, y se engancharán en la parte posterior de los postes y del travesaño con un soporte adecuado. Deberán estar sujetas de forma conveniente y no deberán estorbar al guardameta.

Los postes y los travesaños deberán ser de un color que los distinga de la superficie 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.

#### Zonas de sustituciones

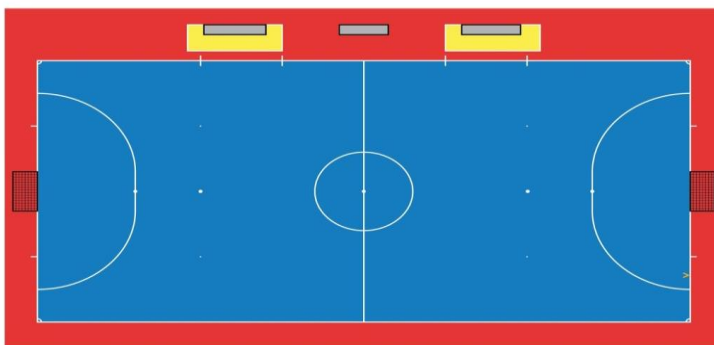
Las zonas de sustituciones serán las zonas en la línea de banda, situadas frente a los bancos de los equipos, cuya función se describe en la Regla 3.

- Cada zona se situará frente al área técnica y se extenderá 5 m. Se marcará con dos líneas en cada extremo.
- El área situada frente a la mesa de control, es decir, 5 m a cada lado de la línea de medio campo, permanecerá libre.
- La zona de sustitución de un equipo estará ubicada en la parte de la superficie de juego que defiende dicho equipo, cambiándose en el segundo período del partido y en los tiempos suplementarios, en caso de que los haya.



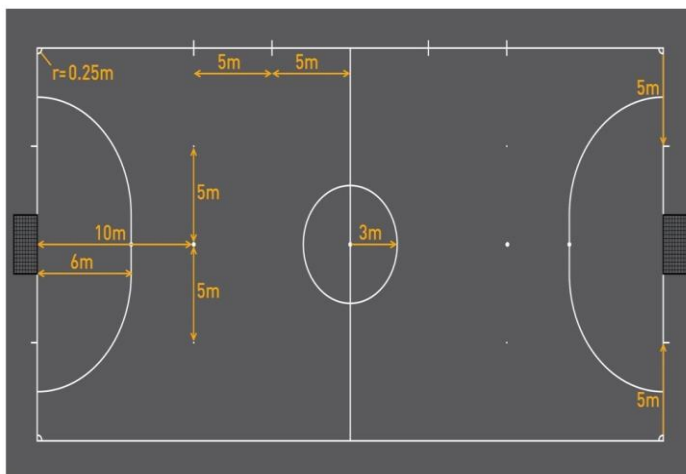
REGLA 1 – LA SUPERFICIE DE JUEGO

**La superficie de juego**



REGLA 1 – LA SUPERFICIE DE JUEGO

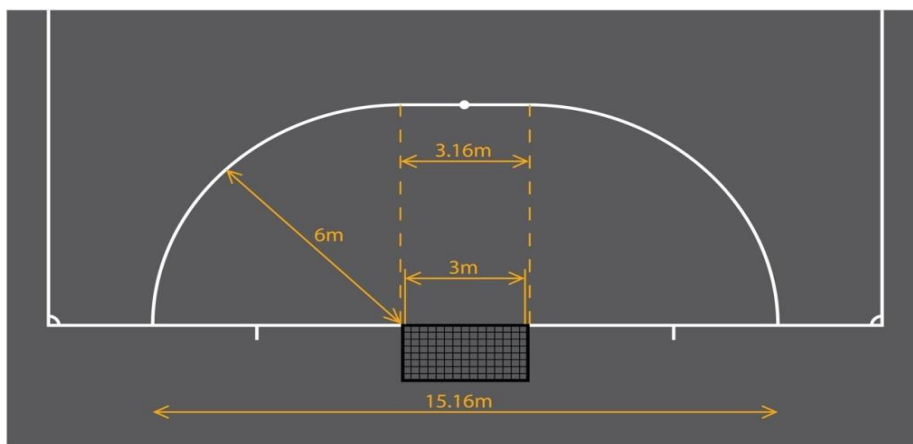
**Medidas de la superficie de juego**





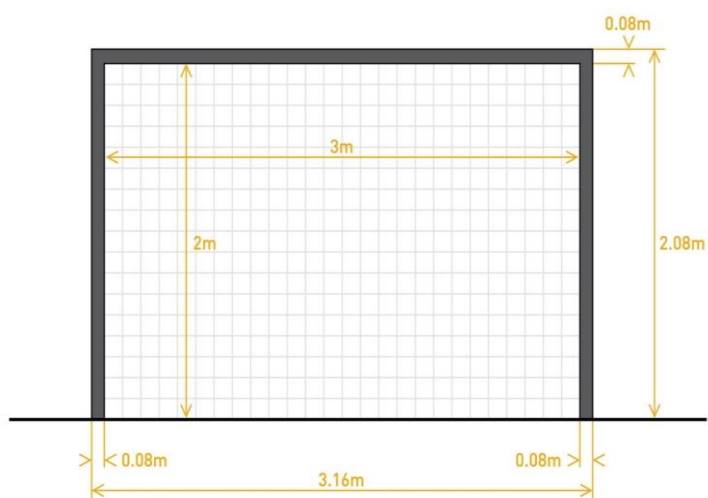
REGLA 1 – LA SUPERFICIE DE JUEGO

El área penal



REGLA 1 – LA SUPERFICIE DE JUEGO

La meta





## REGLA N° 2 – EL BALÓN 13

### Características y Medidas

- Será esférico
- Será de cuero u otro material aprobado por BAFI
- Serán N° 3 para las categorías Promocionales ; N° 3.5 y N° 4 para las demás categorías.
- Solo se podrá jugar con el balón oficial.

### Reemplazo de un balón defectuoso

*Si el balón explota o se daña mientras está en juego, se interrumpirá el mismo:*

- El juego se reanuda 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 penal, en cuyo caso uno de los árbitros dejará caer un balón de reserva al suelo en la línea del área penal, en el punto más cercano al sitio donde el balón original se encontraba cuando se interrumpió el juego.
- El juego se reanuda con repetición del tiro si el balón explota o se daña en el lanzamiento de un tiro libre directo sin barrera, un tiro desde el segundo punto penal o un tiro penal y no ha tocado los postes, el travesaño o a un jugador, ni se ha cometido una infracción.
- Si el balón explota o se daña en un momento en que no se halla en juego (saque de salida, saque de meta, saque de esquina, balón al suelo, tiro libre, tiro penal o saque de banda). El partido se reanuda conforme a las Reglas de Juego del Fútbol de BAFI.
- El balón no podrá ser cambiado durante el partido sin la autorización de los árbitros.

## REGLA N° 3 – EL NÚMERO DE JUGADORES

### Jugadores

El partido lo disputarán dos equipos formados por un máximo de cinco jugadores cada uno, de los cuales uno jugará como guardameta.

El partido no comenzará si uno de los equipos tiene menos de (5) cinco jugadores.





El partido se suspenderá si en la superficie de juego quedan menos de (3) tres jugadores en uno de los dos equipos.

Se podrán utilizar como máximo diez (10) sustitutos en cualquier partido de una competición oficial.

Se permitirá un número ilimitado de sustituciones durante el partido.

#### Procedimiento de sustitución

Una sustitución podrá realizarse siempre, esté o no el balón en juego. Para reemplazar a un jugador por un sustituto se deberán observar las siguientes.

##### *Condiciones y disposiciones:*

- Todos los sustitutos tienen que tener pecheras de color distinto al de sus remeras y al del oponente.
- El jugador saldrá de la superficie de juego por la zona de sustituciones de su propio equipo, salvo en las excepciones previstas en las Reglas de Juego de Fútbol de BAFI.
- El sustituto no podrá entrar en la superficie de juego hasta que el jugador al que debe reemplazar no haya abandonado la superficie de juego.
- El sustituto entrará en la superficie de juego por la zona de sustituciones.
- Una sustitución terminará cuando el sustituto entre en la superficie de juego por la zona de sustituciones.
- Desde ese momento, el sustituto se convierte en jugador, y el jugador al que sustituye se convierte en sustituto.
- Un jugador sustituido podrá volver a participar en el partido.
- Todos los sustitutos estarán sometidos a la autoridad y jurisdicción de los árbitros, sean llamados o no a participar en el partido.
- Si un período se prolonga para ejecutar un tiro penal, un tiro desde el segundo punto penal o un tiro libre directo sin barrera, no se permitirá ninguna sustitución, con excepción de la del guardameta defensor.

#### Sustitución del guardameta

- Cualquiera de los sustitutos podrá reemplazar al guardameta, sin necesidad de avisar a los árbitros ni estar el juego detenido.
- Cualquiera de los jugadores sustitutos, podrá cambiar su puesto con el guardameta.



- Un jugador o sustituto que reemplace al guardameta deberá ingresar con casaca con el número de su remera, o en su caso con pechera donde luzca claramente el número de su propia remera.

#### Infracciones y sanciones

- Si un sustituto entra en la superficie de juego antes de que haya salido el jugador que sustituirá, o, en una sustitución, un sustituto entra en la superficie de juego por un lugar que no sea la zona de sustituciones de su propio equipo:
- Los árbitros interrumpirán el juego (aunque no inmediatamente si pueden aplicar la ventaja).
- Los árbitros amonestarán al jugador por contravenir el procedimiento de sustitución y le ordenarán salir de la superficie de juego.
- Si los árbitros han interrumpido el juego, éste se reanudará con un tiro libre indirecto a favor del equipo adversario, desde el lugar donde se hallaba el balón en el momento de la interrupción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).
- Si este sustituto o su equipo comete además otra infracción, el juego se reanudará conforme a lo expuesto en la Regla 3.

*Si, en una sustitución, el jugador que será sustituido sale de la superficie de juego, por causas no justificadas en las Reglas de Juego de Fútbol de BAFI, por un lugar que no sea la zona de sustituciones de su propio equipo:*

- Los árbitros interrumpirán el juego (aunque no inmediatamente si pueden aplicar la ventaja).
- Los árbitros amonestarán al jugador por contravenir el procedimiento de sustitución. Si los árbitros han interrumpido el juego, éste se reanudará con un tiro libre indirecto a favor del equipo adversario, desde el lugar donde se hallaba el balón en el momento de la interrupción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).

*Para cualquier otra infracción de esta regla:*

- Se amonestará a los jugadores en cuestión.
- El partido se reanudará con un tiro libre indirecto a favor del equipo adversario, desde el lugar donde se hallaba el balón en el momento de la interrupción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres). En casos especiales el juego se reanudará conforme a lo expuesto en la Regla N°3.



### Jugadores y sustitutos expulsados

Un jugador expulsado antes del saque de salida sólo podrá ser reemplazado por uno de los sustitutos designados.

Un sustituto designado, expulsado antes del saque de salida o después del comienzo del partido, no podrá ser sustituido.

Un sustituto podrá sustituir a un jugador expulsado y entrar en la superficie de juego una vez transcurridos (4) cuatro minutos de juego efectivos después de la expulsión, siempre que cuente con la autorización del árbitro, salvo si se marca un gol al equipo infractor, antes de que transcurran (4) cuatro minutos, en cuyo caso, se autorizará el ingreso de un sustituto, para el caso que el equipo en inferioridad numérica marca un gol, se continuará el juego sin alterar el número de jugadores hasta cumplir con los (4) cuatro minutos de sanción.

## REGLA N° 4 – EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

### Seguridad

Los jugadores no utilizarán ningún equipamiento ni llevarán ningún objeto que sea peligroso para ellos mismos o para los demás jugadores (incluido cualquier tipo de joyas).

### Equipamiento básico

*El equipamiento básico obligatorio de un jugador se compone de las siguientes piezas separadas:*

- Todos los equipos están obligados a tener a sus suplentes o sustitutos con pecheras correspondientes donde se visualice el número de su remera.
- Camiseta y pantalones cortos – si se usan pantalones cortos interiores, estos deberán tener el color principal de los pantalones cortos. El guardameta podrá vestir pantalones largos.
- Medias largas.
- Canilleras/espinilleras.
- calzado – zapatillas de lona o de cuero blando con suela de goma u otro material similar.

Canilleras / espinilleras



- deberán estar cubiertas completamente por las medias.
- deberán ser de caucho, plástico o de un material similar aprobado.
- deberán ofrecer una protección adecuada.

#### Colores

- Los dos equipos vestirán colores que los diferencien entre sí y de los árbitros.
- Cada guardameta vestirá colores que lo diferencie de los demás jugadores, de los árbitros y del guardameta contrario.

#### Infracciones y sanciones

*En el caso de infracción de esta regla:*

- No siempre será necesario interrumpir el juego.
- Los árbitros ordenarán al jugador infractor que abandone la superficie de juego para que ponga en orden su equipamiento en la siguiente ocasión en que el balón no se halle en juego, a menos que para entonces el jugador ya haya puesto en orden su equipamiento.
- Todo jugador que haya tenido que salir de la superficie de juego para poner en orden su equipamiento no podrá retornar a la superficie de juego sin la autorización del árbitro.
- Los árbitros se cerciorarán de que el equipamiento del jugador esté en orden antes de permitir que reingrese en la superficie de juego.
- El jugador, si no ha sido sustituido, sólo podrá reingresar en la superficie de juego cuando el balón no se halle en juego, o con el balón en juego con la autorización del árbitro.
- Se amonestará al jugador que haya sido obligado a abandonar la superficie de juego por infracción de esta regla y que, no habiendo sido sustituido anteriormente, retorne a la superficie de juego sin la autorización del árbitro.

#### Reanudación del juego

*Si los árbitros interrumpen el juego para amonestar al infractor:*

- El juego se reanudará mediante un tiro libre indirecto lanzado por un jugador del equipo adversario desde el lugar donde se hallaba el balón cuando los árbitros



interrumpieron el partido (ver Regla 13 – Posición en tiros libres)

#### Publicidad en el equipamiento

- Los jugadores no deberán mostrar al público ropa interior con lemas o publicidad.
- El equipamiento básico obligatorio no deberá tener mensajes políticos, religiosos, ni personales.
- El organizador, la LIGA BAFI sancionará a aquellos jugadores que levanten su camiseta para mostrar lemas o publicidad.

#### REGLA Nº 5 – LOS ÁRBITROS

##### La autoridad de los árbitros

*Los partidos serán controlados por el o los árbitros, según la siguiente disposición:*

- Son los únicos con la facultad de controlar el tiempo con su cronometro o reloj.
- En las categorías Infantiles, Promocionales, Masculino desde 8ª a 5ª, Femenino, Seniors, por un árbitro.
- En las Categorías Masculino desde 4ª a 1ª división, Torneos Definitivos y Play Off, por (2) dos árbitros.
- Quienes tendrán la autoridad total para hacer cumplir las Reglas de Juego del Fútbol de BAFI en dicho encuentro.

##### Poderes y deberes

##### *Los árbitros:*

- Harán cumplir las Reglas de Juego del Fútbol de la LIGA BAFI.
- Controlarán el partido en cooperación con los árbitros asistentes, siempre que el caso lo requiera.
- Se asegurarán de que los balones utilizados correspondan a las exigencias de la Regla 2.
- Se asegurarán de que el equipamiento de los jugadores cumpla las exigencias de la Regla 4.
- Tomarán nota de los incidentes en el partido.
- Interrumpirán el partido cuando lo juzguen oportuno, en caso de que se contravengan las Reglas de Juego del Fútbol de la LIGA BAFI.



- Interrumpirán el partido por cualquier tipo de interferencia externa.
- Interrumpirán el juego si juzgan que algún jugador ha sufrido una lesión grave, y se asegurarán de que sea transportado fuera de la superficie de juego. Un jugador lesionado sólo podrá regresar a la superficie de juego después de que se haya reanudado el partido.
- Interrumpirán el juego si juzgan que algún jugador ha sufrido una lesión y queda en el suelo; permitirán que el juego continúe hasta que el balón esté fuera del juego si juzgan que un jugador está levemente lesionado.
- Se asegurarán de que todo jugador que sufra una hemorragia salga de la superficie de juego; el jugador sólo podrá reingresar tras la señal de los árbitros, quienes se cerciorarán de que la hemorragia ha cesado.
- En caso de tener su remera ensangrentada no podrá volver al campo de juego hasta cambiarse o remplazarse por otra con su mismo número.
- Permitirán que el juego continúe si el equipo contra el cual se ha cometido una infracción se beneficia de una ventaja, y sancionarán la infracción cometida inicialmente si la ventaja prevista no sobreviene en ese momento.
- Castigarán la falta más grave cuando un jugador cometa más de una falta al mismo tiempo.
- Castigarán la incorrección más grave cuando un jugador cometa más de una incorrección al mismo tiempo.
- Tomarán medidas disciplinarias contra jugadores que cometan infracciones merecedoras de amonestación o expulsión.
- No están obligados a tomar medidas inmediatamente, pero deberán hacerlo en la ocasión siguiente en que el balón no esté en juego.
- Tomarán medidas contra los jugadores suplentes, DT o componentes de los equipos que no se comporten de forma correcta y podrán, si lo juzgan necesario, expulsarlos del área técnica y los alrededores de la superficie de juego.
- No permitirán que personas no autorizadas entren en la superficie de juego;
- Autorizarán reanudar el juego tras una interrupción.
- Deberán hacer las señales que se describen en la sección de la presente publicación titulada “Señales de los árbitros y árbitros asistentes”.
- Remitirán a las autoridades competentes un informe del partido, con datos sobre



todas las medidas disciplinarias tomadas contra jugadores u oficiales de los equipos y sobre cualquier otro incidente que haya ocurrido antes, durante y después del partido.

- El árbitro actuará como cronometrador. Suspenderá temporal o definitivamente el partido cuando lo juzgue oportuno en caso de contravención de las Reglas de Juego de Fútbol de la LIGA BAFI.
- Suspenderá temporal o definitivamente el partido por cualquier tipo de interferencia externa.

#### Decisiones de los árbitros

- Las decisiones de los árbitros sobre hechos relacionados con el juego, incluidos el hecho de si se ha marcado gol o no y el resultado del partido, son definitivas.
- Los árbitros podrán modificar su decisión únicamente si se dan cuenta de que es incorrecta o, si lo juzgan necesario, conforme a una indicación de los árbitros asistentes, siempre que no hayan reanudado el juego o finalizado el partido.
- Las decisiones del árbitro prevalecerán sobre las del segundo árbitro si ambos señalan una infracción y hay desacuerdo entre ellos.
- El árbitro prescindirá del segundo árbitro o de los árbitros asistentes en caso de una intervención indebida o conducta incorrecta de cualquiera de ellos, tomará las disposiciones necesarias para que sean sustituidos y notificará el hecho al tribunal de disciplina de la LIGA BAFI.

#### Responsabilidades de los árbitros

*Los árbitros (o, en el caso que proceda, los árbitros asistentes) no serán responsables de:*

- Cualquier tipo de lesión que sufra un jugador, oficial o espectador.
- Cualquier daño a todo tipo de propiedad.
- Cualquier otra pérdida sufrida por una persona, club, compañía, asociación o entidad similar, la cual se deba o pueda deberse a alguna decisión que hayan podido tomar conforme a las Reglas de Juego del Fútbol o con respecto al procedimiento normal requerido para celebrar, jugar y controlar un partido.

*Entre tales situaciones podrán figurar:*

- Una decisión por la cual las condiciones de la superficie de juego, sus alrededores, o meteorológicas sean tales que no permitan disputar el encuentro.



- Una decisión de suspender definitivamente un partido por cualquier razón;
- Una decisión sobre la idoneidad de los accesorios y el equipamiento utilizados durante un partido.
- Una decisión de interrumpir o no un partido debido a la interferencia de los espectadores o a cualquier problema en el área de los espectadores.
- Una decisión de interrumpir o no el juego para permitir que un jugador lesionado sea transportado fuera de la superficie de juego para ser atendido.
- Una decisión de solicitar que un jugador lesionado sea retirado de la superficie de juego para ser atendido.
- Una decisión de permitir o no a un jugador llevar cierta ropa o equipamiento.
- Una decisión (cuando posean la autoridad) de permitir o no a toda persona (Incluidos los oficiales de los equipos y del recinto deportivo, personal de seguridad, fotógrafos u otros representantes de los medios de información) estar presente en los alrededores de la superficie de juego.
- Cualquier otra decisión que puedan tomar conforme a las Reglas de Juego del Fútbol o de acuerdo con sus deberes y lo estipulado por las normas reglamento de la LIGA BAFI.

#### REGLA Nº 6 – LOS ÁRBITROS ASISTENTES

La autoridad de los árbitros asistentes

Se designara un árbitro asistente, quién deberá cumplir las Reglas de Juego del Fútbol en lo referente a sus deberes. Será para dirigir en dupla en las categorías Masculino 4ª, 3ª y 1ª división, como así también en los Play Off o partidos definitorios que designe la Comisión de FÚTSAL de la LIGA BAFI.

Se ubicarán en el exterior de la superficie de juego, a la altura de la línea media y en el mismo lado que las zonas de sustituciones.

- Podrá ser sustituido en cualquier categoría o dirigir ambos en todas.
- Si por algún motivo un árbitro no llegase en tiempo al campo de juego (Para dar inicio al partido o la jornada), quedará a criterio del mismo en la suspensión o no, de la misma.

#### REGLA Nº 7 – LA DURACIÓN DEL PARTIDO

##### Períodos de juego





Para las categorías Promocionales, las (2) dos categorías más grandes serán de (20) veinte minutos cada tiempo; y para las (2) categorías más chicas de (15) quince minutos cada tiempo.

Para las Categorías Infantiles de Escuelita: todas será de (15) quince minutos cada tiempo.

Para las Categorías Masculino de 8ª a 4ª - Femenino de 6ª a 4ª: será de (20) Veinte minutos cada tiempo.

Para las Categorías Masculino, Femenino y Senior: de 3ª y 1ª: será de (25) veinticinco minutos cada tiempo.

#### Finalización de los períodos

*El árbitro determinará con la señal acústica o silbato el fin de cada período, teniendo en cuenta las siguientes circunstancias:*

- En caso de que se deba ejecutar o repetir un tiro desde el segundo punto penal o un tiro libre directo a partir de la sexta falta acumulada, se prolongará el período en cuestión hasta que se haya ejecutado dicho tiro.
- En caso de que se deba ejecutar o repetir un tiro penal, se prolongará el período en cuestión hasta que se haya ejecutado dicho tiro. Si el balón ya ha sido pateado hacia una de las metas, los árbitros esperarán a que finalice el lanzamiento efectuado antes de que sonara el silbato.

*El período finalizará cuando:*

- El balón vaya directamente a la meta y se anote un gol.
- El balón salga de los límites de la superficie de juego.
- El balón toque al guardameta, los postes, el travesaño o el suelo y cruce la línea de meta y se anote un gol.
- El guardameta defensor detenga el balón, o éste rebote en los postes o el travesaño y no cruce la línea de meta. Si no se ha cometido una infracción que obligue a repetir la ejecución de un tiro libre directo o de un tiro penal, o si durante la trayectoria del balón, ninguno de los equipos comete una infracción sancionada con un tiro libre directo, a partir de la sexta falta acumulada, o un tiro penal, el período finalizará cuando:
- El balón toque a cualquier otro jugador que no sea el guardameta después de que haya sido pateado a la meta adversaria.



### 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 DT de los equipos estarán autorizados a solicitar al árbitro un minuto de tiempo muerto cuando el equipo solicitante esté en posesión del balón y este se encuentre fuera del juego.
- Durante el tiempo muerto, los jugadores deberán permanecer en el interior de la superficie de juego.
- Durante los tiempos muertos los jugadores no podrán salir del campo de juego para refrescarse.
- Durante el tiempo muerto, los sustitutos deberán permanecer en el exterior de la superficie de juego.
- Durante el tiempo muerto no se permitirá que los DT impartan instrucciones en el interior de la superficie de juego.
- Si un equipo no solicita el tiempo muerto que le corresponde en el primer período, seguirá disfrutando únicamente de un tiempo muerto en el segundo período.
- No habrá tiempos muertos en el tiempo suplementario.

### Intervalo del medio tiempo

- Los jugadores tendrán derecho a un descanso en el medio tiempo.
- El descanso del medio tiempo no deberá durar más de (10) DIEZ minutos.
- La duración del descanso del medio tiempo podrá alterarse únicamente con el consentimiento del árbitro.

### Partido suspendido

Se volverá a jugar un partido suspendido, a menos que el reglamento de la competición estipule otro procedimiento o estará sujeto a la disposición de la Comisión de Fútbol de la LIGA BAFI.

## REGLA Nº 8 – EL INICIO Y LA REANUDACIÓN DEL JUEGO

### Introducción



- Se lanzará una moneda al aire y el equipo favorecido decidirá la dirección en la que atacará en el primer período del partido.
- El otro equipo efectuará el saque de salida para iniciar el partido.
- El equipo favorecido tras lanzar la moneda al aire antes el primer período ejecutará el saque de salida para iniciar el segundo período.
- En el segundo período del partido, los equipos cambiarán de mitad de campo y atacarán en la dirección opuesta.

### Saque de salida

*El saque de salida es una forma de iniciar o reanudar el juego:*

- Al comienzo del partido.
- Tras haber marcado un gol.
- Al comienzo del segundo período del partido.
- Al comienzo de cada período del tiempo suplementario, dado el caso.
- No se podrá anotar un gol directamente de un saque de salida.

### Procedimiento

- Todos los jugadores deberán encontrarse en su propia mitad de la superficie de juego.
- Los adversarios del equipo que efectuará el saque de salida deberán encontrarse como mínimo a 3m. del balón hasta que sea jugado.
- El balón se hallará inmóvil en el punto central.
- El árbitro dará la señal.
- El balón estará en juego en el momento en que sea pateado y se mueva hacia adelante. Después de que un equipo marque un gol, y si no se ha finalizado el período, el equipo contrario procederá a efectuar un saque de salida.

### Infracciones y sanciones

*Si el balón está en juego y el ejecutor del saque toca el balón por segunda vez (Excepto con las manos) antes de que éste haya tocado a otro jugador:*

- Se considerará mal saque debiendo reponer el balón el equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).



*Si el balón está en juego y el ejecutor del saque toca intencionalmente el balón con las manos antes de que éste haya tocado a otro jugador:*

- Se concederá un tiro libre directo al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres) y se sancionará a su equipo con una falta acumulable.

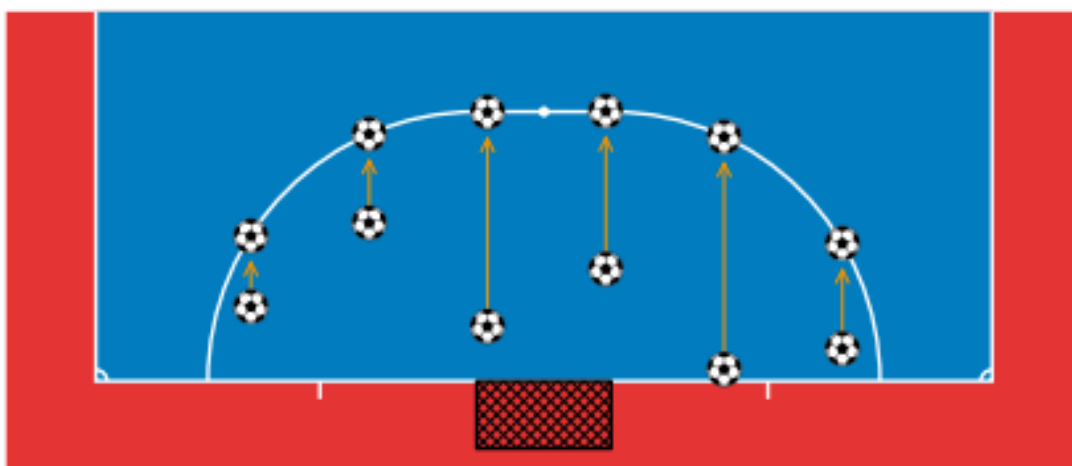
#### Balón al suelo

Si el balón está en juego y los árbitros deben interrumpir temporalmente el partido por cualquier motivo no indicado en las Reglas de Juego del Fútbol, el partido se reanuda con un balón al suelo. El juego también se reanuda con balón al suelo cuando así lo determinen las Reglas de Juego de Fútbol de BAFI.

#### Procedimiento

El árbitro o el segundo árbitro dejará caer el balón en el lugar donde se hallaba cuando el juego fue interrumpido, a menos que se interrumpa en el área penal, en cuyo caso uno de los árbitros dejará caer el balón al suelo en la línea del área penal, en el punto más cercano al sitio donde el balón se encontraba cuando el juego fue interrumpido.

El juego se considerará reanudado cuando el balón toque el suelo dentro de los límites de la superficie de juego. Si el balón sale de la superficie de juego después de tocar el suelo, y sin haber sido tocado antes por un jugador tras estar en juego, se volverá a dejar caer el balón en el mismo lugar en que se dejó caer el balón al suelo por primera vez.





*Se volverá a dejar caer el balón en el mismo lugar en que dejó caer el balón al suelo por primera vez:*

- Si es jugado por un jugador antes de tocar el suelo.
- Si se comete cualquier infracción antes de que el balón toque el suelo.

## REGLA Nº 9 – EL BALÓN EN JUEGO O FUERA DEL JUEGO

### Balón en juego

*El balón estará en juego en cualquier otro momento, incluso cuando:*

- Rebote en los postes o travesaño y permanezca en el interior de la superficie de juego.
- Rebote en los árbitros ubicados en el interior de la superficie de juego.

### Balón fuera del juego

*El balón estará fuera del juego cuando:*

- Haya cruzado completamente una línea de banda o de meta, ya sea por tierra o por aire.
- El juego haya sido interrumpido por los árbitros.
- Golpee el techo o en cualquier otro tipo de objeto (cables, aros de básquet, etc.).

### Superficie techada

Si el balón golpea el techo estando en 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 el lugar más próximo a donde el balón tocó el techo (ver Regla 15 – Posición en saques de banda).

## REGLA Nº 10 – GOL MARCADO

### Gol marcado

Se habrá marcado un gol cuando el balón haya atravesado completamente la línea de meta entre los postes y por debajo del travesaño, siempre que el equipo anotador no haya cometido previamente una infracción a las Reglas de Juego del Fútbol de la LIGA BAFI.

Un gol no será válido si el guardameta del equipo atacante lanza o golpea el Balón intencionalmente con la mano o el brazo, desde su propia área penal, y es el último jugador



que toca o juega el balón. El partido se reanudará con un saque de meta a favor del equipo adversario.

Si los árbitros, tras anotarse un gol y antes de que se efectúe el saque de salida, se dan cuenta de que el equipo que ha conseguido el gol juega con un jugador de más o ha realizado una sustitución de forma incorrecta, no validarán el gol y reanudarán el juego con un tiro libre indirecto, que ejecutará el equipo adversario del infractor desde cualquier lugar del área penal. Si el saque de salida ya se ha efectuado, tomarán contra el jugador infractor las medidas que determinala Regla 3, pero el gol será válido. Los árbitros elevarán informe del hecho a la autoridad correspondiente. Si el gol lo ha conseguido el equipo adversario, lo darán por válido.

#### **REGLA N° 10 BIS- DE LA DIFERENCIA DE SEIS GOLES**

Con el espíritu de respetar la competencia entre los equipos, apoyandose en la formación de los jugadores, la liga reglamenta que aquellos goles convertidos fuera del area cuando exista una diferencia igual o mayor a 6 goles, serán invalidados. El juego se repondrá con un saque de meta del arquero.

Esta regla deberá ser cumplida en las siguientes categorías:

Futsal promocionales :todas las categorías.

Futsal femenino promo

Futsal escuela: Todas las categorías.

Esta regla no será tenida en cuenta en:

Futsal masculino

Futsal femenino: divisiones de la A a la D y recreativo.

Futsal veteranos.

#### **REGLA N° 11 – FALTAS E INCORRECCIONES**

*Las faltas e incorrecciones son infracciones a las Reglas de Juego del Futsal de la LIGA BAFI que se sancionarán de la siguiente manera:*

##### Faltas

Las faltas se sancionarán con un tiro libre directo, un tiro penal o un tiro libre indirecto.



#### Faltas sancionadas con un tiro libre directo

Se concederá un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes siete faltas de una manera que los árbitros consideren imprudente, temeraria o con el uso de fuerza excesiva:

- Dar una patada a un adversario.
- Poner una zancadilla a un adversario.
- Saltar sobre un adversario.
- Cargar sobre un adversario.
- Golpear o intentar golpear a un adversario.
- Empujar a un adversario.
- Realizar una entrada contra un adversario.

*Se concederá asimismo un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes tres faltas:*

- Sujetar a un adversario.
- Escupir a un adversario.
- Tocar el balón deliberadamente con las manos (se exceptúa al guardameta dentro de su propia área penal).

El tiro libre directo se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).

Las infracciones anteriormente mencionadas serán faltas acumulables

#### Faltas sancionadas con un tiro penal

Se concederá un tiro penal si un jugador comete una de las diez faltas antes mencionadas dentro de su propia área penal, independientemente de la posición del balón, siempre que este último esté en juego.

#### Faltas sancionadas con un tiro libre indirecto

*Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario si un guardameta comete una de las siguientes cuatro infracciones:*

- Controla el balón con las manos o los pies en su propia mitad de la superficie de juego durante más de cuatro segundos.
- Tras jugar el balón, lo vuelve a tocar en su propia mitad de la superficie de juego tras el



pase voluntario de un compañero, sin que el balón haya sido jugado o tocado por un adversario.

- Toca el balón con las manos en su propia área penal después de que un jugador de su equipo se lo haya cedido con el pie.
- Toca el balón con las manos en su propia área penal después de haberlo recibido directamente de un saque de banda lanzado por un compañero. Se concederá asimismo un tiro libre indirecto al equipo adversario si un jugador, en opinión de los árbitros:
  - Juega de forma peligrosa ante un adversario.
  - Obstaculiza el avance de un adversario.
  - Impide que el guardameta pueda soltar el balón de sus manos.
  - Comete sobre un compañero una de las nueve infracciones sancionadas con tiro libre directo si se cometen sobre un adversario.
  - Comete cualquier otra infracción que no haya sido anteriormente mencionada en la Regla N°12 o en cualquier otra Regla, por la cual el juego sea interrumpido para amonestar o expulsar a un jugador.

El tiro libre indirecto se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla N°13 – Posición en tiros libres).

#### Incorrecciones

Las incorrecciones se sancionarán con una amonestación o una expulsión.

#### Sanciones disciplinarias

- La tarjeta amarilla se utilizará para comunicar al jugador o al sustituto que ha sido amonestado.
- La tarjeta roja se utilizará para comunicar al jugador o al sustituto que ha sido expulsado.
- La tarjeta azul solo será utilizada para las categorías TIRA MASCULINO, FEMENINO Y SENIOR. Se utilizará para (comunicarle-sancionar) al jugador o al sustituto que se deberá realizar un cambio obligatorio, y el jugador sancionado se deberá retirar del campo de juego.
- Sólo se podrán mostrar tarjetas amarilla, roja o azul a los jugadores o a los sustitutos.





- La tarjeta correspondiente se mostrará de forma pública únicamente en la superficie de juego y si el partido ya ha comenzado.
- En los demás casos, los árbitros informarán de forma verbal a los Técnicos o Delegados de los equipos de la sanción disciplinaria tomada.
- Los árbitros poseen la autoridad para tomar medidas disciplinarias desde el momento en que llegan a las instalaciones de la superficie de juego antes del comienzo del partido y hasta que las abandonan.
- Si un jugador comete una infracción sancionable con una amonestación o una expulsión o cambio obligatorio (TARJETA AZUL), ya sea dentro o fuera de la superficie de juego, contra un adversario, un compañero, los árbitros, o contra cualquier otra persona, será castigado conforme a la naturaleza de la infracción cometida.

#### Incorrecciones sancionables con una amonestación

*Un jugador será amonestado si comete una de las siguientes siete infracciones:*

- Ser culpable de conducta antideportiva.
- Desaprobar con palabras o acciones.
- Infringir persistentemente las Reglas de Juego del Fútbol;
- Retardar la reanudación del juego.
- No respetar la distancia reglamentaria en un saque de esquina, un tiro libre o un saque de banda (jugadores defensores).
- Entrar o volver a entrar en la superficie de juego sin el permiso de los árbitros, o contravenir el procedimiento de sustitución.
- Abandonar deliberadamente la superficie de juego sin el permiso de los árbitros.

*Un sustituto será amonestado si comete una de las siguientes cuatro infracciones:*

- Ser culpable de conducta antideportiva.
- Desaprobar con palabras o acciones.
- Retardar la reanudación del juego.
- Entrar en la superficie de juego contraviniendo el procedimiento de sustitución.

#### Incorrecciones sancionables con una expulsión

*Un jugador o un sustituto será expulsado si comete una de las siguientes siete infracciones:*

1. Ser culpable de juego brusco grave.



2. Ser culpable de conducta violenta.
3. Escupir a un adversario o a cualquier otra persona.
4. Impedir con mano intencionada un gol o malograr una oportunidad manifiesta de gol (esto no es válido para el guardameta dentro de su propia área penal).
5. Malograr la oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia la meta del jugador mediante una infracción sancionable con un tiro libre o un tiro penal.
6. Emplear lenguaje ofensivo, grosero u obsceno y/o gestos de la misma naturaleza.
7. Recibir una segunda amonestación en el mismo partido.

El mismo deberá permanecer fuera del rectángulo de juego por 4 (cuatro) minutos y si equipo con un jugador menos. En caso que el equipo rival convierta un gol, podrá ingresar.

Si es expulsado un jugador por equipo al mismo tiempo, ambos deberán cumplir los requisitos recientemente mencionados.

*Un sustituto será expulsado si comete la siguiente infracción:*

- Malograr o impedir un gol o una oportunidad manifiesta de gol.
- Un jugador o un sustituto expulsado deberán abandonar los alrededores de la superficie de juego y el área técnica.

## REGLA Nº 12 – TIROS LIBRES

### Tipos de tiros libres

Los tiros libres son directos o indirectos.

### Tiro libre directo

Señal: Uno de los árbitros señalará el tiro libre directo manteniendo el brazo levantado horizontalmente y señalando la dirección en la que el tiro libre debe ser lanzado. Con la mano del otro brazo señalará hacia el suelo de manera que quede claro que se trata de una falta acumulable.

### El balón entra en la meta

- Si un tiro libre directo entra directamente en la meta contraria, se concederá un gol.
- Si un tiro libre directo entra directamente en la propia meta, se concederán saque de



esquina al equipo contrario.

#### Faltas acumulables

- Son aquellas sancionadas con un tiro libre directo o tiro penal y mencionadas en la Regla 12.
- Los árbitros podrán detener o no el juego, en virtud de si deciden aplicarla ventaja, y siempre que un equipo no haya cometido anteriormente sus primeras cinco faltas acumulables, salvo que el equipo afectado por la falta haya tenido una oportunidad manifiesta de gol.
- Si han aplicado la ventaja, una vez que el balón esté fuera del juego indicarán al DT o Delegado, mediante las señales preceptivas, que se anota la falta acumulable.
- Si hay un tiempo suplementario, todas las faltas acumuladas durante el segundo período del partido continuarán acumulándose en el tiempo suplementario del partido.

#### Tiro libre indirecto

Señal: Los árbitros indicarán un tiro libre indirecto levantando el brazo en alto por encima de su cabeza. Mantendrán el brazo en dicha posición hasta que el tiro haya sido ejecutado y hasta que el balón haya tocado a otro jugador o esté fuera del juego.

#### El balón entra en la meta

Un gol será válido solamente si el balón toca a otro jugador antes de entrar en la meta.

- Si un tiro libre indirecto entra directamente en la meta contraria, se concederá saque de meta.
- Si un tiro libre indirecto entra directamente en la propia meta, se concederán saque de esquina al equipo contrario.

#### Procedimiento

Tanto para los tiros libres directos como los indirectos, el balón deberá estar inmóvil cuando se ejecuta el tiro.



#### Tiro libre directo a partir de la sexta falta acumulable de cada equipo

- El ejecutor del tiro libre deberá lanzarlo con la intención de marcar un gol y no podrá pasar el balón a otro compañero.
- Después de ejecutar el tiro libre, ningún jugador podrá tocar el balón hasta que éste haya tocado al guardameta defensor, rebotado en uno de los postes en el travesaño, o salido de la superficie de juego.
- Si un jugador que comete una sexta falta acumulable en la mitad de la superficie de juego del adversario o en su propia mitad dentro de una zona delimitada por la línea media y una línea imaginaria paralela a esta última que atraviesa el segundo punto penal, el tiro libre se lanzará desde el segundo punto penal. La ubicación del segundo punto penal se indica en la Regla 1. El tiro libre deberá ejecutarse de acuerdo con lo establecido en la sección “Posición en tiros libres”.
- Si un jugador comete una sexta falta acumulable en la mitad de su propia superficie de juego, entre la línea imaginaria de diez metros y la línea de meta, fuera del área penal, el equipo atacante decidirá si lanza el tiro libre desde el segundo punto penal o desde el lugar donde se cometió la infracción.
- Se deberá conceder tiempo adicional para ejecutar un tiro libre directo a partir de la sexta falta acumulable al final de cada período del partido o al final de cada período del tiempo suplementario.

#### Posición en tiros libres

##### Tiro libre fuera del área penal

- Todos los adversarios deberán encontrarse detrás de la línea del medio campo hasta que este último esté en juego.
- El balón estará en juego en el momento en que sea pateado y entre en movimiento.
- El tiro libre se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción o desde el lugar donde se hallaba el balón cuando se cometió la infracción, según el tipo de infracción, o desde el segundo punto penal.

##### Tiro libre directo o indirecto dentro del área penal a favor del equipo defensor

Los tiros libres sancionados dentro del área penal en este caso el balón se colocará al borde del área y a la altura de donde fuera cometido tal como lo señala la regla.



- Todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a 5 m del balón hasta que este último esté en juego.
- Todos los adversarios deberán permanecer fuera del área penal hasta que el balón esté en juego.

#### Tiro libre directo a partir de la sexta falta acumulada en cada período

- Los jugadores del equipo defensor deberán colocarse detrás de la línea del medio campo.
- El ejecutor del tiro estará debidamente identificado.
- El guardameta permanecerá en su área penal a una distancia del balón de 5 m como mínimo.

#### Tiro libre indirecto a favor del equipo atacante

- Todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a 5 m del balón hasta que este último esté en juego.
- El balón estará en juego en el momento en que sea pateado y entre en movimiento.
- un tiro libre indirecto concedido en el área penal se lanzará desde la línea del área penal en el punto más cercano al lugar donde se cometió la infracción.

#### Infracciones y sanciones

*Si al ejecutar un tiro libre un adversario se encuentra más cerca del balón de lo que estipula la distancia reglamentaria:*

- Se repetirá el tiro y se amonestará al infractor, salvo que se pueda aplicarla ventaja o se cometa otra infracción sancionable con tiro penal. Si la infracción cometida es sancionable con tiro libre, los árbitros valorarán si sancionan la infracción original o la cometida posteriormente. Si la segunda infracción cometida es sancionable con tiro penal o tiro libre directo, sea notará una falta acumulable al equipo infractor.

*Si el equipo ejecutor del tiro libre se demora más de cuatro segundos en ejecutarlo:*

- Los árbitros señalarán un tiro libre indirecto a favor del equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se iba a reanudar el juego (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).
- Si el ejecutor del tiro libre, a partir de la sexta falta acumulable, no lo efectúa con



intención de marcar un gol:

- Los árbitros señalarán un tiro libre indirecto a favor del equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se iba a reanudar el juego.

*Si al ejecutarse un tiro libre, a partir de la sexta falta acumulable, éste es pateado por un compañero del jugador que había sido identificado previamente:*

- Los árbitros interrumpirán el juego, lo amonestarán por conducta antideportiva y reanudarán el partido con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor, que se ejecutará desde donde pateó el balón.

#### Tiro libre lanzado por cualquier jugador excepto el guardameta

*Si el balón está en juego y el ejecutor del tiro toca el balón por segunda vez (excepto con las manos) antes de que éste haya tocado a otro jugador:*

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).
- Si el balón está en juego y el ejecutor del tiro toca intencionadamente el balón con las manos antes de que el balón haya tocado a otro jugador:
- Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres) y se sancionará a su equipo con una falta acumulable.
- Se concederá un tiro penal si la infracción se cometió dentro del área penal del ejecutor y se sancionará a su equipo con una falta acumulable.

#### Tiro libre lanzado por el guardameta

*Si el balón está en juego y el guardameta lo toca por segunda vez (excepto con las manos) antes de que el balón haya tocado a otro jugador:*

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros
- Libres).
- Si el balón está en juego y el guardameta lo toca intencionadamente con lamino antes de que el balón haya tocado a otro jugador:



- Si la infracción ocurrió fuera del área penal del guardameta, se concederán tiro libre directo al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres) y se sancionará su equipo con una falta acumulable.
- Si la infracción ocurrió dentro del área penal del guardameta, se concederán tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres)

Si los árbitros dan la señal de ejecutar el tiro libre directo a partir de la sexta falta acumulable y antes de que el balón esté en juego, y:

*Un jugador del equipo que ejecuta el tiro infringe las Reglas de Juego del Fútbol, excepto si el ejecutor se demora más de cuatro segundos:*

- Los árbitros permitirán que se ejecute el tiro.
- Si el balón entra en la meta, se repetirá el tiro.
- Si el balón no entra en la meta, los árbitros interrumpirán el juego y reanudarán el partido con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor, que se ejecutará desde el lugar en donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).

*Un jugador del equipo defensor infringe las Reglas de Juego del Fútbol:*

- Los árbitros permitirán que se ejecute el tiro.
- Si el balón entra en la meta, se concederá un gol.
- Si el balón no entra en la meta, se repetirá el tiro.

*Uno o varios jugadores del equipo defensor y uno o varios del equipo atacante infringen las Reglas de Juego del Fútbol:*

- Se repetirá el tiro.

Si, después de que se haya lanzado un tiro libre directo a partir de la sexta falta acumulable:

*El ejecutor del tiro no lo pateó hacia delante con la intención de marcar un gol:*

- Los árbitros interrumpirán el juego y reanudarán el partido con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor, que se ejecutará desde el lugar en donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).

*El ejecutor del tiro toca por segunda vez el balón (excepto con las manos) antes de que el balón haya tocado a otro jugador:*



- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).

*Un jugador diferente del ejecutor toca el balón (excepto con las manos) antes de que el balón haya tocado al guardameta defensor, rebotado en uno de los postes o en el travesaño o salido de la superficie de juego:*

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).

*Un jugador toca intencionadamente el balón con las manos:*

- Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres) y se sancionará al equipo con una falta acumulable.
- Se concederá un tiro penal si la infracción la cometió un jugador del equipo defensor dentro de su área penal, exceptuando al guardameta defensor (ver Regla 13 – Posición en tiros libres) y se sancionará al equipo con una falta acumulable.

*El balón toca cualquier otro objeto en el momento en que se mueve hacia delante:*

- Se repetirá el tiro.

*El balón rebota hacia la superficie de juego del guardameta, del travesaño o de los postes, y toca luego cualquier otro objeto:*

- Los árbitros interrumpirán el juego.
- El juego se reanudará con un balón al suelo en el lugar donde el balón tocó el objeto, a menos que lo haya tocado en el área penal, en cuyo caso uno de los árbitros dejará caer el balón en la línea del área penal en el punto más cercano al sitio donde el balón se encontraba cuando el juego fue interrumpido.

*El balón explota o se daña cuando está en juego y no ha tocado anteriormente los postes, el travesaño o a otro jugador:*

- Se repetirá el tiro.

#### REGLA Nº 13 – EL TIRO PENAL

Se concederá un tiro penal contra el equipo que cometa una de las diez faltas que se sancionan con un tiro libre directo, dentro de su propia área penal y mientras el balón está en juego.

Se podrá marcar un gol directamente de un tiro penal.





Se concederá tiempo adicional para poder ejecutar un tiro penal al final de cada período o al final de los períodos del tiempo suplementario.

#### Posición del balón y de los jugadores

*El balón:*

- Deberá colocarse en el punto penal.

*El ejecutor del tiro penal:*

- Deberá ser debidamente identificado.

*El guardameta defensor:*

- Deberá permanecer sobre su propia línea de meta, frente al ejecutor del tiro entre los postes de la meta hasta que el balón esté en juego.

*Los jugadores, excepto el ejecutor del tiro, deberán estar:*

- En la superficie de juego.
- Detrás de la línea de medio campo.

#### Procedimiento

- Después de que cada jugador haya ocupado su posición conforme a esta regla, uno de los árbitros dará la señal para que se ejecute el tiro penal.
- El ejecutor del tiro penal pateará el balón hacia delante.
- El balón estará en juego en el momento en que sea pateado y se mueva hacia delante.

*Cuando se ejecuta un tiro penal durante el curso normal de un partido o cuando el período de juego se ha prolongado en el primer período, al final del tiempo reglamentario o al final de los períodos del tiempo suplementario, en caso de que los haya, para ejecutar o volver a ejecutar un tiro penal, se concederán gol si, antes de pasar entre los postes y bajo el travesaño:*

- El balón toca uno o ambos postes, el travesaño o al guardameta.
- Los árbitros decidirán cuándo se ha completado un tiro penal

#### Infracciones y sanciones

*Si el ejecutor del tiro penal no lo patea hacia delante:*

- Los árbitros interrumpirán el juego y reanudarán el partido con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor, que se ejecutará desde el punto penal (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).



*Si, al ejecutarse un tiro penal, el balón es pateado por un compañero del jugador que había sido identificado previamente:*

- Los árbitros interrumpirán el juego, lo amonestarán por conducta. Reanudarán el partido con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor, que se ejecutará desde el punto penal (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).

Si los árbitros dan la señal de ejecutar el tiro penal y, antes de que el balón esté en juego:

*Un jugador del equipo que ejecuta el tiro infringe las Reglas de Juego del Fútbol:*

- Los árbitros permitirán que se ejecute el tiro penal.
- Si el balón entra en la meta, se repetirá el tiro penal.
- Si el balón no entra en la meta, los árbitros interrumpirán el juego y reanudarán el partido con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor, que se ejecutará desde el lugar en donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).

*Un jugador del equipo defensor infringe las Reglas de Juego del Fútbol:*

- Los árbitros permitirán que se ejecute el tiro penal.
- Si el balón entra en la meta, se concederá un gol.
- Si el balón no entra en la meta, se repetirá el tiro penal.

*Uno o varios jugadores del equipo defensor y uno o varios del equipo atacante infringen las Reglas de Juego del Fútbol:*

- Se repetirá el tiro penal.

Si, después de que se haya lanzado un tiro penal:

*El ejecutor del tiro toca por segunda vez el balón (excepto con las manos) antes de que el balón haya tocado a otro jugador:*

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).

*El ejecutor toca intencionadamente el balón con las manos antes de que el balón haya tocado a otro jugador:*

- Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres) y se sancionará a su equipo con una falta acumulable.



*El balón toca cualquier otro objeto en el momento en que se mueve hacia delante:*

- Se repetirá el tiro penal.

*El balón rebota hacia la superficie de juego del guardameta, del travesaño o de los postes, y toca luego cualquier otro objeto:*

- Los árbitros interrumpirán el juego.
- El juego se reanudará con un balón al suelo en el lugar donde el balón tocó el objeto, a menos que lo haya tocado en el área penal, en cuyo caso uno de los árbitros dejará caer el balón en la línea del área penal en el punto más cercano al sitio donde el balón se encontraba cuando el juego fue interrumpido.

*Si el balón explota o se daña cuando está en juego y no ha tocado los postes, travesaño o a un jugador:*

- Se repetirá el tiro penal.

#### REGLA Nº 14 – EL SAQUE DE BANDA

El saque de banda es una forma de reanudar el juego.

El saque de banda se concederá a los adversarios del último jugador que tocó el balón antes de atravesar la línea de banda por tierra o por aire o de haber tocado el techo de la sala o en objetos que ocupan el espacio aéreo dentro del campo de juego.

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

#### Posición de los jugadores

*Los jugadores adversarios deberán estar:*

- En la superficie de juego.
- A una distancia no inferior a 3 m y no más de 5 m del lugar de la línea de banda en donde se ejecuta el saque de banda. (DEJANDO ESTAS MEDIDAS A CRITERIO DE O LOS ARBITROS DE DICHO ENCUENTRO DE A LAS DIMENSIONES DEL CAMPO DE JUEGO).

#### Procedimiento

El procedimiento es realizarlo con el pie.

#### Posición en el saque de banda

*En el momento de patear el balón, el ejecutor deberá:*



- Tener los pies fuera de la línea de banda o en el exterior de la superficie de juego.
- Patear el balón, que deberá estar inmóvil, bien desde el sitio por donde salió de la superficie de juego, bien por fuera de ésta a una distancia no mayor de 25 cm de dicho sitio.
- Efectuar el saque en los cuatro segundos posteriores a estar en disposición de ejecutarlo.

El balón estará en juego tan pronto haya entrado en la superficie de juego.

#### Infracciones y sanciones

*Si al ejecutar un saque de banda un adversario se encuentra más cerca del balón de lo que estipula la distancia reglamentaria:*

- Se repetirá el saque de banda por parte del mismo equipo y se amonestará infractor, salvo que se pueda aplicar la ventaja o se cometa una infracción sancionable con un tiro libre o un tiro penal por parte del equipo adversario al ejecutor.

*Si un adversario distrae o estorba al ejecutor del saque de banda:*

- Será amonestado por conducta antideportiva.

*Para cualquier infracción al procedimiento del saque de banda:*

- El saque de banda será ejecutado por un jugador del equipo adversario.

Saque de banda ejecutado por cualquier jugador, excepto el guardameta

*Si el balón está en juego y el ejecutor del saque toca el balón por segunda vez (excepto con las manos) antes de que éste haya tocado a otro jugador:*

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).

*Si el balón está en juego y el ejecutor del saque toca intencionadamente el balón con las manos antes de que éste haya tocado a otro jugador:*

- Se concederá un tiro libre directo al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres) y se sancionará a su equipo con una falta acumulable.
- Se concederá un tiro penal si la infracción se cometió dentro del área penal del ejecutor del saque y se sancionará a su equipo con una falta acumulable.



Saque de banda ejecutado por el guardameta

*Si el balón está en juego y el guardameta toca el balón por segunda vez (excepto con las manos) antes de que éste haya tocado a otro jugador:*

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).

*Si el balón está en juego y el guardameta toca intencionadamente el balón con las manos antes de que éste haya tocado a otro jugador:*

- Si la infracción ocurrió fuera del área penal del guardameta, se concederán tiro libre directo al equipo adversario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres), y se sancionará a su equipo con una falta acumulable.
- Si la infracción ocurrió dentro del área penal del guardameta, se concederán tiro libre indirecto al equipo adversario, que se lanzará desde la línea del área penal, en el punto más cercano al lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).

#### REGLA Nº 15 – EL SAQUE DE META

El saque de meta es una forma de reanudar el juego.

Se concederá un saque de meta cuando el balón haya atravesado completamente la línea de meta, ya sea por tierra o por aire, después de haber tocado por último a un jugador del equipo atacante, y no se haya marcado un gol conforme la Regla 10.

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

#### Posición de los jugadores

*Los jugadores adversarios deberán estar:*

- En la superficie de juego y fuera del área penal del equipo ejecutor hasta que el balón esté en juego.

#### Procedimiento

- El guardameta del equipo defensor lanzará el balón con las manos desde cualquier punto del área penal.
- El guardameta del equipo defensor efectuará el saque en los cuatro segundos



posteriores a estar en disposición de ejecutarlo.

- El balón estará en juego apenas haya sido lanzado directamente fuera del área penal por el guardameta del equipo defensor.

#### Infracciones y sanciones

*Si el balón pasa por aire el medio del campo de juego, sin que ningún jugador haga contacto con el balón:*

- Se sancionará tiro libre indirecto para el equipo contrario que se ejecutará desde la línea del medio del campo de juego y por donde pasó el balón.

*Si el balón no es lanzado directamente fuera del área penal desde el interior de ésta:*

- Se repetirá el saque, la cuenta de los cuatro segundos continuará cuando el guardameta esté en disposición de volver a ejecutarlo.

*Si el balón está en juego y el guardameta toca el balón por segunda vez (excepto con las manos) antes de que éste haya tocado a un adversario (excepto si éste ha tocado involuntariamente a otro jugador de su equipo):*

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).

*Si el balón está en juego y el guardameta toca intencionadamente el balón con la mano antes de que éste haya tocado a otro jugador:*

- Si la infracción ocurrió fuera del área penal del guardameta, se concederán tiro libre directo al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres), y se sancionará su equipo con una falta acumulable.
- Si la infracción ocurrió dentro del área penal del guardameta, se concederán tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde la línea del área de penal, en el punto más cercano al lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).

*Si el saque de meta no se efectúa en los cuatro segundos:*

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará en la línea del área de penal, en el punto más cercano al lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).

*Si el saque de meta se efectúa con jugadores atacantes en el interior del área*



*Penal:*

- Se repetirá el saque de meta si cualquiera de los jugadores atacantes toca el balón o impide la correcta ejecución del saque.

*Para cualquier otra infracción de esta regla:*

- Se repetirá el saque de meta. Si la infracción ha sido cometida por el equipo ejecutor, la cuenta de los cuatro segundos continuará cuando el guardameta esté en disposición de volver a ejecutarlo.

#### REGLA Nº 16 – EL SAQUE DE ESQUINA

El saque de esquina es una forma de reanudar el juego.

Se concederá un saque de esquina cuando el balón haya atravesado la línea de meta, ya sea por tierra o por aire, después de haber tocado por último a un jugador del equipo defensor, y no se haya marcado un gol conforme a la Regla 10.

Se podrá anotar un gol directamente de un saque de esquina, pero solamente contra el equipo contrario.

#### Posición del balón y de los jugadores

*- El balón deberá estar:*

- En el interior del cuadrante de esquina más cercano al punto en que el balón atravesó la línea de meta.

*- Los jugadores adversarios deberán estar:*

- En la superficie de juego y a un mínimo de 5 m del área de esquina hasta que el balón esté en juego.

#### Procedimiento

- El balón deberá ser pateado por un jugador del equipo atacante.
- El equipo ejecutor deberá efectuar el saque en los cuatro segundos posteriores a estar en disposición de ejecutarlo.
- El balón estará en juego en el momento en que sea pateado y entre en movimiento.

#### Infracciones y sanciones



*Si al ejecutar un saque de esquina un adversario se encuentra más cerca del balón de lo que estipula la distancia reglamentaria:*

- Se repetirá el saque de esquina por parte del mismo equipo y se amonestará infractor, salvo que se pueda aplicar la ventaja o se cometa una infracción sancionable con un tiro libre o un tiro penal por parte del equipo defensor.

*Si un adversario distrae o estorba al ejecutor del saque de esquina:*

- Será amonestado por conducta antideportiva.

*Si el saque de esquina no se efectúa en los cuatro segundos:*

- Se concederá un saque de meta al equipo contrario.

*Para cualquier otra infracción al procedimiento o a la posición del balón:*

- Se repetirá el saque. Si la infracción ha sido cometida por el equipo ejecutor, la cuenta de los cuatro segundos continuará cuando el equipo ejecutor del saque de esquina esté en disposición de volver a efectuarlo.

Saque de esquina ejecutado por cualquier jugador, excepto el guardameta

*Si el balón está en juego y el ejecutor del saque toca el balón por segunda vez (excepto con las manos) antes de que éste haya tocado a otro jugador:*

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres).

*Si el balón está en juego y el ejecutor del saque toca intencionadamente el balón con las manos antes de que el balón haya tocado a otro jugador:*

- Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres), y se sancionará a su equipo con una falta acumulable.
- Se concederá un tiro penal si la infracción se cometió dentro del área penal del ejecutor del saque y se sancionará a su equipo con una falta acumulable.

Saque de esquina lanzado por el guardameta

*Si el balón está en juego y el guardameta toca el balón por segunda vez (excepto con la mano) antes de que éste haya tocado a otro jugador:*

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres)





*Si el balón está en juego y el guardameta toca intencionadamente el balón con la mano antes de que éste haya tocado a otro jugador:*

- Si la infracción ocurrió fuera del área penal del guardameta, se concederán tiro libre directo al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres) y se sancionará su equipo con una falta acumulable.
- Si la infracción ocurrió dentro del área penal del guardameta, se concederán tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará en la línea del área penal, en el punto más cercano al lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres)

#### REGLA Nº 17 – EL PISO

El piso es una acción de juego, en la que los jugadores utilizan el piso del campo de juego y que se juzgará por los árbitros bajo las siguientes condiciones, y en todos los casos en corta distancia o a menos de 1 metro:

- *Si interviene, interfiere, tiene intención o saca ventaja de la jugada.*
- *Si hay contacto entre jugadores o influya en la jugada.*
- *Si hay un jugador rival a menos de un metro.*
- *Si uno de los jugadores se encuentre caído e interrumpa el juego.*
- *Si uno de los jugadores se vale del apoyo de cualquier parte de su cuerpo en el piso para sacar ventaja de la jugada.*

En todos estos casos, se concederán tiro libre directo al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver Regla 13 – Posición en tiros libres) y se sancionará su equipo con una falta acumulable.

*- Para el caso que dos jugadores adversarios disputen el balón en el piso o se valgan del mismo:*

- Se optará por otorgar la ventaja.
- Se interrumpirá el juego, reanudándose con un balón al suelo desde el lugar donde se produjo.

*- Para el caso que la infracción sea realizada por un atacante dentro del área rival:*

- Se concederá un tiro libre directo al equipo defensor que se ejecutará desde el punto más cercano sobre la línea del área.

*- Para el caso que la infracción se produzca dentro del área por un defensor:*

- Se sancionará tiro libre penal el que se ejecutará conforme a las reglas de Fútbol.



Para todos los casos que, a criterio de los árbitros los jugadores que incurran en esta infracción evitando oportunidad manifiesta de gol, estos serán sancionados con una amonestación y la falta será acumulable.

Excepción

En todos los casos que un jugador se valga del piso para recuperar la pelota o jugar, y haya distancia suficiente entre jugadores atacantes y defensores, no se sancionará esta regla.

#### REGLA Nº 18 - EL AREA TÉCNICA

El área técnica es una zona especial para el personal técnico y sustituto.

Aunque el tamaño y la ubicación de las áreas técnicas pueden diferir de unas

Instalaciones a otras, las siguientes indicaciones servirán de guía general:

- El área técnica se extiende Un (1) m. a cada lado del área de asientos y hacia adelante hasta la línea de banda.
- debe estar debidamente marcada para delimitar dicha área.
- El número de personas autorizadas para estar en el área técnica será de 3 personas por equipo.
- En conformidad con el reglamento de la competición, se deberá identificar a los ocupantes del área técnica antes del inicio del partido.
- Solamente un DT del equipo a la vez estará autorizado para dar instrucciones técnicas y podrá permanecer de pie.
- El entrenador y los demás oficiales deberán permanecer dentro de los límites del área técnica.
- Los jugadores sustitutos deberán permanecer con pecheras y dentro del área técnica.
- El entrenador y demás ocupantes del área técnica deberán comportarse de manera correcta, evitando estorbar los movimientos de los jugadores y árbitros.
- Los sustitutos y el preparador físico podrán calentar durante el transcurso de un partido en la zona habilitada para ello, siempre que no estorben los movimientos de jugadores y árbitros, y se comporten de forma correcta.