



Juan Agustín García 4774, 1er piso -CABA-

BAFI- Buenos Aires Fútbol Infantil

Futsal Masculino – Femenino – Promocional - Veteranos - Escuela Infantil





CATEGORÍAS DE LOS PLANTELES – AÑO 2019

FUTSAL MASCULINO:

- Primera: 1998 en adelante
- Tercera: 1999 - 2000 - 2001
- Cuarta: 2002 - 2003
- Quinta: 2004 - 2005
- Sexta: 2006
- Séptima: 2007
- Octava: 2008

FUTSAL FEMENINO:

- Primera y Tercera: Edad libre
- Cuarta: 2003 - 2004 - 2005
- Quinta: 2006 - 2007 - 2008
- Sexta: 2009 - 2010 - 2011

FUTSAL PROMOCIONALES:

- Categoría 2009
- Categoría 2010
- Categoría 2011
- Categoría 2012/2013 (optativa)



FUTSAL VETERANOS:

- Categoría 1984 en adelante. Podrán ser fichados además dos jugadores entre las categorías 1985, 1986 y 1987 que sean referentes del club y ejerza algún cargo en el mismo.

FUTSAL ESCUELA INFANTIL:

- Categoría 2005 - 2006
- Categoría 2007 - 2008
- Categoría 2009 - 2010
- Categoría 2011 - 2012
- Categoría 2013 - 2014

Los diferentes campeonatos de Futsal organizados por la LIGA BAFI contarán únicamente con la participación de las Instituciones y Clubes autorizados y aprobados por la LIGA BAFI, los que se registrarán por el Reglamento General de Juego, por el Reglamento Disciplinario y por los principios de la sana competencia deportiva, la equidad y las buenas costumbres.

Durante el inicio y/o transcurso de cada Torneo o Temporada, la LIGA BAFI se reserva el derecho de permanencia y admisión de los Clubes participantes.



REGLAMENTO GENERAL

1. Sobre Delegados y Técnicos

Cada club tendrá un número limitado de “Delegados” por actividad -ya sean Delegados o Técnicos-, quienes contarán con la acreditación correspondiente.

Cada club deberá además contar con al menos 1 (un) Delegado Responsable durante el transcurso de la jornada, quien deberá presentarse ante el árbitro con su carnet habilitante y permitir su rápida identificación durante el desarrollo de los partidos. Para la Liga, ese Delegado será el representante y responsable del club durante toda la jornada.

Los Delegados de los equipos serán responsables de:

- a) Hacer conocer a los integrantes de su club la totalidad de los tópicos del presente Reglamento, de las Reglas de Juego y del Reglamento Disciplinario;
- b) Del comportamiento de los jugadores, personal técnico, dirigentes, hinchas y allegados de la Institución a la que representan, tanto dentro como fuera de la cancha;
- c) Deberán informar a la Liga BAFI una casilla de mail personal y/o institucional y el n° de teléfono celular particular a fin de posibilitar una fluida comunicación con la Organización. Dicha información deberá ser asentada en la Planilla de Inscripción.

La cantidad de Delegados por actividad será la siguiente:

- **Futsal Masculino:**
 - **Tira completa (8va a 1ra):** 10 (diez) Delegados en total, de los cuales únicamente 5 (cinco) de ellos podrán ingresar a la jornada que les corresponda disputar sin abonar entrada;
 - **5ta a 1ra (Zona F):** 6 (seis) Delegados en total, de los cuales únicamente 3 (tres) de ellos podrán ingresar a la jornada que les corresponda disputar sin abonar entrada.
- **Futsal Femenino:**
 - **Tira completa (6ta a 1ra):** 6 (seis) Delegados en total, de los cuales únicamente 3 (tres) de ellos podrán ingresar a la jornada que les corresponda disputar sin abonar entrada;
 - **1ra y 3ra únicamente:** 3 (tres) Delegados en total, los cuales podrán ingresar a la jornada que les corresponda disputar sin abonar entrada.



- Futsal Promocionales: 5 (cinco) Delegados en total, de los cuales únicamente 3 (tres) de ellos podrán ingresar a la jornada que les corresponda disputar sin abonar entrada.
- Futsal Escuela Infantil: 6 (seis) Delegados en total, de los cuales únicamente 3 (tres) de ellos podrán ingresar a la jornada que les corresponda disputar sin abonar entrada.
- Futsal Veteranos: 2 (dos) Delegados en total -no abonan entrada-.

Únicamente aquellos Delegados que posean acreditación de la Liga B.A.F.I. podrán firmar la planilla de juego y/o permanecer en la superficie de juego. Quienes no cuenten con carnet habilitante no podrán permanecer en la superficie de juego ni en la zona de sustituciones de su equipo.

No podrá haber más de 4 (cuatro) Delegados a la vez con carnet habilitante en la superficie de juego o en la zona de sustituciones de su equipo. En caso de exceder dicha cantidad, el árbitro deberá detener el partido hasta tanto se normalice tal situación.

Además deberá haber un Delegado de Mesa por equipo durante cada partido, quien deberá contar con carnet habilitante y será quien controle las acreditaciones del equipo rival y auxilie al árbitro durante el desarrollo del encuentro.

Aquellos delegados que tengan participación en 2 (dos) o más disciplinas de la Liga B.A.F.I., podrán solicitar credencial como “Delegado General”, la que les permitirá acreditarse en cualquiera de las actividades en las que participe su Institución.

Aquellos Directores Técnicos que se encuentren diplomados por C.E.F.A. podrán ingresar gratuitamente a cualquier partido organizado por la Liga B.A.F.I. únicamente con la presentación de su credencial habilitante.

Quienes deseen realizar descargos, informes o quejas en forma espontánea (es decir, sin requerimiento previo de la Liga BAFI), deberán dirigirse a las oficinas de la Liga el día martes siguiente al encuentro disputado, en el horario de 18.00 a 20.00 hs., y entregar una copia del requerimiento por escrito a la autoridad correspondiente.

TODA CONDUCTA INAPROPIADA ANTES, DURANTE O FINALIZADO EL JUEGO POR PARTE DE CUALQUIER DELEGADO SE SANCIONARÁ CON LA MAXIMA SEVERIDAD, TENIENDO EN CUENTA EL PARTICULAR CARÁCTER DE SU FUNCION, PUDIENDO INCLUSIVE SER SUSPENDIDO DE DICHA TAREA EN FORMA DEFINITIVA.



2. Planillas de Juego

BAFI proporcionará a los equipos las planillas de juego -una por cada categoría-.

Todas las planillas deberán estar refrendadas por jugadores, delegado con carnet habilitante -uno por equipo- y árbitros, y serán controladas por los responsables de cada Club y por los árbitros designados para dicha jornada.

Las planillas serán llevadas por el árbitro designado para la jornada y en las mismas no se podrá hacer notas, requerimientos o quejas.

En caso de que un jugador, delegado o personal técnico no figure en la planilla de juego pero cuente con carnet habilitante en su poder, deberá ser incorporado a mano en la planilla por el árbitro, quien hará la salvedad correspondiente en el apartado de Observaciones.

Si un equipo no presenta o no completa una categoría con el mínimo de jugadores necesarios para dar comienzo válidamente al encuentro (5 jugadores), el árbitro hará firmar a los jugadores del otro equipo y dejará asentada tal circunstancia en la planilla de partido, elevando a su vez informe correspondiente al Tribunal de Disciplina.

3. Programación de Partidos

Consideraciones Generales:

El delegado "local" será quien tenga la obligación de comunicar a la Liga la programación y el orden en el cual se programa la jornada.

Ningún partido podrá ser programado para comenzar después de las 22.00 hs.

En caso de que alguna Institución desee jugar como "local" en un día y/o horario fuera de lo previsto en este reglamento, la Liga únicamente autorizará la programación de dicho cotejo si existe conformidad expresa del delegado "visitante".

Las jornadas que de común acuerdo entre los clubes se dividan en 2 (dos) o más días, serán consideradas por la Liga como si fuesen disputadas en una única jornada a los efectos de subir y/o bajar jugadores de categoría.

La fecha LÍMITE para programar partidos del fin de semana es hasta el JUEVES PREVIO A LAS 18 HS., **SIN EXCEPCIÓN**. Luego de dicha fecha límite el equipo "local" podrá perder los puntos de la jornada si el equipo que actúe como "visitante" no acepta el día y/o horario que aquel proponga.

Únicamente se podrá solicitar la postergación del encuentro de una o más categorías que deba disputar un club cuando dicha/s categoría/s deba/n viajar a



disputar otros Torneos organizados por la Liga B.A.F.I.. Dicho caso excepcional es el único supuesto en que se autorizará la postergación de un partido.

Todos aquellos partidos suspendidos y/o postergados deberán ser REPROGRAMADOS por el equipo "local" para ser disputados dentro de los 10 (diez) días corridos desde la fecha de suspensión y/o postergación, SIN EXCEPCIÓN. En el caso de las reprogramaciones, podrán ser disputados los partidos de cualquier actividad y categoría de lunes a viernes, a partir de las 19.00 hs. Aquellos equipos que no efectúen la reprogramación en forma oportuna serán pasibles de perder los puntos de todos sus partidos no reprogramados. Únicamente en casos excepcionales y debidamente fundados, el club "local" podrá pedir por escrito la ampliación de dicho plazo, cuya procedencia quedará a criterio de la Liga BAFI.

Si el partido suspendido y/o postergado corresponde a alguna de las últimas 3 (tres) fechas del Torneo correspondiente, el plazo para REPROGRAMAR será de 5 días, SIN EXCEPCIÓN.

El plazo prudente de tolerancia será de 15 minutos, los cuales se contarán desde el horario programado para el comienzo del partido o categoría. Si durante una jornada el inicio de los partidos se encuentre "retrasado" o "demorado" por el cualquier motivo respecto a la programación original, ello no habilitará la posibilidad de contar el plazo de tolerancia (15 minutos) desde la finalización del último partido, el cual únicamente será contemplado según el horario de programación original.

En caso de que uno de los dos equipos no se presente o no complete el mínimo exigido para dar comienzo al partido (5 jugadores) una vez transcurrido el plazo de tolerancia, el árbitro tendrá la facultad de suspender el partido. Si ambos clubes acuerdan esperar más allá de dicho lapso, el árbitro deberá dejarlo asentado en la planilla de juego en forma previa a dar inicio al partido y deberán firmar de conformidad ambos Delegados.

Si transcurrido el plazo de tolerancia del tercer partido de la jornada alguno de los dos clubes no presentó o no completó ninguna de las tres categorías, el árbitro estará facultado para suspender el resto de la jornada.

Futsal Masculino:

Se programará los días domingos a partir de las 14.00 hs. El orden reglamentario de la jornada es: 8va, 7ma, 6ta, 5ta, 4ta, 3ra y 1ra. El orden de los partidos y/o el horario de comienzo únicamente podrá ser modificado en caso de que se logre un



acuerdo entre ambos clubes. En caso de que alguno de ellos no acceda al cambio propuesto, se deberá respetar el orden y horario reglamentario.

En la Zona F, en la cual solo se juega las categorías 5ta, 4ta, 3ra y 1ra -en orden correlativo creciente-, se programará los días domingos a partir de las 16.00 hs.

En caso de que un equipo desee jugar como “local” los días sábados durante todo el torneo, deberá comunicarlo a la Liga en forma previa al sorteo del fixture. La Liga autorizará tal pedido -siempre que sea realizado en forma oportuna- y dará a conocer la situación al resto de los equipos participantes, quienes quedarán obligados a jugar el día solicitado.

Futsal Promocionales:

Se programará los días domingos a partir de las 9.00 hs. El orden reglamentario de la jornada es: 2009, 2010, 2011 y 2012/2013 (opcional).

Podrá programarse los días sábados -en idéntico horario- únicamente con autorización de la Liga y previo acuerdo con el equipo “visitante”.

Futsal Femenino:

Se podrán programar partidos de 3ra y 1ra división entre los días lunes y viernes a partir de las 20.00 hs., los días sábados a partir de las 18.00 hs., los días domingos a partir de las 14.00 hs. y los días feriados a partir de las 13.00 hs.

Los partidos de 6ta, 5ta y 4ta división deberán ser programados los días domingos, entre las 10.00 hs. y 15.00 hs.

El orden reglamentario de la jornada es: 6ta, 5ta, 4ta, 3ra y 1ra.

El equipo que actúe como “local” programará el partido según su propia disponibilidad y voluntad, debiendo aceptar la Institución visitante la programación efectuada por el equipo “local” siempre que se ajuste a lo dispuesto en el presente Reglamento.

Sin perjuicio de lo dispuesto anteriormente, el orden de los partidos podrá ser modificado en caso de que se logre un acuerdo entre ambos clubes.

Futsal Veteranos:

Se podrá programar de lunes a viernes, a partir de las 21.00 hs. Las programaciones deberán ser realizadas con 48 hs. de anticipación como mínimo a fin de dar aviso con suficiente antelación al equipo “visitante”.



El equipo que oficie como “local” deberá ofrecer además un “Tercer Tiempo” a los jugadores del equipo visitante. En caso de imposibilidad de participar del “Tercer Tiempo”, el equipo “visitante” deberá avisar con antelación suficiente. En caso de incumplimiento de lo aquí estipulado por parte de alguno de los dos equipos, se procederá a la quita de puntos al equipo infractor.

Futsal Escuela Infantil:

Se programará los días sábados, a partir de las 09:00. El orden reglamentario de la jornada es: 2005/2006, 2007/2008, 2009/2010, 2011/2012 y 2013/2014.

3 bis. Clubes que participan en Torneos de la Asociación del Fútbol Argentino

Aquellas instituciones que disputen también el Torneo de Futsal Masculino y/o Femenino organizado por la Asociación del Fútbol Argentino, tendrán el permiso de la Liga, cuando les corresponda disputar su jornada en BAFI en condición de “visitante”, de poder jugarla en un día diferente al programado en A.F.A.. En caso de que deseen hacerlo el mismo día, podrán también hacerlo en un horario que no se superponga con el programado por A.F.A..

En caso de que por cuestiones de espacio el equipo “local” no pueda programar en un día diferente, deberá reprogramar la jornada en el plazo dispuesto en el art. 3 (cinco o diez días corridos, según el caso).

4. Número de Jugadores:

Los equipos podrán inscribir en la lista de buena fe de cada categoría el número de jugadores que deseen, sin limitación alguna.

La lista de buena fe saldrá impresa en la planilla del partido.

El día de partido cada categoría podrá estar formada por un máximo de 15 (quince) jugadores, quienes serán los que firmen planilla y deberán contar obligatoriamente con el carnet habilitante. Tal requisito no podrá ser suplido por la conformidad del Técnico o Delegado rival.

Una vez que el árbitro de la jornada cierra la planilla y da inicio al encuentro, ningún jugador podrá ya firmar la planilla, **SIN EXCEPCIÓN.**

Para iniciar el juego deberá haber siempre en cancha un mínimo de 5 jugadores por equipo.



Los jugadores, previo a iniciarse la competencia en forma oficial, deberán presentar el “Apto Médico” (con el formato entregado en Oficina de BAFI). El mismo tendrá validez únicamente para el año en curso.

4 bis. Posibilidad de “subir” o “bajar” jugadores de categoría:

Futsal Masculino:

Los clubes podrán “subir” jugadores de la categoría que corresponden por año de nacimiento a la inmediata superior, debiendo hacer una distinción al respecto:

- Si los jugadores que se “suben” de categoría no participaron del encuentro de la categoría a la que pertenecen ni firmaron siquiera la planilla, podrá “subirse” tanta cantidad de jugadores como se desee;
- Si los jugadores que se “suben” de categoría ya participaron del encuentro de la categoría a la que pertenecen o al menos firmaron la planilla, podrán repetirse únicamente 3 (tres) jugadores.

Excepcionalmente podrán ser “subidos” dos categorías en forma directa los jugadores de Futsal Masculino de 4ta división a 1ra división, siempre y cuando cuenten con la autorización expresa y por escrito de sus padres y/o tutores y de la Institución a la que representan. Dicha autorización deberá llevar acompañada la fotocopia de DNI de los padres y/o tutor del jugador.

Ningún jugador podrá jugar más de dos partidos en una misma jornada.

Únicamente podrá “bajarse” de categoría a 2 (dos) jugadores como máximo de 1ra división a 3ra división, quienes no podrán disputar el encuentro correspondiente a la 1ra división.

Las jornadas que de común acuerdo entre los clubes se dividan en 2 (dos) o más días, serán consideradas por la Liga como si fuesen disputadas en una única jornada a los efectos de subir y/o bajar jugadores de categoría.

Futsal Femenino:

Los clubes podrán “subir” jugadoras de la categoría que corresponden por año de nacimiento a la inmediata superior, debiendo hacer una distinción al respecto:

- Si las jugadoras que se “suben” de categoría no participaron del encuentro de la categoría a la que pertenecen ni firmaron siquiera la planilla, podrá “subirse” tanta cantidad de jugadoras como se desee;



- Si las jugadoras que se “suben” de categoría ya participaron del encuentro de la categoría a la que pertenecen o al menos firmaron la planilla, podrán repetirse únicamente 3 (tres) jugadoras.

En el caso de que se pretenda “subir” jugadoras de 4ta división a 3ra división o a 1ra división, deberán contar con la autorización expresa y por escrito de sus padres y/o tutores y de la Institución a la que representan. Dicha autorización deberá llevar acompañada la fotocopia de DNI de los padres y/o tutor de la jugadora. Solamente podrán “subirse” 3 (tres) jugadoras de 4ta división a 3ra división o a 1ra división, que ya hayan disputado el encuentro correspondiente a su categoría, no existiendo tal limitación en cuanto a la cantidad si no firmaron la planilla del encuentro de 4ta división.

Ninguna jugadora podrá disputar más de dos encuentros en una misma jornada.

Únicamente podrá “bajarse” de categoría a 2 (dos) jugadoras como máximo de 1ra división a 3ra división, quienes no podrán disputar el encuentro correspondiente a la 1ra división.

Las jornadas que de común acuerdo entre los clubes se dividan en 2 (dos) o más días, serán consideradas por la Liga como si fuesen disputadas en una única jornada a los efectos de subir y/o bajar jugadores de categoría.

Futsal Promocionales:

Los clubes que deseen “subir” jugadores de la categoría que corresponden por año de nacimiento a la inmediata superior podrán hacerlo, pero estos jugadores únicamente podrán jugar en la categoría superior, quedando terminantemente prohibido que disputen ambos encuentros.

La única excepción permitida será para los jugadores de la categoría 2012, quienes podrán ser “subidos” a la categoría 2011 y disputar válidamente ambos encuentros.

Futsal Escuela Infantil:

Los clubes que así lo deseen, podrán “subir” jugadores de la categoría que corresponden por año de nacimiento a la inmediata superior, debiendo hacer una distinción al respecto:

- Si los jugadores que se “suben” de categoría no participaron del encuentro de la categoría a la que pertenecen ni firmaron siquiera la planilla, podrá “subirse” tanta cantidad de jugadores como se desee;



- Si los jugadores que se “suben” de categoría ya participaron del encuentro de la categoría a la que pertenecen o al menos firmaron la planilla, podrán repetirse únicamente 3 (tres) jugadores.

5. Documentación Requerida:

Los jugadores, delegados y personal técnico contarán con Credencial Oficial de BAFI a los efectos de acreditarse ante la Organización y los árbitros, la que les permitirá firmar planilla el día de partido.

Las Credenciales Oficiales de todos los participantes del encuentro (jugadores, personal técnico y delegados) quedarán en la mesa de control a disposición del árbitro y serán devueltos por éste una vez finalizado el partido.

En caso de que algún jugador, delegado o personal técnico no posea la Credencial Oficial por el motivo que fuere (robo, hurto, pérdida, etc.), deberá solicitar su reposición en forma inmediata a la Liga. Si no fuera posible realizar una nueva Credencial Oficial a tiempo, se podrá pedir autorización a la Liga para que se permita su participación en el próximo cotejo que le corresponda disputar con su documento nacional de identidad. Dicha autorización será extendida por la Liga BAFI al árbitro de la jornada. En caso de ser autorizado, deberá presentarse de forma OBLIGATORIA con el documento de identidad; si así no lo hiciera, no se le permitirá la participación en el cotejo correspondiente.

En caso de que un jugador, delegado o personal técnico cuente con carnet habilitante en su poder pero no figure en la planilla de juego, deberá ser incorporado a mano en la planilla por el árbitro, quien hará la salvedad correspondiente en el apartado de Observaciones.

Los únicos documentos que acreditan fehacientemente la identidad de la persona para realizar la Credencial Oficial de BAFI son DNI y/o pasaporte.

6. 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 que ofrezcan sus instalaciones para llevar a cabo las jornadas y/o partidos de la Liga BAFI deberán contar con al menos un vestuario acondicionado como tal para el equipo visitante y un espacio diferenciado y acorde para brindar a los árbitros.



En cada jornada habrá además una mesa de control en la que deberá quedar a disposición del árbitro las planillas de juego y los carnets habilitantes de cada jugador, técnicos y delegados que participen en el juego, hasta una vez finalizado el mismo.

7. Inscripción y pases:

La inscripción deberá ser abonada por cada Institución en forma previa al comienzo del torneo. Asimismo, cada año deberá presentarse la Carta de Intención de participación en el mismo, la cual deberá ser refrendada por Presidente y Secretario de la Institución participante.

El fichaje se realizará en el lugar y fecha designado por la Liga y, posteriormente, en las oficinas de BAFI, los días martes y miércoles entre las 16.00 hs. y las 20.30 hs.

Ningún jugador podrá estar válidamente inscripto en dos equipos diferentes de esta Liga en forma simultánea, cualquiera sea su categoría.

El pase estará en propiedad del club para el cual el jugador haya optado fichar y hasta tanto el club le otorgue el “pase libre”.

Si al iniciar o durante el transcurso del torneo uno o varios jugadores quieren hacer un traspaso de club, el delegado de la Institución en la que estaba inscripto el jugador deberá darlo de baja en el sistema a fin de “liberarlo” y posibilitar así la inscripción al nuevo club.

La transferencia será realizada directamente entre los clubes, quedando exenta la Liga de participar o involucrarse en el traspaso.

Los jugadores de las Instituciones que por cualquier motivo dejen de participar en los torneos de la Liga BAFI, quedarán automáticamente en libertad de acción.

8. Costos de participación:

Los materiales proporcionados por la Liga que ésta determine (balones de juego, talonarios de entrada, documentación, etc.) deberán ser utilizados por las Instituciones EN FORMA OBLIGATORIA y tendrán un costo adicional a la cuota mensual. La Liga podrá aumentar y/o modificar el costo de los materiales mencionados atendiendo a factores externos, lo que será informado previamente a las Instituciones participantes.

El valor de la entrada de las jornadas lo determinará la Liga y será percibido como Bono de Contribución por las Instituciones que ejerzan como “local”. El club “local” será el encargado del pago del honorario arbitral y de los gastos de la organización de la jornada.



9. Definición del Torneo. Criterios de Desempate:

- Para definir al Campeón de los torneos regulares (Apertura y Clausura) de cada categoría, se procederá de la siguiente manera:
 - **Promocionales, Escuela Infantil y Femenino (4ta, 5ta y 6ta categoría):** Será proclamado campeón el equipo que a lo largo del torneo regular obtenga el mayor puntaje. En caso de igualdad de puntos entre 2 o más equipos, será compartido el título entre todos aquellos equipos que hubieren obtenido ese mayor puntaje.
 - **Masculino (1ra a 8va), Femenino (1ra y 3ra) y Veteranos:** Será proclamado campeón el equipo que a lo largo del torneo regular obtenga el mayor puntaje. En caso de igualdad de puntos entre 2 o más equipos, se realizará un partido desempate en cancha neutral entre aquellos que hubieren obtenido ese mayor puntaje. El ganador del desempate será proclamado Campeón.

- Para definir las demás posiciones (excepto al Campeón) de los torneos regulares de cada categoría entre 2 o más equipos, se procederá de la siguiente manera:
 - 1ro: Mayor puntaje;
 - 2do: Mayor diferencia de goles a favor;
 - 3ro: Mayor cantidad de goles a favor;
 - 4to: Sorteo.

- Para definir el ascenso o descenso de un Club, se procederá de la siguiente manera:
 - **Masculino:** Obtendrá el ascenso o descenso de categoría aquel Club que obtenga el mayor o menor puntaje -según corresponda- en la sumatoria de las 7 (siete) categorías (8va, 7ma, 6ta, 5ta, 4ta, 3ra y 1ra) de los torneos Apertura y Clausura.



- **Femenino:** Obtendrá el ascenso o descenso de categoría aquel Club que obtenga el mayor o menor puntaje -según corresponda- en la sumatoria de las categorías 3ra y 1ra.
- **Promocionales:** Obtendrá el ascenso o descenso de categoría aquel Club que obtenga el mayor o menor puntaje -según corresponda- en la sumatoria de las categorías 2009, 2010 y 2011.
- En el caso de empate en la Tabla General por el ascenso o descenso entre dos o más Clubes, se procederá de la siguiente manera:
 - 1ro: Mayor diferencia de goles a favor según Tabla General;
 - 2do: Mayor cantidad de goles a favor según Table General;
 - 3ro: Resultados de las categorías consideradas para la Tabla General de los equipos empatados, siendo el criterio de desempate el de mayor puntaje obtenido en las jornadas disputadas entre sí.

- **Play-Off:**

En el caso de empate en partido de la etapa de Play-Off, clasificará a la siguiente instancia aquel equipo que haya quedado mejor posicionado en la tabla de clasificación del torneo regular, con excepción de las instancias Semifinal y Final, las que se definirán por penales. En dichos casos, se ejecutarán 3 (tres) penales por equipo, a libre elección entre aquellos jugadores que hayan terminado el partido en campo de juego. En caso de persistir la paridad luego de ejecutada la serie de 3 (tres) penales por equipo, se ejecutarán series definitivas de 1 (un) penal cada equipo, los que serán ejecutados por los mismos jugadores que lo habían realizado en la serie de 3 (tres).

Ante la expulsión o el abandono voluntario de un club durante el desarrollo de un torneo, los partidos que ya hubieran disputado sus categorías permanecerán con el resultado registrado hasta ese momento y los que les correspondiere disputar en lo sucesivo registrarán un resultado de 0-2 en todas sus categorías.

10. Premios:



A cada Institución le corresponderá recibir un máximo de 15 (quince) premios por categoría. En caso de no alcanzar esa cantidad de jugadores, se les hará entrega de la cantidad que figure en la lista de buena fe. Si los superase, tendrán un costo adicional estipulado por la Organización.

11. Sobre los deudores:

A aquellas instituciones que adeudaren el pago de alguna de sus cuotas mensuales u obligaciones contraídas con esta Liga, no se les programarán los cotejos que les correspondiere disputar desde que fuera intimado a regularizar la situación y hasta tanto lo efectivice.

Si finalizado los torneos alguna Institución adeudare obligaciones contraídas con esta Liga, se procederá a la NO entrega de los premios a los jugadores y a la NO matriculación de la Institución para el año siguiente.

REGLAS DE JUEGO

OBSERVACIONES SOBRE LAS REGLAS DE JUEGO

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

A modo de ejemplo, se podrán permitir las siguientes modificaciones:

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

REGLA N° 1 – SUPERFICIE DE JUEGO

Superficie de juego



Los partidos deberán jugarse en superficies lisas, libres de asperezas y que no sean abrasivas, preferentemente de cemento alisado, parquet o de algún otro tipo de material autorizado por la Liga.

Marcación de la superficie

La superficie de juego será rectangular y estará delimitada con líneas rectas. Dichas líneas deberán diferenciarse claramente del color de la superficie de juego.

Las dos líneas de marcación más largas se denominarán líneas de banda y las dos líneas más cortas se denominarán 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 metros.

Dimensiones

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

En las categorías 3ra y 1ra de la Zona A de Fútbol Masculino, la dimensión mínima de la superficie de juego para poder disputar los encuentros será de 30 mts. (línea de banda) por 16 mts. (línea de meta). Dicho requerimiento será obligatorio y no podrá ser suplido ni por acuerdo de clubes.

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.

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



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 por la Liga. Deberán tener forma cuadrada, rectangular, redonda o elíptica y no deberán constituir ningún peligro para los jugadores.

La distancia entre los postes (medida interior) será de 3 metros y la distancia del borde inferior del travesaño al suelo será de 2 metros.

Los postes y el travesaño deberán tener 8 cm. de ancho y espesor.

Las redes deberán ser de cáñamo, yute, nylon 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.

Área de esquina

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

Se deberá realizar una marcación fuera de la superficie de juego, a 5 metros de cada área de esquina y perpendicular a la línea de meta, para señalar la distancia mínima que deberán observar los jugadores del equipo “defensor” en la ejecución de un saque de esquina.

Zonas de sustituciones

Cada zona de sustitución se situará frente al área técnica y se extenderá por 5 metros.

Se marcará con dos líneas (de 8 cm. cada una) en cada extremo, perpendicular a la línea de banda.

Deberá permanecer libre el área situada frente a la mesa de control por espacio de 5 metros a cada lado de la línea de mediocampo.

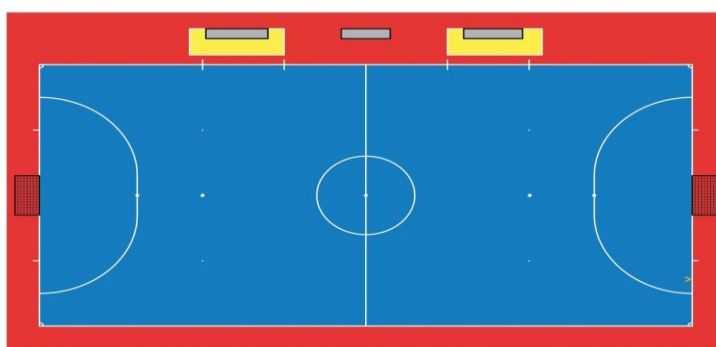
La zona de sustitución de cada equipo estará ubicada en la mitad de la



superficie de juego que defienda dicho equipo, alternándose en el segundo período del partido y en los tiempos suplementarios, en caso de que los haya.

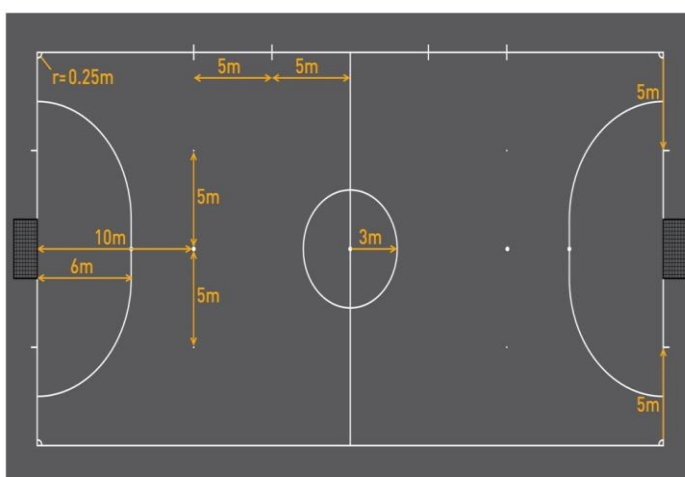
REGLA 1 – LA SUPERFICIE DE JUEGO

La superficie de juego



REGLA 1 – LA SUPERFICIE DE JUEGO

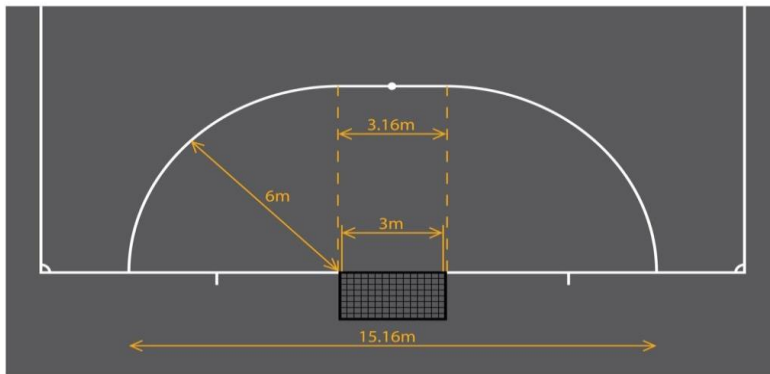
Medidas de la superficie de juego





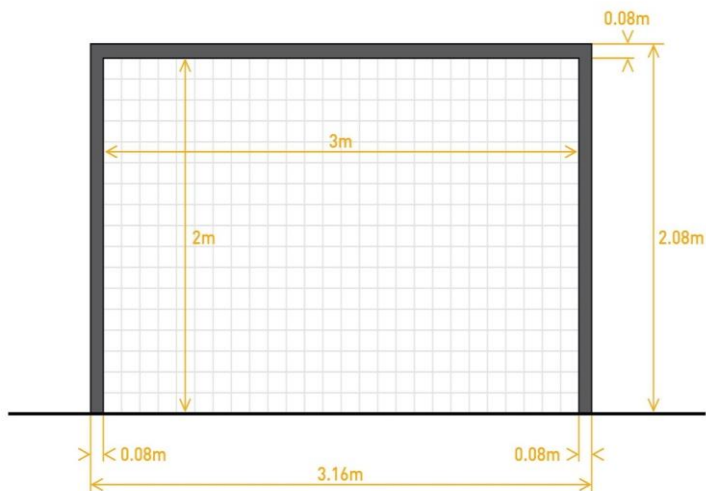
REGLA 1 – LA SUPERFICIE DE JUEGO

El área penal



REGLA 1 – LA SUPERFICIE DE JUEGO

La meta



REGLA N° 2 – BALÓN



- Será esférico;
- Será de cuero u otro material aprobado por la Liga BAFI;
- Será Nº 4 para todas las categorías;
- Únicamente se podrán disputar los partidos con el balón oficial designado por la Liga BAFI para el año en curso;
- Si el equipo “local” no pone a disposición del árbitro al menos dos balones oficiales para comenzar la jornada o el encuentro respectivo, el equipo “visitante” podrá oponerse a jugar. Si llegado el horario de comienzo del tercer partido de la jornada el equipo “local” no consiguió poner a disposición del árbitro los dos balones oficiales, el árbitro deberá suspender la jornada, elevando el informe correspondiente al Tribunal de Disciplina;
- En caso de que ambos balones oficiales puestos a disposición del árbitro para disputar el encuentro resulten dañados o se “cuelguen” con motivo del juego y el club “local” no disponga de otros balones oficiales, será el árbitro quien decida si se podrá continuar la jornada con los balones “no oficiales” que le faciliten o si corresponde suspenderla.

Balón defectuoso

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

- El árbitro reanudará el juego dejando caer el balón de reserva al suelo en el sitio donde se dañó el balón original;
- Si el encuentro se interrumpió dentro del área penal, el árbitro dejará caer el 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;
- Si el balón explota o se daña en el lanzamiento de un tiro libre directo sin barrera y aún no ha tocado los postes, el travesaño o a un jugador ni se ha cometido una infracción, el juego se reanudará con repetición del tiro libre directo, tiro desde el segundo punto penal o tiro penal;
- 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), se reemplazará el balón defectuoso y el partido se reanudará conforme a las Reglas de Juego de BAFI;



- El balón no podrá ser cambiado durante el partido sin la autorización de los árbitros.

REGLA N° 3 – NÚMERO DE JUGADORES Y SUSTITUCIONES

El partido lo disputarán dos equipos formados por 5 (cinco) jugadores en cancha cada uno, de los cuales uno jugará como guardameta.

El partido no podrá ser iniciado si uno de los equipos tiene menos de cinco (5) jugadores en cancha y se suspenderá si, una vez ya iniciado, en la superficie de juego quedan menos de tres (3) jugadores en alguno de los dos equipos, cualquiera fuera el motivo.

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

Se permitirá un número ilimitado de sustituciones durante el partido.

Las sustituciones podrán realizarse en cualquier momento del partido, esté o no el balón en juego.

Un jugador sustituido podrá volver a participar en el partido sin ninguna restricción.

Todos los sustitutos deben tener pecheras de color distinto al de sus remeras y al de las remeras y pecheras del oponente.

Cualquiera de los jugadores sustitutos podrá reemplazar al guardameta, sin necesidad de dar aviso a los árbitros ni estar el juego detenido.

Todos los jugadores 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 efectuar ninguna sustitución, con excepción de la del guardameta defensor.

Procedimiento de sustitución

- El jugador sustituido deberá abandonar la superficie de juego por la zona de sustituciones de su propio equipo;
- El jugador sustituto no podrá ingresar en la superficie de juego hasta tanto el jugador sustituido haya abandonado la superficie de juego;
- El jugador sustituto deberá ingresar a la superficie de juego por la zona de sustituciones, sin excepción;



- La sustitución se perfeccionará cuando el jugador sustituto ingrese en la superficie de juego por la zona de sustituciones;
- 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 el jugador sustituto ingresa en la superficie de juego antes de que la haya abandonado el jugador que sustituirá, o el sustituto ingresa en la superficie de juego por un lugar que no sea la zona de sustituciones de su propio equipo o el jugador que será sustituido sale de la superficie de juego por fuera de la zona de sustituciones de su propio equipo y ello no está justificado por las Reglas de Juego de BAFI, los árbitros interrumpirán el juego (aunque no inmediatamente si pueden aplicar la ventaja), 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 12 – Posición en tiros libres*). Si el sustituto o su equipo comete además otra infracción, el juego se reanudará conforme a lo expuesto en la *Regla 3*.

Jugadores y sustitutos expulsados

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

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

Un jugador sustituto podrá reemplazar a un jugador expulsado e ingresar a la superficie de juego una vez transcurridos cuatro (4) minutos de juego efectivos después de la expulsión, y siempre deberá contar con la autorización del árbitro.

En caso de que antes de que transcurran los cuatro (4) minutos de juego efectivos luego de una expulsión se le marque un gol al equipo infractor, se autorizará el inmediato ingreso de un jugador sustituto al equipo en inferioridad numérica.

Si quien marca un gol antes de transcurridos los cuatro (4) minutos de juego efectivos después de una expulsión resulta ser el equipo infractor, se continuará el juego sin alterar el número de jugadores hasta cumplir con los cuatro (4) minutos de sanción o que el equipo infractor sufra un gol del equipo rival.



Si se expulsa al mismo tiempo a un jugador de cada equipo, indefectiblemente deberán transcurrir los cuatro (4) minutos de juego efectivos para que ingresen los jugadores sustitutos que ocuparán su lugar, sin importar si durante el transcurso de dicho lapso alguno de los dos equipos marcó un gol.

REGLA N° 4 – EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

Equipamiento básico

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

- Camiseta;
- Pantalón corto;
- Si el jugador utiliza pantalón corto interior (tipo calza), este deberá ser del color principal del pantalón corto de juego;
- Medias largas;
- Canilleras/espinilleras. Deberán ofrecer una protección adecuada, estar cubiertas completamente por las medias y ser de caucho, plástico o de un material similar aprobado por la Liga BAFI;
- Calzado o zapatillas de lona o cuero blando, con suela de goma u otro material aprobado por la Liga BAFI;
- Los jugadores sustitutos deberán utilizar pecheras de un color diferenciado a la camiseta de juego, donde se visualice el número de su remera;
- Los equipos vestirán con colores que se diferencien entre sí y de los árbitros;
- Los guardametas vestirán con colores que los diferencien de los demás jugadores, de los árbitros y del guardameta contrario, y podrán vestir pantalón largo.

Infracciones y sanciones

En el caso de infracción de esta regla:

- No será necesario interrumpir el juego;
- Advertida la infracción, el/los árbitro/s ordenará/n al jugador infractor que abandone la superficie de juego a fin de que ponga en orden su equipamiento en la primera ocasión en que el balón no se halle en juego, a menos que para entonces el jugador ya haya puesto en orden su



equipamiento;

- Aquel jugador que hubiera tenido que salir de la superficie de juego para poner en orden su equipamiento no podrá retornar a la misma sin la autorización del árbitro;
- El árbitro se cerciorará de que el equipamiento del jugador se encuentre en orden antes de permitir que reingrese a la superficie de juego;
- El jugador, si no ha sido sustituido, sólo podrá reingresar a la superficie de juego cuando el balón no se halle en disputa o, en caso contrario, 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 a aquel que, no habiendo sido sustituido anteriormente, retorne a la superficie de juego sin la autorización del árbitro;
- 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 12 – Posición en tiros libres*).

Equipamiento prohibido

Los jugadores no podrán utilizar ningún equipamiento ni podrán llevar ningún objeto que sea peligroso para ellos mismos o para los demás jugadores (incluido cualquier tipo de aros, cadenas, pulseras, anillos, piercings, etc.).

El equipamiento básico obligatorio no podrá contener mensajes políticos ni ofensivos o insultantes.

Los jugadores no podrán mostrar al público ropa que lleven bajo el equipamiento de juego con lemas o publicidad. La Liga BAFI sancionará de oficio a aquellos jugadores que levanten su camiseta de juego para mostrar lemas o publicidad.

REGLA Nº 5 – LOS ÁRBITROS

Los partidos serán dirigidos -en un sentido amplio- por el o los árbitros.

Los árbitros serán quienes tendrán la total autoridad para hacer cumplir las Reglas de Juego de BAFI en cada encuentro y/o jornada.

Son los únicos con la facultad de controlar el tiempo con su cronómetro o reloj.



En las categorías Escuela Infantil, Promocionales, Masculino de 8va a 5ta división, Femenino y Veteranos, habrá un (1) árbitro por encuentro.

En la categoría Masculino de 4ta a 1ra división, Torneos Definitivos y Play-Off, habrá dos (2) árbitros por encuentro. Si por cualquier imprevisto o caso de fuerza mayor solo concurre 1 (un) árbitro y ambos clubes prestan conformidad, podrá disputarse válidamente el encuentro.

Facultades y Obligaciones

- Harán cumplir el Reglamento General, el Reglamento Disciplinario y las Reglas de Juego 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 y que el equipamiento de los jugadores cumpla las exigencias de la Regla 4;
- Informarán a la Liga respecto a los incidentes que se susciten durante los partidos;
- Interrumpirán el partido en caso de que se contravengan las Reglas de Juego de la Liga BAFI o ante cualquier tipo de interferencia externa;
- Interrumpirán el juego si algún jugador ha sufrido una lesión grave y se asegurarán de que sea transportado fuera de la superficie de juego. Un jugador lesionado y retirado de la superficie de juego sólo podrá reingresar después de que se haya reanudado el partido;
- Se asegurarán de que todo jugador que sufra una hemorragia abandone inmediatamente la superficie de juego y sea atendido. 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 reemplazarla 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 o la incorrección más grave cuando un jugador cometa más de una falta o incorrección al mismo tiempo;
- Tomarán medidas disciplinarias contra jugadores que cometan infracciones merecedoras de amonestación o expulsión y contra los jugadores



sustitutos, técnicos y/o delegados que no se comporten de forma correcta. No están obligados a tomarlas inmediatamente, pero deberán hacerlo en la siguiente ocasión en la que el balón no esté en juego;

- No permitirán que personas no autorizadas ingresen a la superficie de juego;
- Autorizarán reanudar el juego tras una interrupción;
- Deberán comunicar sus decisiones a través de las señales que se describen en la sección titulada “Señales de los árbitros y árbitros asistentes”;
- Remitirán a las autoridades competentes un informe de cada 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 o después del partido;
- Deberán asentar en la planilla si algún jugador se retira lesionado del campo de juego, aún cuando no se pueda establecer a prima facie el grado o gravedad de la lesión;
- En caso de que uno de los dos equipos no se presente o no complete el mínimo exigido para dar comienzo al partido (5 jugadores) una vez transcurrido el plazo prudente de tolerancia (15 minutos), el árbitro tendrá la facultad de suspender el partido. En tal caso, hará firmar a los jugadores del equipo que se presenta y dejará asentada tal circunstancia en la planilla de partido, elevando a su vez informe correspondiente al Tribunal de Disciplina;
- Si ambos clubes acuerdan esperar más allá del lapso prudencial de tolerancia, el árbitro deberá dejarlo asentado en la planilla de juego en forma previa a dar inicio al partido y deberán firmar de conformidad ambos Delegados;
- El árbitro actuará también como cronometrador. Suspenderá temporal o definitivamente el partido cuando lo juzgue oportuno en caso de contravención de las Reglas de Juego de la Liga BAFI o por cualquier tipo de interferencia externa.

Decisiones de los árbitros

Las decisiones de los árbitros sobre hechos relacionados con el juego son definitivas e incuestionables.

Los árbitros podrán modificar su decisión únicamente si advierten que es incorrecta o conforme a una indicación del árbitro asistente, siempre que aún no



hayan reanudado el juego o finalizado el partido.

Las decisiones adoptadas por el árbitro prevalecerán por sobre las del segundo árbitro si hay desacuerdo entre ellos.

El árbitro prescindirá de la actuación 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.

Responsabilidad 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 tipo de daño a la propiedad cometido por un tercero;
- 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 o con respecto al procedimiento normal requerido para celebrar, jugar y controlar un partido (por ej. si las condiciones de la superficie de juego o meteorológicas no permitan disputar el encuentro, por suspender definitivamente un partido por cualquier razón, por permitir o no a un jugador llevar cierta ropa o equipamiento, etc.).

REGLA Nº 6 – ÁRBITRO ASISTENTE

Se designará árbitro asistente, quién deberá cumplir las Reglas de Juego en lo referente a sus deberes, para dirigir en dupla en las categorías Futsal Masculino de 4ta, 3ra y 1ra división, en los Play-Off y en los partidos definitorios que designe la Organización de la Liga BAFI.

El árbitro asistente se ubicará 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 de la jornada o dirigir en todas las categorías.

Si por algún motivo el árbitro no llegase en tiempo al campo de juego para dar inicio al partido o la jornada, quedará a criterio de este su suspensión o no.



REGLA Nº 7 – DURACIÓN DEL PARTIDO

Períodos de juego

- **Promocionales:** Las categorías 2009, 2010 y 2011 jugarán veinte (20) minutos cada tiempo y la categoría 2012/2013 jugará quince (15) minutos cada tiempo.
- **Escuela Infantil:** Todas las categorías jugarán quince (15) minutos cada tiempo.
- **Masculino de 8va a 4ta y Femenino de 6ta a 4ta:** Jugarán veinte (20) minutos cada tiempo.
- **Masculino 3ra y 1ra, Femenino 3ra y 1ra y Veteranos:** Jugarán veinticinco (25) minutos cada tiempo.

Finalización del período

El árbitro determinará con la señal acústica o silbato el fin de cada período.

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.

Si el balón se encuentra dirigiéndose hacia alguna de las metas, los árbitros esperarán a que finalice el lanzamiento efectuado antes de hacer sonar el silbato.

Si el árbitro hizo sonar el silbato y el balón se encuentra en viaje luego de ser pateado por algún jugador, 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, alguno de 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;
- 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.

El personal técnico de los equipos estará autorizado a solicitar al árbitro un minuto de tiempo muerto cuando su equipo esté en posesión del balón y éste se encuentre fuera de juego.

Durante el tiempo muerto, los jugadores que se encuentran disputando el encuentro deberán permanecer en el interior de la superficie de juego y los sustitutos



deberán permanecer en el exterior de la superficie de juego;

Durante el tiempo muerto los jugadores no podrán abandonar la superficie de juego para refrescarse.

Tampoco se permitirá que el personal técnico imparta instrucciones desde el interior de la superficie de juego.

Si un equipo no solicita el tiempo muerto que le corresponde en el primer período, seguirá contando únicamente con un solo tiempo muerto para solicitar en el segundo período.

No habrá tiempos muertos en el periodo suplementario.

Intervalo de medio tiempo

Los jugadores tendrán derecho a un descanso en el medio tiempo, el cual no deberá durar más de diez (10) minutos.

REGLA Nº 8 – INICIO Y REANUDACIÓN DEL JUEGO

Sorteo

A fin de determinar la dirección en la que atacará cada equipo al iniciar el encuentro y quien ejecutará el saque de inicio, se realizará un sorteo a través del lanzamiento de una moneda al aire entre los capitanes de los dos equipos. El capitán “ganador” del sorteo decidirá la dirección en la que su equipo atacará en el primer período del partido y el equipo del capitán “perdedor” del sorteo es el que efectuará el saque de inicio del partido.

El equipo que eligió el campo para atacar en el primer período ejecutará el saque de salida para iniciar el segundo período.

En el segundo período del partido, los equipos cambiarán de campo y atacarán en la dirección opuesta.

Saque de inicio o de salida

El saque de salida es una forma de iniciar o reanudar el juego que se llevará a cabo al comienzo del partido, luego de que un equipo haya marcado un gol, al comienzo del segundo período del partido o al comienzo de cada período del tiempo suplementario, llegado el caso.



Procedimiento

- Todos los jugadores deberán encontrarse en su propio campo al efectuarse el saque de salida;
- Los adversarios del equipo que efectuará el saque de salida deberán encontrarse como mínimo a 3 metros del balón hasta tanto sea puesto en juego;
- El balón se hallará inmóvil en el punto central hasta que el árbitro de la señal o autorización para jugarlo;
- El balón estará en juego en el momento en que sea pateado y se mueva hacia adelante;
- No se podrá anotar un gol directamente de un saque de salida.

Infracciones y sanciones

- Si el balón se pone en juego y el ejecutor del saque de salida toca el balón por segunda vez (excepto con las manos) antes de que éste lo haya tocado otro jugador, se considerará mal sacado y el equipo adversario reanudará el juego con un tiro libre que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver *Regla 12 – Posición en tiros libres*);
- Si el balón se pone en juego y el ejecutor del saque de salida toca el balón intencionadamente con las manos antes de que éste lo haya tocado otro jugador, se concederá un tiro libre directo al equipo adversario, el que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver *Regla 12 – Posición en tiros libres*) y se sancionará a su equipo con una falta acumulable.

Balón al suelo

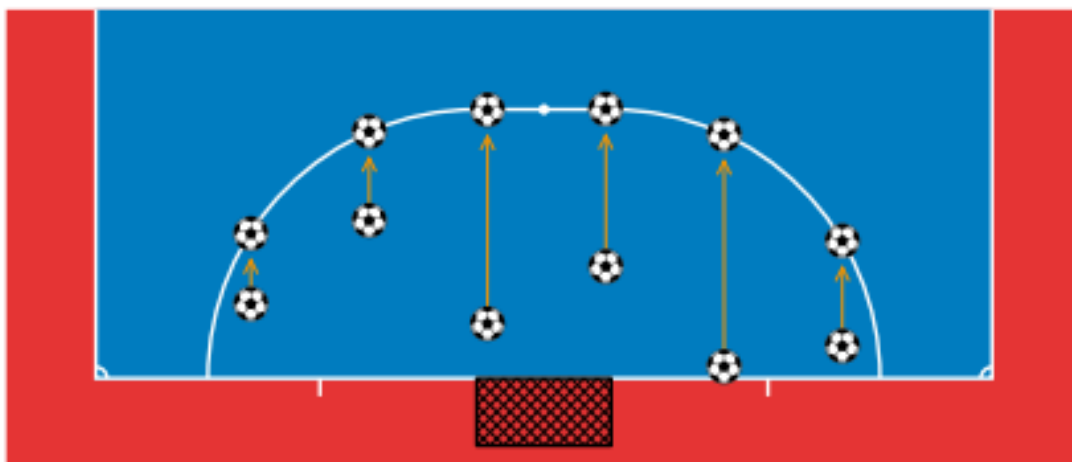
Si el balón se encuentra en juego y los árbitros deben interrumpir temporalmente el partido por cualquier motivo no indicado o especificado en las Reglas de Juego, el partido se reanudará con un balón al suelo. El juego también se reanudará con balón al suelo cuando así lo determinen las Reglas de Juego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

Procedimiento

- El árbitro o el segundo árbitro dejará caer el balón en el lugar donde se hallaba cuando el juego fue interrumpido;



- Si el juego fue interrumpido mientras el balón se encontraba en disputa en el área penal, el árbitro 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.



Infracciones y sanciones

Se deberá volver a dejar caer el balón al suelo en el mismo lugar en que se dejó caer por primera vez si el balón es jugado por un jugador antes de tocar el suelo o si se comete cualquier infracción antes de que el balón toque el suelo.

REGLA Nº 9 – BALÓN EN JUEGO O FUERA DE JUEGO

Balón en juego

El balón estará en juego en todo momento en que se encuentre dentro de la superficie de juego, incluso cuando Rebote en los postes o travesaño y permanezca en



el interior de la superficie de juego o cuando 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-, cuando el juego haya sido interrumpido por los árbitros o cuando golpee el techo o en cualquier otro tipo de objeto que se encuentre suspendido en forma aérea sobre la superficie de juego (cables, aros de básquet, etc.).

Superficie techada

Si el balón golpea el techo (o cualquier otro tipo de objeto que se encuentre suspendido en forma aérea sobre la superficie de juego) mientras se encontraba en juego, el partido se reanuda 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 14 – 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, y siempre que el equipo anotador no haya cometido previamente una infracción a las Reglas de Juego de la Liga BAFI.

Un gol no será válido si atraviesa la línea de meta directamente luego de que el guardameta del equipo atacante lanza o golpea el balón intencionalmente con la mano o el brazo desde su propia área penal. El partido se reanuda con un saque de meta a favor del equipo adversario;

Si el árbitro, tras ser anotado un gol y antes de que se efectúe el saque de salida, se da cuenta de que el equipo que ha conseguido el gol juega con un jugador de más indebidamente o ha realizado una sustitución de forma incorrecta, no validará el gol y reanuda el juego con un tiro libre indirecto, el que ejecutará el equipo adversario del infractor desde cualquier lugar del área penal. Si el saque de inicio o salida ya se ha efectuado, tomará contra el jugador infractor las medidas que determina la *Regla 3*, pero el gol será válido.



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

En las categorías 6ta, 5ta y 4ta de Futsal Femenino y en todas las categorías de Futsal Escuela Infantil serán invalidados aquellos goles convertidos desde fuera del área por el equipo que va ganando el partido cuando en el marcador exista una diferencia igual o mayor a 6 goles -en cuyo caso el juego se repondrá con un saque de meta del arquero-, con la única salvedad de que el gol sea convertido de tiro libre directo o de sexta falta.

REGLA N° 11 – FALTAS E INCORRECCIONES

Las faltas e incorrecciones son infracciones a las Reglas de Juego de la Liga BAFI, las que serán sancionadas por el o los árbitros según corresponda.

Tipos de sanciones disciplinarias

La exhibición de tarjeta amarilla se utilizará para comunicar al jugador o a un sustituto que ha sido amonestado.

La exhibición de tarjeta roja se utilizará para comunicar al jugador o a un sustituto que ha sido expulsado.

La exhibición de tarjeta azul se utilizará para comunicar al jugador o a un sustituto que se deberá retirar del campo de juego y que se deberá realizar un cambio obligatorio para ocupar su lugar si se encontraba disputando el juego en cancha (solo utilizada para las categorías Futsal Masculino, Futsal Femenino y Futsal Veteranos). El jugador al que le fue exhibida la tarjeta azul no podrá participar ningún otro encuentro durante la misma jornada.

En caso de incorrección del público o parcialidad de un equipo, el árbitro advertirá verbalmente al capitán del equipo de dicha parcialidad. Si el público o parcialidad reincide en tal actitud, el capitán será amonestado. Si el público o parcialidad persiste y no permite el normal desarrollo del juego, el capitán del equipo podrá ser incluso expulsado.

Procedimiento

- La tarjeta correspondiente se mostrará de forma pública en la superficie de juego y si el partido ya ha comenzado;



- En los demás casos, los árbitros informarán de forma verbal de la sanción disciplinaria tomada a los técnicos o delegados de los equipos;
- Los árbitros poseen la facultad para tomar medidas disciplinarias desde el momento en que llegan a las instalaciones del estadio, incluso antes del comienzo del partido y hasta que las abandonan.

Faltas

Las faltas son infracciones que se sancionan 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 al infractor si un jugador comete una de las siguientes 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;
- Sujetar a un adversario;
- Escupir a un adversario;
- Tocar el balón deliberadamente con las manos (con excepción del guardameta dentro de su propia área penal).

Éstas serán faltas “acumulables” y el tiro libre directo se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver *Regla 12 – Posición en tiros libres*).

Faltas sancionadas con un tiro penal

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

Faltas técnicas sancionadas con un tiro libre indirecto



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

- Controla el balón con las manos o con los pies en su propia mitad de la superficie de juego durante más de cuatro segundos consecutivos;
- 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 deliberadamente 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 comete una de las siguientes infracciones:

- 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 de equipo alguna de las infracciones sancionadas con tiro libre directo si se cometen sobre un adversario;
- Comete cualquier otra infracción que no haya sido anteriormente mencionada, 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°12 – Posición en tiros libres*).

Incorrecciones

Las incorrecciones son infracciones que se sancionan con una amonestación, tarjeta azul o expulsión.

Incorrecciones sancionables con una amonestación

Un jugador o un sustituto será amonestado si comete alguna de las siguientes infracciones:

- Conducta antideportiva;
- Desaprobación al árbitro con palabras o acciones;
- Infringe persistentemente las Reglas de Juego o el Reglamento



Disciplinario;

- Retarda la reanudación del juego;
- No respeta la distancia reglamentaria en un saque de esquina, un tiro libre o un saque de banda;
- Reingresa a la superficie de juego sin el permiso de los árbitros, o contraviene el procedimiento de sustitución;
- Abandona deliberadamente la superficie de juego sin el permiso de los árbitros.

Incorrecciones sancionables con una tarjeta azul

Un jugador o un sustituto recibirá una tarjeta azul cuando cometa alguna de las infracciones anteriormente señaladas y que, al entender del árbitro y por su mayor gravedad, impida su continuidad en el partido, sin que tal incorrección sea merecedora de expulsión.

El jugador que reciba la tarjeta azul ya no podrá volver a participar en el encuentro ni en ningún otro de la misma jornada, deberá retirarse de la superficie de juego y su equipo deberá realizar el cambio por un sustituto en forma obligatoria e inmediata una vez que el árbitro lo autorice.

Incorrecciones sancionables con una expulsión

Un jugador o un sustituto será expulsado si comete alguna de las siguientes infracciones:

- Juego brusco grave;
- Conducta violenta;
- Escupe a un adversario o a cualquier otra persona;
- Impide con mano intencionada un gol o malogra una oportunidad manifiesta de gol (con excepción del guardameta dentro de su propia área penal);
- Malogra la oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia su meta mediante una infracción sancionable con un tiro libre o un tiro penal;
- Emplea lenguaje ofensivo, grosero u obsceno y/o gestos de la misma naturaleza contra adversarios, árbitros, público o cualquier persona autorizada a permanecer en la superficie de juego;
- Recibe dos amonestaciones en el mismo partido.

El jugador o sustituto expulsado deberá abandonar en forma inmediata la



superficie de juego y/o el área técnica.

Sustitución de jugador expulsado

Un jugador sustituto podrá reemplazar a un jugador expulsado e ingresar a la superficie de juego una vez transcurridos cuatro (4) minutos de juego efectivos después de la expulsión, y siempre deberá contar con la autorización del árbitro.

En caso de que antes de que transcurran los cuatro (4) minutos de juego efectivos luego de una expulsión se le marque un gol al equipo infractor, se autorizará el inmediato ingreso de un jugador sustituto al equipo en inferioridad numérica.

Si quien marca un gol antes de transcurridos los cuatro (4) minutos de juego efectivos después de una expulsión resulta ser el equipo infractor, se continuará el juego sin alterar el número de jugadores hasta cumplir con los cuatro (4) minutos de sanción o que el equipo infractor sufra un gol del equipo rival.

Si se expulsa al mismo tiempo a un jugador de cada equipo, indefectiblemente deberán transcurrir los cuatro (4) minutos de juego efectivos para que ingresen los jugadores sustitutos que ocuparán su lugar, sin importar si durante el transcurso de dicho lapso alguno de los dos equipos marcó un gol.

REGLA Nº 12 – TIROS LIBRES

Tipos de tiros libres

Los tiros libres serán directos o indirectos. En ambos casos el balón deberá estar inmóvil al ejecutar el tiro.

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 ingresa directamente en la meta contraria, se concederá un gol.



Si un tiro libre directo ingresa directamente en la propia meta, se concederá saque de esquina al equipo contrario.

Faltas acumulables

Son aquellas sancionadas con un tiro libre directo o tiro penal.

Los árbitros podrán detener o no el juego, en virtud de si deciden aplicar la ventaja, y ello siempre que el equipo infractor no hubiera ya cometido sus primeras cinco faltas acumulables, salvo que el equipo afectado por la falta tuviere una oportunidad manifiesta de gol.

Si el o los árbitros han aplicado la ventaja, una vez que el balón esté fuera del juego indicarán al Director Técnico o Delegado del equipo infractor que se anota la falta acumulable.

Si hay tiempo suplementario, todas las faltas acumuladas durante el segundo período del partido continuarán acumulándose en el tiempo suplementario.

Tiro libre indirecto

Señal

Los árbitros indicarán 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

Si un tiro libre indirecto ingresa directamente en la línea de meta contraria, se concederá saque de meta.

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

Un gol proveniente de un tiro libre indirecto será válido únicamente si el balón toca a algún otro jugador antes de ingresar por la línea de meta.

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

A partir de la sexta falta acumulable realizada por un equipo, el equipo adversario pateará tiro libre directo y sin barrera desde la marca del segundo punto penal.

Si la sexta falta acumulable se comete en la mitad de la propia superficie de



juego del equipo infractor entre la línea de meta y una línea imaginaria señalada a diez metros de la línea de meta, el equipo atacante decidirá si lanza el tiro libre desde el segundo punto penal o desde el lugar donde se cometió la infracción.

El ejecutor del tiro libre deberá patear con la intención de marcar gol y no podrá pasar el balón a otro compañero.

El resto de los jugadores deberá guardar distancia desde las marcas realizadas a 5 metros a la derecha e izquierda del segundo punto penal hasta tanto el balón se ponga en movimiento.

Después de ejecutar el tiro libre directo desde el segundo punto penal, ningún jugador podrá tocar el balón hasta que éste haya tocado al guardameta defensor, rebotado en uno de los postes o en el travesaño, o salido de la superficie de juego. Si el ejecutor del tiro u otro jugador de su equipo toca el balón 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 12– Posición en tiros libres*). Si quien toca el balón en segundo término lo hace intencionadamente con su/s mano/s, se concederá tiro libre directo al equipo contrario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver *Regla 12 – Posición en tiros libres*) y se sancionará al equipo con una falta acumulable.

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.

Si el balón toca cualquier objeto extraño a la superficie de juego luego de ser ejecutado, se repetirá el tiro.

Si el balón explota o se daña cuando se pone en juego y no ha tocado aún los postes, el travesaño o a otro jugador, se repetirá el tiro.

Infracciones y sanciones

- Si el ejecutor del tiro no patea con intención de marcar un gol y pasa el balón a un compañero, 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 12 – 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, un jugador del equipo que ejecuta el tiro infringe las Reglas de Juego, los árbitros permitirán igualmente que se ejecute el tiro, y:



- 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 12–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, un jugador del equipo defensor infringe las Reglas de Juego, los árbitros permitirán igualmente que se ejecute el tiro, y;
 - Si el balón entra en la meta, se concederá un gol;
 - Si el balón no entra en la meta, se repetirá el tiro.
- 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, uno o varios jugadores del equipo defensor y uno o varios del equipo atacante infringen las Reglas de Juego, se repetirá el tiro.

Posición en tiros libres

Tiro libre por fuera del área penal

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

En los tiros libres sancionados dentro del área penal a favor del equipo defensor, el balón se colocará al borde del área y a la altura de donde fuera cometido. Todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a 5 metros del balón hasta que este último se ponga en juego.

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

El balón estará en juego en el momento en que sea pateado y entre en movimiento.



El ejecutor del tiro estará debidamente identificado y el resto de los jugadores deberán colocarse detrás de la línea del mediocampo;

El guardameta deberá permanecer dentro su área penal, a una distancia del balón no menor a 5 metros.

Tiro libre indirecto a favor del equipo atacante

Todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a 5 metros del balón hasta que este último sea puesto en juego.

El balón estará en juego en el momento en que 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, se anotará 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 12 – 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, el 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 amonestará 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.
- Si el balón se pone 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, el que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver *Regla 12 – Posición en tiros libres*);
- Si el balón se pone en juego y el ejecutor del tiro (excepto el guardameta) 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 12 – Posición en tiros libres*) y se sancionará a su equipo con una falta acumulable;
 - Si la infracción del supuesto anterior se cometió dentro del área penal del ejecutor, se concederá un tiro penal y se sancionará a su equipo con una falta acumulable;
 - Si el balón se pone en juego por el guardameta y éste lo toca intencionadamente con la mano antes de que el balón haya tocado a otro jugador:
 - Si la infracción ocurrió fuera del área penal del guardameta, se concederá tiro libre directo al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver *Regla 12 – Posición en tiros libres*), y se sancionará su equipo con una falta acumulable;
 - Si la infracción ocurrió dentro del área penal del guardameta, se concederá tiro libre indirecto al equipo contrario, el que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver *Regla 12 – Posición en tiros libres*).

REGLA Nº 13 – EL TIRO PENAL

Se concederá tiro penal contra el equipo que cometa dentro de su propia área penal cualquiera de las faltas que se sancionan con tiro libre directo mientras el balón está en juego. Se concederá tiempo adicional para poder ejecutar un tiro penal al final de cada período, ya sea regular o suplementario.

Posición del balón y de los jugadores

El balón deberá colocarse en el punto penal y 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 tanto el tiro penal sea ejecutado.



El resto de los jugadores deberán estar dentro de la superficie de juego y detrás de la línea de medio campo.

Procedimiento

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

Infracciones y sanciones

- Si el ejecutor del tiro penal no lo patea hacia adelante, los árbitros interrumpirán el juego y reanudarán el partido con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor, el que se ejecutará desde el punto penal (ver *Regla 12 – Posición en tiros libres*);
- Si al ejecutarse un tiro penal el balón es pateado por un compañero del jugador que había sido identificado previamente como pateador, 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 el punto penal (ver *Regla 12 – 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, los árbitros permitirán que se ejecute el tiro penal y:
 - 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 12 – 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 defensor infringe las Reglas de Juego, los árbitros permitirán que se ejecute el tiro penal y:
 - Si el balón entra en la meta, se concederá un gol;
 - Si el balón no entra en la meta, se repetirá el tiro penal.
- Si los árbitros dan la señal de ejecutar el tiro penal y, antes de que el balón esté en juego, uno o varios jugadores del equipo defensor y uno o varios del equipo atacante infringen las Reglas de Juego, 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 o a cualquiera de los postes o travesaño, se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver *Regla 12 – Posición en tiros libres*);
- Si después de que se haya lanzado un tiro penal el ejecutor del tiro toca intencionadamente por segunda vez el balón con las manos antes de que el balón haya tocado a otro jugador o a cualquiera de los postes o travesaño, se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver *Regla 12 – Posición en tiros libres*) y se sancionará a su equipo con una falta acumulable;
- Si después de que se haya lanzado un tiro penal el balón toca cualquier otro objeto en el momento en que se mueve hacia delante, se repetirá el tiro penal;
- Si el balón explota o se daña cuando está en juego y no ha tocado aún los postes, el travesaño o a algún 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 superficie de juego 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.

Procedimiento

- El saque de banda se realiza con el pie;
- El balón estará en juego tan pronto como haya ingresado en la superficie de juego;
- El ejecutor deberá tener ambos pies fuera de la línea de banda o en el exterior de la superficie de juego;
- El ejecutor deberá efectuar el saque dentro de los cuatro segundos posteriores a estar en disposición de ejecutarlo;
- Pateará el balón, el que se deberá encontrar inmóvil, desde el sitio por donde salió de la superficie de juego o a una distancia no mayor de 25 cm. de dicho sitio o desde donde el árbitro se lo indique.



Posición de los jugadores

Los jugadores adversarios deberán estar en la superficie de juego a una distancia no inferior a 3 metros del lugar de la línea de banda en donde se ejecutará el saque de banda.

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 al 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;
- Ante cualquier infracción al procedimiento del saque de banda por parte del ejecutor, el árbitro sancionará la infracción y ordenará que el saque de banda sea ejecutado por el equipo adversario;
- Si el balón se pone en juego y el ejecutor del saque toca el balón por segunda vez (excepto con las manos) antes de que éste haya sido tocado por otro jugador, se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver *Regla 12 – Posición en tiros libres*);
- Si el balón se pone en juego y el ejecutor del saque (con excepción del guardameta) toca intencionadamente el balón con las manos antes de que éste haya sido tocado por otro jugador, se concederá un tiro libre directo al equipo adversario, el que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver *Regla 12 – Posición en tiros libres*) y se sancionará a su equipo con una falta acumulable;
- Si el balón se pone en juego por el guardameta y éste toca intencionadamente el balón con las manos antes de que éste haya sido tocado por otro jugador:
 - Si la infracción ocurrió fuera del área penal del guardameta, se concederá tiro libre directo al equipo adversario, el que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver *Regla 12 – 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 concederá tiro libre indirecto al equipo adversario, el que se lanzará desde la línea del área penal, en el punto más cercano al lugar donde se cometió la infracción



(ver *Regla 12 – 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 por fuera del área penal del equipo ejecutor hasta tanto el balón se ponga en juego.

Procedimiento

- El guardameta del equipo defensor lanzará el balón con las manos desde cualquier punto de su área penal;
- El guardameta efectuará el saque dentro de 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.

Infracciones y sanciones

- Si el balón traspasa por aire la mitad del campo de juego sin que ningún jugador haya hecho contacto con el balón, se sancionará tiro libre indirecto para el equipo contrario, el que se ejecutará desde la línea del medio del campo de juego y por donde traspasó 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 desde el punto donde estaba cuando el guardameta esté en disposición de volver a ejecutarlo;
- Si el balón se pone en juego y el guardameta toca el balón por segunda vez (excepto con las manos) antes de que éste haya sido tocado por otro jugador, se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, el que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver *Regla 12 – Posición en tiros libres*);



- Si el balón se pone en juego y el guardameta toca intencionalmente el balón con la mano antes de que éste haya sido tocado por otro jugador:
 - Si la infracción ocurrió fuera del área penal del guardameta, se concederá tiro libre directo al equipo contrario, el que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver *Regla 12 – Posición en tiros libres*) y se sancionará su equipo con una falta acumulable;
 - Si la infracción ocurrió dentro del área penal del guardameta, se concederá tiro libre indirecto al equipo contrario, el que se lanzará desde la línea del área de penal, en el punto más cercano al lugar donde se cometió la infracción (ver *Regla 12 – Posición en tiros libres*).
- Si el saque de meta no se efectúa dentro de los cuatro segundos, se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, el que se lanzará en la línea del área de penal, en el punto más cercano al lugar donde se cometió la infracción (ver *Regla 12 – Posición en tiros libres*);
- Si el saque de meta se efectúa con jugadores atacantes en el interior del área penal y cualquiera de ellos toca el balón o impide la correcta ejecución del saque, se repetirá el saque de meta;
- 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 desde donde estaba cuando el guardameta esté en posición 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 o al guardameta del equipo defensor, y siempre que no se haya marcado un gol conforme a la *Regla 10*. Se podrá anotar un gol directamente de un saque de esquina.

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 dentro la superficie de juego y a una distancia mínima de 5 metros del área de esquina hasta que el balón sea puesto en juego.



Procedimiento

- El saque de esquina deberá ser ejecutado por un jugador del equipo atacante;
- El equipo ejecutor deberá efectuar el saque dentro de los cuatro segundos posteriores a estar en disposición de ejecutarlo;
- El balón se pondrá en juego en el momento en que sea pateado por el ejecutor 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 al 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 dentro de 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 a disposición de volver a efectuarlo.
- Si el balón se pone en juego desde el saque de esquina y el ejecutor del saque (con excepción del guardameta) toca el balón por segunda vez antes de que éste haya sido tocado por otro jugador, se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, el que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver *Regla 12 – Posición en tiros libres*);
- Si el balón se pone en juego desde el saque de esquina y el ejecutor del saque (con excepción del guardameta) toca el balón con las manos antes de que éste haya sido tocado por otro jugador, se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, el que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver *Regla 12 – Posición en tiros libres*) y se sancionará a su equipo con una falta acumulable;
- Si el balón se pone en juego desde el saque de esquina por el guardameta y éste toca el balón por segunda vez (excepto con las manos) antes de que éste haya sido tocado por otro jugador, se concederá un tiro libre indirecto



al equipo contrario, el que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver *Regla 12 – Posición en tiros libres*).

- Si el balón se pone en juego desde el saque de esquina por el guardameta y éste toca el balón con la mano antes de que éste haya sido tocado por otro jugador:
 - Se concederá tiro libre directo al equipo contrario, el que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver *Regla 12 – Posición en tiros libres*) y se sancionará a su equipo con una falta acumulable;
 - Si la infracción ocurrió dentro del área penal del guardameta ejecutor, se concederá tiro libre indirecto al equipo contrario, el que se lanzará en la línea del área penal, en el punto más cercano al lugar donde se cometió la infracción (ver *Regla 12 – Posición en tiros libres*).

REGLA Nº 17 – EL PISO

El piso es una acción del juego en la que un jugador se desliza sobre el piso de la superficie y que será sancionada por los árbitros si se da alguna de las siguientes condiciones:

- Si interviene, interfiere, tiene intención o saca ventaja de la acción;
- Si hay contacto entre jugadores o influye en el desarrollo de la jugada;
- Si hay un jugador rival a menos de un metro de distancia;
- Si el jugador se encuentra caído e interrumpe 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 concederá un tiro libre directo al equipo contrario, el que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción (ver *Regla 12 – Posición en tiros libres*) y se sancionará a su equipo con una falta acumulable. Para todos los casos en que, a criterio de los árbitros, el jugador incurra en esta infracción evitando oportunidad manifiesta de gol, éste será sancionado con una amonestación y la falta que se sancione será acumulable.

Supuestos



Para el caso en que dos jugadores adversarios disputen el balón en el piso o se valgan del mismo, se interrumpirá el juego y se reanudará con un balón al suelo desde el lugar donde se produjo la infracción.

Si la infracción es realizada por un atacante dentro del área rival, se concederá un tiro libre directo al equipo defensor, el que se ejecutará desde el punto más cercano donde se cometió sobre la línea del área.

Si la infracción se produce dentro del área por un defensor, se sancionará tiro libre penal, el que se ejecutará conforme a las Reglas de Juego.

Excepción

En todos los casos que un jugador se valga del piso para recuperar el balón o jugarlo y, a criterio del árbitro, exista distancia suficiente entre jugadores atacantes y defensores, no se sancionará esta acción.

REGLA Nº 18 - EL AREA TÉCNICA

El área técnica es una zona delimitada para la permanencia del personal técnico y de los sustitutos.

El tamaño y la ubicación de las áreas técnicas podrá variar según las medidas de la superficie de juego, pero deberá reunir las siguientes condiciones mínimas:

- Se extenderá por un (1) metro libre a cada lado del área de asientos y hacia la línea de banda;
- Deberá estar debidamente marcada para delimitar dicha área;
- Únicamente 4 personas por equipo estarán autorizadas para permanecer en el área técnica como cuerpo técnico, quienes deberán ser identificados antes del inicio del partido;
- Solamente un DT del equipo a la vez estará autorizado para dar instrucciones técnicas y permanecer de pie;
- El entrenador y los demás oficiales deberán permanecer dentro de los límites del área técnica y comportarse de manera correcta, evitando estorbar los movimientos de los jugadores y árbitros;
- Los jugadores sustitutos deberán permanecer con pecheras y dentro del área técnica;
- Los sustitutos y el preparador físico podrán realizar la entrada en calor 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.

REGLA Nº 19 - SEÑALES DE LOS ÁRBITROS

Los árbitros estarán obligados a hacer las señales que se ilustran a continuación para comunicar sus decisiones durante el juego, teniendo en cuenta que existen señales que sólo debe hacer uno de los árbitros y señales que deberán hacer los dos árbitros al mismo tiempo.

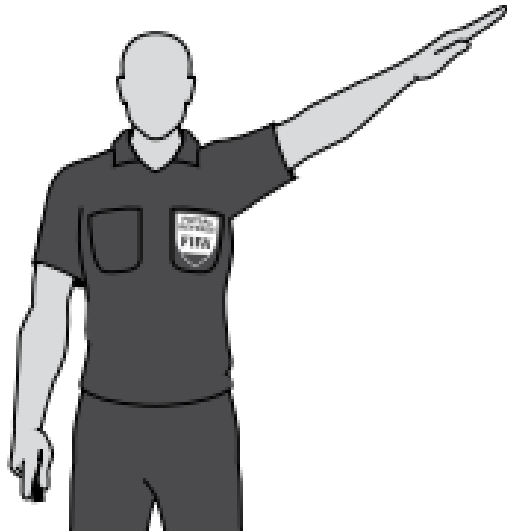
Señales que únicamente hace uno de los árbitros



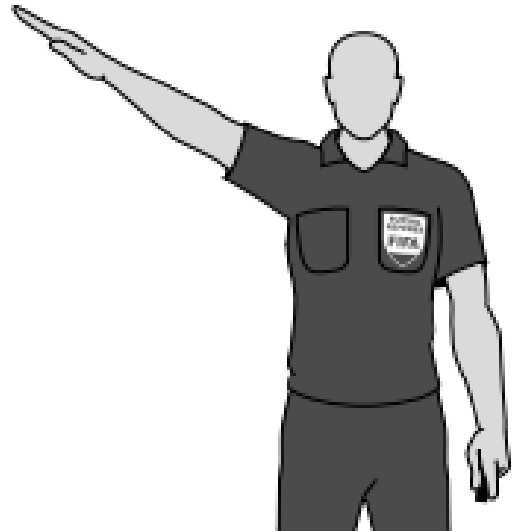
Saque de salida / Reanudación del juego



Tiro libre directo / Tiro penal



Saque de banda (1)



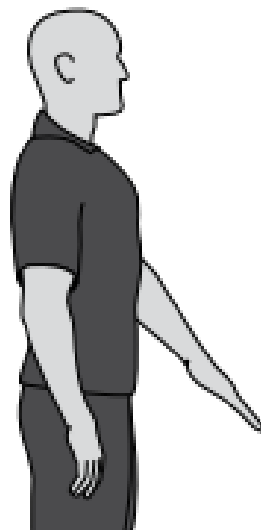
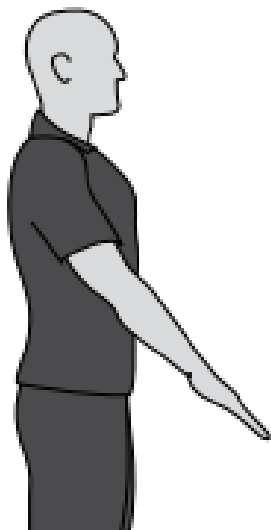
Saque de banda (2)



Saque de esquina (1)



Saque de esquina (2)





Tiempo muerto



Cuenta de los 4 segundos (1)



Cuenta de los 4 segundos (2)



Cuenta de los 4 segundos (3)



Ventaja en falta acumulable



Ventaja en falta no acumulable



Falta acumulable después de aplicación de ventaja (1)



Falta acumulable después de aplicación de ventaja (2)